



1

## OBRAS

## UBICACIÓN EN LA SALA

1 *Juego de dormitorio, 2006/7, 3'32"*,  
video monocal



Sala 4

Fotos ficha: F. Lamadrid

[www.centroculturalrecoleta.org](http://www.centroculturalrecoleta.org)  
[cedip@centroculturalrecoleta.org](mailto:cedip@centroculturalrecoleta.org)

MINISTERIO DE CULTURA  
**gobBsAs**

**a+** CULTURA

**a+BA**  
actitudBsAs



FICHAS.#23



# EUGENIA CALVO

## JUEGO DE DORMITORIO

En el marco de la muestra Resplandores

Curadores: Graciela Taquini y Rodrigo Alonso

Sala 4

Centro Cultural Recoleta, Buenos Aires

10 de agosto al 2 de septiembre de 2007

**ceDIP**  
Centro de Documentación  
Investigación y  
Publicaciones

  
**Banco Galicia**

## UNIVERSOS BAJO AMENAZA

Santiago García Navarro. Escritor

*Juego de dormitorio*, de Eugenia Calvo, está estrechamente ligado a otros trabajos de la artista realizados en fotografía y, como en este caso, video, en todos los cuales el espacio doméstico se presenta como un universo bajo amenaza. Los procedimientos para generar esta sensación de peligro varían, pero de un modo u otro implican siempre una alteración de la función característica de los enseres, mobiliario o elementos decorativos del hogar, de modo de transformarlos en otra cosa y, al hacerlo, generar situaciones de inestabilidad. En un desplazamiento semejante, lo inerte cobra un movimiento que, de distintas formas, expresa rasgos subjetivos: hay una personificación.

Los videos muestran a la propia Calvo participando como actor detonante de las escenas que se nos presentan. En *Juego de dormitorio*, ella —o, para ser precisos, el personaje que ella, como parte de la ficción de la obra, encarna— sierra prolijamente una cama y una mesita de luz para, finalmente, guardar los trozos de mobiliario en un armario.

En el caso de otra obra, el tríptico *Un plan ambicioso* (2006), seuxtaponen tres escenas familiares entre sí. En la primera, la cámara comienza encuadrando varios objetos de una casa en su ámbito habitual; luego, el personaje se acerca, coloca dentro de esos objetos algo que el espectador no logra reconocer, y los objetos comienzan a brillar y a echar humo; finalmente, los objetos estallan. En la segunda escena se ve al mismo personaje estudiando con detenimiento ciertos muebles. Enseguida comprendemos que lo que hace es probar de distintas maneras cómo esconderse detrás, dentro o debajo de ellos. Por fin, vemos que descubre el procedimiento ade-

cuado y desaparece. La tercera escena muestra al personaje formando una barricada en el living de una casa con todo el mobiliario y los objetos decorativos que hay en ese ambiente.

Mediante la conjunción inesperada de elementos y acciones, Calvo logra provocar una potente sensación de extrañamiento. Pero en la conjunción no todo es inhabitual: cierta información integra el universo de lo esperado. Lo que desconcierta es la remisión a situaciones que asociamos con otros lugares y que, recontextualizadas en el espacio doméstico, desbordan su orden: la barricada introduce imágenes de una revuelta; los estallidos refieren al asalto a un banco, a una carta bomba, a otras tácticas de microterrorismo; el esconderse nos recuerda a la víctima de una persecución; rebanar muebles cuidadosamente sugiere una operación quirúrgica, también una tortura.

Pero quizás el elemento que más descoloca es la impassibilidad con la que el personaje ejecuta sus acciones: lejos de sentirse sujeto de peligro, es quien genera conienzudamente las condiciones de la inestabilidad.

La obra de Eugenia Calvo introduce la guerra, la tensión social, la inseguridad en el lugar que, hasta hace no mucho tiempo, estaba más protegido que ningún otro del mundo exterior: la casa. En los videos, este santuario se estrema sutilmente, como diciendo: ya no hay espacio vital que no esté librado a la intemperie.



1

## THREATENED UNIVERSES

Santiago García Navarro. Writer

Eugenia Calvo's video piece *Juego de dormitorio* (*Bedroom Set*) is intimately linked to her other photographic and video works in which domestic space is presented as a universe under siege. This sense of danger is generated through a variety of devices that, one way or another, always imply altering the habitual function of the things, furniture or decorative items in a home in such a way that they transform into something else, resulting in unstable situations. In a similar process of displacement, inert objects take on movement and wind up expressing subjective traits in diverse ways: they become personified.

The videos feature Calvo herself participating as an actress and catalyst of the scenes that are presented. In *Juego de dormitorio*, she—or, to be more precise, the character that she portrays as part of the work's fiction—meticulously saws apart a bed and a night table in order to finally store the furniture fragments in a closet.

In another work, *Un plan ambicioso* (*An Ambitious Plan*, 2006), three related scenes are juxtaposed. In the first, the camera focuses on various household objects as they appear in their usual places; then, a character approaches them, places an object which the viewer cannot manage to identify inside one of the objects, from which smoke and flashes of light begin to emerge and finally, the object explodes. In the second scene the same character is seen to be carefully studying certain pieces of furniture. We then realize that what she is doing is trying out different ways of hiding behind, inside or under them. Finally, we see that she has discovered an adequate method and she disappears. The third scene shows the same character assembling a barricade in the living room of a house using all the furniture and decorative objects in the room. By way of an unexpected combination of actions and elements, Calvo achieves the effect of provoking a strong sense of alienation. However, not everything about

the combination is unusual: certain information forms part of the universe of things as we expect them to be. The most disconcerting aspect is the reference to situations that we associate with other places, recontextualized in a domestic space, creating a rupture in its sense of order: the barricade brings images of revolt to mind; the explosions refer to bank robberies or letter bombs or other forms of micro-terrorism; the action of hiding implies a victim being pursued; carefully cutting apart furniture suggests a surgical operation, as well as torture. But what is perhaps the most disturbing of all is the impassivity with which this character carries out her actions: far from feeling herself to be in danger, it is she who dutifully creates these unstable conditions.

Eugenia Calvo's work brings war, social tensions and crime into the place that until recently was considered to be the most protected of all from the outside world: the home. In these videos, this sanctuary is shaken in a subtle way, as if to say: there is no living space left that can truly provide shelter.

Trad.: Tamara Stuby