

JUEGOS DE HERENCIA

Susana Pérez Tort

Catálogo de la muestra

Galería Alonso Garcés

2007

Entiendo a “Juegos de Herencia” como un palimpsesto, como la reescritura de un ritual, trazado en la memoria colectiva en el pasado, aún hoy legible. En oposición al lugar común, se cita ese pasado ideando, construyendo y exhibiendo la obra por medio de tecnologías como soporte. También lejos del lugar común la voz “juego” al que remite el título registra un ritual para la muerte.

Video Instalación Multicanal - visual y sonora - “Juegos de Herencia” está impresa con el sello de una tradición cultural local colombiana, donde converge ritual histórico y presente. El presente como Superficie, sobre la que Clemencia Echeverri registra un texto con otra caligrafía: la de la obra de arte.

Me pregunto qué motivó a la artista a registrar la imagen y el sonido de un rito que se realiza en las costas del Valle, para idear y construir con sus fragmentos un relato multimediático. Curiosa la crueldad ejercida sobre una víctima inocente, el gallo, por parte de estos hombres – con minúscula - cuya imagen se revela magnificada en la simultaneidad de las pantallas. No tan curiosa la crueldad ejercida sobre otra víctima inocente - hombres y mujeres - por parte del Hombre, con mayúsculas. Esta obra, también mayúscula, no es ajena al relato de otras producciones de esta artista que “*trae-ahí-delante*” del espectador, el sigilo o el grito de Otros, anónimos y también víctimas, igualmente enterrados como el gallo bajo un silencio que calla las infamias de una sociedad y sociedades.

Se cita al juego, pero en la obra el elemento lúdico está, por elección, ausente mientras imagen y sonido transcurren por la tensión, el grito, la muerte, la contundencia de una imagen que se impone al espectador con fuerza y a la vez una compasiva deconstrucción icónica.

El ritual sobre el que la artista puso ojo, cámaras, sensores y conciencia es la Fiesta del Gallo, que se realiza cada año en la costa colombiana del Valle del Chocó. Soslayo la entidad del ritual y me situó frente al poderoso relato multimedia: fragmentos de imagen que se perciben en simultáneo y que potencian lo sucedido en el relato original por la cuidada manera en la que se reconstruye lo que la artista elige como actor del sacrificio. Curiosa crueldad la de la Fiesta del Gallo, ejercida sobre una víctima inocente.

Arte como Multimedia que propone al espectador un despliegue visual y sonoro en el que el receptor de la obra es *parte* del dispositivo. En torno a él las pantallas se suceden para ofrecer fragmentos de imagen que envuelven en simultáneo a quien está en presencia de la obra y lo llevan a la arena del sacrificio. Se calibra qué mostrar y qué ocultar. Lo obsceno queda fuera de la escena, no vemos cómo se mata al gallo, pero se oye, amplificado el sonido del machete que decapita. La

ausencia como presencia. Potencia y reticencia de una imagen segmentada que ilumina la conciencia del espectador con una la belleza goyesca.

La construcción visual segmentada impide seguir la narrativa “figurativa” de la fiesta/rito del Valle para gestionar un espectáculo nuevo en fracciones de imagen y sonido cuidadosamente mensurados. Frente al dispositivo multimedial “Juegos de Herencia” el espectador deja de serlo y deviene receptor activo.

La “fiesta” arrancada del contexto original y desdoblada en el marco de la Galería, construye un nuevo texto en el que imagen y registro sonoro de una herencia de siniestra “virilidad”, trasciende la mera coyuntura para erigirse en recio testimonio de gratuito ejercicio de juego y muerte.

“Juegos de Herencia” es interactiva conceptualmente porque nadie puede permanecer al margen de su impacto visual y sonoro, pero prescinde de interfaces electrónicas. El autor es quien determina el progreso de la obra, proponiendo al espectador una lectura hermenéutica, inductiva, reflexiva.

En las pantallas se asiste a un relato impreso con un sello chejoviano – no vemos el acto de muerte, ocurre en el entreacto - como aquí ocurre fuera de pantalla. El pie que humilla y pisotea, la mano que decapita. La cabeza de un gallo que emerge rojo del suelo que lo encierra- enterrado vivo – y un ojo también rojo que nos juzga, proyectados en un círculo en el plano del suelo, que concentra la atención y la tensión para otro ojo: el nuestro.

Un pie junto a la cabeza de la víctima inocente. Guernica. Donde el pintor ubica la pata y la herradura del caballo junto a la cabeza del héroe que ha caído. La dignidad de una cabeza en la que reside el pensamiento, un ser vivo torturado ¿Importa acaso que en esta ocasión sea solamente un gallo? Pie que destrata a quien no puede defenderse. Ya ni el pico puede servirle como escudo. Como tampoco pueden Otros defenderse del maltrato, en otras obras testimonio de Echeverri. Silencios, vacíos, ausencias, los ríos caudalosos que se llevan todo, muerte, filo que decapita, ojos vendados que no miden la cuantía de la acción acometida por la mano, el primer plano del machete, el sonido del machete.

Captura de imagen. Registro de sonido. La inmensidad del Océano. Tradición. Los relatos de Echeverri convergen en dialogar, con distancia, con lo cruel, las ausencias y el dolor como colores de su obra. Juegos de Herencia reescribe herencia, pasado y presente, como un exquisito palimpsesto.

Prof. Susana Pérez Tort – Crítica de arte - Septiembre 2010