

Tschabalala Self: Harlem y su fuente de inspiración y pertenencia

La artista Tschabalala Self encuentra en Harlem, su hogar, una fuente constante de inspiración y un lugar donde afianzar su identidad. "Sin duda, moldeó mi visión personal del mundo, mi estilo y perspectiva", dijo Self sobre el vecindario de Manhattan, famoso por albergar a generaciones de creadores, artistas e intelectuales negros. "Siempre he estado muy orgullosa de ser de Harlem".

Este orgullo se refleja más recientemente en su última exposición, "Around the Way", actualmente en exhibición en el Espoo Museum of Modern Art, Finlandia. El título de la exposición hace referencia al lenguaje popular afroamericano y se refiere a "alguien que es de nuestro vecindario". Las obras expuestas rinden homenaje y tributo a Harlem y a las personas que la conforman, desde la arquitectura de ladrillo de las casas adosadas hasta amigos, familiares y residentes locales reales.

Self se ha ganado una reputación particularmente destacada por representar a mujeres negras de cuerpos más completos en sus obras, incorporando técnicas de tejido y grabado. El cuerpo negro femenino es "mi lenguaje visual, mi estética visual", explicó. "Eso es mi musa".

Su trabajo se ha exhibido en instituciones como MoMA PS1 en la ciudad de Nueva York, el Hammer Museum en Los Ángeles y la Parasol unit en Londres, y en numerosas ocasiones en galerías con sede en Harlem.

Expresando la abundancia a través de la identidad

Self desea cambiar la narrativa sobre la identidad, especialmente aquella relacionada con la feminidad o la negritud, y enfocarse en la "abundancia" en lugar de en la "falta". Esta idea se refleja en la corporalidad de sus figuras.

Además de ser pintora, Self trabaja en diversos campos, como la escultura, el desempeño, la moda y es editora en jefe de la revista de arte y cultura visual Elephant. Sin embargo, se identifica principalmente como pintora y atribuye su formación en grabado como una influencia significativa en su práctica. "Personalmente, concibo la pintura como una filosofía más que como una aplicación literal de pintura", dijo sobre su trabajo, que se basa en cómo se relacionan los diferentes colores entre sí. Esta relación puede replicarse a través de otras técnicas mixtas, como tejidos.

"Es una forma de pensar en nuevas y creativas maneras de aproximarse a la pintura... Lo describo más como assemblage, ya que el tejido es tan dimensional", explicó sobre las técnicas de aplicación que utiliza con tejidos sobre lienzo estirado.

"Al igual que otros pintores tienen una paleta, yo tengo cientos de trozos y retazos de telas... Es esencialmente una acumulación de todos mis diferentes recuerdos fragmentados o impresiones de individuos que conocí bien o que simplemente me encontré", continuó. "A través de los aspectos formales de mi trabajo, puedo abordar mi preocupación conceptual central de que la identidad de una persona es realmente la suma de muchas partes. Algunas de estas partes son inherentes, pero otras se proyectan y se recopilan".

La exploración de la domesticidad y el hogar

Esta idea de recopilar y reunir se ejemplifica en una pieza de la nueva exhibición, titulada

"Anthurium". La obra combina elementos cosidos, pintados y impresos para crear una escena de domesticidad, un tema focal importante en el trabajo previo de Self, explorado en su serie "Home Body", que representa escenas de intimidad e interioridad.

La relación de Self con el concepto de hogar ha evolucionado en los últimos años. Ahora residente en el norte del estado de Nueva York, el proceso de dejar su hogar de la infancia la llevó a investigar la importancia de los espacios domésticos, tanto reales como imaginarios. "Creo que el hogar es un lugar real, pero también ocupa un espacio emocional y psicológico en la mente de las personas", dijo. "Es simbólico de algo más allá de lo que realmente es en la realidad, y esos son los entornos que me gusta explorar en mi obra de arte".

Al considerar el cuerpo de trabajo de Self en exhibición en "Around the Way" y más allá, también queda claro que el cuerpo físico representa una exploración adicional de "hogar" como lugar de pertenencia, comunidad y autocuidado. Sus figuras se sienten igual de cómodas en su corporalidad como en el mundo.

Self describe su enfoque al representar y retratar a mujeres negras en particular como "un instinto", pero dice que pudo articularlo mejor a través de la investigación sobre la importancia de la figura Rubenesca. "Me resultó interesante que las mujeres tuvieran un aspecto físico que hablara de su abundancia y plenitud. No tenían necesidad", dijo. En su propia práctica, este sentido de abundancia se muestra en la forma en que los personajes de Self afirman su espacio dentro del marco con confianza, con su poder arraigado en su identidad, feminidad y corporalidad.

Una conversación en curso con el canon occidental

Esta conversación con el canon occidental de la pintura continúa influyendo en otras facetas del trabajo de Self. En marzo de 2024, Self fue galardonada con la prestigiosa comisión de arte público del Cuarto Zócalo de Londres - su escultura, "Lady in Blue", se exhibirá en uno de los zócalos de Trafalgar Square, un destino turístico y emblemático de la ciudad conocido por su compromiso con el arte contemporáneo a partir de 2026.

