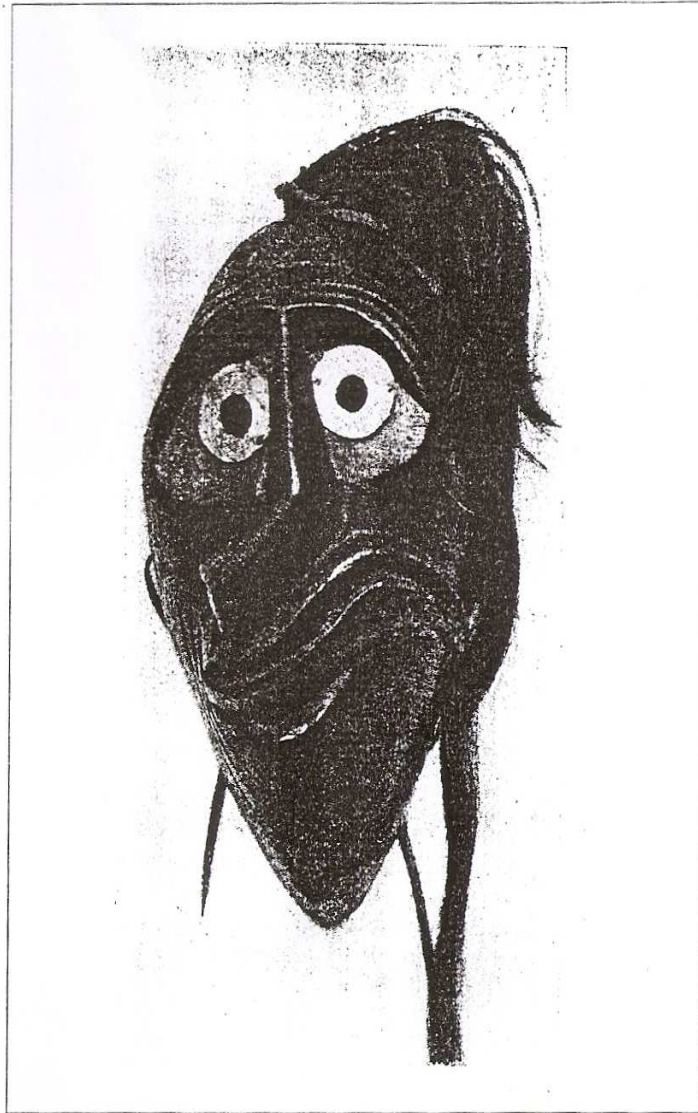


# *Cultura y Encuentro*

FUNDARTE 2000



Máscara de exorcismo de los indios iroqueses

*Año 9, N° 17*

*1° Semestre de 2004*

FUNDARTE 2000

# *Cultura y Encuentro*

Directora: Celina Hurtado

Año 9, N° 17

1° Semestre 2004

## ÍNDICE

### *Dossier: Las máscaras: arte y juego*

- Zulema Escobar Bonoli - <i>Arte y juego</i>	3
- Mario Sánchez Proaño - <i>El cosmos y la máscara</i>	11
- Nélide Remezzano - <i>Enfoque psicoanalítico</i>	15
- Mara Ares - <i>Objeto de arte</i>	17
- María Emilia Pérez - <i>Máscaras en la literatura</i>	21
- Norma Pérez Martín - <i>El enmascaramiento</i>	24
- Fernando Laporta - <i>La máscara como salvación</i>	28
Reseña bibliográfica	30

*Cultura y Encuentro*  
Revista de FUNDARTE 2000  
Directora: Celina Hurtado  
Asesor: Ivo Kravic

Copy by EDICIONES FUNDARTE 2000, Marcelo T. de Alvear 1640, 1° E- Buenos Aires  
Argentina-  
E. mail: [fundacionfepai@yahoo.com.ar](mailto:fundacionfepai@yahoo.com.ar)  
Queda hecho el depósito de ley 11.723

**ISSN 0320-059X**

## ARTE Y JUEGO

*Zulema Escobar Bonoli*

El presente trabajo pone a consideración de los lectores exposiciones ofrecidas en Mesas Redondas llevadas a cabo en el Marco de la Exposición “Máscaras: magia, arte, juego” realizada en el Museo Roca del 17 al 31 de marzo del 2004. Como cierre de la misma, se realizó una experiencia interactiva con obras presentadas por Mara Ares (objetos de diseño), Carmen Castellano (rompecabezas artísticos) y Máscaras interactivas elaboradas por quien suscribe.

*Las Jornadas se desarrollaron en torno a un objeto convocante íntimamente unido a la magia, a la expresión en situaciones rituales, a las conductas grupales de las fiestas populares y a todo aquello que se vinculara con expresiones colectivas en los cuales el objeto máscara deviniera un elemento de expresión de lo trascendente (en cualquiera de sus expresiones, desde la mágica a la racional)*

*Es evidente que para Occidente la máscara se ha convertido en un ícono representativo de la “fiesta” como vivencia lúdica. Si, por encima del juego del enmascaramiento, incorporamos al propio objeto la posibilidad de ser armada y desarmada con sentido estético, surge una interacción con el artista como “creador de situaciones”.*

*El caso planteado conceptúa al objeto máscara como objeto artístico íntimamente vinculado a la corriente arte-juego. No olvidemos que la misma, para occidente, está vinculada al sentido festivo colectivo de carácter popular; de hondas raíces en fenómenos rituales mágicos.*

*Este aparece en un momento de nuestra cultura en el cual la dinámica arte-juego es una corriente de alta vigencia, su antecedente estaría en diversas conductas artísticas desarrolladas por el surrealismo, algunas retomadas y modificadas en las corrientes artísticas que informaron las décadas del 60 y 70 del siglo anterior.*

*Como puede apreciarse el significado del juego en el mundo del arte aparece en Occidente en momentos de cambios culturales muy profundos: primeras décadas y posterior revolución sesentista del siglo pasado; la crisis global con que inauguramos el actual milenio. Se impone traer a colación uno de los conceptos Huizinga sobre el juego: “estoy firmemente convencido que la civilización humana surge y se desarrolla en el juego, como juego ... la cultura surge en forma lúdica, la cultura es en primera instancia, jugada.”*

Actualmente en el plano estético se pone mucho énfasis en la investigación de la relación arte-juego. La polémica más relevante sobre el particular se relaciona con las experiencias de video (ciberarte, infoarte, etc.) ¿Es arte? La pregunta (el mero interrogarse, no ya la toma de posición en las diversas respuestas), empieza a provocar enconadas discusiones. El interrogante acerca de su incorporación al plano artístico se sostiene y se excluye con el mismo entusiasmo. Lo mismo acontece en el plano literario, y posiblemente en esta área encontramos más estudios por tratarse de un arte juego desarrollado con entusiasmo desde la época del surrealismo (Dauchamps comparaba los juegos de palabras con el ready-made por él creado desde la plástica). Actualmente, se llega a sostener que “hoy la idea del juego domina el arte contemporáneo, especialmente en la pintura abstracta”. La relación entre las experiencias del surrealismo (el “cadáver exquisito como caso paradigmático) y el arte informático de contenido participativo, de base lúdica es una constante. Baste como ejemplos los casos de Catt y el que toma como referencia la pinturas de Mondrian.

