

Dibujos maleables

Miguel Luiz Ambrizzi

Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto – Portugal

Aquí lo que se propone es una performance abierta donde el performer empieza a manipular un objeto de tejido con todo su cuerpo y dibuja en el espacio. Es una acción en que se busca la descubierta del objeto, denominado “dibujos maleables”, en el cuerpo de los participantes, pero no solo de quién lo manipula, sino aquellos que están a mirar. El proponente empieza a manipular el objeto y a una cierta hora se acerca de alguien y empieza a jugar con este, en un improviso, hasta dejar por completo el objeto en el cuerpo del otro. Estarán disponibles dos objetos para que varias personas puedan jugar al mismo tiempo. Es una acción performativa de dibujo corporal en el espacio, a través de la manipulación de un objeto, donde la experiencia del participante queda en su cuerpo y en la memoria de los que están a mirarlos.

Estos objetos son parte de una investigación doctoral que reflexiona sobre las relaciones entre la memoria y el proceso de creación en el arte contemporáneo. Los “*dibujos maleables*” utilizados en esta acción fueron producidos en 2012 y 2013 en la ciudad de Porto – Portugal, y toman como principio las memorias procesuales, o sea, las que corresponden a las operaciones físicas y procesos necesarios para se realizar una acción, recuperados dentro de una memoria episódica que envuelve los recuerdos de eventos específicos vividos, que detienen detalles de la época (tiempo, lugar, emociones) y de la situación en las cuales fueron adquiridas.

A partir de estos dibujos en el espacio, el acto de dibujo es pensado como una forma de visualización de una realidad espacial compleja, donde la configuración de las líneas, y el juego estructural a que están sujetas, son pensadas como una tectónica, en un espacio tridimensional.

Cuando niño, aprendí a hacer llaveros con cordones de sapatillas, para venderlos o cambiarlos por otros objetos o juguetes. Quedaban siempre junto a la mano o dentro del bolsillo y casi siempre servían para guardar la llave del candado de las bicicletas. Hacerlos era, para mí, una oportunidad de interacción y contacto con nuevos amigos. Ellos tenían en

su cuerpo algo hecho por mí¹¹⁴.

En lo que se refiere al objeto, al regresar a esta práctica con la distancia con que la memoria cambia este acontecimiento episódico, los objetos tuvieron su escala aumentada, su material fué sustituido por feltros. No solo la confección de esta estructura es mirada como un proceso de dibujo, en un contexto espacial fuera del papel – un diagrama que establece las condiciones de donde emerge la figura. También la manipulación del maleable se experimenta como un acto de dibujo, mobilizando en su acción diversos aspectos visuales y hápticos de la percepción¹¹⁵.

La acción performativa con los *dibujos maleables* nos permite una dinámica de la línea y su duración en espacio y en el tiempo, a través de una integración completa entre el sujeto – cambiado en jugador – y la línea, donde él se convierte en un “descubridor de la obra”¹¹⁶, desentrañandola en cada parte.

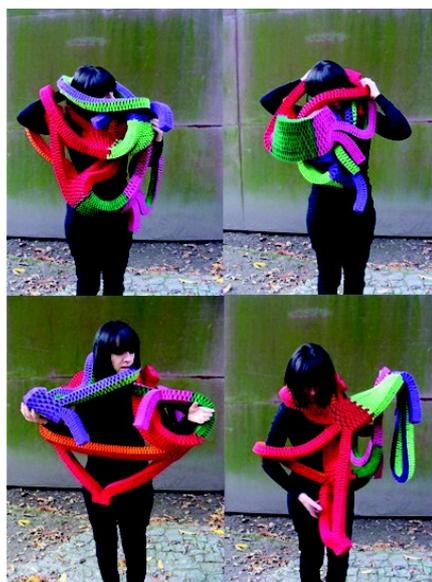
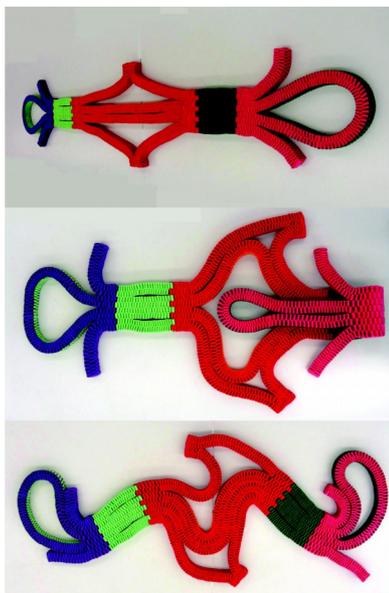


