

Conductas restauradas en dibujos performativos: transferencias de uso, dibujos protocolarios, actos fingidos y lo performativo infeliz²⁶

Miguel Luiz Ambrizzi

Faculdade de Belas Artes – Universidade do Porto – Portugal

Resumen

Discusión basada en un ensayo práctico encuadrado por una narrativa personal donde se reconstruye, como memoria incorporada, la relación performativa y el juego infantil, actualizada en procesos artísticos híbridos. Esta memoria es investigada, experimentalmente, a través de la creación de dibujos basados en conductas restauradas (*restored behaviour* – Schechner): procesos compuestos por fragmentos de otros procesos, de diversas procedencias. Buscamos reflexionar sobre como actualizar memorias episódicas en procesos de dibujo y cuales son las posibilidades creativas y conceptuales. Serán presentados algunos procesos de creación en desarrollo que permiten discutir sobre: como transformar un evento en un dibujo; el dibujo como acto performativo – instrucciones como juegos mentales entre lo exequible y lo imposible (la posibilidad de imaginar aquello que es enunciado); el dibujo como auto-ficción; el dibujo como sustituto de la acción – donde hay una parte de mí que consigue experimentar la acción a través del dibujo; y el dibujo como función performativa e inscripción de una performance virtual. Estos trabajos serán pensados como dibujos protocolarios en su dupla acepción de una instrucción para ser seguida a la letra, o en el sentido de romper el protocolo, como puro juego, sin cualquiera sugerencia para que sean realmente ejecutadas. Los dibujos protocolarios son comprendidos como actos directivos (John Searle) cuyo propósito es intentar conducir al deseo para que alguien haga algo, o como proto-performances (Schechner) no que se refiere a lo que precede o potencia la acción. En la incapacidad (o la cobardía) de esas memorias se realizaren como performances, pero como dibujos, donde yo dibujo para no hacerlo, tenemos lo que John L. Austin define como lo performativo infeliz, o sea, cuando su objetivo no se cumple.

26 Investigación a ser realizada en el curso de Doctorado en Arte e Desenho, en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad del Porto – Portugal, financiada con beca de estudios de la Fundación para la Ciência y Tecnología de Portugal.

Memoria y juego como potencial en los procesos creativos – La conducta restaurada

Las diferentes perspectivas sobre la memoria e y procesos de rememoración, tales como la fenomenológica, la psicológica, la fisiológica y la antropológica, presentan siempre dos sentidos – actualización y olvido. Estos sentidos constituyen una relación dual fundamental para la comprensión de la práctica artística. Su funcionamiento se encuentra en tres momentos: codificación, almacenamiento y evocación. Teóricos contemporáneos como Foster (2011), Baddeley (2011), Anderson (2011) y Eysenck (2011), pasaron a ver la memoria como un proceso selectivo e interpretativo. Más que un simples almacenamiento pasivo de informaciones, el proceso de evocación es activo y puede integrar una memoria a un pensamiento actual o a una otra memoria. La producción aquí analizada tiene sus orígenes conscientes en la memoria episódica y en la memoria autobiográfica – un caso particular de la memoria episódica que corresponde a la recordación de eventos de nuestra vida y informaciones auto-relacionadas que perpasan el ciclo de vida – y también en una memoria procesual: aquella que guarda las acciones físicas o motoras necesarias para hacer algo como andar de bicicleta o cepillar los dientes, por ejemplo.

Frederick Bartlett, en 1932, afirma que las personas recuerdan con base en emociones y características personales. Para él, la memoria detiene un “detalle excepcional” del evento y los otros recuerdos son elaboraciones que se refieren al evento original. Por lo tanto, la memoria es “reconstructiva” y no “reproductiva”, ella reconstruye con base en nuestros presupuestos personales, expectativas y “conjuntos mentales” ya existentes.