En Europa de cinco años a esta parte se llevaron a cabo exposiciones que tienen como premisa la dialéctica “Arte-Juego”. En algunas de ellas, los artistas prepararon obras especiales para el evento, de acuerdo a una orientación según la cuales el creador “se ubica concretamente en tiempo y situación”. Basta citar la exposición “El arte del juego, de Klee a Boetti” realizada en Aosta, Italia (2002-2003). El binomio conceptual analizado a veces aparece vinculado a experiencias que relacionan los criterios artísticos con otros matemáticos que se relacionan con experiencias científicas de contenido relacionante arte-juego-ciencia (simetría, teselados, perspectiva, etc.) La Universidad de Milán, en su departamento de Matemática realiza exposiciones sobre “Simetría, juego de espejos” (2002) y “Juego de Luces y espejos” en el Liceo Científico de Erba

(2003). Los aspectos estéticos más allá de su significado matemático y son más que un "juego de visión". Es posible que en el plano artístico el ejemplo más sobresaliente esté representado en las obras de Escher.

¿Qué vincula Arte y Juego? Diferentes serán las respuestas de acuerdo al área de análisis (psicológica, sociológica, estética, etc.). Para el caso que nos ocupa se puede sostener que tanto la conducta artística (la del artista durante la creación, y la consiguiente relación artista –espectador), como la lúdica, gozan de las siguientes características comunes: a) comparten una necesidad universal presente en todas las culturas; b) carece de sentido práctico, de "utilidad"; c) los actores intervinientes parecen gozar del ejercicio de una amplia libertad, d) a través del ejercicio de esa libertad, los coparticipantes parecen comprometerse con "algo" que está fuera de lo real, sin llegar por ello a perder su referencia); e) surge así lo ficcional puro, lo ilusorio, el trastoque de reglas en lo irónico ... en algunos casos la incorporación del azar.

Lo expuesto no pretende sostener que la relación lúdica en lo artístico convierta a las conductas en elementos caóticos. Recordemos que como expresa Roger Caillois "en los juegos existe un sistema de reglas, pero aquello que hace aceptarlos y les otorga sentido es el deseo del hombre de jugar, la actitud del *Homo ludens*". Tanto el arte como el juego son actividades intelectuales complejas, cuyo efecto "perdura en los jugadores y en el creador-espectador luego de la comunicación lúdica o estética" (Guaroni).

a) En la experiencia artística y lúdica se aprecia una libertad inédita en otros ámbitos de la conducta humana respecto a la percepción del tiempo y del espacio. Podríamos sostener que caos. (¿salvo tal vez el elemento dionisiaco al que se refiere Nietzsche como elemento desestructurante que posibilita la creación en relación a la "forma" apolínea?). Recordemos que como expresa Roger Caillois, "en los juegos existe un sistema de reglas, pero aquello que los hace aceptable y les otorga sentido es el deseo del hombre de jugar, la actitud del *homo ludens*". Tanto el arte como el juego son actividades intelectuales complejas, cuyo efecto "perdura en los jugadores y en el creador-espectador luego de la comunicación lúdica o estética" (Guaroni).

b) elaboración de elementos que integran un juego (las denominadas “piezas” y ó tablera) de los juegos tradicionales). Se incorpora un valor estético y se r3significan los instrumentos sin que por ello se pierda el significado base: instrumentos de juego., Se destacan en esta categoría desde las elaboradas piezas talladas en marfil y ébano de India, China, Japón, otros países de Medio Oriente para el mah jog ajedrez y back gommon, hasta el ajedrez de Man Ray. Superando la faz de creación de elementos instrumentales, y pasando a la elaboración de un juego en su totalidad (objetivo final, instrumentos y reglas), no puede dejar de citarse la creación de nuevos juegos por parte de Xul Solar, en particular al Pan Ajedrez.

c) Como incorporación del sentido irónico, burlón, de deconstrucción azarosa, cercano a conceptos de pensamiento lateral latente en lo lúdico, y aún como crítica . Para el caso puede citarse el caso famoso de Dauchamps cuando “juega” con La Gioconda y le agrega barba y bigote (pars destruens), o bien el sentido opuesto cuando “construye” un objeto, para “tirarlo a la cabeza del público”— según su expresión— y éste le asigna un sentido artístico (pars construens). Una situación similar al primer caso lo plantea hoy día Nono Bandera, pintor español cuando hace lo propio en serigrafías carentes de valor estético y las “repinta”. El valor negado al original seriado es incorporado mediante su intervención estética, En estos casos, además del valor crítico, se observa una actividad plástica en la cual los artistas, además de “yo critico” racional, imponen un “yo juego” burlón, irónico, divertido, cuya fuerza se impone al espectador que desee “entrar en juego”, seguir las reglas ante él expuestas ... salvo que ingrese en la comunicación con “santa indignación” crítica, que impida desde el plano racional el seguimiento de reglas subyacentes, cuando no su comprensión.

d) Como fenómeno lúdico incorporado a la obra de arte desde su faz constitutiva de creación individual, grupal (aquí el ejemplo surrealista de los cadáveres exquisitos es el más significativo) o colectivo (algunos de los actos que acompañaron las inauguraciones de exposiciones dadaístas, los happening de la década del 60, las performances de los 80-90 serían ejemplos tipo). Como un telón de fondo que cada vez se acerca más al centro de la escena debemos considerar todo el movimiento que genera el infoarte o video arte. Por otra parte, la concomitancia de elementos concientes con otros de nivel subconsciente.

e) Incorporación de contenido lúdico en obras de arte que estuvieron más cercanas al análisis geométrico de la simetría y nuevas formas de estudio de los teselados, que luego de ser visualizadas en forma intuitiva por creadores artistas, tuvieron confirmación en teorías matemáticas, como por ejemplo la Teoría de los Fractales. Valga como ejemplo característico los trabajos de Escher, su correspondencia con M. Gardner, la posterior interpretación del físico Hóffdstatter, así como el pase de las obras de dos dimensiones a tres, lo que permite (además de las comprobaciones matemáticas realizadas), su casi transformación en un rompecabezas tridimensional. Y sobre la experiencia de rompecabezas tridimensional posiblemente el máximo exponente sean los trabajos del español Berrocanal, cuyas esculturas están constituidas como rompecabezas (sobre la base de la pieza “clavado” chino), en los cuales, por encima del efecto final de la obra, cada pieza constituye en sí una obra de arte, que será percibida por el espectador-jugador como parte de un todo o admirada como objeto particular. Una de sus obras más importantes consta de 102 piezas..

