

Objetos Maleables

De Nodos
Objetos Maleables



Una obra de: Miguel Luis Ambrizzi

Sumario

- 1 Sinopsis
- 2 Motivación
- 3 Participantes
- 4 Funciones Especiales
- 5 Más sobre la obra

Sinopsis

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. 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. 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", desentrañándola en cada parte. 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 juego.

Motivación

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. 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 percepción. La confección del maleable tiene duración de 80 horas de trabajo. La técnica es una trama con cuatro hilos de tejido que cresce como una serpiente. La interacción de los participantes con los maleables es espontánea, no tiene una coreografía previa. 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 "multiexperiencias", como ya apuntó Helio Oiticica en los años 60. En esta acción no hay una determinación específica sobre la cantidad de 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.

Participantes

Miguel Luis Ambrizzi Creación, Performance

Funciones Especiales

Fecha	31-05-2013
Lugar	Galeria de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Porto
Ciudad	Porto, Portugal

En el marco de Drawing in the University Today: International Meeting on Drawing, Image and Research - Atlas and Vocabulary of Drawing

Fecha	05-09-2013
Lugar	Centro Cultural Islas Malvinas
Ciudad	La Plata

En el marco de III Ecart

Fecha	07-09-2013
Lugar	Centro para os Assuntos da Arte e da Arquitectura
Ciudad	Guimarães, Portugal

En el marco de Exposición Desenhos Maleáveis - Galeria 3

Más sobre la obra

Obtenido de «http://plataformanodos.org/index.php?title=Objetos_Maleables&oldid=1553»

-
- Se editó esta página por última vez el 10 oct 2016 a las 21:44.
 - El contenido está disponible bajo la licencia Creative Commons Atribución-Compartir Igual. Con algunos detalles a menos que se indique lo contrario.