

TRENES QUE VUELAN DE
UN PLANETA A OTRO,
SAMURAI S QUE LUCHAN
EN UN PASADO INMUTABLE

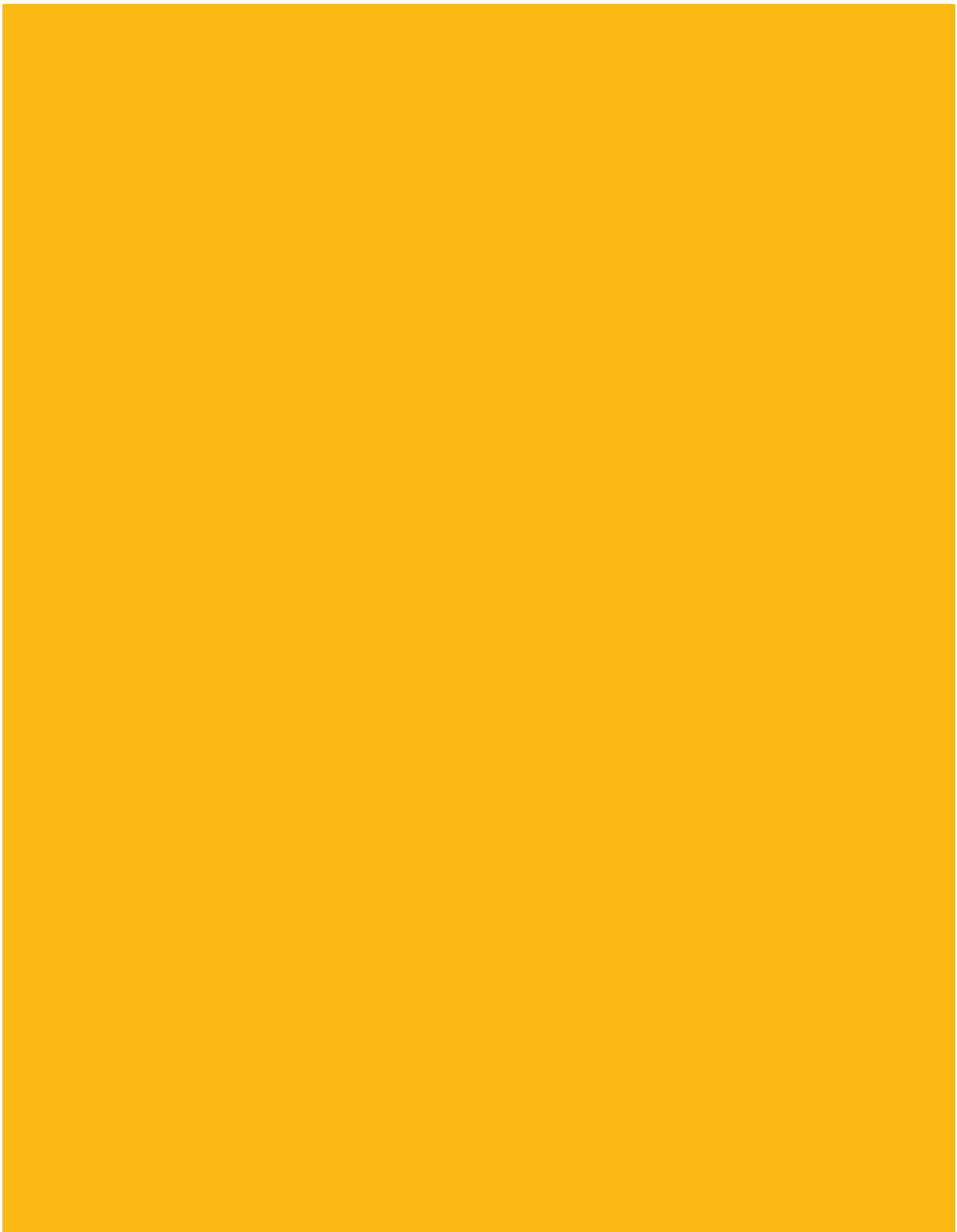
FELIPE MUJICA

Gabriela Mistral

GALERÍA DE ARTE CONTEMPORÁNEO



CHILE LO
HACEMOS
TODOS



TRENES QUE VUELAN DE
UN PLANETA A OTRO,
SAMURAI S QUE LUCHAN
EN UN PASADO INMUTABLE

FELIPE MUJICA

Gabriela Mistral

GALERÍA DE ARTE CONTEMPORÁNEO



CHILE LO
HACEMOS
TODOS



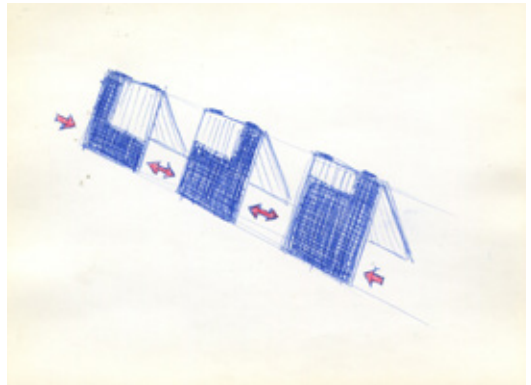
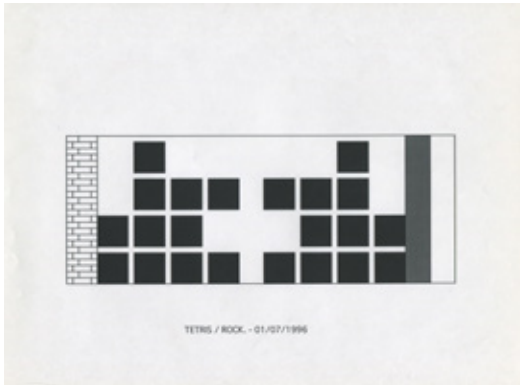
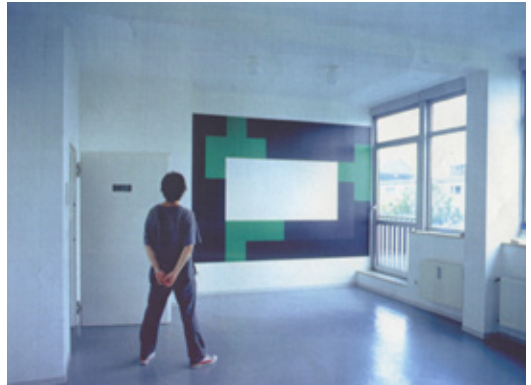
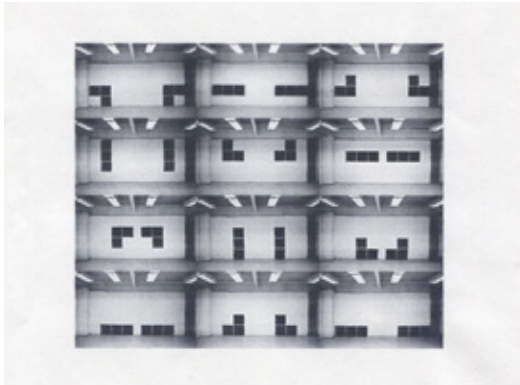
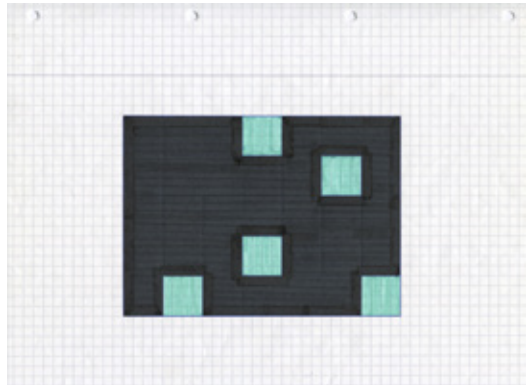
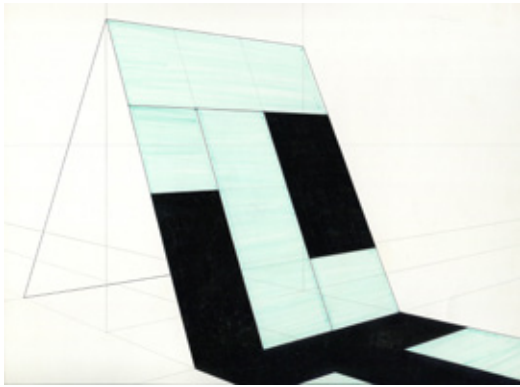


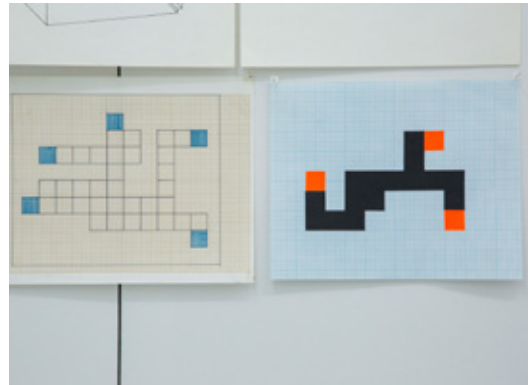
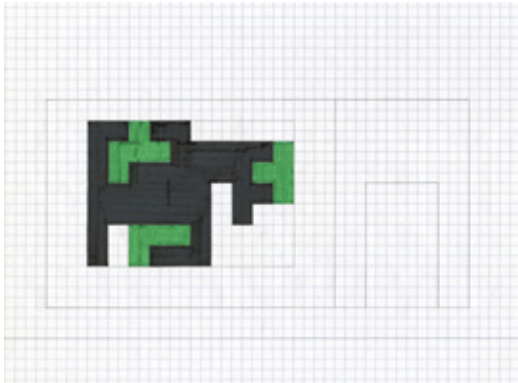
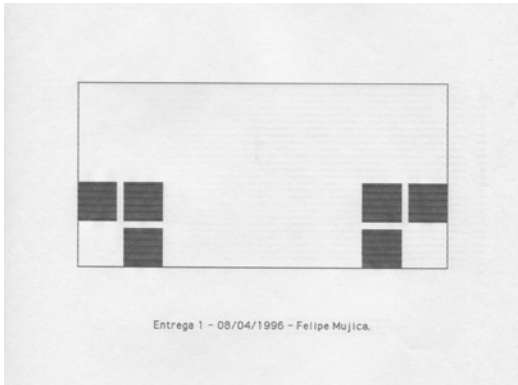