A través de lo expuesto en los acápites expuestos, volvemos a encontrarnos con el artista creador de situaciones a través de las cuales el público, el espectador, deviene un participante, un verdadero cocreador.

Vivimos una crisis cultural, un momento de cambio como pocas veces vivió el hombre occidental. Toda certeza es replanteada. El mundo de los objetos no podía ser ajeno. Criterios posmodernistas nos enfrentan a la caída de un arte de sentido fuerte, utópico, con su área definida. El nuevo concepto de un arte débil, real, estetizaría el completo nivel de existencia. Lo encontraríamos diluido en toda actitud, en todo entorno (y allí reviviría con otros parámetros).

La distancia entre objeto artístico y objeto de decoración se achica. Los “lugares” donde se “muestra”, donde se “vive” el arte se expande (Baudrillard, Vattimo. Lipovetsky, Piscitelli). Vinculado a arte-juego, Taverna Irigoyen al tratar sobre el juguete nos refiere al objeto como “una metáfora con vocación de juego. Y tal vez sea allí, desde ese concepto metafórico, donde la relación arte-juego puede convertirse en un punto de partida para un análisis estético más amplio.



Luego de un siglo rico en experiencias artísticas de la mas diversa índole, el hombre se encuentra desconcertado frente a la utilización de lo que Bachelor denomina “nuestros hábitos racionales” — criterios euclidianos y la perspectiva renacentista entre otros— (útiles pero anquilosantes). A estos factores se debería agregar la nueva vivencia de espacio y tiempo que nos plantea la informática . Situaciones vividas en “tiempo real” que nos acerca a todo lugar ( espacio) en forma instantánea (tiempo). Creación e inserción en tiempos y espacios creados en la imaginación en los que “entro”, “como si” fueran reales y se transforman en experiencias de espacio-tiempo virtual, generando una vivencia a través de percepciones antes imposibles de imaginar.

Vivimos una incertidumbre general en todos los planos, el artístico no podría estar ajeno. Es un fenómeno típico de todo momento de fuertes cambios culturales. Cuando termina el medioevo el espectador de una pintura deja de ser el centro. El centro de la observación va al punto de fuga que le permite definir la perspectiva que inicia el renacimiento. La superposición de escenas de diversos tiempos lo confunde. Ahora necesita precisas definiciones temporales-espaciales, que se estructuraron en esos momentos históricos y rigieron nuestra percepción hasta hace poco y hoy están en plena crisis.

Cambian las pautas culturales. Cambia la mirada del espectador, cambia su estructura de pensamiento. Para dar otro ejemplo, cuando a mediados del cuatrocientos aparece la imprenta, la revolución que la misma provocó, también devino en temor: el hombre perdería la memoria, por ende retrocedería hacia pautas animales. Visto en perspectiva histórica observamos que el hombre perdió parte de vitalidad memorística ... no se volvió animal, ... enriqueció su nivel de reflexión.

Esto lo sostenemos hoy pasadas varias centurias. Es muy duro vivirlo en medio de la crisis. El hombre busca superar la incertidumbre que caracterizará por largo tiempo el milenio que nos toca vivir. No hay soluciones mágicas en ninguna esfera de la conducta humana. Menos en el plano estético. Este no ofrecerá soluciones mágicas, no otorgará la llave de la certeza, concepto que es permanentemente resignificado, tal como ya lo es en el plano físico y matemático. Sin embargo, el arte que en muchos casos se adelantó a los descubrimientos científicos, puede brindar apoyo a investigaciones vinculadas al tema.

Como punto final haremos referencia a lo expuesto por Prigogine en un trabajo dedicado a Salvador Dalí (“Enfrentarse con lo irracional”). Allí el autor considera que la ambigüedad básica que reflejan las pinturas de Dalí son capaces de comunicar “una tensión de incertidumbre o de inquietud sobre el mundo que nos rodea”. Sobre el particular considera que se abre un reino de posibles transformaciones, planteando recursos latentes en el objeto (hace referencia concreta al “cadáver exquisito” del surrealismo).

El tema del tiempo se incorpora al objeto artístico y al objeto decorativo (cuya distancia se acorta cada vez más). Se vive uno de esos momentos históricos, no comunes, donde los mundos del arte y la ciencia se acercan uno al otro y se interpretan mutuamente (en algunas circunstancias).

En la exposición que ofreció Prigogine en UNESCO con motivo del advenimiento del Segundo Milenio, desde una perspectiva filosófica amplia, se refirió al futuro de la cultura occidental en los nuevos tiempos. Su postura fue breve, ¿fue simple?: el hombre tendrá que optar entre Heidegger o Rorty.

Tendremos que optar entre los conceptos metafísicos de “El ser y el Tiempo”, de los escritos heideggerianos sobre la poesía, y el crudo pragmatismo de Rorty. Otro enfrentamiento a la incertidumbre, mejor definida hoy como complejidad, y en los extremos del conocimiento estético, como complejidad ininteligible (Wassgenberg).

Si el arte, si sus productos en la relación creador-espectador participante, serían capaces en este inicio de milenio de ubicar al hombre frente y “en” una percepción que brinda y exige comprensión de la complejidad, su quehacer integraría a una nueva visión.

Así como nuevas concepciones estéticas, vinculadas a teorías científicas y filosóficas, y al conocimiento revelado en la religión fueron motor del Renacimiento, el análisis de los sistemas dinámicos sea en concepciones deterministas o basadas en el azar (Prigogine, Morín, Ciurana, Mota) nos están ofreciendo replanteos similares a los que enfrentó el hombre renacentista. Como en ese momento crucial, se buscan antecedentes para la recreación de la vivencia estética. El clasicismo fue el ancla que sirvió al Renacimiento. Al comienzo del

segundo milenio la búsqueda encuentran experiencias surrealistas; vivencias participativas de las décadas del 60 y del 70 del siglo pasado. La globalización, mundialización o era planetaria conecta como contrapartida a situaciones particulares de muy diversas culturas. Lo hace en " tiempo real", mientras esa misma experiencia informática brinda "realidad virtual".

Es posible que nuestra generación no pueda observar resultados finales (¿"cristalizados"?). Vivir la crisis valdrá la pena. Afrontar los riesgos no es valentía ni temeridad. Es vivir un momento y tratar de desentrañar su verdad (en el plano cognitivo), su belleza (en el plano estético); su bondad (plano moral). En el fondo su sentido a partir de la creación.

## EL COSMOS Y LA MÁSCARA

*Mario Sánchez Proaño*

Aunque a veces apologizada como en la Grecia clásica, nuestra humanidad anatómica, al carecer de escamas, plumaje o pelambre, dentro de grupo de los mamíferos es la que se destaca por su extrema desnudez y desprotección. Pero, aparte de esta característica biológica, el cuerpo humano es casi siempre considerado por sus propios portadores como una obra inconclusa con la que es difícil conformarse, razón por la cual es constante el impulso a complementar nuestro componente natural con un aporte cultural.