Sigmund Freud define un término conocido por *Nachträglichkeit* (‘retroactividad’ o ‘restrospectiva’), un proceso psíquico, donde una experiencia original es reconstituída, retranscrita o reorganizada en relación a las circunstancias en curso – no sólo para repetir la experiencia, sino para reunir un nuevo significado y doptálo de una eficacia psíquica que se perdió pela represión de la experiencia (apud GIBBONS, 2007, p. 15)

Desde el punto de vista operativo, esto proceso se asemeja a las conductas restauradas, propuestas por Richard Schechner, transversales a los procesos performativos: la “*conducta restaurada es un proceso manipulado como un realizador de cine manipula una película. Estas tiras de comportamientos (strips of behaviour) pueden ser reorganizadas y reconstruídas; son independientes de los sistemas causales*

(sociológicos, psicológicos, tecnológicos) que las originaran”. “Organizadas como proceso, utilizadas en el proceso de ensayo para producir un nuevo proceso, una performance, las tiras de comportamientos no son ellas mismas procesos, sino cosas, elementos, material”(1985, p. 35).

Los actos de recordar y actualizar las memorias en experimentaciones artísticas, independiente del medio, suponen conductas restauradas, procesos de collage de gestos, materiales, intenciones, contextos y procedimientos. Esta memoria procesual existe siempre en los actos de dibujo.

Al pensar el juego, Huizinga, en su libro *Homo Ludens* (1980) escribe que la palabra latina *ludus* (juego), derivada de la palabra *ludere*, tenía la significación de juegos infantiles de recreación y de las formas de representación, sino también tiene derivados como *alludo*, *colludo*, *iludo*, los cuales apuntan para la significación de *simulación* o de *ilusorio*²⁷.

Estos dibujos presentados tienen sus orígenes en memorias actualizadas en conductas restauradas, permeadas por el juego, y son constituidas como dibujos que se enuncian como acciones y/o son sustitutos de las acciones.

Y cuando nos falta coraje para hacer una acción? Yo dibujo!

Nuestras reflexiones dirijense a un grupo de trabajos que investigan cuestiones acerca de lo performativo en dibujo, en acciones presentes en la infancia, mediante la conducta restaurada actualizadas em procesos de creación. Dicho esto, tenemos la cuestión: cómo transformar un evento en un dibujo?

El acto performativo en el dibujo es definido como la citación e reiteración de actos fuertemente codificados por el punto de vista semiótico y social. Es un modelo de conducta apreendido inicialmente y que influencia el comportamiento actual, porque sus esquemas se almacenan en la memoria y son actualizados y aplicados a otros relacionamientos (cf. Grant e Crawley, 202, p. 6). Por lo tanto, tal como dice Almeida (2008), el acto performativo presupone “la conciencia de una duplicación, a través de la cual su experiencia es mentalmente comparada al recuerdo o idealización del modelo original de este mismo acto”.

En la acción performativa *Play with Bubbles* (2011 – Mostra *Micro-ondas Performa*

27 Contiene, de igual modo, la significación de no seriedad, base para el pensamiento de Kaprow sobre las relaciones entre arte y vida encontradas en su texto *La educación del des-artista*, donde el *no-arte*, al imitar la vida, no debe ser hecho con demasiada seriedad, pero con humor. Es decir, en el sentido de que, al hacer la vida nuevamente, que juegue con la misma.

– Aveiro - Portugal) 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* 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 própios medios y soportes.

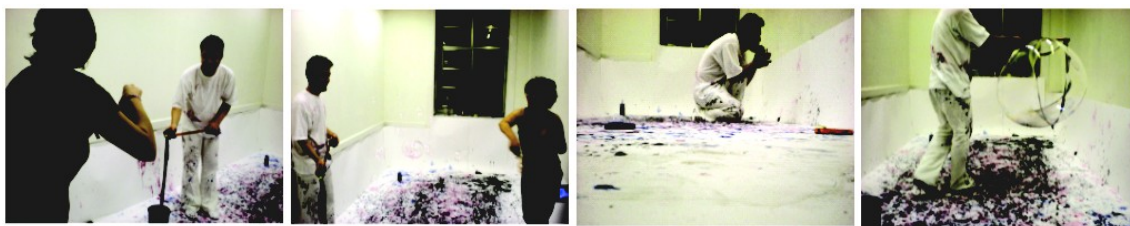


Figura 1 – *Play With Bubbles* – Aveiro, Portugal, 2011

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 efimera. Pero, a partir de esta acción performativa, volvemos a una relación más directa con la memoria original, donde llegamos a los dibujos protocolarios.

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 procolarios, donde los actos performativos peligrosos, de má conducta o penosos, son dirigidos a la representación visual, como actos fingidos – cuyo objetivo no se cumple. Estos dibujos pretenden, a través de instrucciones, se presentar como juegos mentales que por veces se tratan de acciones exequibles o imposibles, pero tenemos la posibilidad de pensar e imaginar lo que es enunciado. 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 performance virtual.