Figura 1 – *Dibujo maleable 4* – 2012

Fig. 2 – *La artista*

portuguesa Teresa Luzio con

el Dibujo Maleable 4 – 2012

114 Estos llaveros eran hechos con una técnica manual de trenzar cuatro hilos y su estructura configura un objeto que se va constituyendo en forma de “cobra”, que cresce en su extensión, pero puede aumentar también su largura de acuerdo con el tamaño de los hilos. Posee una maleabilidad que permite torcer y distorcer, esticar y comprimir. La técnica envuelve dedicación, exige tiempo para su ejecución, es un acto repetitivo y uniforme.

115 Estos dibujos son pensados y propuestos en las relaciones con el espacio y con el cuerpo y sus movimientos, como juegos de apreciación y fruición visual y táctil, o en lo que Hélio Oiticica llamó de una “participación estética integral” (2009, p. 15). La interacción no es una condición impuesta, pero la experiencia vivida del espectador es importante. La condición maleable del objeto nos invita a continuar el acto de dibujo.

116 Las composiciones se dan en la medida en que las líneas entran en acción mediante el jugador, que vivencia una multiplicidad de experiencias referentes al dibujo: la táctil, fornecida por elementos de manipulación, la lúdica, en la descubierta del dibujo durante el acto, y la puramente visual de quién observa los movimientos y la incorporación de la obra en el cuerpo del otro.

Esta acción se propone como un juego: “jugar consiste en acciones y reacciones, que despiertan y/o expresan diferentes emociones y humores. En cualquiera situación dada de juego, se pueden tener jugadores y observadores”, estos últimos pueden estar “activamente envueltos en el juego – como ávidos seguidores o fans; o pueden ser testigos desinteresados” (2004, p. 85)¹¹⁷.

Los *Dibujos maleables* nos permiten reflexionar sobre las cuatro estructuras que Roger Caillois define en los juegos: *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*, es decir, competición, acaso, mímica y vertigen.

Esta acción de hacer el objeto envuelve un proceso mimético en su origen – *mimicry* – pero es abierto y libre en su desarrollo experimental en la creación de una propuesta de acción corporal.

El *agôn* es pensado como una competición entre el jugador y el *dibujo maleable*, pero esta competición es libre e abierta, es más una exploración del objeto en actos de dibujo, y como *alea*, donde la duda acerca del resultado permanece hasta al fin, donde no hay un ganador, pero una actitud como “el juego terminó”. El jugador es invitado a interactuar con la línea, proyectarla en el espacio con y en todo su cuerpo: él “cuenta con todo, con lo más rápido indicio, con la mínima particularidad exterior, que él tiene luego como una señal o un aviso” (CAILLOIS, 1990, p. 27). Después de su movimiento, él tiene una respuesta física de la línea y sigue con el juego, tejiendo nuevas líneas, texturas y manchas en el espacio¹¹⁸.

Como hemos dicho, en este juego de percepciones y interacciones, no solo quién está en acto de dibujo que vive una experiencia estética, pero también quién está afuera mirando la otra persona dibujar en el espacio con el maleable, son “*multiexperiências*” (OITICICA, 2006, p. 229)¹¹⁹.

Otro aspecto que define el juego es el uso particular del tiempo (SCHECHNER, 2003). En esta acción no hay una determinación específica sobre la cantidad de

117 “Es algo que todos hacen en la misma hora en que todos miran a los otros hacerem” (ibid. p. 82).

118 De acuerdo con la actitud del jugador, se puede también haber juegos de *ilinx*, con el rodopio en alta velocidad o la sofocación, por ejemplo.

119 Mirar, en este caso es dibujar, es proyectar en su cuerpo la percepción de quién está a dibujar y divide el espacio de la acción. Silva afirma: “a través de la mirada, el cuerpo conquista el lugar, delimitalo, demárcalo. Lo inscribe en su lugar, en sí” y José Gil complementa: “[...] la mirada es capaz de arrebatar la imagen del otro y de absorberla en el cuerpo [...]” (GIL, 1997, p. 94). La mirada es performativa y, por lo tanto, el movimiento de quién está a dibujar con los maleables lo invita también a dibujar: “la mirada, más que un elemento perceptivo, es, así, un elemento de la acción, un elemento performativo. En esto contexto, la performance está, como sugere Alpert (1984), profundamente ligada a lo imaginario visual. El lugar visualizado pide al cuerpo para ser vivido, lo invita a una “pasaje al acto” (SILVA, 1999, p. 33-34).

tiempo, pues quién decide el inicio y el fin del juego son los jugadores. El tiempo es lo de la experiencia del jugador, un tiempo subjetivo, simbólico.