Hay quienes consideran que esta necesidad de agregar elementos al cuerpo está determinada por móviles prácticos, que la función de la vestimenta es la de protegernos de los agentes externos tales como el frío o la radiación solar. Este argumento es verdadero pero no suficiente para explicar el problema, ya que es frecuente el lucir afeites incómodos o alteraciones drásticas en honor a un ideal de belleza, prácticas que, pese a que se les atribuye sólo a pueblos exóticos, han sido corrientes en Occidente: a juzgar por fotografías, no muy antiguas, hombres y mujeres vestían abrigadas faldas, enaguas, pañuelos, corbatas, chalecos y chaquetones durante los más ardientes veranos. Parecería que el adoptar una apariencia determinada tiene tal importancia que, en algunos casos, puede resignar los deseos de confort, convirtiendo el cuerpo humano en soporte de una obra que, por tener características estéticas, desborda la funcionalidad práctica y, en algunos casos, puede estar en abierta contradicción con esta finalidad.

También se dice que la necesidad de uso de ropas se da como consecuencia del sentimiento de pudor; esto también es cierto, pero hay pueblos, como el Tupinambá que habitó la zona oriental del actual territorio brasileño, que adornaban su cuerpo con vistosísimos tocados, brazaletes y tobilleras hechos de plumas de pájaros tropicales, dejando al descubierto todo lo que un occidental medio no se atrevería exhibir.

La necesidad de elaborar una apariencia no sólo obedece a fines formales;

todos sabemos que distintas partes de nuestro cuerpo tienen, además de sus funciones mecánicas, perceptuales o fisiológicas, un uso como instrumentos para manifestar contenidos, significaciones que pueden expresarse, ya voluntariamente, ya inconscientemente. Pero no todas esas partes tienen la misma potencialidad significativa; si se eligiera una por su mayor capacidad de comunicar, esa sería el rostro, el cual suele ser considerado como depositario de toda una identidad.

Los seres humanos tenemos un permanente deseo de modificar nuestra propia naturaleza, nuestro ser, nuestra identidad básica, sumando elementos a la apariencia, en la creencia que estos cambios otorgan atributos nuevos. Un concepto aplicable a esta fusión de identidad entre el rostro y la personalidad de su portador es el de consustanciación, idea muy debatida entre los religiosos cristianos de la alta edad media, cuya incumbencia puede extenderse más allá de los temas relativos a la fe, para aplicarse a la problemática del pensamiento mágico y de los signos. Consideremos la consustanciación como la fusión solidaria de las sustancias de varias entidades físicamente separadas y diversas; esto, que parece absurdo aplicado al campo de la mecánica, ya es una verdad en el terreno de la informática y de la robótica pero lo es más aún en lo relativo al componente cultural del cuerpo humano, especialmente en lo referido a esos sustitutos de apariencia tales como las máscaras.

La máscara y el afeitado permiten crear la ilusión de consustanciación entre un sujeto y lo que representa el agregado y, a través de ello, se produce una interacción entre las partes participantes que resulta en una mutua modificación, tal cual sucede con los sistemas de signos. Así como la aparición de un determinado tipo de erupción en el cuerpo indica que alguien ha enfermado de sarampión, los atributos del rostro son síntomas o índices, de acuerdo a Peirce, están solidariamente ligados a los estados o causas que los produjeron<sup>1</sup>. Este vínculo es tenido tan en cuenta, que se pretende que la relación causal se puede invertir; hasta en los sectores más ilustrados urbanos se tiene la ilusión de que el cambio de la apariencia del rostro trasunta en toda una identidad por lo que, borrando con una cirugía plástica o un afeitado las huellas que va dejando el paso de los años, se puede revertir el inexorable transcurrir del tiempo. La máscara es, por antonomasia, el artificio cultural, a través de la que se manipulan indicios para crear nuevas identidades, ocultando los gestos, reacciones y mensajes

subliminales producidas espontáneamente; una máscara oculta esos síntomas y lo reemplaza por los correspondientes a su apariencia. Al ser el rostro la parte más significativa del cuerpo, a veces basta con una careta para transformar radicalmente toda la identidad de una persona.

Por lo general, la máscara conserva los principales elementos significativos del rostro, tales como la mirada, la boca, las cejas, las arrugas de la superficie facial, es decir, todos aquellos componentes que modelan los gestos; una determinada conjunción de un tipo y ángulo de ceja con una mirada pueden connotar ira o inocencia; la concavidad o convexidad de la línea de la boca indicaban, en el teatro griego, la tragedia o la comedia. En el cine mudo se compensó la ausencia de la expresión oral por la de máscaras constituidas por los cargados maquillajes de los actores, con los que se lograba combinar los elementos significantes arriba enunciados para lograr apariencias de villano, de galán o de cómico.

A los elementos visuales que conformaron el gesto hay que sumar el color, los contrastes, los valores, las texturas, atributos que, además de su aporte significativo, constituyen fundamentos del ingrediente plástico de la máscara que deben sufrir un proceso de aglutinación en el que operan factores formales. Esa conjunción visual, que suele seguir un criterio compositivo, es la que confiera la ilusión de unidad a la diversidad constituyente; esta condición de coherencia plástica es la que otorga a la máscara un valor estético en sí, a la vez que refuerza la integración de los componentes significativos.

La función transformadora de la máscara reposa en el hecho de ser un síntoma provocado intencionalmente y en la creencia de que es posible transmutar un efecto en causa y una causa en efecto, convirtiéndose en un instrumento mágico que, superando limitaciones físicas y biológicas, puede potenciar a su portador con cualidades propias de los elementos representados en aquella. Existen muchos ejemplos etnográficos de lo último; un caso no tan distante en el tiempo y en el espacio es el de los Chiriguano del Noroeste argentino, entre quienes un guerrero con una máscara hecha con la piel de la cabeza de un jaguar, sumaba a las propias las atribuciones de fiereza del animal y, seguramente, creaba entre los enemigos la misma y paralizante ilusión. Otro ejemplo de conjunción de cualidades humanas con las de especies zoológicas, pero dada en un sentido inverso, es la

apariencia de máscara con atributos humanos que adquiere la parte frontal de la cabeza de ciertos búhos que ha hecho que se haya adjudicado un carácter especial a estas aves de rapiña en culturas muy diferentes<sup>2</sup>.

La integración producida a través de la imagen se corresponde con otro tipo de convergencia, que el objeto máscara provoca, que es el de fusionar en sí las diferentes dimensiones que dan marco a las visiones del cosmos. Lo humano, lo natural, lo sobrenatural conviven en el rostro sustituto a través de los atributos que lo representan; por esto es que el uso de este elemento está presente en muchos actos mágicos y religiosos ya que, a través del mentado nexo de consustanciación se puede interceder sobre las fuerzas poderosas del universo y de lo divino para volcarlas en favor de los deseos humanos. La máscara materializa, en frecuentes casos, un vínculo con la naturaleza y también con lo divino; constituye una fusión de un universo que la ciencia clásica occidental se ha empeñado en clasificar en categoría exclusas para comprenderla racionalmente. Su fundamento mágico colisiona muchas veces con la lógica pero expresa un anhelo humano de vuelta a una integración cósmica y a la posibilidad de expresar la ilusión de crear transgrediendo las limitaciones materiales.

