

CRISTIN TIERNEY

GALLO .CL

15.09.19

CLAUDIA BITRAN Y FALLEN: EL MORBO DEL DESENFRENO

Como si fuesen sinónimos, la juventud pareciera estar directamente asociada a la confusión y la vergüenza. La artista visual chileno/norteamericana, Claudia Bitrán, presenta su último trabajo de pintura y animación llamado Fallen, en el que explora la adolescencia, el éxtasis, la vulnerabilidad y la exposición.

Claudia Bitrán (1986) es una artista multidisciplinaria que trabaja principalmente con pinturas y video. Nacida en Boston, vivió gran parte de su vida en Santiago y actualmente reside en Brooklyn. Su variado trabajo, en el que asume diversos roles como pintora, directora, productora, editora y actriz, pretende recrear, emular y reescribir el mundo de la producción de la industria de masas, y con ello cuestionar el poder que tienen las distintas formas que toma la cultura de entretenimiento y los sujetos que la habitan.

Dentro de esta búsqueda se enmarca Fallen, su último trabajo. Fallen es una serie de video-animaciones hechas con entre 30 y 70 pinturas sobre tela, basados en videos virales de mujeres adolescentes en estado de ebriedad. Algunas de ellas se están desplomando, otras vomitando, y muchas llevan poca ropa. Con Fallen, Bitrán se sumerge en los espacios vacíos de las nuevas tecnologías. Si el control siempre ha sido algo difícil de tener siendo joven, la viralización de momentos tan íntimos como una borrachera puede significar, quizás para toda una vida, la ausencia completa de poder.



¿Cómo nació la inspiración de Fallen?

Me atraen estos videos porque son ultra difundidos, tienen un humor muy básico y también son violentos. Esa mezcla de humor más violencia me encanta, porque son ingredientes comunes de la entretención masiva, entonces el ejercicio de abordarlos creativamente sin caer en la crítica obvia es desafiante y entretenido. Son virales hasta el punto de estar vacíos y desprovistos de conexión humana con las adolescentes que los protagonizaron. Pasar tiempo pintando cada uno de los cuadros de los videos me hizo tener una conexión muy íntima con las adolescentes y me hizo re-imaginar sus individualidades a través de la mediación de la pintura. La plasticidad de los cuerpos torpes y lánguidos de estas jóvenes me hizo pensar en la historia de la representación femenina, y eso es algo que me mantuvo muy motivada durante la producción.

¿Te sientes identificada con las chicas? ¿Qué significan ellas para ti?

Sí, mucho. Las elegí porque creo que todos nos podemos identificar con ese estado de ebriedad en el que están. De alguna manera, creo que todos llevamos a una adolescente borracha adentro. No me refiero a una identificación literal, sino que a un estado mental de perdición, desenfreno, desorientación, éxtasis, vulnerabilidad, euforia y escape. Elegí a estas adolescentes como una metáfora para representar cómo me siento y veo que estamos como sociedad. Además, por haber sido una mujer adolescente, sé qué tipo de presiones, angustias, y vulnerabilidades hay en estos cuerpos. Me acuerdo de un par de veces en que pude haber muerto por desconexión de mi propia consciencia. Me obsesiona que la muerte esté tan latente en estos videos. Con este trabajo busqué

CRISTIN TIERNEY

estirar ese micro-segundo intenso de euforia y peligro. Era importante no ser solamente empática y cándida con estas imágenes, porque me interesa exponer la crueldad del espectador –y mía–, pero siento sincera hermandad por las protagonistas de estos videos.

¿Qué opinas de esta sobreexposición y con ello, de la pérdida de intimidad en la cultura actual?

Todas las mujeres jóvenes que retraté fueron expuestas a las masas y fueron objetos del cyber-bullying. Este fenómeno me alucina porque es demasiado complejo y cruel; arruina vidas, causa depresiones, aislamientos y suicidios. De hecho, el cyber-bullying aumenta a más del doble el peligro de autoagresión y suicidio entre los adolescentes. El motor de este trabajo fue la tensión que existe entre la diversión popular que producen estos videos y su violencia real. Coleccioné videos virales de adolescentes borrachos reventándose cervezas sobre la cabeza, lanzándose desde techos sobre mesas, vomitando en diversos lugares, cayéndose muchas veces, lastimándose. Hice un archivo con una selección de 50 videos, y me di cuenta que la mayoría mostraban mujeres. Obviamente esto no es casualidad, y me pareció muy interesante trabajar con esa estadística.

¿Cómo fue el proceso de creación?

Fue un trabajo solitario, tedioso y súper creativo. Para cada una de las 8 animaciones hice alrededor de 50 pinturas, o sea 400 pinturas en un mes. Estuve sentada en la misma posición durante muchas horas, entonces para compensar fui mucho a trotar. Aunque cada pintura aparece por 1/4 de segundo, cada una de las 400 pinturas fue hecha con mucha intención. Quise usar una amplia variedad de gestos pictóricos en cada animación. Mi objetivo era que los gestos de cada cuadro, al ser reproducidos uno después de otro dentro de una misma animación, agregaran sutilezas psicológicas a los videos que usé como modelo. Algunos de los cuadros son muy realistas y detallistas, otras súper rápidas tipo sketch, en otras introduje caricaturas, en otras usé abstracción para ser muy formalista. La contraposición de todas estas maneras de representar es como trato de llenar a las adolescente borrachas anónimas con una narrativa personal más compleja conmovedora. Siempre es estimulante tener una fecha para terminar un trabajo, en este caso fue la invitación de hacer esta obra para una exposición colectiva en Cindy Rucker Gallery, curada por Paula Solimano y Cindy Rucker en Nueva York.

CRISTIN TIERNEY



Tu trabajo tiene mucho que ver con la sobreexposición digital y la conexión. ¿Cuál es tu visión de la sociedad hiper-conectada actual? ¿De qué maneras crees que afecta en la creación artística o en los procesos creativos?

CRISTIN TIERNEY

Hoy uno puede tener relaciones muy íntimas, profundas y hasta físicas a través de una pantalla, y eso es increíble y súper positivo. Hay conexiones, interacciones, y proyectos que no serían posibles sin plataformas sociales. Me estimula el campo infinito de personas que uno puede mirar y conocer y eso me inspira. En cuanto a aspectos negativos, me da terror cómo se disemina indiscriminadamente nuestra información personal, y por eso trato de mantener cuentas privadas. Además, si bien la democratización de la información es necesaria, tiene unos tentáculos de doble filo que muchas veces desvían al que navega, con el objetivo de recopilar información privada para vender productos y manipular políticas. Mi trabajo en general es sobre la cultura de masas: me pregunto por qué consumimos los espectáculos que consumimos, cómo va cambiando lo que nos conmueve, y qué tipo de pasiones, perversiones, bellezas y peligros existen detrás de lo que consumimos. Para mi trabajo, es siempre importante cuestionar todo lo que existe, desafiar opiniones y modas que parecen correctas o atractivas, tratar de siempre poner en primer plano lo que la fantasía propia dicta. El escepticismo es una defensa y una herramienta creativa para los artistas en esta sociedad virtual tan ruidosa.

