

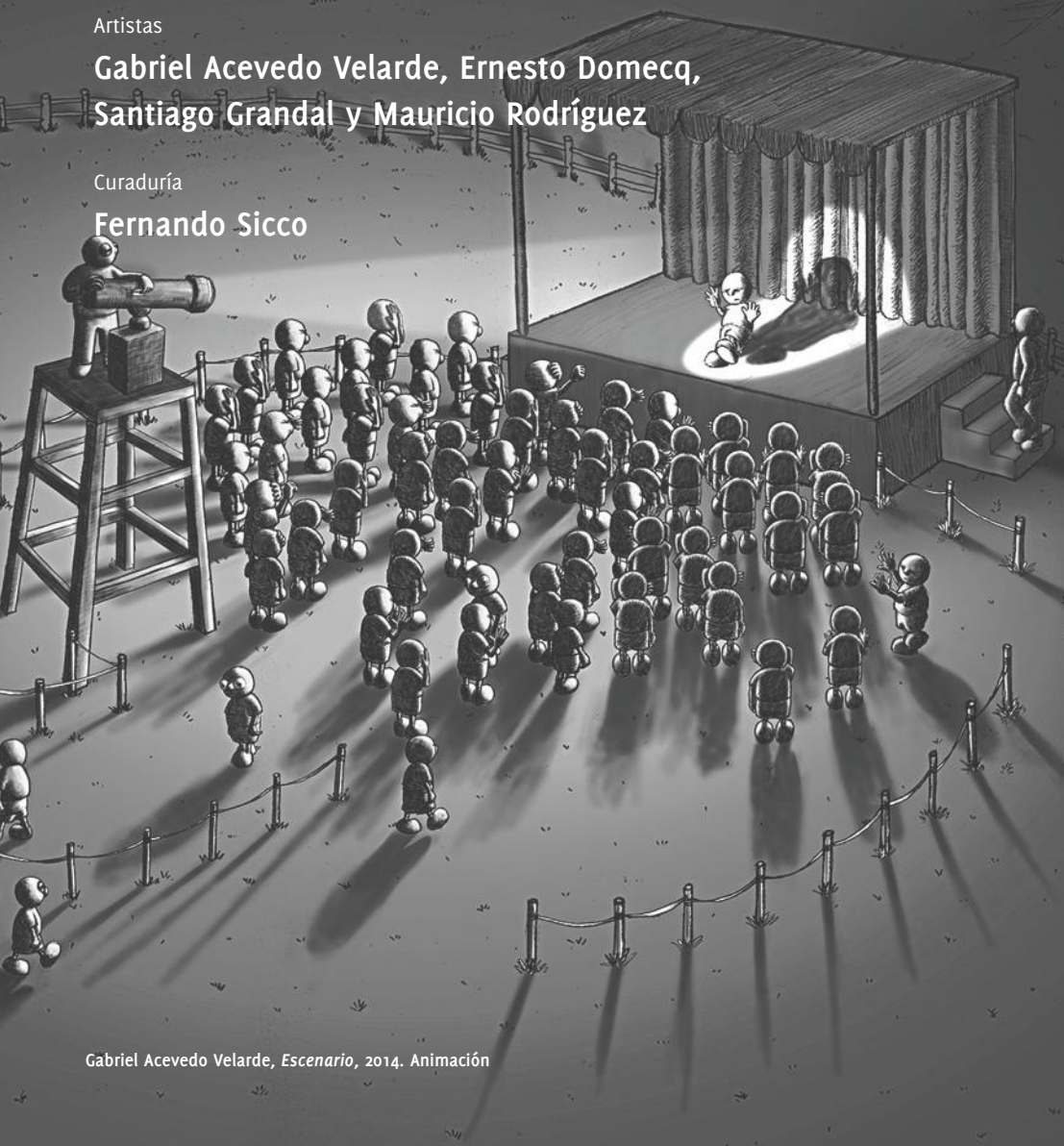
# Desencantos y violencias (mentira la ficción)