#### NOTAS

<sup>1</sup> Peirce, *Obra lógico semántica*, Madrid, Taurus Ediciones, 1987.

<sup>2</sup> Ver: Sánchez Proaño y otros: "Lenguaje de la Naturaleza, sentidos de la Cultura. El búho en la tradición cultural", en *Sudaca*, año 7, N. 15, pp. 17-22, Bueno Aires, 1996.

## ENFOQUE PSICOANALÍTICO

*Nélida Remezzano*

La palabra máscara alude a una figura hecha de cartón u otro material, con que una persona se cubre el rostro para no ser conocida.

En el teatro griego los actores se colocaban máscaras para interpretar los personajes de las tragedias; posiblemente una forma más apropiada fuera “imagen” o forma en que cada uno se manifiesta ante los otros.

Desde una visión psicoanalítica, “máscara” es una palabra evanescente que juega entre el decir y el silencio; es un elemento cargado de simbolismo que surge del entrecruzamiento entre realidad y ficción; entre lo público y lo privado; al mismo tiempo que oculta, libera.

Vía privilegiada para llegar al inconsciente, la máscara convoca la propia fantasmática y permite intercambios representativos; salir del narcisismo para llegar al “otro”, anudando lo psíquico y lo social.

Al decir de Winnicott la máscara constituye un objeto transicional al modo de la tercera zona de la vida humana: lo que no está dentro del individuo (realidad psíquica) ni fuera de él (mundo de la realidad compartida)

Con fines terapéuticos se realizan **talleres** en donde se toma la máscara como elemento disparador que posibilita el surgimiento de los contenidos inconscientes reprimidos.

Dichos talleres constituyen un espacio lúdico por excelencia que permite el despliegue y la construcción simbólica a cada uno de los integrantes.

El objetivo es descubrir el verdadero rostro; des-enmascarar; des-ocultar.

Se trata de percibir la estructura grupal y la ubicación de cada uno de los



integrantes a través de la integración de las máscaras, el cuerpo y la escena individual y grupal.

Sabemos que el juego es una experiencia siempre satisfactoria que posibilita la sublimación, la catarsis y el enriquecimiento del individuo.

La modalidad del taller es primero vivencial y luego reflexiva; se construyen o se eligen máscaras; no interesa tanto el material que se utiliza sino el significado que cada uno le asigna a su elección ya que esto remite a la propia historia del sujeto.

Con fines terapéuticos permite el juego pendular entre lo estructurante y lo des-estructurante llevando el proceso al cambio, a la cura.

En el taller se monta una escena en donde se facilita el cambio yoico; se movilizan las identificaciones; se rompen identidades congeladas; se puede visualizar la relación entre el individuo y el grupo y se llega a descubrir que no hay una “verdad única”, sino multiplicidad de significaciones frente al mismo hecho.

Al igual que las máscaras, también los mitos, las obras de arte, son tomados como referentes significativos que ayudan a reconocer el proceso psíquico del hombre, permitiendo el acceso al inconsciente.

Para contribuir a la elaboración de la propia identidad, al enriquecimiento yoico y para acceder a la singularidad es necesario que lo oculto sea develado

## OBJETO DE ARTE

*Mara Ares*

Los comienzos del s. XX, nos acerca con él una redefinición de roles y espacio. El arte se mezcla cada vez más con la vida y las situaciones cotidianas, volviéndose cada vez más difusas las características que los separa. Tanto los objetos, como el arte comienzan a resignificarse y a nutrirse los unos de los otros.

Por un lado, se desmitifica el espacio ritual del arte (museos, galerías, colecciones, etc.) desde el momento en que los artistas trasladan sus manifestaciones a otros espacios, y comienzan a explorar los efectos de la descontextualización de objetos de uso cotidiano exponiéndolos en galerías de arte.

Hasta ese momento son elevadas a la condición de arte aquellas manifestaciones que son concebidas como piezas únicas, con pautas de estilo absolutamente definidas y características estéticas enmarcadas dentro de determinadas corrientes. A las que la firma del artista creador les da un valor particular.

El único objetivo que motiva su creación es el goce estético, no existe allí ninguna funcionalidad. Y son expuestas en un contexto particular concebido para su observación y admiración.

En su contemplación, el espectador participa de forma pasiva, tiene un contacto lejano, no se involucra ni participa.

El otro extremo, está definido por los objetos de diseño, los que se definen exclusivamente por su función, ya que su creación no es un fin en si mismo. Carece de sentido si se lo priva de su función.

Se caracteriza por no cumplir con reglas estéticas ni marcas de estilo, por lo

contrario no importa quien haya sido su autor, ya que éste no es el centro de su valoración.

En su relación con las personas los objetos están totalmente involucrados en la vida cotidiana, son parte importante de los actos cotidianos. Su uso y producción parte de la concepción del trabajo en serie de característica masiva y no restringida a un sector de la sociedad a diferencia del carácter exclusivo de las obras de arte.

### **Descontextualización del objeto**

Si miramos las manifestaciones desde el punto de vista del arte, tenemos en el Dadaísmo uno de las más significativas intervenciones en la resignificación del objeto como nuevo ícono de contemplación dentro del mundo del arte.

Sumidos en la idea del absurdo, la incoherencia como toma de partido para sus manifestaciones artísticas, dentro de los dadaístas encontramos en Duchamp una de las personalidades artísticas más importantes del s. XX, quien fue el creador de los ready-made, objetos a los que, sacados de su contexto habitual, les quita la utilidad que les dio origen y sentido. Con esta acción les confiere a estos objetos simples la categoría artística, pero no por su belleza, técnica ni diseño, sino por el hecho de haberlos elegido y trasladado a un nuevo ámbito.

En relación con esto, Duchamp declara: “les lancé el urinario y el botellero a la cabeza como una provocación, y ahora resulta que admiran su belleza estética”.

El Surrealismo, contemporáneamente al Dadaísmo, no pone el acento en el absurdo sino en lo onírico y el subconsciente, desdibujando los objetos y creando la sensación de incertidumbre.

Como un antecedente a las expresiones de los dadaístas podemos nombrar “El vaso de ajenjo”, escultura en la que Picasso utiliza una cuchara de albañil para cerrar la parte superior de un vaso pintado.

Tampoco podemos dejar de nombrar como un precedente el collage que surge en la primera década del s. XX. Técnica en la que se introduce dentro del espacio bidimensional de la pintura un objeto de la realidad, mezclando en ese

acto los significados de la realidad y la pintura.

