

EXPONERSE, DESPLAZARSE Y DESAPARECER

Los Praxinoscopios de Fernando Pareja & Leidy Chávez.

Por: Henry Fox Talbot

(Categoría II: texto corto -Menor a 10 000 caracteres con espacios)

Tres razones para tenerlos presentes, una razón por praxinoscopio.

1. EXPONER PROPORCIONES BIOLÓGICAS:



Fernando Pareja & Leidy Chávez. Animación con 3D Flips. Tornamesa con esculturas. 2007.

http://www.youtube.com/watch?v=LAX_r29MSrs

Se nota cuando alguien se conoce físicamente. Es un ejercicio de comprensión pasar tiempo mirándose, observar los animales, las personas y a sí mismo. Al hacer bocetos, corrigiendo las proporciones biológicas, los ejercicios de prolongación y exageración de los músculos exponen las cabezas grotescas de nuestros días, sus nuevos sentidos.

¿Son blancas como el ideal de limpieza que vende *Unilever* igualado con ser más puro, conseguir así una pareja más atractiva (más blanca) y ascender en la organización para la que se trabaja (copiada de un modelo Indo-Europeo)? Cabezas que giran, como en un movimiento de auto-estimulación, con una gran sonrisa, una lengua muy larga. El movimiento repetitivo e incontrolado en situaciones sociales identifica a las personas con problemas cognitivos, aquellos que no se quedan quietos y que en un repentino arrebatto comportamental podrían arruinar la fiesta. Es un peligro el que se ríe perpetuamente porque no podemos entender sus ritmos vitales, controlarle, hacerle cambiar de parecer.

La utilización intencionada del modelado 3D es una consecuencia de los moldeados en plastilina blanca. Los caníbales, los pitbull, los hombres conejo. Exploraciones de autorretratos como un estudio de la imaginación y la fantasía en función de las tensiones orgánicas esenciales: comer, parir, morir, cogerse, esperar, sonreír. La mezcla de cuerpos enfatiza la carga simbólica de estos impulsos ancestrales, animales y sin nombre; amplifica el carácter vulnerable; desvirtúa el perfil de héroes de los roles militares y así resalta la impotencia frente a las fuerzas que no comprendemos.

Pareja & Chávez toman fotografías, basan la producción de sus obras en la experiencia cotidiana: protestas, estudiantes, señoras propias de una plaza pública, Escuadrón Móvil Antidisturbios (*ESMAD*) –transformado en una pieza de colgar en el país de las maravillas--, enfermedad (plagas) y muerte.

Las esculturas a escala nos recuerdan que los juguetes (tamaño *Mattel* generalmente) no son simplemente sustitutos de la realidad, sino el medio por el cual aprendemos a relacionarnos físicamente con las formas y sus símbolos. Mostrar aquello oculto por norma para el público general. ¿Vienen en cajas de venta masiva todas las emociones?

Al incorporar el trabajo al cuarto oscuro, asocian su obra a las salas de revelado o de proyección de cine. Quien entra a una habitación oscura entra a una burbuja temporal, como un juego de niños en un armario o debajo de la cama. Allí se deja ver que vivimos en una fusión constante de fantasía y realidad: en el cuarto oscuro sólo podemos ver lo que ya llevamos dentro.

2. DESPLAZAR TECNOLOGÍA.



Fernando Pareja & Leidy Chávez. La huida. 2010 Instalación, animación con Flips en 3D, modelados en Cera de Abejas sobre tornamesa.

<http://www.youtube.com/watch?v=Wji0AhtZLkk>

Máquinas: máquinas de efecto lumínicos, máquinas de reproducción análoga, máquinas de movimiento rotatorio. La combinación de tornamesa, lámpara estroboscópica y sonido está asociada tradicionalmente a la fiesta. De esta manera se refuerza la idea de *Gadamer* según la cual el arte no deja nunca de ser un juego de aceptación, mientras dura la contemplación, un pacto mientras se permanece en el lugar.

Sin embargo, esta no es una fiesta propiamente dicha: son máquinas básicas y antiguas comparadas con los últimos Smartphones (teléfonos inteligentes), en la mayoría de casos para gente lenta (Dumb-people). En el caso de Pareja & Chávez la baja tecnología activa la mente del espectador para completar la obra. Como las obras cubistas, como todas las obras en las cuales el contenido yace en lo que no está explícito y literal.

Ya tenían un pasador de diapositivas para accionar manualmente. Historias sencillas y cortas que se refuerzan en la repetición. Imágenes que nos afectan particularmente, persisten en la memoria y se repiten cada vez que otra situación similar las evoca.

A mayor número de nuevas tendencias, corrientes, programas y subgéneros, mayor aceleración del olvido. Entre la velocidad y el olvido existe una relación directamente proporcional. Milan Kundera lo expresó sintéticamente en su novela *La Lentitud*. Así generalmente recordamos toda una película por una sola escena o una toma, casi como una fotografía. Es el regreso a las historias que se graban simple y colectivamente.

En este contexto cobra vida el praxinoscopio.