Artistas

Gabriel Acevedo Velarde, Ernesto Domecq,  
Santiago Grandal y Mauricio Rodríguez

Curaduría

Fernando Sicco



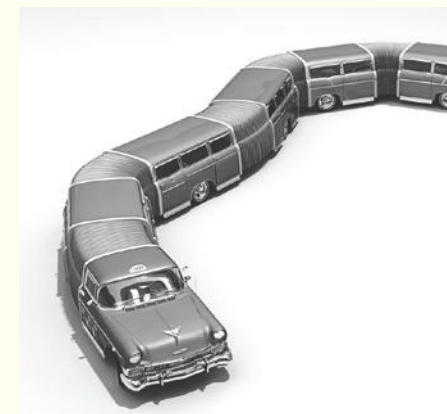
Gabriel Acevedo Velarde, *Escenario*, 2014. Animación

Este conjunto de obras nos sumerge en un universo desencantado, de ilusiones perdidas. Tiene un tono que oscila entre la denuncia y la toma de conciencia ante violencias institucionalizadas. Enfrenta ficciones cotidianas entramadas con aquellas que ya forman parte de la Historia contada. Son obras de autores menores de 30 años, en la actualidad o al momento de producirlas. La curaduría se centró en la confluencia de contenidos, y lejos de querer con este agrupamiento señalar una cuestión generacional clara, no puede sin embargo dejar de apuntar ese dato etario significativo, en producciones surgidas de dos artistas uruguayos, un cubano y un peruano. Grandal y Rodríguez fueron seleccionados con sus proyectos en la pasada convocatoria del EAC, Domecq nos acercó espontáneamente su producción y seleccionamos dos obras para ser incluidas en la muestra, mientras que Acevedo Velarde es artista invitado por iniciativa nuestra. Juntas, todas sus propuestas se potencian y comentan mutuamente; lo que parece ficcionado está allí para ser desmentido, para poner en evidencia algo de verdadero.

**Gabriel Acevedo Velarde** ( Perú, 1976 )

Gabriel es un artista que ya ha transitado un vasto camino de internacionalización en su trabajo y no comparte generación con los otros artistas de la exposición, pero las obras seleccionadas para integrarla fueron producidas cuando aún no había cumplido sus 30 años. Ambos videos de animación (*Escenario*, de 2004, y *Llorón*, 2006) sintonizan con la exposición por su contenido y vinculan sus preocupaciones o intereses con los que podemos reconocer en la producción de los otros tres artistas.

*Escenario* muestra la sociedad del espectáculo como un círculo repetitivo y absurdo, una puesta en escena donde el destello de luz de un potente reflector desvanece uno a uno a los muñequitos ávidos de su minuto de fama. *Llorón* también tiene una dosis similar de ironía y crueldad: con la apariencia de un juego infantil, alguien es alzado por un grupo usando un trampolín elástico, en una repetición que parece no tener fin y tenerle más como víctima que como parte de un juego consensuado. ¿Cómo evaluar la cuota de sadomasoquismo que tiene todo contrato social?



E.D. *Transfiguración*, 2014. Animación en 3D

**Ernesto Domecq** ( Cuba, 1988 )

Domecq ha venido a vivir a Uruguay con su pareja, dentro de un contingente cada vez más notorio de jóvenes procedentes de la zona del Caribe. En una de sus obras, la bomba atómica que fue lanzada sobre Hiroshima - llamada con triste ironía *Little Boy*, (*Niño pequeño*) - lleva la marca *Disney*, mítica productora estadounidense de contenidos para niños. Ese gesto remarca sin camuflaje toda la violencia contenida en el envase del entretenimiento masivo, de la penetración de modelos y estereotipos desde la infancia. Una parodia sobre la hegemonía cultural y su trasfondo, ejecutada con destacada destreza técnica de dibujo.