Picasso, describe ese momento diciendo: “introduciendo un fragmento de la realidad en un cuadro, el objeto entra en un universo para el que no fue hecho y en el que conserva su rareza. Y el objetivo es detenerse a observar esa rareza.”

Como correlato de estas manifestaciones nos encontramos unas décadas más adelante con los happenings, performances, Pop art, donde los objetos de la vida cotidiana entran en juego en el arte como elementos coparticipantes.

### **Objeto, uno y diseño**

Si analizamos el rol del objeto trasladándonos al universo de los objetos de uso, casi en paralelo, otro gran cambio se estaba gestando.

En la Alemania de la segunda década del s. XX se crea la Bauhaus, ámbito dónde se comienza a resolver la polémica entre belleza y funcionalidad. Esta escuela fue la consecuencia de una inquietud por querer mejorar el diseño dentro de una sociedad industrial.

Se inicia una búsqueda hacia la unidad entre el arte y la tecnología, reconociendo las raíces comunes de las bellas artes y las artes aplicadas. Este objetivo condensa en un mismo espacio los intereses del diseñador, el producto y el usuario, estableciendo una estrecha relación entre el arte y la vida a través del diseño, el que era visto como un vehículo para el cambio social y la revitalización cultural.

Definido el rol funcional del objeto, sólo será considerado bello si logra cumplir con la funcionalidad, idea rectora que origina el resultado del diseño. Concluyendo en la producción industrial para llevarlo al gran público (consumo masivo).

Se le da a los objetos el valor agregado de un pensamiento originado en un análisis racionalista tanto desde la función como desde la forma. La sobriedad sin ornamentos eran el postulado del fin último. Fortaleciendo el interés naciente por un lenguaje objetivo en el diseño, capaz de vencer los peligros de estilos

pasados y del gusto personal.

Un ejemplo muy claro tenemos en el mobiliario, donde el diseño se consolida en la definición de líneas básicas que debían cumplir con su objetivo práctico: ser económicos, factibles de ser producidos industrialmente y lucir bien.

Es así como los objetos de uso cotidiano, paradójicamente (incluso hasta nuestros días) se comienzan a resignificar nuevamente en su relación con el receptor.

Esta relación se define como la conjunción de un goce que nace desde la funcionalidad y va hacia la valoración estética de un objeto que es bello, ya que se concibe bajo un análisis de la forma más la función. Convirtiendo esta vez al objeto de uso en un objeto de contemplación.

Con lo que podemos concluir que la relación entre los vértices objeto de arte / objeto de uso / objeto con diseño está en constante sinergia. Cruzando sus caminos para provocar nuevos enlaces y resignificaciones de su rol.

## MÁSCARAS EN LA LITERATURA

*María Emilia Pérez*

Hace algunos días, más exactamente en los primeros días del mes en curso [marzo], los medios de comunicación informaban sobre un curioso fallo de la justicia francesa. No se permitía un trasplante de cara. Se trata de una mezcla de asunto puramente legal y caso de ética médica, además de las dificultades técnicas que la compleja cirugía implica.

En la película *Contracara*, un agente del FBI, John Travolta, y un terrorista, Nicolás Cage, intercambiaban sus rostros para mejor cumplir sus fines. La cirugía estética y/o reparadora se desarrolla cada vez más; mejorar rostros dañados por accidentes, cambiar facciones para que sus portadores puedan escabullirse, por razones variadas, y, muy a menudo, empeorar situaciones, creando esa especie de “clones” que ostentan pómulos iguales, labios iguales, ojos iguales, idéntica expresión de asombro perpetuo.

Según lo antedicho, el hombre del s. XXI va logrando medios cada vez más sofisticados para enmascararse.

Alguna vez, en la adolescencia, sufrimos al ver como una querida profesora, a quien admirábamos por su elegante distinción y hasta su personalidad, cambiando una nariz aguileña, proporcionada para su rostro, al que otorgaba fuerza y singularidad, por una especie de enchufecito respingado, fabricado en serie.

Es que, desde los albores de su aparición en el planeta, el hombre ha pugnado, por razones y con fines que sería imposible abarcar ahora, por enmascararse. Máscaras rituales, mágicas, terroríficas, jocosas, teatrales, inundan libros, cuadros, museos, corpóreas o en imagen.

El teatro hizo suyas, desde sus orígenes, las máscaras. La Grecia clásica caracterizó con ellas sus personajes, y así como los coturnos servían a los actores para aumentar su estatura, la bocina, hábilmente colocada en el interior, en la

boca de la máscara, oficiaba como megáfono y hacía audibles los parlamentos, en los enormes anfiteatros, a cielo abierto.

El teatro oriental, el japonés en especial, las usó, y las usa aún, en sus representaciones tradiciones, donde la mujer, por ejemplo, no tenía cabida como actriz y era reemplazada por hombres.

Son archiconocidas las máscaras de la “*commedia dell’arte*” italiana, europeizadas después.

No resistimos a la tentación de citar aquí, aunque no correspondan al teatro, las maravillosas máscaras de la “Diablada de Oruro”.

El universo de las máscaras puede hacerse infinito y por cierto inabarcable en circunstancias como la presente.

En literatura, en prosa, nos limitaremos a citar obras prototípicas, donde la máscara asume un lugar protagónico. Estas obras pasaron al cine, a veces al teatro, y por fin, a la televisión. Existen numerosas versiones, en todos los casos de dispar calidad y fidelidad con el original, que personalmente hemos disfrutado o padecido, ya que, debemos confesarlo, el género en cuestión nos apasiona.

*El hombre de la máscara de hierro*, de Alejandro Dumas, la terrible historia del presunto gemelo del heredero de la corona que va a terminar sus días, en una tétrica mazmorra, aunque nunca sabremos si al final el que asume el trono es el verdadero príncipe o “el otro”. La historia se presume real, y para consuelo nuestro y del prisionero, se cree que en verdad, la máscara estaba confeccionada en terciopelo. Hace poco veíamos en el cine al truculento personaje de un convicto caníbal con una máscara de metal, semejante a la del desdichado príncipe cautivo.

*El fantasma de la ópera* del francés Gastón Leroux, además de sus diferentes realizaciones cinematográficas, fue en nuestro país un éxito inigualado a través de la versión televisiva que protagonizó Narciso Ibáñez Menta, creador de magníficas caracterizaciones. La máscara blanca, que cubría el rostro desfigurado el misterioso habitante de los rincones secretos del teatro parisino, transmitía, a pesar de su impassibilidad, todas las emociones que expresaban los ojos del actor.

*La máscara de la muerte roja*, el escalofriante relato de Edgar Allan Poe, es una metáfora del egoísmo, con su consiguiente castigo, y la imposibilidad de aislarse de la realidad circundante. Un grupo de personas se encierra, cuando una feroz epidemia arrasa la región, en un lujoso palacio, donde se entrega al goce de fiestas y manjares, ignorando el dolor y la muerte. Pero todo es en vano: un enigmático personaje, embozado en su máscara sangrienta, se mezcla entre ellos. Se trata, por supuesto, de la peste que no perdona, y los aniquila.