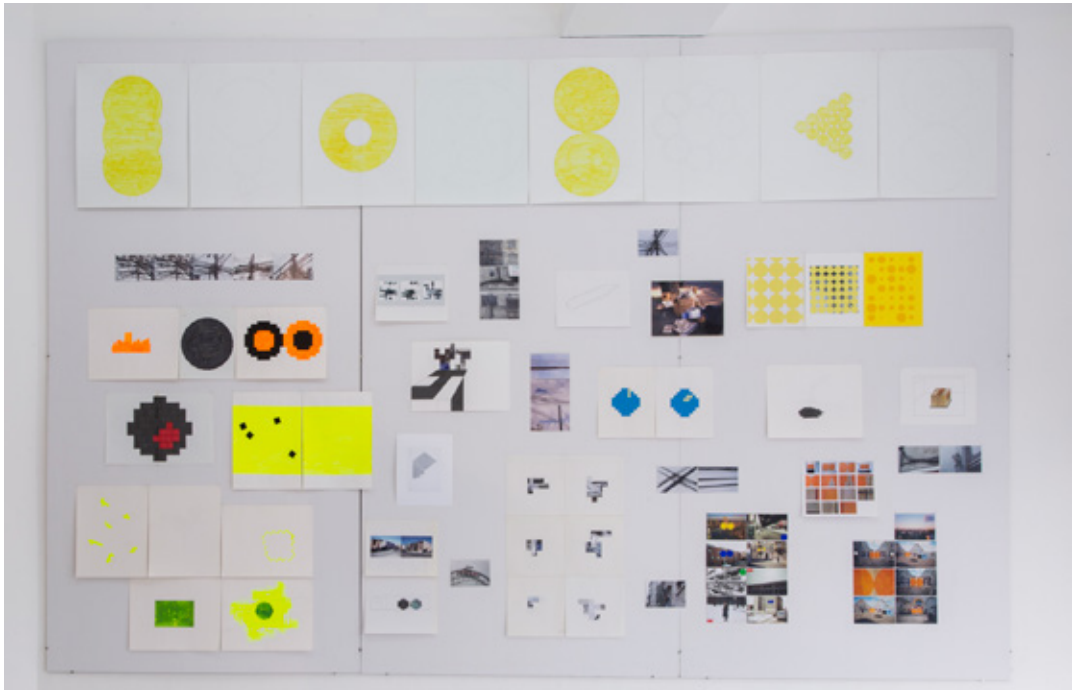




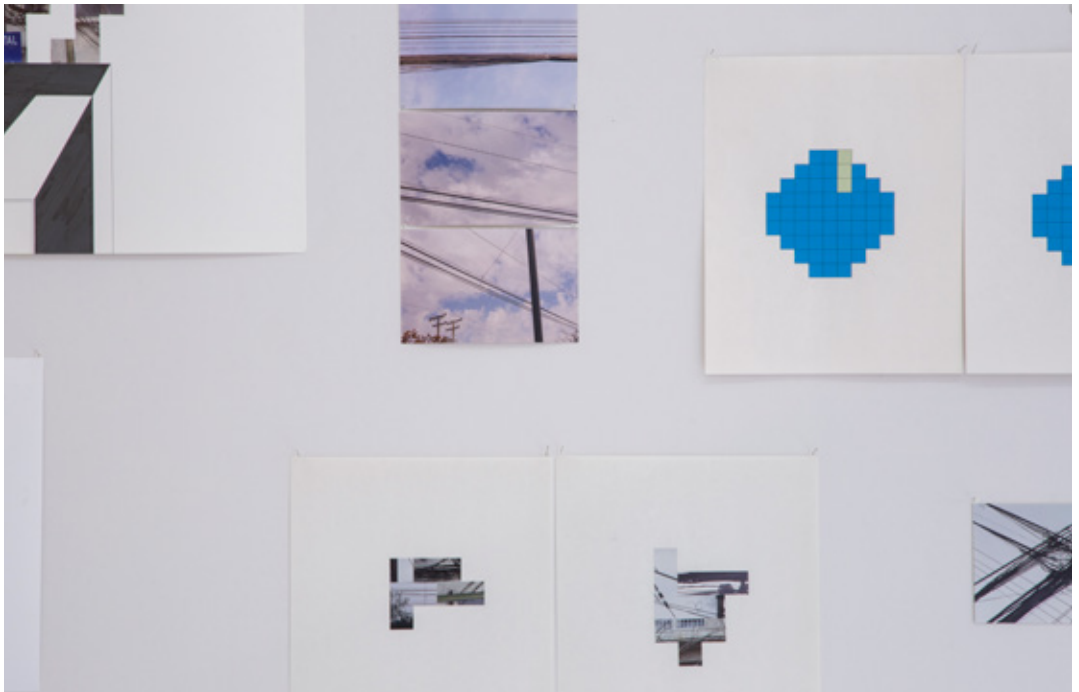
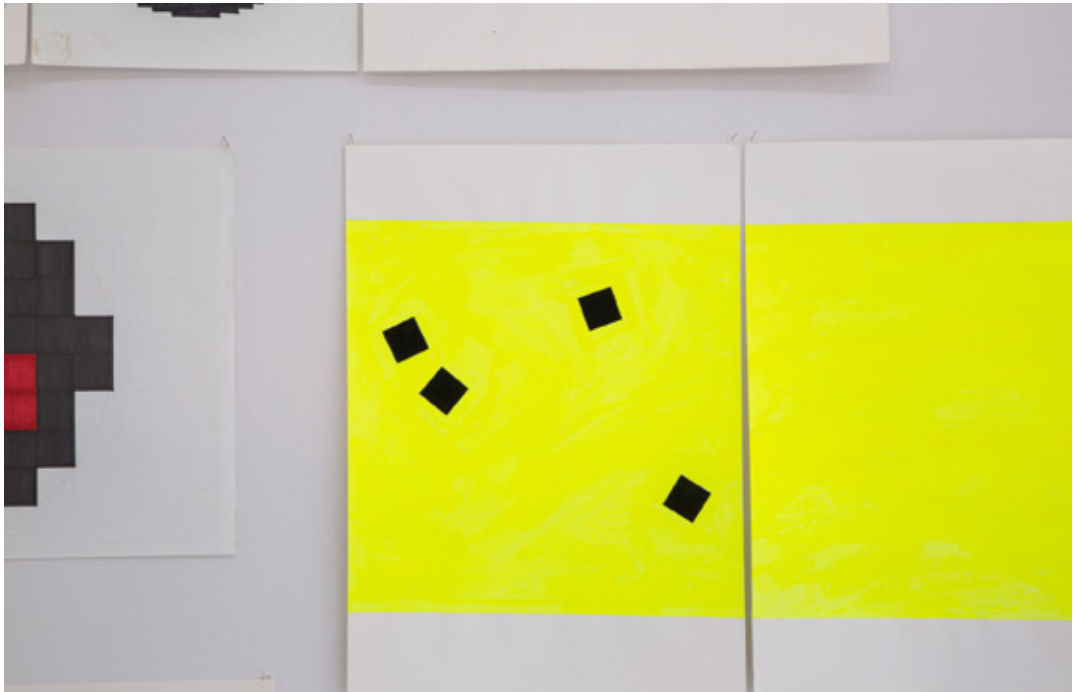


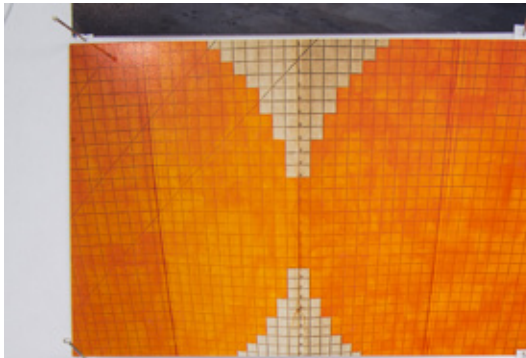


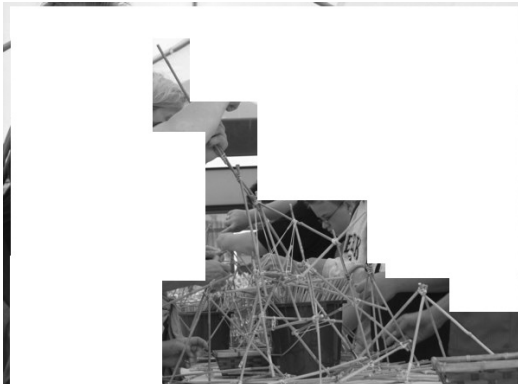
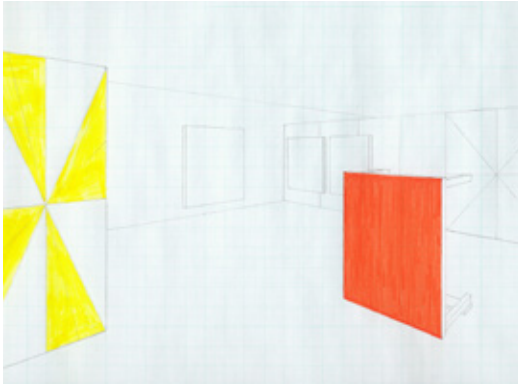