Los praxinoscopios como lámpara mágica: se entra al cuarto oscuro y el mundo está en movimiento. La imagen de aquello que da vuelta, un eterno retorno: ciclos orgánicos que siguen el movimiento de la tierra alrededor del sol.

Dos fuerzas esenciales se desenvuelven: la centrífuga y la centrípeta. En ambas direcciones hay personajes que salen, caminan y caen; que se exponen, se desplazan y desaparecen. Las esculturas-personajes se desenrollan en espiral y, como todos los objetos visuales del mundo, narran historias.

Las ruedas de la historia eran las madejas con las cuales se hilaba el algodón. El mundo es un entretejido de capas que se van volviendo más complejas (sofisticadas) cuando llega el tiempo y más sencillas (decapitadas) cuando suceden los giros que eliminan lo innecesario. En la mitología griega la memoria es la madre de todas las artes.

Los praxinoscopios son como el *zootropo*: la rueda de la vida. No es fortuito que las pequeñas puertas por las que salen y entran los personajes sean semejantes a casillas en las cuales caen las bolas de los juegos de ruleta. Los casinos, la vida.

Nadie escoge dónde nacer. El que nace, empieza su vida dentro de una burbuja de lógicas sociales. Se desenvuelve en un proceso de ósmosis, gira en medio de la...*vuelta, vuelta, desenvuelta, rombo* y... después desaparece.

De los praxinoscopios vienen las primeras máquinas de cine. Todas tenían películas que duraban sólo segundos. Eran casi una fotografía de historias sencillas como un tren acercándose o un caballo galopando. Aunque se fueron alargando y complejizando, fragmentadas y entretejidas de maneras menos lineales; finalmente son cintas que rotan, como nosotros.

3. DESAPARECER ICONOGRAFÍA.



Fernando Pareja & Leidy Chavez. Opresores Oprimidos. Instalación. Animación con 3D Flips Modelados en cera de abejas. 2013. http://www.youtube.com/watch?v=VNAs_IDBLjo

Recibe al espectador el sonido de los disparos, las descargas de municiones. Las balas en secuencia existen siempre y cuando se tenga presionado el gatillo. A voluntad: prolongación del dedo que señala, arma, arm (brazo), army (ejército).

Hace dos millones y medio de años, las piedras talladas que servían para cortar fueron también arrojadas a los otros. Piedras con palos: hachas y lanzas. Lanzas con propulsión: flechas. Propulsión con pólvora: pequeñas cañas chinas disparando lanzas como dardos. Pólvora y metal: grandes cañones que despedazaron los muros de las últimas fortalezas medievales. Cañones cada vez más pequeños y portátiles: cañón de mano, arcabuz, mosquete, rifle. Maquinaria y cañón: ametralladora.

Le siguen los soldados, la investigación de la relación sonido-imagen. No un objeto arbitrario sino la principal figura iconográfica de nuestros días.

Todos crecimos jugando con soldaditos de plástico. Eran monocromáticos (generalmente verde-camuflados con el color de la selva), todos en posiciones diferentes, en muchas cantidades, para formar ejércitos, para tejer historias, relaciones de poder, de acecho.

Las decenas de soldados que vemos desplazarse en el praxinoscopio son en realidad un sólo personaje. Se expone, ya que salir implica siempre un acto de vulnerabilidad frente al otro, busca objetivos hacia ambos lados, dispara mientras se desplaza y finalmente cae hasta desaparecer. La sombra le acompaña, hace parte de la escultura: es el alma, el *wanulu* que se evapora.

De esta manera estamos viendo simultáneamente todos los momentos de una misma historia. Aunque, por una especie de disociación mental, cada momento del personaje representa para nosotros otro personaje diferente. Nuestra imaginación crea la ficción de que no es el mismo el que dispara y el ejecutado; pero sí, en el praxinoscopio el opresor es oprimido.

El soldado es un hombre-armado genérico, pertenece a un ejército cualquiera. Podría representar algún grupo armado, un enfrentamiento específico con fecha y hora e incluso un protagonista a ser judicializado; pero la intención de Pareja-Chávez radica en dejar los soldados como íconos que representan a todos los soldados de todos los tiempos y que se ven forzados a asumir un rol ambiguo de atacante-objetivo.

Para el campesino y el ciudadano del común, no importa su consigna, su color, ni su discurso; el hombre armado representa una lógica social de opresión, una forma de relación por medio de las armas. Un ser fantasmal de una corporación genérica, tal como en *Los Ejércitos* de Evelio Rosero Diago.

En este sentido el espectador se transporta a un escenario paralelo a las etapas de la humanidad (que nunca se superan, como las formas de esclavitud nunca terminan): lugares que son escenario de la prehistoria. Aquí las grandes multinacionales vienen a explotar el oro, el petróleo, el caucho o la coca, sin importar los sacrificios que deban cometerse. Aunque sería más adecuado pensar que ellos –los dirigentes de las multinacionales- forman parte de una cultura (culto) que exige sacrificios y toda la sangre derramada en las fronteras (ideológicas, físicas y políticas) es intencionada y atribuye valor al producto a comercializar. Somos carne de cañón en las fronteras y cómplices de homicidio en las zonas de confort donde se consume el mundo.