

Actas del III Encuentro Platense de Investigadores/as
sobre Cuerpo en las Artes Escénicas y Performáticas

Play with bubbles

Miguel Luiz Ambrizzi

Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto – Portugal

Acción performativa que tiene como base el concepto “play” de Allan Kaprow en lo que se refiere a las relaciones entre arte y vida a partir de una manifestación artística que tiene su origen en las memorias de la infancia: los juegos con pompas de jabón. Esta propuesta piensa el jugar libre como estrategia de creación para el inicio del proceso creativo, un juego sin reglas que, a lo largo del tiempo, podrá constituir sus propias reglas y que, por su vez, podrán ser rompidas.

Lo que se pretende es iniciar el “juego” a partir de rememoraciones del pasado (como conductas restauradas – Richard Schechner), y verificar como esse “juego” puede ampliar y desarrollarse. La imitación aquí es pensada en la forma de un desplazamiento, de una transferencia de acciones en la forma de mimetizar comportamientos y juegos infantiles que tendrán nuevos contenidos.

Veo el acto de hacer las pompas como un acto prazeroso para quién lo ejecuta, sean niños o adultos, pues a través de un sopro o de un movimiento del brazo en el aire, surgen translucidas y brillantes pompas, y cuanto utilizados instrumentos más grandes que hacen pompas gigantes, estos movimientos se configuran como una especie de danza.

Estarán disponibles a los jugadores vários juguetes diferentes para que puedan participar del juego. Es un tiempo de cambiar recuerdos, memorias y de diversión, donde todos pueden volver a ser niños por un determinado tiempo.

La acción crea una pintura hecha con la adición de pigmentos en el jabón para que las borbuja sean impresas en el papel que delimita el espacio del juego quando se explotan. Así, el juego que es algo efímero dejará memórias en los jugadores y una memoria concreta. En esta acción de pintura performativa, se cambia el modo de hacer pintura, donde no se toca en el soporte, se pinta con tinta y aire, a través del contacto de la borbuja con la superficie, como un *dripping* de borbuja que se auto-representan en la tela.

En *Play with bubbles*, el acto de hacer borbuja es tomado como un acto de dibujo,

donde se puso pigmentos coloridos junto al jabón, para que, cuando la borbuja se explota sobre el papel, deja su rastro, su marca, una impresión. Desta forma hay un registro de una acción colectiva efímera. Pero, a partir de esta acción performativa, volvemos a una relación más directa con la memoria original, donde llegamos a los dibujos protocolarios y los actos fingidos.

Play with Bubbles tiene como origen la memoria de mi infancia donde jugaba con pompas de jabón con mis amigos en la calle de mi casa, y que la cantidad de borbuja que se explotaban en el coche de mi vecino dejaba marcas en la pintura y en los vidrios, dejándolo nervioso. A partir de eso, encontramos procesos de dibujo determinados por *transferências de uso* (Antony Howell) con otros dominios performativos, como la propia acción de hacer borbuja de jabón. Por *transferências de uso* comprendese mecanismos creativos y cognitivos mediante los cuales el dibujo presta o adopta padrones de otros procesos, sustituyéndolos en sus propios medios y soportes. Es decir, en la transferencia de uso hay un redireccionamiento que no implica la presencia del cuerpo. El coche no está presente, pero una reproducción en escala real lo sustituye.



Proyecto de acción *Play with Bubbles*

Con el objetivo de recordar un juego infantil, visto como una conducta restaurada asociada al dibujo en procesos artísticos, buscamos una reflexión sobre los dibujos protocolarios, donde los actos performativos peligrosos, de mala conducta o penosos, son dirigidos a la representación visual, como actos fingidos – cuyo objetivo no se cumple. Esta acción usa el dibujo del coche como sustituto del real, y el juego de la infancia

puede ser recordado. Las memorias que son base de estos dibujos de auto-ficción, buscan comprender el dibujo como sustituto de la acción, es decir, hay una parte de mí que experimenta la acción a través del dibujo. Desta forma, el dibujo asume una función performativa, es experimentado como lugar e inscripción de una acción que es como un performativo infeliz.

Por fin, con esta acción nos presenta una incapacidad (o la falta de coraje) dessas memorias se realizarem como performances reales sobre otros coches, sino como dibujos (yo dibujo para no actuar), tenemos lo que John L. Austin define como lo performativo infeliz, o sea, cuando su objetivo no se cumple. El performativo es infeliz cuando hay la imposibilidad de se concretizaren como performances o porque el autor finge llevar a cabo una acción que no pretende realmente realizarla. Por lo tanto, estas acciones quedan en un lugar virtual, pues el dibujo nos permite esta condición de experimentar una acción sin el compromiso y el confrontamiento con las consecuencias de la misma y queda como un ensayo.



Play with bubbles – Festival Micro-ondas Performa – Aveiro – Portugal, 2011



Play with Bubbles – Evento Desenha! – Faculdade de Artes Visuais – Universidade Federal de Goiás – Brasil, 2012

Acción abierta a la participación de todos.

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

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



Paula Dreyer *playing with bubbles* en el III ECART