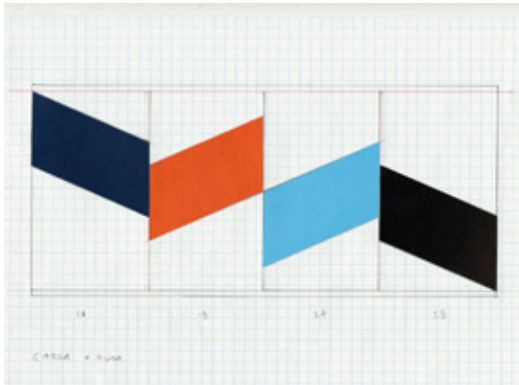
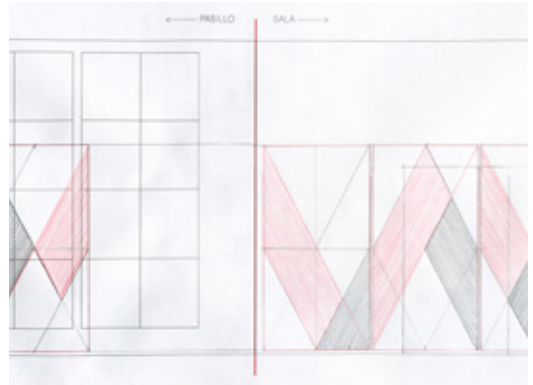
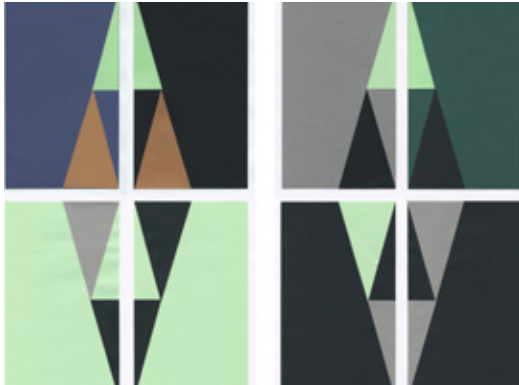




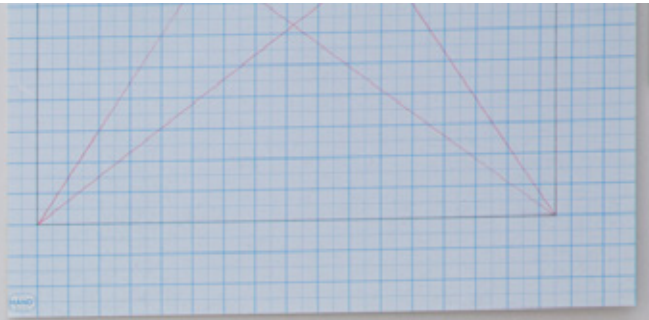


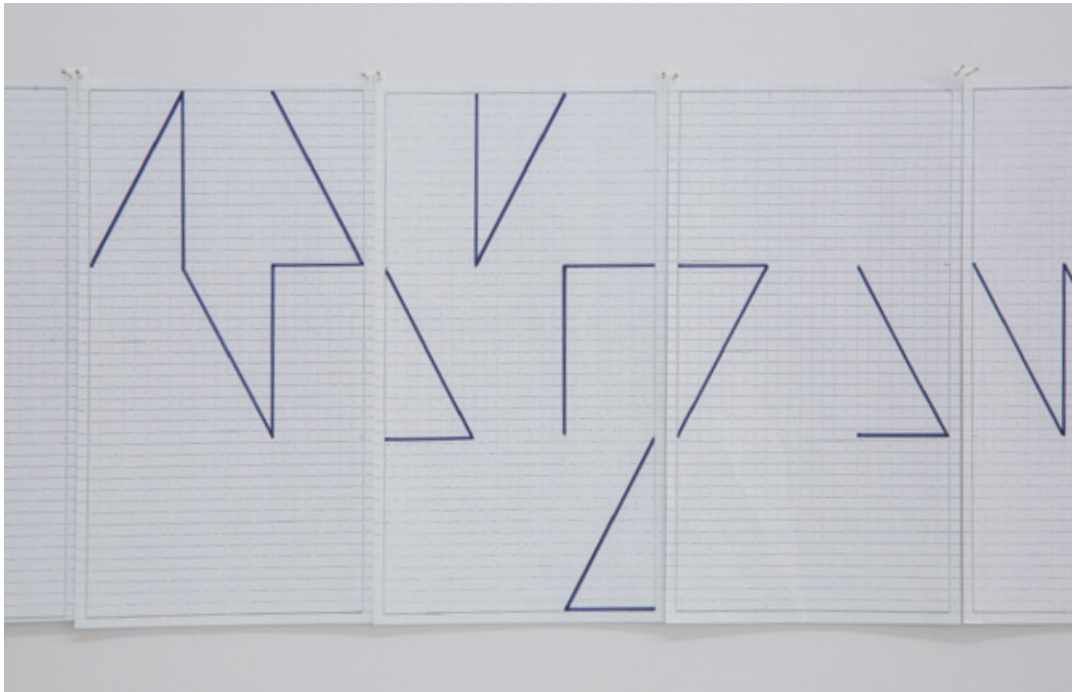


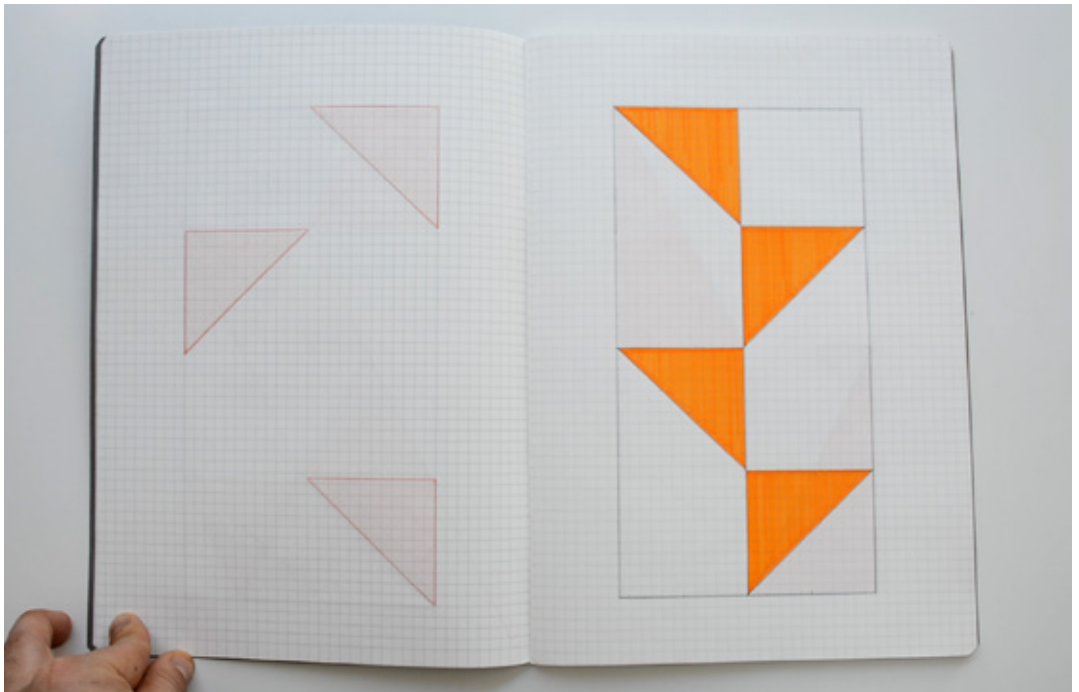
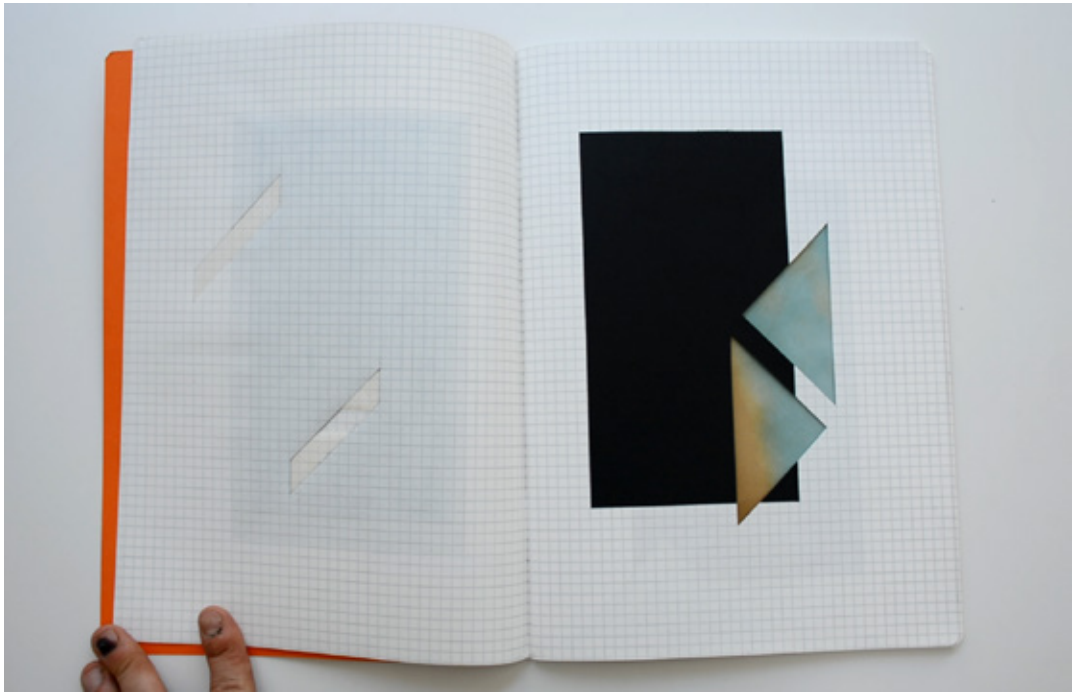












