

GEJIGEJI
Mariela Vita



Curaduría Carla Barbero
Del Infinito, julio 2023

Una mecánica de altísima precisión. El ciempiés camina rápido, se detiene abruptamente y arranca disparado. Transita por superficies de todo tipo, desafía la gravedad y se adapta a los climas, aunque prefiere el tropical. Su andar es tan vertiginoso que parece impulsado por un joystick. Su nombre en idioma japonés se compone de dos partes iguales, un par, como los pies: gejigeji. Eso sí, su ciclo de vida es un poco misterioso, depende de factores ambientales para sobrevivir. Como en los videojuegos, donde se empieza con un caudal de virtudes que se van utilizando para avanzar, sumar fuerzas, sortear dificultades e incrementar la vida, Gejigeji es un desafío con varios niveles, trampas y recompensas.

En esta nueva instalación de Mariela Vita (La Plata, 1978), ese pulso vibrante entre el espacio y las cosas se reitera, aunque diferente a otras obras. Antes, abordaba los lugares con intervenciones sobre la arquitectura mediante objetos y materiales dotados de un animismo ya característico en sus trabajos, como en *Un método inútil* (Centro de Arte de la Universidad Nacional de La Plata, 2018), o *Cuarto paso en diagonal* (Centro Cultural Recoleta, 2022). En ambas, la conquista del lugar se expandía por vías de la transformación, una suerte de alquimia materialista entre esculturas y neones. En cambio, en las más recientes, como *Un lugar a donde ir* (Galería NN, 2022), y *La luna en la hamaca* (MUNTREF, 2023) asistimos a un desplazamiento significativo de su acción. Ya no se trataba de interferir el espacio, sino de crear nuevos hábitats. Sitios y seres tenían vida propia conformando ecosistemas felices. Ahora estamos frente a una nueva imagen, otro juego. Más virtualizada y sintética, sin ejercer fuerzas ni levantar paredes, la espacialidad se sugiere con referencias familiares como una manzana, una moneda o una escalera. Así, este lugar se forma por sugestión. Distorsionados en sus tamaños y colores, los objetos se imantan entre sí en un ambiente cuya ingravidez, paradójicamente, mantiene unidas a las partes.

Continuando con su investigación sobre la cultura visual japonesa, Vita proyectó esta instalación durante su reciente estadía en ese país. Con doce horas de diferencia, nuestras conversaciones eran posibles gracias al encuentro de realidades opuestas unidas por la virtualidad. Dos paralelos conflúan por unos instantes para luego volver a distanciarse. Lo mismo pasa en los videojuegos y en Gejigeji, asistimos a un contrato con la fantasía para compartir imaginarios durante una determinada cantidad de tiempo y para alcanzar el valor que nos permita pasar a otro nivel. Casi siempre el reloj hace una cuenta regresiva, nos indica lo que nos queda por vivir o los puntos restantes, ya que el sistema tiende a la incrementación, o en su defecto, a la muerte. Alguien dijo que la mayoría de los videojuegos son traumas con lindos atuendos. En este sentido, nunca un final fue menos dramático que en una obra de Vita. Su atracción por la estética kawaii, esa expresión de ternura difundida masivamente en la cultura popular de Japón, dota a su animismo de una confianza codiciable. Unas frutas extra-large flotan y compiten con monedas de oro entre superficies de color y texturas en un ambiente que nos recuerda al verano. Ahora bien, en la obra de Vita la ternura no es la finalidad, sino una táctica para traicionar a los movimientos y géneros del arte, como en aquellas pinturas de gran formato, bodegones de verduras en claroscuros (2010) con zanahorias reposando con sus ojitos cerrados. Desde el surrealismo, el arte concreto, pasando por la arquitectura modernista, el manga y el diseño, las exploraciones de Vita reelaboran la historia con una apariencia culturalmente asociada a la inocencia y que, por el contrario, ella convierte en un medio de adaptación al entorno, un camuflaje. Como esas naranjas aterciopeladas paseando con una geometría (2021), Vita recorre el arte con ternura, un traje con el que integra las cualidades de aquello que desea, su superpoder.

Carla Barbero.