Sobre la relación con el objeto, Schechner apunta que los objetos reciben una atención especial, muchas veces llegan a ser el centro de toda actividad. En los maleables la atención se vuelve al sentido estético. Estos dibujos son una composición abstracta y que pueden ganar, a través de su manipulación, un valor simbólico asignado por el jugador. Una línea libre puede ser una cobra, un órgano del cuerpo, un acesório, etc, o simplemente continuar a ser una composición abstracta cuyo valor simbólico es vivenciado por quién lo manipula, como un concepto incorporado.

El dibujo ocurre durante el juego y, terminado el juego, la línea vuelve a su estado inicial y lo que queda es solamente la experiencia y la memoria del juego¹²⁰.

Los maleables están más cerca de los juegos de los niños – más libres y exploratorios – que de los adultos – limitados por reglas (*ibid*). Están en una vía de doble sentido entre el dibujo y la performance del juego: tiene su origen en una memoria actualizada como conducta restaurada, permeada por el juego, y se constituye como dibujos que se presentan como actos performativos.

Por estaren, los maleables, entre el dibujo y la performance, estos pueden ser entendidos como *hiperdrawing*s en el sentido de que la su manipulación es “donde es activado como un proceso de pensamiento vivo que ocurre apenas en el momento presente” (*ibid*). El cuerpo en movimiento realiza el dibujo en el tiempo y en el espacio, mas allá del dominio de dos dimensiones al grabar líneas invisibles a través de suelos más amplios.

Es una práctica inquieta, hiperativa, donde su “inquietación no describe apenas los meandros sin restricciones de una línea nômada que se mueve siempre para adelante”, pero es un “rebote entre vários puntos o posiciones, una performance sin fin, oscilando hacia atrás y adelante y hacia atrás...”¹²¹.

Por fin, creemos que hay una condición *trans* que se encuentra en esta frontera entre el objeto y la acción, entre la escultura y el dibujo, entre el tiempo presente del gesto y la memoria procesual que lo soporta.

120 Eso nos lleva a reflexionar sobre los juegos y la ausencia de la producción de bienes materiales dicho por Caillois: “en el fin del juego, todo puede y debe volver al punto de partida, sin que nada de nuevo tenga surgido: ni cultivos, ni objetos manufacturados, ni obra-prima, ni capital acrecido” (1990, p. 25).

121 En este sentido: la forma inquieta del dibujo – del *hiperdrawing* – envuelve, entonces, estar determinado a no caer muy rápidamente hacia la forma o al padrón de formas de juego: la su atención es dirigida en el sentido de mantener las cosas en abierto y mutables (COCKER, 2012, p. XIV).