BAILE PARA CUATRO
ROMBOS Y UN TRIÁNGULO
AMARILLO

POR MARÍA BERRÍOS

Estoy aquí, dije, con los perros románticos

Y aquí me voy a quedar

RB

A veces pienso que más que escribir un texto sobre la obra de Felipe Mujica, sería mejor publicar una larga lista que reuniese todos los títulos de sus trabajos. Sería una lista delgada y angosta como la geografía chilena y duraría varias páginas. Una versión poética concreta de su obra, con algunos momentos de lirismo visceralista. Limitándome a las obras que mostró en Santiago en el verano de 2018, y obedeciendo a la arbitrariedad de la memoria, la lista podría comenzar así:

tetris plano

sombra de madera

nieve oscura

goteo de pixeles

paredes amarillas

mesa naranja

laca de acero

ojos de perro azul

Reconozco que estas transcripciones/traducciones realizadas al vuelo –hay varios títulos originalmente en inglés– no son del todo satisfactorias, y que a veces incurrí en intervenciones mínimas (por ejemplo, en un desliz, quedó incorporado un descriptor en el título, «*tetris, plano*» pasó a ser «*tetris plano*», y así en un par de casos más). Existen también en los fragmentos presentados aquí, en esta lista aún inexistente, otros malos entendidos. Pero al darme cuenta, me pareció que eran lo suficientemente Mujica como para dejarlos. Una lista así, ojalá bien extensa, con títulos de todo

tipo, incluyendo nombres de dibujos, de textos, de exposiciones, de cortinas. Lo que dicho sea de pasó, sería una excelente playlist de geometrismo popular (desconozco si existe dicho género musical, pero se me ocurre que podría reunir a grupos como las ya legendarias Malas Amistades colombianas, o aquella dominicana divina Rita Indiana, o la mexicanísima Odisea Ocotepéc). Armar semejante lista de canciones– o trabajos de artista, dependiendo del punto de vista– no busca destacar la calidad literaria de los títulos. El punto de estas pilas de palabras está en que su acumulación azarosa da cuenta de un cuerpo de obra en movimiento. Palabras utilizadas para nombrar diversas composiciones, interacciones de color, variaciones de la forma, e intervenciones del espacio, que permiten imaginarse la constelación del trabajo de Mujica. Un color que se comporta de tal o cual manera, que interactúa con las cosas e incurre en alteraciones, no tiene que ver con la ciencia de la óptica, o con las propiedades intrínsecas del color o de las formas, sino con sus relaciones sociales. El asunto está en las relaciones de esos colores y esas formas con sus amigos, con las canciones que les gusta bailar, con los video juegos que comparten.. Básicamente, sus interacciones con sus vecinos, su barrio, su contexto. Estas palabras son llamados a observar esos movimientos de cerca, a coreografiarlos, a bailarlos juntos.

puertas en la pared

tetris contacto

oye tu, porque yo

sin titulo en Valdivia

estudio, block

examen, la cosa
el pájaro, la carabela
cables, collage
cuando un perro conoce a otro perro

Esas listas podrían también ser interiores de ciertas sandwicherías del centro de Santiago –de esas dónde se sirven vasos altos y fríos de cola de mono y se celebra haber pasado agosto independiente de la temporada–, magníficas escenografías para el Festival de Viña, o potenciales telones de fondo para acompañar a las tocatas de Pancho Relámpago y su banda «Los neochilenos» en sus giras por el norte del país. Escribiendo esto, me doy cuenta que Felipe sería un excelente escenógrafo. Se me ocurre que no es improbable que lo sea y que nos enteremos de aquello en alguna futura muestra en que decida abrir otra de las pequeñas carpetas que archiva en su taller. Como esas rotuladas: «bocetos» y que decidió sacar de su cajón para esa muestra del verano pasado en Santiago. Papeles que aparecieron, a pesar del pudor de hablar de la vida estudiantil, de sacar a colación la pyme frustrada de papeles de color (que podría considerarse el germen empresarial de lo que luego se convirtió en Galería Chilena, pero esa es otra historia). De volver por temporadas a la casa materna y experimentar con el mobiliario, de los amigos de chico, fieles como perros callejeros. Pero la verdad es que estas aparentes banalidades son fundamentales, y ese fundamento aparece en el trabajo de Felipe como una mesa dada vuelta. Una mesa ladeada, que a la vez unía y separaba otras canciones o –perdón– otros objetos, unos de otros. Puertas apoyadas en la pared, como indicador de otras direcciones posibles. Puertas vueltas paneles

maleables, hasta que su permeabilidad los volvió tan suaves que podían doblarse, guardarse y moverse a voluntad. Los dibujos se volvieron espaciales y se convirtieron en estructuras de soportes. Las canciones se hicieron cortinas. Micro–telones de la vida diaria.

Carla y Runo
un día, todo esto será suyo
sin título 23
sin título 24
sin título 26
sombra 1
sombra 2
sombra 3
corazón solitario y abundante
collages triangulares

Por otro lado, apilar estas palabras ofrece una perspectiva más alargada del trabajo. Hay también en estas cosas, que por mucho tiempo el artista no quería mostrar –sus trabajos de estudiante de arte y sus apuntes y estudios para la realización de obras– algo que no sé bien como describir sin sonar un poco siútica. Mujica es alguien que lleva consigo los lugares en que ha vivido. Todo aquello está presente en sus trabajos de manera atonal, por decirlo de algún modo, quizás ahí pesa su formación en grabado. Estos pequeños gestos son imperceptibles a primera vista, pero se acumulan en la clandestinidad de aquellas formas aparentemente sencillas; en un rombo alargado, en un gris acromático típicamente santiaguino, o en un amarillo ocre levantado de una esquina de Nueva York, en unos círculos de Brooklyn. Ciertos colores, por ejemplo, se instalaron en su trabajo como huéspedes

provisionales que se fueron quedando. Es posible que estas relaciones tengan una genealogía en su niñez, en aquel lenguaje permeable del exilio. En ser un niño que escucha un idioma y que contesta en otro. En una infancia en que se cohabita con los padres en un lugar, cuando éstos, en cierta medida, viven en otro país que ya no existe como ellos lo recuerdan. Un país desconocido para esos niños. Un sitio imaginario en que uno también comienza a vivir un poco. Una vida multiplicada, en la que un paralelepípedo no es, y nunca será, solo un paralelepípedo. Una composición de Mujica siempre trae consigo otras disposiciones. En las figuras que propone siempre existe al menos un doble potencial, que habita en otra parte. Una vida gemela. Una conexión astrofísica. Esos otros bailes.

María Berríos es socióloga, editora y curadora independiente, vive en Copenhagen. Su trabajo explora y atraviesa arte, política y cultura, con un interés especial en experimentos colectivos y las maneras en que se exponen al mundo. Berríos ha escrito extensamente sobre arte, política y cultura contemporánea en América Latina y más allá y ha sido parte de múltiples proyectos colaborativos. Fue miembro fundador, junto a los artistas Ignacio Gumucio y Francisca Sánchez, del colectivo *Vaticanochico*. Entre sus proyectos más recientes se encuentran la exposición de investigación *The Revolution Must Be a School of Unfettered Thought*, una colaboración con el artista Jakob Jakobsen expuesta en una primera versión en la 31 Bienal de São Paulo (expuesta también en Göteborg, 2015 y en San Sebastian, 2016), y la exposición Alberto Cruz. 'El cuerpo del arquitecto no es el de un solo hombre' (co-curada con Amalia Cross, MAVI, Santiago, 2017). Desde 2016 ha sido una colaboradora permanente de Hospital Prison University Archive, un espacio expositivo y estación radial que lleva el artista Jakob Jakobsen en un cuarto del edificio en que viven juntos a su hijo de tres años que se cree ninja.

TRENES QUE VUELAN DE
UN PLANETA A OTRO,
SAMURÁIS QUE LUCHAN EN
UN PASADO INMUTABLE

POR FELIPE MUJICA

Versión editada y revisada, originalmente
publicada en *Cuadernos de Arte No.20*,
Pontificia Universidad Católica de Chile,
Facultad de Artes, Santiago de Chile

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 cada. La idea es ir completando niveles horizontales, los 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 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 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)¹, Pajitnov creó una primera versión de Tetris en una computadora *Electronika 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 pantalla². 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 el 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 merecen ser mencionadas. Buscando información en la Internet, me crucé con un video tipo nota televisiva sobre la historia del Tetris³. 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 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 cuadrículada, 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 and 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 was officially categorized as a form of hallucination and was nick-named The Tetris Effect.*⁴

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 este texto. 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, específicamente 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 la 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)*⁵

Aquí se refuerza lo comentado por el video, y quedo con la impresión de que la escena de la familia Simpson en configuraciones cuadrículadas, 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 traumáticos⁶. 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 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; la idea de que cada semana, gracias al esfuerzo del alumno más la crítica del profesor y sus compañeros de curso, era esperable observar una progresión ascendente en la calidad de la entrega, 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 formales de la obra hacia lo social y hacia la universidad 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.