Un inolvidable recuerdo de la niñez es la gigantesca máscara de *El mago de Oz*, tras de la que ocultaba su timidez aquel hombrecito diminuto y plácido que recibía a Dorotea, su pichicho, el León Cobarde, el Espantapájaros y el Hombre de Hojalata, en el mágico reino de Oz.

Los personajes enmascarados: Batman, el Hombre Araña, y también Superman y el Increíble Hulk, enmascarados de otra manera, circulan libremente del libro a la historieta, al cine y a la TV, llevando su fantasía a los chicos, y a los que, aunque no lo declaren, siguen disfrutando el placer de descubrir el propio rostro cuando sin atreven a reírse sin tapujos, con careta o sin ella.



**EL ENMASCARAMIENTO EN LA TERCERA CIUDAD (novela)  
Y EN EL DILUVIO Y LAS MÁSCARAS (poemas)**

*Norma Pérez Martín*

El tema del enmascaramiento tiene, a lo largo de la Historia, muchas manifestaciones y variantes. Si nos centramos en las expresiones artísticas, dichas manifestaciones se han desplegado con belleza, originalidad y energía en las distintas culturas.

Mi novela *La tercera ciudad*, que se acaba de publicar en Editorial Francachela, presenta una de las tantas variantes. Me refiero concretamente al tema del doble. La escisión del yo, más o menos violenta, provoca enfrentamiento con el tú. El enmascaramiento puede producirse con atenuantes psicológicos en algunos casos.

En mi novela, cuando Francisca Sánchez dialoga con Piti (su *alter ego*) lo hace, según las circunstancias, mostrando antinomias, recriminaciones o simpatías mutuas. Pero siempre (creo yo) el desdoblamiento queda encerrado en la persona de la protagonista. No se manifiesta frente a los demás. Lo esencial en este proceso de transformación no afecta la identidad del personaje. Francisca Sánchez es ella y es Piti. Ambas conforma una unidad: contradictoria, compleja, pero unidad al fin. El juego dialógico va y viene entre Francisca y Piti. Sus discursos tratan de dinamizar el fluir de la conciencia de la protagonista. Ambas contraatacan, justifican o coinciden comprensivamente. He tratado de fusionar planos y elementos disímiles. El lector dirá en definitiva si *La tercera ciudad* es un texto logrado o no.

Algunos ejemplos:

Piti apareció en ese tiempo. No sé decir cuántos años tenemos de diferencia. Pero, pasando los días, me parece que ella fue duplicando su edad. Piti y yo llegamos a la casa de las señoritas Victoria y Magdalena sin saber muy bien cómo ni por qué. Recuerdo, sí, que fue en invierno.

Desde Constitución, el tranvía nos trajo al barrio de casas paquetas. Estatuas en los parques, bajo la lluvia y el frío, como si no les molestara. Allí me llevaban a veces, pero Piti y yo preferíamos el Parque Retiro y, claro, el circo. Yo quiero ser una trapecista. Piti me tiene cansada con eso de *¿querés romperte los huesos arriba de esos fierros? ¡Vaya Francisca!* -repite burlándose, pero con cariño. Eso sí, con mucho cariño (p. 13)

\* \* \*

Cuidado con los cajones de la cómoda. Aquí hay joyas y los pasaportes cuarteados de los nonos. Me duelen las manos, me tiemblan los brazos, Piti, vamos, dame fuerzas. ¿Qué habrá en este sobre grande? Vamos, Francisca, leé rápido, a ver si llegan y te descubren... En la ciudad de Buenos Aires a quince días del mes de mayo de año mil *novecientos...* Está borrado, no veo el número. Seguí Francisca, seguí, no pierdas tiempo, qué más dice. Sí, sí, Piti. (p. 34)

\* \* \*

Qué querrán decir tantas palabras raras, Piti... Inés puede explicarlas. ¿Te pagan cinco pesos por mes las tías? Será plata que le deben a mamá... A lo mejor papa no tiene trabajo, Piti, entendé... Rápido, rápido, guardá todo... Inés está en la cocina. A ver si llegan las tías... ¡Dios!, no puedo cerrar el cajón de la cómoda. Otro día leemos mejor todo esto, porque es muy complicado. Podés pedirle a las tías que te expliquen... No... no Magdalena puede matarme... Victoria... no lo creo... pero... Tenés razón, Francisca, otro día será. (p. 35)

La inserción de todo poeta bajo las máscaras cobra fuerza significativa cuando el discurso lírico alcanza su plenitud. La poesía, por su naturaleza misma, es revelación y ocultamiento; descubre las apariencias y refleja entre imágenes y

sonidos verdades esenciales. En ese espejo que se levanta verso a verso asoman los universales simbólicos, la unión de los contrarios, las síntesis de las contradicciones. La escritura de cada poeta, a través de los siglos, podrá manifestarse como texto tapado, texto enmascarado que el lector deberá descifrar. Polisemia, permutaciones, sustituciones, remontan el lenguaje poético hasta desembocar en esa dupla maravillosa que llamamos máscara-arquetipo.

Hay un parentesco enigmático entre poesía y filosofía: un parentesco que se manifiesta tras las máscaras y los simulacros que las envuelven. Es desde esta convergencia que la obra lírica nos llega desdoblada y ambivalente al modo de un doble mensaje, como un claro-oscuro. Es que el mundo vigilante y despierto frente al mundo imaginario y onírico se retroalimentan, se absorben.

Dos ejemplos:

## VII

Los jinetes del Apocalipsis  
avanzan.  
Jeremías llora  
la muerte del siglo.  
La ballena de Jonás  
empuja  
los deshechos de la historia  
interminable.  
El oriente suma y resta  
ojo por ojo.  
La ley del tali3n  
consume  
la impotencia del herrero  
ante la fragua  
y las t3nicas  
se arremolinan  
en el viento.  
(p. 15)

## IX

Si un día  
llegaras a ver  
las manos asesinas  
no tiembles.  
Si en algún rincón  
las descubrieras  
si en la esquina del miedo  
aparecen  
no demores tu paso  
no temas.

No quedará espacio  
en su costado  
para el beso.  
Ellos jamás  
probarán el fruto  
de la vida  
ni la sonrisa  
de los mártires.  
(p. 17)

## LA MÁSCARA COMO SALVACIÓN

*Fernando Laporta*

En mi experiencia como director y también como actor, he trabajado muy poco con máscaras. No por negación a este elemento sino porque así se planteaban las cosas cuando se preparaba la obra.