Los dibujos protocolarios se refieren “*indistintamente a las instrucciones visuales*

que formalizan la ligación entre el artista y el practicante, a los modelos de una acción, al dibujo como catalizador de posibilidades, como estrategia psicológica en la manipulación de comportamientos, pero también a las descripciones del proceso de resolución creativa de un problema” (ALMEIDA, 2012).

El dibujo protocolario es aquél que anticipa, instiga o orienta una acción performativa, donde la relación entre la intención de actuar y los resultados de la acción es formalizada en cuanto imagen y acto de dibujo. Estos dibujos oscilan entre la condición de programa, de documento de acciones no realizadas y de vehículo de acciones sustitutas que no se quiere o no se puede ejecutar, pero son redireccionadas al papel.

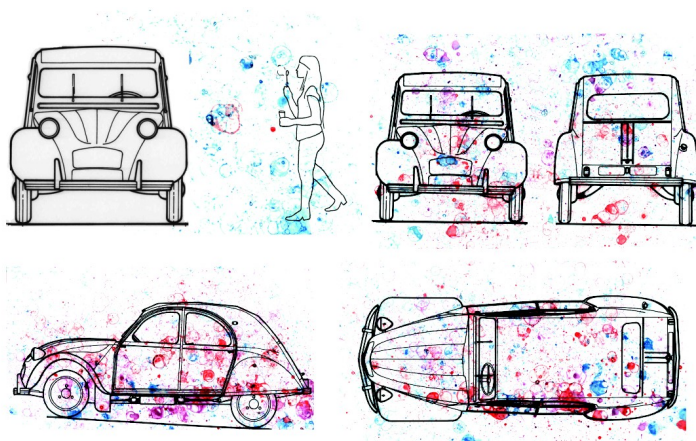


Figura 2 – *Proyecto de acción Play with Bubbles 2*, 2013

Estos dibujos son una forma de repetir la experiencia de la acción, o sea, “tornar los verbos visibles” (Edward Tufte). Son dibujos utilizados como documentos para reconstituir la acción, transformándolo en una espora de la memoria (cf. Phelan, 1996).

Estos trabajos son pensados como dibujos protocolarios en su dupla acepción de una instrucción para ser seguida a la letra, o en la de romper el protocolo, como un puro juego, sin cualquier obligación para que sean realmente ejecutadas (Mike Sperlinger). Los dibujos protocolarios son comprendidos como actos directivos (John Searle) cuyo propósito es intentar conducir al deseo para que alguien haga algo, o como proto-performances (Richard Schechner) no que se refiere a lo que antecede o potencia la acción. Dicho esto, tenemos estos dibujos como registros de actos públicos y como un grupo de indicaciones que preceden y activan estos actos, donde se define su carácter

proto-performativo. El dibujo es tenido como un dispositivo de simulación, de planificación o incitación de un acto performativo. Pero aquí, la acción prevista ya es un hecho consumado.

Otro proyecto creativo son los dibujos que remeten a acciones que son de mala conducta o peligrosas, nomeado *Proyectos de acciones*, tal como vemos en las figuras 3 y 4. El dibujo en la figura 3 es una forma de recordar una situación ocurrida en el colegio cuando tenía 11 años, donde cuando mi mejor amiga reía demasiado fuerte al mi lado, yo, en un acto impulsivo, lancé mi bolígrafo en su boca, molestándola. Mi amiga empezó a llorar e nosotros fuimos enviados a la directora del colegio y yo recibí una notificación de mala conducta. Aquí, lo que me encanta es la impulsividad del acto inconsecuente que se encuentra presente en mi infancia.



When you see a friend of yours laughing out with his or her mouth opened, throw a pen or any object inside it!

Figura 3 – *Proyecto de acción con bolígrafo*, 2013

Así como en la figura 3, tenemos otro dibujo que se refiere a una memoria de otra mala conducta ocurrida con mi mejor amigo del colegio, cuando tenía 9 años (figura 4). Yo, como en la acción anterior, miré mi amigo que estaba estudiando y, prontamente, lo empujé. Lo que se pasó a seguir fue lo mismo, nuevamente recibí otra carta de mala conducta del colegio.