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 Arte⁷. 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 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 y 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. Casi como 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 trabajo 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, la factura manual y la dimensión doméstica que hay involucrada en su proceso. De hecho la mayoría de las cortinas han sido producidas en casa con la asistencia de Johanna Unzueta⁹. 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. Es como si el trabajo estuviera 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”¹⁰, 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.

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 más 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. Aunque a la

vez siempre contiene algo de las otras posibilidades de comportamiento. En ese sentido las cortinas funcionan como un embudo, o un signo: <. 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 de Galería Chilena y las sucesivas experiencias colaborativas en las que he estado involucrado desde 1995 hasta hoy¹¹.

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 Chile¹². 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”¹³. Es un gesto bellissimo, 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 things¹⁴

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 Madí, como Tetris, como mis cortinas, como los Torneos de Manuel Casanueva, y como el *Parangolé* que usa Jerónimo¹⁵ bailando una samba. Al parecer no existe juego sin un jugador, y tampoco existe juego sin movimiento eterno.

- 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 cuadrados, 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/
- 4 Luego de años de popularidad en el mercado, El juego fue sujeto de estudios científicos y se determinó que el juego prolongado causaba que los usuarios vieran el mundo real como un juego de Tetris, en el sentido del cómo la cosas caizan. Esto fue categorizado formalmente como una forma de alucinación, y fue apodado como "El efecto Tetris"
- 5 En un estudio del Departamento de Psiquiatría del Harvard Medical School, los investigadores le pagaron a a 27 personas por jugar Tetris múltiples horas del día, por tres días consecutivos. Días después del estudio, algunos participantes literalmente, no podían dejar de soñar sobre de figuras cayendo del cielo. Otros no podían dejar de ver estas figuras en todas partes, incluso estando despiertos. Simplemente no podían dejar de ver su mundo como si estuviera hecho por bloques de Tetris.
- 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>
- 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.
- 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 geométricos míos y otros simplemente funcionaban como muros en relación a las obras de Diego y Johanna, ya fuese creando espacios o funcionando como soporte de sus obras. Esta fue la primera instalación donde trabajé con la idea de diseño de exhibición, la cual volvería a presentarse años después en varias de las instalaciones con cortinas.
- 9 Este texto fue escrito a mediados de 2015 pero desde el 2014 en adelante la mayoría de los proyectos de cortinas

han sido realizadas en colaboración con diferentes equipos de artesanos en diferentes ciudades y contextos (Antigua Guatemala, São Paulo, Cuenca, Gotemburgo, Zacatecas, etc.). El proceso de trabajo sigue siendo domestico sin embargo no desde un punto de vista personal.

- 10 En *Tetris* (1996), el movimiento de los dos módulos realizado cada semana era hecho sin público, manteniendo el aspecto performático del trabajo oculto.
- 11 Galería Chilena fue un proyecto fundado junto a los artistas Joe Villablanca y Diego Fernández en 1997. Primero funcionó como una galería comercial y nómada 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" *Trapped by Mutual Affection*, Santiago de Chile/Nueva York: DIRAC- La Nube Loca.
- 12 Pocos días antes a esta protesta, estudiantes del Instituto Nacional se tomaron la Alameda y organizaron un partido de baby-fútbol en la calle. Ver: <http://www.biobiochile.cl/2015/05/29/secundarios-bloquean-paso-por-la-almameda.shtml>
- 13 Nombre coloquial dado a vehículo "lanza agua" de Carabineros de Chile.
- 14 "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 las cosas" (la traducción es mía).
- 15 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.

BIBLIOGRAFIA

- 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.

DANCE FOR FOUR
RHOMBUSES AND A YELLOW
TRIANGLE

BY MARÍA BERRÍOS

I'm here, I said, with the romantic dogs

And here I'm going to stay.

RB

Sometimes I think that rather than writing an essay about the work of Felipe Mujica, it would be much better to publish a long list of all the titles of his work. It would be a narrow, thin list just like the geography of Chile, and it would go on for several pages. A concrete poetry version of his oeuvre, with a few moments of visceralist lyricism. If I limit myself to only those pieces he exhibited in the summer of 2018 in Santiago, the list might start off as follows, bearing in mind the arbitrary nature of memory:

flat tetris

wood shadow

dark snow

dripping pixels

yellow walls

orange table

steel lacquer

blue Dog Eyes

I acknowledge that these transcriptions/translations done ad hoc—several of these titles were originally in English—are not entirely satisfying, and that sometimes I engaged in minimal interventions. For example, by mistake, an adjective used to describe a work was incorporated into the title, going from “*Tetris*, plano,” to “tetris plano,” among other cases. There are other mistakes to be found in the extracts I present herewith of this still nonexistent list, but when I became aware of them, I felt that they were very much Mujica in nature

and left them as is. That kind of list would hopefully be quite long, with titles of all kinds, including names of drawings, texts, exhibitions, curtains—which, by the way, would make an excellent playlist of popular geometrism. I don't know if a musical genre of that name actually exists, but I think it could include groups like the now legendary Colombian Malas Amistades, the divine Dominican Rita Indiana, or the *mexicanísima* Odisea Ocotepec. Compiling such a list of songs—or artists' works, depending on your point of view—is not about underscoring the literary quality of the titles. The purpose of these piles of words is that their random accumulation serves to reflect a body of work in motion. Words used to name a diversity of compositions, color interactions, formal variations and interventions in space, that allow us to envision the constellation of Mujica's work. A color that behaves this way or that, interacting with things and incurring in alterations doesn't have to do with the science of optics or the intrinsic properties of color or form, but with its social relations. The key lies in the relationships of those colors and those forms with his friends, with the songs they like to dance to, with the videogames they share with one another. Basically, his interactions with his neighbors, his neighborhood, his context. These words are invitations to observe those movements close up, to choreograph them, to dance with them.

doors on the wall

tetris contact

hey you, why me

untitled in Valdivia

studyo, block

exam, the thing

the bird, the caravelle
cables, collage
when a dog meets another dog

These lists could also be scenarios, of the interiors of certain luncheonettes in downtown Santiago — the kind that serve tall, cold glasses of *cola de mono* and that celebrate surviving August no matter what time of year it is—; magnificent set designs for the Viña del Mar music festival, potential backdrops for accompanying the concerts of Pancho Relámpago and his band Los Neochilenos on their tours of northern Chile. As I write this, I realize that Felipe would make an excellent set designer, and it suddenly occurs to me that maybe he is, and that we will all learn of this in some future exhibition in which he decides to open another one of the small folders he stores in his workshop. Like those labeled “sketches” that he decided to remove from their drawer for last summer’s exhibition in Santiago. Papers that appeared despite the reticence about talking of student life, or bringing up his frustrated microbusiness of colored papers (which could be considered the entrepreneurial seed that later evolved into Galería Chilena, but that is another story...), going back for periods of time to his mother’s house to experiment with the furniture, friends from childhood, faithful as stray dogs. But the truth is that these seeming banalities are in fact essential, and this essence appears in Felipe’s work like a table turned upside down. A tilted table that both joined and separated other songs or —excuse me— other objects from one another. Doors resting against the wall, as if indicating other possible directions, doors turned into malleable panels until their permeability

leaves them so soft that they can fold, be saved and move around at will. Drawings became spatial and turned into support structures. Songs became curtains. Micro-curtains of everyday life.

Carla and Runo
one day, all this will be yours
untitled 23
untitled 24
untitled 26
shadow 1
shadow 2
shadow 3
lonely and abundant heart
triangular collages

On the other hand, piling up these words offers a more elongated perspective of the work. In these things that the artist did not want to show for a very long time —his work as an art student and his notes and studies for future works— there is also something that is hard to describe without sounding a little pretentious. Mujica is someone who carries with him all the places he’s ever lived; all these things are present in his works in an atonal fashion, so to speak, perhaps this is where we may note his training as a printmaker. These tiny gestures are imperceptible at first glance, but they add up in the clandestine state of those seemingly simple forms, in an elongated rhombus, in an achromatic gray that is so typical of Santiago, or in the ochre yellow taken from a New York street corner, some circles in Brooklyn. Certain colors, for example, settled into his work like temporary guests that ended up hanging around indefinitely. It is possible that these

relationships can be mapped to his childhood, to that permeable language of exile, to being a little boy who listens in one language and answers in another. To a childhood of cohabiting with his parents in one place, even though they, to a certain degree, live in another country that no longer exists as they remember it. An unknown country for these children, one that exists only in the imagination. An imaginary place that one also begins to live in, just a bit. A multiplied life in which a parallelepiped is not, and never will be, just a parallelepiped. A composition by Mujica always brings with it other dispositions; in the figures he proposes there is always at least a double potential that inhabits elsewhere. A twin life, an astrophysical connection. Those other dances.