Pero hubo dos espectáculos en los cuales incorporé dicho elemento. El primero fue *Detrás de las nubes*, obra basada en dos cuentos de R. Fontanarrosa que trataban el tema de la conquista de América. El primer cuento se situaba en el año 1528, con la llegada de los españoles, y el segundo en 1977, con una empresa francesa que llega a Brasil. Los dos tienen características parecidas, casi iguales, en el objetivo de sus personajes: cambiar los mecanismos de conquista. Hubo que unir estos dos tiempos tan distantes, pero tan parecidos. El trabajo se realizó con dos actores interpretando los 23 personajes que aparecen en ambos cuentos y a la vez relatando lo que va sucediendo. Se trabajó con gestos y características físicas para cada personaje, tomando la forma de historieta. ¿Cómo unir estos cuentos? Es allí donde aparece la idea de un personaje, El Eterno Destructor que hay en el hombre, que fue trabajado con una máscara que simboliza el mal. La máscara toma importancia en la obra por su carácter simbólico.

En *Háblame de Augusta*, primera obra croata que se realizó en Argentina, tiene tres personajes centrales (el Rey, el Cortesano y el Verdugo). Se planteó un presupuesto para que tres actores realizaran el espectáculo. En la puesta en escena, se viste al Rey y al Cortesano de traje y corbata y al Verdugo con remera y pantalón negro. Pero también participa el pueblo ¿Cómo hacerlo sin cambiar de vestuario? Nuevamente surge la idea de la máscara como salvación. Los tres actores trabajan con máscaras iguales, con la misma expresión, como el pueblo con rostro único. Desde el punto de vista del trabajo actoral, al usar los actores ese elemento, queda desdibujado el vestuario y entonces el espectador ve al pueblo.

Hay muchos métodos y formas de trabajar con máscaras desde la actuación, pero personalmente creo en ese elemento y me dejó llevar por lo que surge al colocarla en mi rostro.

En cuanto a la realización de la máscara, doy mi idea de lo que quiero en términos de puesta en escena, y dejó libremente que el escenógrafo la realice.

También tuve una experiencia en otra obra, donde había una actriz que no podía decir dos frases bien, y no la podía sacar del elenco porque yo no era el encargado de elegirlo. Recuerdo que era una preocupación para mí, porque desentonaba con el resto y no sabía qué hacer. Le hablé, le hice hacer muchos ejercicios y no había caso, no salía de su estructura. Pero de pronto tuve una idea, que luego, en el resultado final, fue conservado: le coloqué una máscara, y para mi asombro y el de ella, todo cambió, comenzó a trabajar bien. Surgió la actriz que ella escondía y se liberó, los textos le salían fluidos, porque dejó de pensar que la estaban observando. Nuevamente la máscara logró salvarme a mí, y también a ella.

## RESEÑA

CRISTINA PIZARRO, *Jacarandáes en celo. Poemario*, Buenos Aires, Colección Poesía del Mundo Hispánico, dirigida por Juana Alcira Arancibia, Volumen III, 2003, 92 pp.

La Colección Poesía del Mundo Hispánico del Instituto Literario y Cultural Hispánico se enriquece con esta obra de Cristina Pizarro, que antes había dado a conocer otros tres poemarios.

En éste que nos ocupa, la autora nos ofrece 54 poemas de los más variados temas, que han surgido al hilo de los sueños, los recuerdos y los deseos, como ella misma explica a los lectores. Junto con los otros tres poemarios, nos dice, se forma una “tetralogía del amor” y, efectivamente, no cuesta reconocer este hilo conductor a lo largo de todas sus páginas.

La escritura de Cristina es ceñida, parca, a veces despojada. Sus metáforas no son crípticas, pero tampoco obvias, sus acercamientos al núcleo poético son a veces sinuosos, no es una exposición sino una sugerencia, una sucesión de brevísimas miradas, puntos de vista que se suceden sin cesar en un mismo poema, dando la sensación de un caleidoscopio.

Sebastián Jorgi, en su “Prólogo” habla de un camino apresando la palabra porque el lenguaje aparece siempre como una espiral. El lector puede constatar a cada paso la exactitud de esta observación.

Es difícil dar ejemplos de la diversidad temática de las miradas amorosas, siempre se corre el riesgo de superponer indebidamente el gusto propio del crítico a la matriz de sentido que la autora ha elegido y sostenido en su camino lírico. Pero sin ceder a esa tentación, creo que sí es legítimo ofrecer algunos textos que me han impresionado más especialmente, a sabiendas de que otro lector, con todo derecho, podría hacer una lección muy diferente.

Hay casos en que lo cotidiano adquiere una densidad casi metafísica:

*Mientras la música  
Cobijaba mis lágrimas*

*me pregunté quién era.*  
*Envuelta con un velo de alimañas*  
*Me hundí en la marisma*  
*Y quise rozar la estancia de los muertos* (Celda, p. 88)

Otras, a la inversa, lo cotidiano parece diluirse en la esfera del ensueño:  
*A lo lejos*  
*Centellea una ilusión.*  
*Un séquito de sombras*  
*Corteja los objetos de mi casa* (El humo de lamente, p. 28)

Hay resonancias bíblicas

*Hay un tiempo que destruye*  
*Hay un tiempo de olvidos.*  
*Hay otro momento del tiempo.* (Constelación, p. 49)

a veces apocalípticas:

*Oh, Muerte,*  
*Levanta los brazos, alza tu mano y atrapa la locura amortajada*  
*Con tus garras salvajes.*  
*Ver morir*  
*Acaso no ver.*  
*La muerte de pasos cercanos.*  
*La muerte fraternal.*  
*La agonía del amor en sombras*  
*La muerte del futuro de un niño por nacer.*  
*La muerte del libro que jamás será leído.* (Arco iris, p. 51)

Proféticos, casi salmódicos:

*Aunque la sangre borbotee en sus puños*  
*Su cuerpo de agua fluirá en el cosmos*  
*Y eludirá a las bestias.* (Presente eterno, p. 58)

y sapienciales...

*Avanzar.*  
*No importa el porvenir*  
*Todo pasa.*



*Ascenso y ocaso*

*Temor a un destino confuso.* (Rectitud, p. 70)

Como se puede apreciar, el lenguaje está tratado también como juego sonoro, como ejercicio del “decir” y no sólo del “leer” o del “entender”. Hay una musicalidad que no está dada por la rima ni por el ritmo de la acentuación natural, sino por la entonación necesaria de la lectura con sentido.

Seis de los poemas han sido traducidos al alemán: : “El puente del diablo se ha derrumbado” “Celda”, “Vía láctea”, “Éxtasis”, “El golpe del 76”, y “Alquimia”, todos por Angélica Moser, menos “El golpe del 76”, realizada por Renato Vecelio. Es muy interesante constatar que el juego sonoro a que hice referencia se mantiene, salvando las diferencias propias de la sonoridad germana, en estas versiones. Esto demuestra que la poesía de Cristina Pizarro trasciende la frontera (o la coraza) del idioma y se constituye en una lírica que puede ser evocada desde diferentes registros y soportes. Un ejercicio, entonces, de “poesía pura”, en tanto poesía auténticamente incardinada en el sentimiento y el pensamiento que la hizo nacer y que la constituye en una renovada experiencia lírica con cada lectura.

*Celina Hurtado*