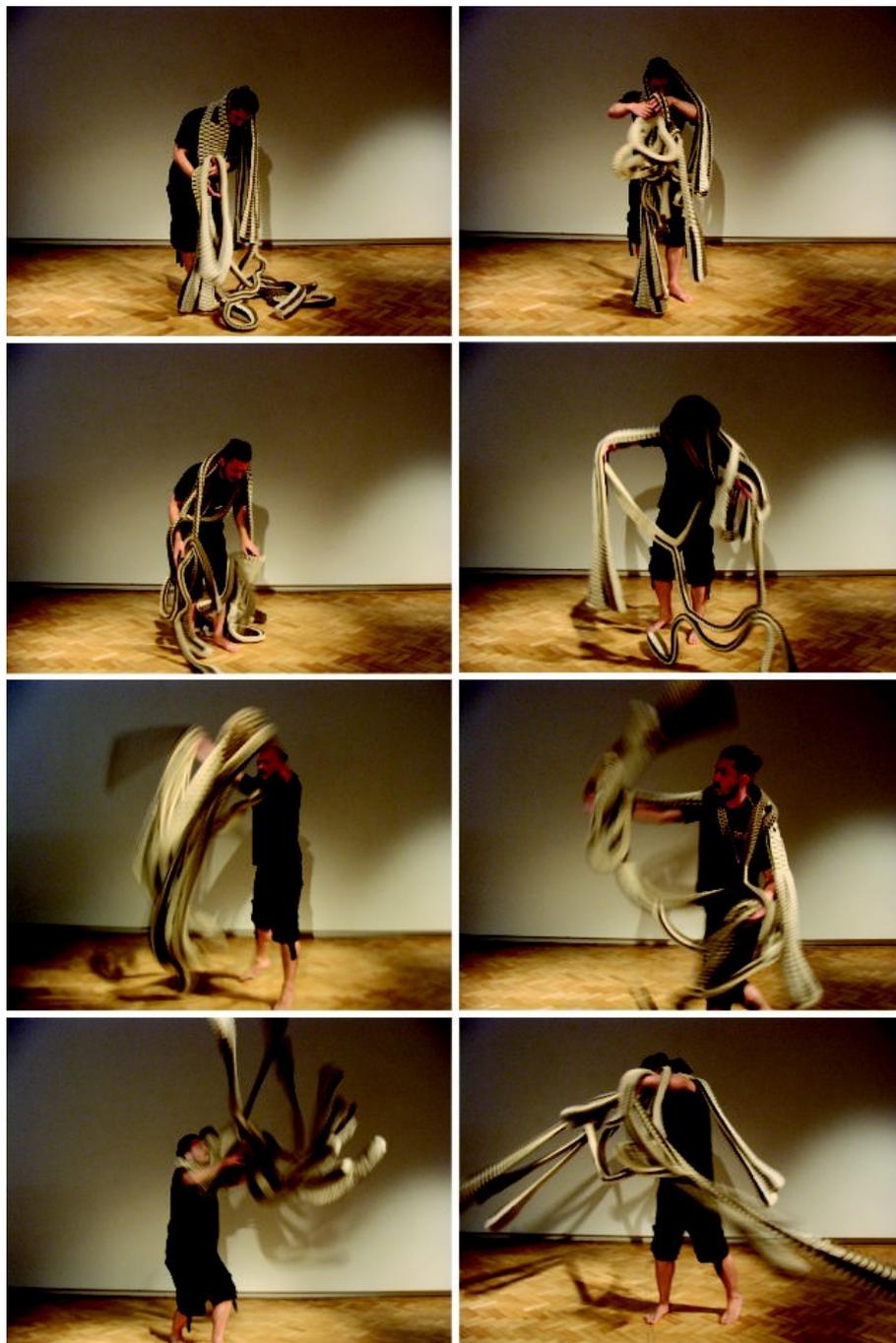
Acción abierta a la participación de todos

Duración: 30 minutos o durante todo el evento, en los intervalos de las presentaciones

Necesidades técnicas: un área abierta o cerrada, con cerca de 5 x 5 metros.



Desenho Maleável 4 – Museu FBAUP – Porto – Portugal



Desenho Maleável 5 – Museu FBAUP – Porto – Portugal

BIBLIOGRAFÍA

Baddeley, Alan; Anderson, Michael C.; Eysenck, Michael W. (2011) *Memória*. Porto

Alegre: Artmed.

Caillois, R. (1990) *Os Jogos E Os Homens*. Trad De J.G.Palha. Lisboa: Cotovia.

Cocker, Emma. (2012) *The Restless Line, Drawing*. In: Sawdon, Phil; Marshal, Russell. *Hyperdrawing – Beyond The Lines Of Contemporary Art*. New York: I.B Tauris & Co Ltd.

Gil, José. (1997) *Metamorfoses Do Corpo*. Lisboa: Relógio D'agua.

Oiticica, Hélio. (2006) *A Transição Da Cor Do Quadro Para O Espaço E O Sentido De Construtividade*. In: Ferreira, Glória; Cotrim, Cecília. *Escritos De Artistas: Anos 60/70*. Rio De Janeiro: Zahar.

Sawdon, Phil; Marshal, Russell. (2012) *Hyperdrawing – Beyond The Lines Of Contemporary Art*. New York: I.B Tauris & Co Ltd.

Schechner, Richard. (1985) *Between Theater And Anthropology*. Philadelphia: University Of Pennsylvania Press.

----- (2002) *Performance Studies: An Introduction*. New York And London: Roudledge.

----- (2003). *Performance Theory*. New York And London: Roudledge.

Silva, Paulo Cunha E. (1999) *O Lugar Do Corpo – Elementos Para Uma Cartografia Fractal*. Lisboa: Instituto Piaget.