María Berríos is a sociologist, independent writer and curator living in Copenhagen. Her work explores issues traversing art, culture, and politics with a special interest in collective experiments and the ways they expose themselves to the world. Berríos has published extensively on art and politics in Latin America—and beyond—, and has been engaged in several collaborative art projects. She was a founding member, along with the artists Ignacio Gumucio and Francisca Sánchez, of the collective *Vaticanochico*. Among her recent projects are the research exhibition *The Revolution Must Be a School of Unfettered Thought*, together with artist Jakob Jakobsen for the 31st São Paulo Bienal (also exhibited in the Göteborg International Biennial for Contemporary Art 2015 and Peace Treaty, San Sebastian, 2016), and the exhibition, co-curated by Amalia Cross, Alberto Cruz. “*The Body of the Architect is not that of just one Man*” (MAVI, Santiago, 2017). Since 2016 she has been a steady collaborator of Hospital Prison University Archive, a project space and radio station run by the artist and organiser Jakob Jakobsen in a room in the building where they live together with their three year old son who believes he is a ninja.

TRAINS THAT FLY FROM ONE
PLANET TO ANOTHER, SAMURAI
FIGHTING IN AN IMMUTABLE PAST

BY FELIPE MUJICA

Revised and edited version, originally published in
Cuadernos de Arte No.20, Pontificia Universidad
Católica de Chile, Facultad de Artes,
Santiago de Chile.

1. 1996: T_E_T_R_I_S

Tetris is a video game in which players rotate, move and drop a series of geometric figures, which are comprised of square modules, onto the horizontal plan of a two-dimensional space. The shapes may be either symmetrical or asymmetrical. The player must spin and move them in order to find the right position from which they are to drop down onto the plane. The goal of the game is to successively complete horizontal levels, which are eliminated with each completion, and the figures fall faster and faster as the player advances. If the pileup reaches the top of the screen, the player loses. The more horizontal levels a player completes—and eliminates—the higher the score and the longer the game lasts. There is a handheld version (Nintendo Gameboy), a public video game version (Diana, Delta 21, etc), and a version for personal computer: something for everyone (Mujica, 1996, 2).

This is the first paragraph of my undergraduate thesis, which I presented to the School of Art of Universidad Católica de Chile in December of 1996, in fulfillment of my Bachelor of Arts degree with a special mention in printmaking. The game described above was very popular in the 1990s, and though its fame has ebbed in recent years due to the emergence of variations such as Candy Crush and Bejeweled, as well as the many other “time wasting” social network fuelled games that have been spawned in recent years, Tetris is arguably one of the most popular video games of the computer age.

The game was a direct reference to the system of work that I was developing at the School of Art before I graduated. It is based on continuous, never-ending, almost mind-numbing repetition of formal-spatial studies and movements. In this game, what matters is the system, and though its structure and rules are very simple, it is powerfully addictive. It is a game that is impossible to win, but easy to lose.

Tetris is interesting, as well, because its history is linked to the Cold War in a way that I believe is worth reviewing. Tetris was invented by the Russian programmer Alexey Pajitnov, who worked in the 1980s for the Dorodnysyn Computing Centre at the Soviet Academy of Science in Moscow. Inspired by the Pentomino puzzle game, which involves assembling different geometric figures on a flat plane by using just five square modules,¹ Pajitnov created a first version of Tetris on an Elektronika 60 computer in 1984. Instead of using figures made up of five squares, he used four-square figures, but the main and most innovative factor he incorporated was the concept of gravity: in Tetris, the figures were made to “fall” from the top to the bottom of the screen.² In 1985 his colleague Vadim Gerasimov developed a version for IBM PC, which traveled to Hungary, where it was adapted to the Apple II and Commodore 64 environments by Hungarian programmers, and in 1986 it was discovered by the president of a British programming company, to whom the game’s rights were sold (without consulting Pajitnov). This led to years of legal battles between different computer-game developers (mainly Microsoft, Atari and Nintendo), the Soviet government, and Pajitnov himself.

The fascinating aspect of this story is the degree of notoriety the game achieved, the financial stake a number Without going into the details of multinational companies had in it, and the geopolitical drama that unfolded because of it. There is something in the game's monotony, its almost hallucinatory specificity, and its constantly moving geometry, that attracted and continues to attract people of all ages, genders, and socioeconomic backgrounds. For all these reasons it was rightly predicted to be a highly profitable product.

To take the Tetris story into even more unexpected terrain, there are two specific consequences of the game that I believe are worth mentioning. Hunting for information on the Internet, I came across a video, done in the style of a TV news story, that told the history of Tetris.³ Flashing across the screen for a few precious seconds was a scene from *The Simpsons* in which Homer Simpson organizes and arranges his family and different objects, all of them deformed into a modular Tetris-style state, so that they will fit into the Simpson car in advance of a family road trip. The scene refers to a state called The Tetris Effect, in which people who become addicted to the game become immersed in a world where they view everything from the perspective of the efficient use of space and on the basis of a square modular structure, falling prey to a semi-hallucinatory state.

A quote from this video (4:38 mins):

Following years of popularity on the market the game was the subject of scientific study, [and] 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 nicknamed The Tetris Effect.

Since the video makes no specific reference to the title, date, or institution that funded the study, this quote probably lacks the credibility or weight needed to convince the readers of this text. Yet I do think that the story it tells is relatively believable —I find the idea entertaining, at least. And more than its validity as a source, what interests me is the possibility that Tetris, and specifically its philosophy-structure of spatial organization, is inexplicably projected beyond the physical and virtual boundaries of the game into extra/supra formal spaces. The degree of cultural cannibalism is also interesting. This is not the first time we have seen *The Simpsons* using and exploiting real-world events and characters, whether from the worlds of politics, entertainment or sports — as long as they are famous and easily identified. In this case the show absorbs a popular videogame and its possible psychedelic effect.

Searching for more information on the so-called "Tetris effect," I found another quote that does seem somewhat more reliable:

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)

The author underscores what is said in the video, and I am left with the impression that the scene of the Simpson family in square configurations, efficiently organized but clearly quite uncomfortable, might just be a double hallucination. Not only do we find the materialization of the idea that this might actually occur, now we are seeing it in an animated world that distills multiple realities in the micro-universe of Springfield.

Other scientific studies suggest that Tetris might have a positive effect on people suffering from Post Traumatic Stress Disorder (PTSD), that playing the game might serve to alleviate the recurrence of flashbacks of traumatic events.⁴ Without going into the details of the many experiments carried out, I do think it's possible to conclude that Tetris, whether we overuse it or use it for a specific purpose, has the power to affect us quite deeply, both in how we relate to the world and in how we confront and assimilate certain traumatic memories. Objects, memory, organization and perception of both. Once again, I think it's quite incredible that such a simple game could have so many consequences.

Going back to my work, between 8 April and 26 June 1996 I put together an installation, which I called Tetris as a tribute and reference to the game, for my Advanced Printmaking class with professor Eduardo Vilches. The project involved installing, for a period of twelve weeks,

two groups of three square modules on one wall, each week moving one module per group, in symmetrical fashion, and alternating between one linear figure and one right-angle figure. The project sought to create a space with a slow movement, or a slow movement that might occupy a space, in which the multiple formal possibilities, of the figures but also of their relation to architecture, would be subjected to the social-academic structure of the course. In other words: based on the notion of the weekly assignment. The installation also questioned the notion of improving—the notion that each week, through the effort of the student, as well as the criticism of the professor and the other students, one would expect to see a positive progression in terms of the quality of the work handed in. That is, one would expect an evident evolution from one weekly assignment to the next. Tetris, my project, aimed for the very opposite: it sought to reclaim the stagnancy, the slowness and the boredom of how things evolve. It wanted to expose the absurdness of the idea of progress (at least in that context).

Just like the video game Tetris, my version had very clear rules and simple objectives: to create different figures that moved around on a two-dimensional plane. An important point that I often brought up at our weekly criticism sessions was that the project sought to expand the formal relations and factors of the work toward the social, toward the university as a structure for learning. Tetris, my project, was ultimately a conceptual game, that reflected aspects of a video game, which in turn reflected in the printmaking work that had been produced (at first formal games with metal sheets on paper that later became formal games of monochrome silkscreens on self-adhesive paper on a wall). It was a game in every

sense of the word, a space and time of experimentation and discovery dictated by rules and a surface, albeit a 4D surface in this case.

In my first official catalogue published by Galería Gabriela Mistral, on the occasion of the exhibition Felipe Mujica y Joe Villablanca, Diego Fernández wrote:

The work reveals a kind of annihilating silence, a previous dialogue between its parts, that reduces all of my possible aesthetic evaluations to a problem of physical magnitudes, of scale, of saving my skin, of seeing how big I am and how big you are, of whether I am able or not to face up to that invisible enemy, because I can see that the space that becomes real thanks to the symmetry (the distance between one figure and its pair) has a hole that is the precise spot where I am standing, and it turns out that I am unnecessary, and in fact bothersome, because I break the equilibrium of the forms, and so I am actually in danger, because at any given moment I might be impaled by its rules, to which I undoubtedly do not belong. (21).

This very personal analysis dramatizes the role of the viewer, whose participation or even existence is now almost unnecessary in Tetris. Perhaps this means that Tetris, my game, achieved a degree of abstraction that rendered it a collection of rules that interacted amongst themselves, on their own, in the air, on the wall, with neither gravity, direction, dimension, nor increase in speed, buried in a series of folders with notes and comments in a file cabinet in an office at

the School of Art.⁵ In retrospect, one is left with a confused sensation: on the one hand the audience was absolutely necessary—in fact it was an essential element of the weekly assignment—but then again maybe it wasn't that necessary. Maybe the rules were the main thing, like in any game. So then, does the game exist if nobody plays it?