En otra pieza interactiva, la transfiguración de un vehículo que con dos direcciones opuestas no lleva a ninguna parte nos conduce sin embargo claramente al desconcierto por la doble realidad cubana de la que parte el autor, y al estancamiento de las herramientas ilusorias de progreso. Podemos pensar tanto en una clara sensación de inmovilidad, una subversión del uso natural de un transporte, o en la potencialidad de tomar tanto una como otra dirección. ¿Habrá diferencias entre dirigirse hacia un lado que hacia el otro? ¿Existen orientaciones claras y herramientas que marquen un rumbo y conduzcan a destino?



S.G. *Los superhéroes mueren*, 2017. Instalación



M.R. *La historia la siguen escribiendo los que ganan*, instalación.

### Santiago Grandal ( Montevideo, 1992 )

La muerte del superhéroe, su materialidad figurada, es tan imposible como cierta. Grandal parte de su historia personal, de una niñez golpeada fuertemente por cambios a nivel familiar, para enterrar la ilusoria construcción de imágenes de adultos con superpoderes ilimitados. Hay una pregunta latente en su obra, aún si la contempláramos desde la perspectiva de un niño, ya que no es lo mismo descubrir que los adultos cambian, se equivocan y no pueden con todo, que asumir que también con los personajes de fantasía ocurre lo mismo. No podemos olvidar que son los propios “poderes ilimitados” de cada niño que pervive en el adulto los que chocan una y otra vez con imposibilidades. Si no pudiéramos realmente “jugar” a que los héroes existen no habría narrativa de ficción posible, pero quizá también sólo con su muerte alcanzamos la dimensión humana y la habilitación que ese límite nos permite.

En otra obra dentro de la exposición, una gran cruz interpela su valor simbólico tácito por estar recubierta de juguetes. La iconografía religiosa pasa a ser un juego de niños, una réplica de plástico, construida como sumatoria de ingenuidades. Además de buscar vincular tangencialmente a la iglesia católica con el abuso infantil, propone la cruz como un “chiche” para adultos.

### Mauricio Rodríguez ( Montevideo, 1994 )

El sufrimiento, la tortura y el castigo cobran apariencia de entretenimiento. Como niños ingenios, quizás aceptamos demasiado fácilmente las violencias ejercidas. ¿Por qué sería perturbador ver

a estas figuras infantilizadas tan felices cuando van a ser torturadas o ejecutadas si asistimos a través de los medios de comunicación masivos una y otra vez a escenas de crueldad, tanto en la ficción como en la documentación periodística? Por contraste, a través del desconcierto, el autor hace reflexionar sobre cómo naturalizamos la información dependiendo de su adecuación a los modelos establecidos de relación entre forma y contenido. Las imágenes infantilizadas de goces en el sufrimiento seguramente provoquen rechazo inicial seguido de una sonrisa incómoda. O viceversa, primero hagan reír y luego sentir rechazo. Representan un cúmulo de información, que como toda información es una construcción, y más aún cuando se trata de interpretar episodios históricos. Anclado en períodos particulares de la Historia y sus personajes, de alguna manera nos dice que pensar en Cristóbal Colón como un héroe es tan falso como creer que los nativos disfrutaron de la conquista, o que la nada santa iglesia condujo la inquisición medioeval para beneplácito de los quemados en la hoguera. Llegado a la actualidad, ocurre otro tanto con las crisis migratorias de este siglo, como si cruzar a riesgo de muerte el Mediterráneo en una balsa fuese lo mismo que salir de pesca a disfrutar de una vacación familiar. Lo repetido, lo habitual, se ve legitimado y banaliza toda violencia implícita. Varias líneas de reflexión podrían desarrollarse a partir de estas evidencias, desde el concepto de falso documental como herramienta artística a la ya trillada noción de *pos-verdad*, término que aparentemente se integrará al diccionario de la RAE este año. **F.S.**