In your classroom or at your workplace, push a friend who is sitting in a chair, but the chair must fall along with him!

Figura 4 – *Proyecto de acción con silla* – 2013.

Los dibujos que pertenecen a este proyecto son comprendidos como *actos fingidos*, o sea, actos generados por sustitución de otros actos que no se quiere o no se puede efectivamente realizarlos: “*acto fingido, en la acepción judicial de la palabra, se refiere a un acto simulado que oculta un acto real. Tratase, como su próprio nombre indica, de considerar la posibilidad del dibujo en servir de vehículo performativo que puede ser moldado, según una cualquiera definición de plasticidad, en otro acto performativo. Supone un “actuar como”, una transación entre campos del tejido performativo, en la cual una acción se lleva a cabo en los terminos y circunstancias de otra acción. El dibujo conviértese, así, en lugar de inscripción de una performance virtual, pero también en una práctica desviada*” (Almeida, 2008).

Estos dibujos, como proyectos de acciones performativas pueden ser una acción en potencia, puede tornar viable y creíble la realización daquilo que se piensa. Lo que se pretende es dejar una duda acerca de la acción, se fué realizada o no, sino también en el espectador cogitar la posibilidad de hacerla. Pueden también ser una instrucción que no se pretende concretizarse como un acontecimiento real, sino como un juego mental, donde hay la sobreposición del acto de percepción al acto de la ejecución. O sea, como que la persona que mira los dibujos, a través de la observación visual, tenga excitadas en su cuerpo las mismas áreas motoras usadas para ejecutar las acciones, como un contágio motor (Blakemor e Frith, 2005). Este proceso se refiere a una “*imitación interna de la acción, que desencadena una representación a partir de la cual los objetivos e intenciones se pueden inferir a partir de lo que nuestros objetivos y intenciones serian en las mismas circunstancias*” (Almeida, 2012).

Por fin, con estos proyectos de acciones que nos presentan una incapacidad (o la falta de coraje) dessas memorias se realizarem como performances, 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.

Referencias bibliográficas

Almeida, Paulo Luís. (2008). *Actos fingidos: aspectos da dimensão performativa do desenho*. In: Ciclo Lições de Desenho – Espaços do Desenho, Lisboa.

----- (2012). *Desenho protocolar: inscrevendo a ação, a partir de Günter Brus*. In: “Atlas e vocabulário do desenho – Encontros I”. Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto.

Baddeley, Alan; Anderson, Michael C.; Eysenck, Michael W. (2011). *Memoria*. Porto Alegre: Artmed.

Blakemore, Sara-Jayne; Frith, Chris. (2005). *The role of motor contagion in the prediction of action*. In *Neuropsychologia*. 43, 2005, pp. 260-267.

Caillois, R. (1990). *Os jogos e os homens*. trad De J. G. Palha. Lisboa: Cotovila.

Duff, Leo. (2001). *Mapping and memory*. In: *Tracey Journal*. [Online]. Disponível: <<http://www.lboro.ac.uk/departments/sota/tracey/journal/mam1.html>>. [consulta: 03/03/2013].

Ellis, C. (2009). *The ethnographic I: A methodological novel about autoethnography*. Walnut Creek, CA: Altamira Press.

Foster, Jonathan K. (2011). *Memória*. Trad. Camila Werner. Porto Alegre: L&PM.

Gibbons, Joan. (2007). *Contemporary Art and Memory – images of recollection and remembrance*. London, New York: I.B. Tauris.

Huizinga, J. (1980). *Homo ludens*. Trad. De J.F. Monteiro. São Paulo: Perspectiva.

Pithouse, K., Mitchell, C., Moletsane, R. (eds.). (2009). *Making Connections: Self Study and Social Action*. New York: Peter Lang.

Riessman, Catherine Kohler. (2008). *Narrative Methods for the Human Sciences*. Thousand Oaks: Sage.

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

----- (2002). *Performance Studies: an Introduction*. New York and London: Roudledge.

----- 1988 [2003]. *Performance Theory*. New York and London:
Routledge.

Tufte, Edward R. (1997). *Explaining Magic – pictorial instructions and
disinformation Design*. In *Visual Explanations: Images and Quantities, Evidence and
Narrative*. Cheshire, Connecticut: Graphic Press, pp. 55-71.