II.2006: Curtains

The first curtain I made was in March 2006, for my exhibition *Sound, Sound, Sound* at Galería Metropolitana in Santiago. The work that occupied this cavernous space consisted of a semi-architectural installation with wood panels, which housed an urban sound studio, with three interconnected video projections that came together to form a single musical piece. This was my first and only experience with video (at least the only one I exhibited). Since March is a hot, sunny month in Santiago, I decided to darken the room, but I wanted to avoid the same old black curtain used in video art installations, so I decided to make a curtain with a geometric design that could darken but also work as an important element within the exhibition, as a kind of backdrop, a theatrical thing, that might separate the outside of the gallery from the inside, but that would be permeable. In homage to the video work, I called this first curtain RGB. It was also the first time I saw how a curtain swayed and waved in the wind in that environment, as if it was almost breathing.

Until that point my installation work had been primarily mural and two-dimensional. On certain occasions I had experimented with wood panels, either painted or with some modular Plexiglas application, either

to build volumes or just to create walls that might organize a space (one example is *Sunrise and Fall*, an installation I created for a group exhibition in December 2005)⁶ Working with fabric freed me from a number of material restrictions —mainly the issue of storing and transporting the work— and, in fact, it became an ideal strategy for my situation in New York, where I still work in the very limited space of my apartment (perfect because of its economy of means and domesticity). After an initial period of discovery and experimentation, I arrived at a situation in which the work once again functioned according to certain self-imposed rules. They were rules that emerged naturally and progressively, adapting and accommodating to different spatial conditions, intentions and objectives.

There are several aspects of using fabric as a material, and specifically as a floating wall/panel, that interest me. Firstly their presence, their fragile, light, permeable quality appeals to me. Secondly the handmade, domestic dimension of the process by which they are created. Most of the curtains have been produced at home, with Johanna Unzueta's assistance. Finally, I think the most important thing is that it is a material and an object that is in constant motion. The panels breathe in the space, with the space—at least that's how I interpret it. This happens when they move, ever so slightly, in response to any change in the circulation of air, whether due to a window or door opening, or a person suddenly walking by. It's as if the work is in a constant state of crisis. It's a two-dimensional fabric panel but it exists and functions in the space, creating three-dimensional situations. It's an almost-plane and an almost-architecture. There is something strange

about that, and that's what interests me. In a way, the curtains are almost paintings and almost objects that evolve into operating as almost situations.

On the other hand, similar to what happens in Tetris, the curtains can change their position in space, but now instead of happening "behind the scenes,"⁷ this movement takes place in the same space and it may be the viewer, the gallery owner, the curator, a guard, or me who effects a change in the position of one or more curtains. Once again, there are certain rules to be followed, a certain protocol, in order to enjoy the almost infinite variations of their formal and spatial behavior. It is not an event, game, or situation that is particularly interactive or sensorial: it is more like simply interactive and simply sensorial: a moment that is equidistant between improvisation and control. Both and neither one completely, or crazily so. With this we return to that state of ambiguity that characterizes them. They are an illusion of democracy, an illusion of interactivity.

Curtains are works that possess multiple functions and offer multiple readings. They can operate as fragile, temporary architecture. They can work as exhibition design, in connection with other works, either by me or other artists (in both cases they may be walls or backdrops). They can "behave" in different ways, as paintings, or else they might occupy the space of a painting, when installed upon a wall; or as a curtain, or rather occupying the space of a curtain, if placed in front of a window. They can become Japanese-style door-panels, if installed strategically at the entry/exit point between two rooms. In other words, their behavior is conditioned by their placement in space,

by their relation to other works, but at the same time that behavior always contains something that relates to other possibilities of behavior. In that sense curtains function as a funnel, or a <, starting from the particular and specific (a point: formal relations on a surface) and evolving, expanding and growing toward a situation that is spatial, collaborative, permeable (both physically and conceptually: various points that interact).

Any number of explanations might serve to elucidate the origin of this quest, this need for expansion, but one of the most obvious and simple ones would be the history of Galería Chilena and the successive experiences with collaboration that I have been involved in since 1995.⁸

By way of a conclusion I would like to propose two final reflections: one is political and the other almost spiritual. The first is a simple image that shows a poetic-athletic action carried out, as I understand it, by secondary school students and teachers in Santiago during one of the last protest marches held in the context of the discussions about educational reform in Chile.⁹ This image shows a number of different-colored balls (some soccer balls and others of questionable provenance) that were simply tossed into the middle of the street, interrupting and interfering with the passage of the police and the advancement of their “guanacos”.¹⁰ This was an exceedingly eloquent gesture through which the political grassroots successfully carried out a real, concrete action, which in my opinion was more symbolically effective and poetically intense than many “political art” projects, many of which I believe are nothing more than a packaged response to a certain degree of historic and social guilt felt by the academic left (in Chile, in New York, and all

over the world). We have here a clear example of the poetic, political, and comic possibilities of a game, and as it happened this particular event occurred only hours before the inauguration of the Copa América soccer championship, held in Chile in 2015. That’s hitting the nail on the head.

The second reference of this one-play ping-pong final is a quote from the film *Sans Soleil* by Chris Marker. In this quasi-fictional documentary, the narrator-character, observing Japanese people on a visit to Japan, talks about the impermanence of things:

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

Impermanence is a Buddhist concept that basically describes the constant state of change of things, people and the environment. Everything is in a constant state of motion, replacement, and retransformation, like Madí architecture, like Tetris, like my curtains, like Manuel Casanueva’s Torneos, like the Parangolé that Jerónimo¹¹ uses while dancing a samba. It would seem that the game cannot exist if there are no players, nor can a game exist without eternal movement.

1 According to Wikipedia: A standard pentomino puzzle is to tile a rectangular box with the pentominoes, i.e. cover it without overlap and without gaps. Each of the 12 pentominoes has an area of 5 unit squares, so the box must have an area of 60 units. Possible sizes are 6×10, 5×12, 4×15 and 3×20. The avid puzzler can probably solve these problems by hand within a few hours. A more challenging task, typically requiring a computer search, is to count the total number of solutions in each case.

2 Gravity also incorporated the concept of time-speed, since the game features a mechanism by which the figures fall more rapidly as the game advances.

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

4 For related studies, see: Nixon, Robert. "Tetris Shown to Lessen PTSD and Flashbacks." *Scientific American*. <http://www.scientificamerican.com/article/tetris-shown-to-lessen-ptsd-and-flashbacks> and Choi, Charles Q. "Tetris Therapy: Game May Ease Traumatic Flashbacks." *Live Science*. <http://www.livescience.com/8911-tetris-therapy-game-ease-traumatic-flashbacks.html>

5 An irrefutable fact: Tetris (1996) obtained a grade of 5.7 (on a scale of 1 to 7) for each version, and that was the final average—even, no highs, no lows.

6 In December 2005, along with Johanna Unzueta and Diego Fernández, I participated in the exhibition *Trapped by Mutual Affection*, held at Galerie Christian Nagel, Cologne/Berlin, as a parallel event of Design District during Art Basel Miami 2005. The work I exhibited, *Sunrise and Fall* (2005) consisted of a series of wood panels that served as walls that organized the exhibition spatially. Some of the panels featured geometric mural paintings that I had done, while others simply functioned as walls in relation to Diego's and Johanna's pieces. This was the first installation in which I worked with the idea of exhibition design, a theme that re-emerged years later in a number of installations involving curtains.

7 In *Tetris* (1996), the movement of the two modules each week was done without an audience present, maintaining the performative aspect of the hidden work.

8 Galería Chilena was a project established with the artists Joe Villablanca and Diego Fernández in 1997. First it worked as a nomadic commercial gallery in Santiago, Chile, from 1997 to 2000, and then as a collective, a "non-space for curatorial experimentation: (2000-2005), that carried out projects in New York, Santiago, Valparaíso and London. For more information on Galería Chilena, see: Faguet, Michelle (2004) "Marginally Successful: A Brief Account of Two Artist Run Spaces" in *On Cultural Influence*. Apexart, New York, and Faguet,

Michelle (2010), "Nunca usar la palabra 'yo', salvo en cartas", in *Trapped by Mutual Affection*, Santiago, Chile/New York: Nubeloca-Dirac.

9 A few days before this protest, students from the Instituto Nacional flooded the Alameda thoroughfare and organized a game of football on the street. See <http://www.biobiochile.cl/2015/05/29/secundarios-bloquean-paso-por-la-alameda.shtml>.

10 Guanaco, an animal similar to the llama, is the informal term used to describe the riot-control water cannons used by Chile's police force.

11 Jerónimo was a resident of Mangueira, one of the Rio de Janeiro favelas that artist Hélio Oiticica regularly visited. For his solo exhibition at Whitechapel Gallery in 1969, Oiticica decided to use an image of Jerónimo using a Parangolé for the cover of the exhibition catalogue and the exhibition flyer.

REFERENCES

- 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.