La pieza será una estatua de bronce de una mujer negra en movimiento, vestida con un vestido azul brillante. Ese color se inspiró en el lapislázuli y el ultramarino, un pigmento raro utilizado con significado en el canon occidental de la pintura. "Quería usar este color... para conferir la misma importancia".

"Especialmente siendo una artista estadounidense, creo que es un gran honor y siento mucha confianza de parte de la gente de Londres", dijo Self al considerar el concepto de "Lady in Blue". "Es sobre una figura que puede hablar al mismo tiempo sobre el futuro y el pasado, y honestamente siento que una figura femenina negra es la mejor figura para hacerlo por varias razones culturales e históricas. 'Lady in Blue' puede ser vista como una madre histórica, pero también como una representación de nuestro futuro colectivo".

Tschabalala Self: Around the Way se presenta en colaboración con la Fundación Saastamoinen en EMMA—Espoo Museum of Modern Art desde el 8 de mayo de 2024 hasta el 5 de mayo de 2025 como parte de la serie de exposiciones In Collection.

El anillo de Elden: el difícil juego de fantasía oscura que encendió el debate sobre la dificultad en los videojuegos

El aclamado juego de fantasía oscura El anillo de Elden fue el segundo juego más vendido del mundo en 2024. El lanzamiento de su expansión La sombra del Árbol Sagrado el pasado viernes ha vuelto a encender el debate sobre si el juego es demasiado difícil. Desde el lanzamiento de Demon's Souls en 2009, todos los juegos desarrollados por FromSoftware han inspirado esta discusión, y no voy a entrar en ella porque no es interesante ni particularmente trascendental: estos juegos son lo que son, y puedes abordarlos o, con pleno derecho, alejarte de ellos.

Esta visión se transmite directamente desde el director del juego, Hidetaka Miyazaki, quien también es el presidente de FromSoftware desde 2014, después de haberse ganado (y darle su nombre) a la empresa con Dark Souls en 2011. Es difícil, desde luego, pero también hay un elemento de fe y aliento en este enfoque del diseño de juegos: El anillo de Elden y sus otros juegos confían en que si perseveras y pides ayuda a otros jugadores, eventualmente triunfarás, y será aún más dulce.

Miyazaki es un personaje interesante y uno de los artistas más influyentes en los juegos, y en el entretenimiento en general; figuró en la lista de las 100 personas más influyentes de Time Magazine el año pasado. Lo entrevisté por primera vez en 2010, poco antes del lanzamiento de Demon's Souls en Europa, y seguir su carrera ha sido uno de los aspectos más destacados de la mía. Lo volví a entrevistar recientemente en Los Ángeles, y quizá resulte reconfortante saber que jugar a sus juegos es tan agotador para él como para nosotros.

Fecha de lanzamiento Desarrollador Género

2024

FromSoftware Acción RPG

Miyazaki es un director extremadamente involucrado y todos sus juegos llevan su inconfundible impronta, pero en los 10 años que lleva siendo presidente de FromSoftware también ha estado intentando transmitir su conocimiento y enfoque artístico a los demás en la empresa, asegurándose de que también tengan espacio para cometer errores.

"Los presupuestos, la escala, el alcance, todo ha aumentado hasta un punto en el que ya no se tolera tanto el margen de error como antes", dijo. "FromSoftware tiene su propio método para gestionar los riesgos, la mayoría de nuestros proyectos tienen un socio que financia el proyecto... Desde la perspectiva de la gestión empresarial, no apostamos todo a un solo proyecto. Al mismo tiempo, debes encontrar el proyecto adecuado para permitir el fracaso: ya sea más pequeño en alcance o escala, o un módulo pequeño dentro de algo más grande, debe haber espacio para ello. Ese es el reto al que se enfrentan muchos jóvenes directores de juegos, y es allí donde podrán aprender."

Miyazaki ve El anillo de Elden como un "punto de inflexión" para FromSoftware: "Antes y después de El anillo de Elden, habrá una diferencia clara... Puedes verlo en [el juego de mechas de 2024] Armored Core VI, por decir algo." Espera que veamos juegos de otros directores de la empresa, no solo de él. "Donde está FromSoftware en términos de escala, diría que El anillo de Elden es el límite. Hemos agotado todos los recursos y el talento al que tenemos acceso... Aumentarlo aún más, tendría mis dudas. Quizá tener varios proyectos simultáneos sea la siguiente etapa, donde los jóvenes talentos puedan tener la oportunidad de gestionar y dirigir el diseño de juegos para un proyecto más pequeño."

Informações do documento:

Autor: symphonyinn.com

Assunto: esporte jogos online

Palavras-chave: **esporte jogos online - symphonyinn.com**

Data de lançamento de: 2024-10-06