**TRENES QUE VUELAN DE UN PLANETA A OTRO,
SAMURAI QUE LUCHAN EN UN PASADO INMUTABLE**

FELIPE MUJICA

GALERÍA GABRIELA MISTRAL

12 de enero al 15 de marzo de 2018

SALA 1 (ACCESO)

Sombras imaginarias (cortina #?), 2017

Tela de algodón, costura y lana bordada a mano
250 x 140 cm

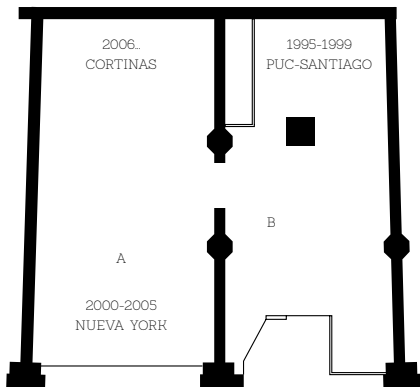
Dibujos, collages, impresiones inkjet, documentación fotográfica (impresa y diapositivas), texto y papeles impresos con serigrafía. 1995-1999. Todo montado sobre paneles de cartón panal de abeja (Honey Comb)

SALA 2 (PRINCIPAL)

Sombras imaginarias (cortina #?), 2017

Tela de algodón, costura y lana bordada a mano
250 x 140 cm

Dibujos, collages, impresiones inkjet, documentación fotográfica (impresa y diapositivas), texto, fotocopias y proyección de video a color y con sonido. 2000-2017. Todo montado sobre paneles de cartón panal de abeja (Honey Comb)



A-B: Cortinas de la serie Sombras Imaginarias. 2017.

Felipe Mujica (Santiago, Chile, 1974) vive y trabaja en Nueva York. Estudió arte en la Universidad Católica de Chile entre 1992 y 1996. Sus primeras exposiciones en Chile fueron acompañadas por la creación de Galería Chilena (fundado y dirigido junto a José Luis Villablanca y Diego Fernández), proyecto que comenzó como una galería nómada y comercial y terminó como un proyecto colaborativo, un experimento curatorial. En el año 2000 Felipe Mujica se radica en Nueva York donde actualmente vive y trabaja. De forma paralela e interrelacionada con su propio trabajo Mujica ha organizado y producido diversos proyectos colaborativos, principalmente exposiciones y la edición, diseño y publicación de libros de artista.

Ha expuesto individualmente en el Museo de Arte Moderno de Medellín; Galería Gabriela Mistral, Santiago de Chile; Casa Triângulo, São Paulo; Galerie von Bartha, S–chanf; Museo Experimental El Eco, México D.F.; Proyectos Ultravioleta, Ciudad de Guatemala (bi-personal); y Die Ecke Arte Contemporáneo, Santiago. Colectivamente ha expuesto en la XII Bienal FEMSA, Zacatecas; 32ª Bienal de São Paulo; The Carpenter Center for The Visual Arts, Harvard University, Cambridge, Massachusetts, CRAC Alsace – Centre Rhénan d’Art Contemporain, Altkirch, 12 Bienal de Cuenca, Fondazione Merz, Turín y en la 3ra Trienal de Guangzhou.

Felipe Mujica (Santiago, Chile, 1974) studied art at the Universidad Católica de Chile. Just out of art school, in 1997, he co–founds with Diego Fernández and José Luis Villablanca the artist run space Galería Chilena (GCH), which operated between 1999 and 2005, first as nomadic and commercial art gallery and later as a collaborative art project, a curatorial “experiment”. In early 2000 Mujica moved to New York City where he currently lives and works. Parallel and interrelated to his own work Mujica has organized and produced many collaborative projects, which include mostly exhibitions and the editing, design and publishing of books.

He has had solo shows at Museo de Arte Moderno de Medellín, Galería Gabriela Mistral, Santiago de Chile, Casa Triângulo, São Paulo, Galerie von Bartha, S–chanf, Museo Experimental El Eco, México City, Proyectos Ultravioleta, Ciudad de Guatemala (2 person show) and Die Ecke Arte Contemporáneo, Santiago. Collectively he has exhibited at the XII Bienal FEMSA, Zacatecas, 32ª Bienal de São Paulo, The Carpenter Center for The Visual Arts, Harvard University, Cambridge, Massachusetts, CRAC Alsace – Centre Rhénan d’Art Contemporain, Altkirch, 12 Bienal de Cuenca, Fondazione Merz, Turín y en la 3ra Trienal de Guangzhou.

AGRADECIMIENTOS ARTISTA:

JOHANNA UNZUETA, SALVADOR MUJICA, JOE VILLABLANCA,
MARIA BERRIOS, CRISTIAN SILVA, EDUARDO VILCHES, ALICIA
VEGA Y A TODA MI FAMILIA Y AMIGXS.

MINISTRA DE LAS CULTURAS, LAS ARTES Y EL PATRIMONIO
CONSUELO VALDES CHADWICK

SUBSECRETARIO DE LAS CULTURAS Y LAS ARTES
JUAN CARLOS SILVA ALDUNATE

JEFA DEL DEPARTAMENTO DE FOMENTO DE
LA CULTURA Y LAS ARTES
CLAUDIA GUTIÉRREZ CARROSA

DIRECTORA GALERÍA GABRIELA MISTRAL
FLORENCIA LOEWENTHAL VIGGIANO

© MINISTERIO DE LAS CULTURAS, LAS ARTES Y EL PATRIMONIO.

REGISTRO DE PROPIEDAD INTELECTUAL N° 297596
ISBN: 978-956-352-293-8

SE AUTORIZA LA REPRODUCCIÓN PARCIAL CITANDO LA FUENTE
CORRESPONDIENTE. PROHIBIDA SU VENTA.

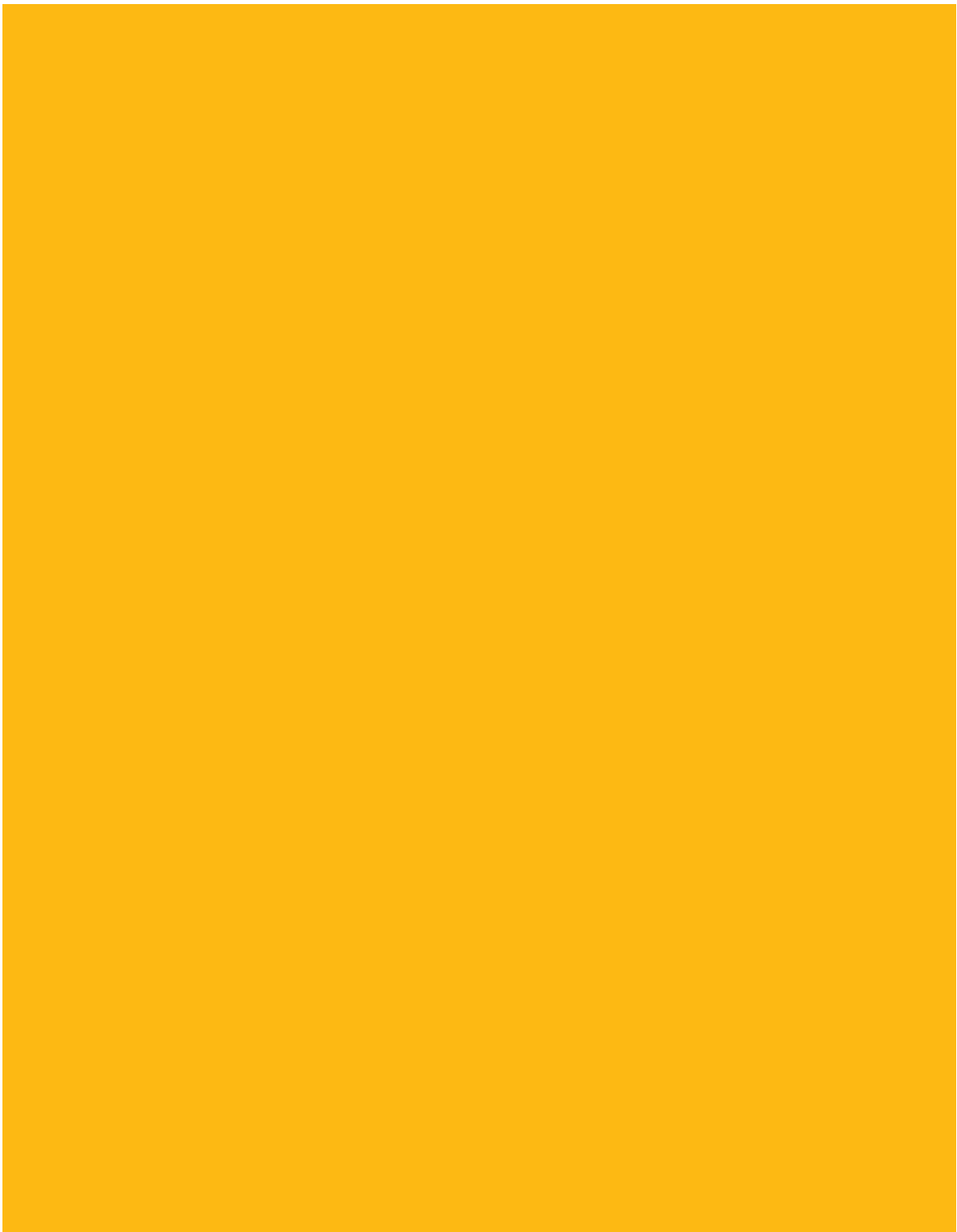
SE IMPRIMIERON XXXXXX EJEMPLARES.
SANTIAGO DE CHILE, MAYO , 2018
WWW.GALERIAGM.CULTURA.GOB.CL

Gabriela Mistral

GALERÍA DE ARTE CONTEMPORÁNEO



**CHILE LO
HACEMOS
TODOS**



Gabriela Mistral

GALERÍA DE ARTE CONTEMPORÁNEO



**CHILE LO
HACEMOS
TODOS**