

Cuando aire y nubes

Las piezas presentadas se articulan, formal y conceptualmente, a partir del doble sentido de un mismo dibujo: *Una nube con forma de cerebro; un cerebro con forma de nube*. Desde este se ha trazado una instalación cíclica que parte del ánima del dibujo primario en pequeños cuadernos.

El recorrido comienza con la pieza **nube-cerebro**, una animación pobre de ocho horas de duración: En un espacio oscuro aislado del resto, una delgada vela de 1´10 cm. de longitud situada verticalmente sobre el suelo mantiene su llama débilmente encendida. La luz que emite proyecta la sombra de una nube (un dibujo recortado) suspendida del techo sobre la pared, dentro de la cabeza de un personaje dibujado sobre esta. Nuestro movimiento y respiración hacen vibrar la llama, animando el “dibujo” que proyecta. Un soplo lo apagaría. Conforme la vela se consume y disminuye de tamaño, la sombra proyectada asciende muy lentamente hasta salir de la cabeza.

En otra sala, una línea continua dibujada sobre las paredes (a carboncillo y ligeramente por debajo de la altura de los ojos) actúa como línea del horizonte, dividiendo la superficie bidimensional de la pared en *cielo (arriba)* y *tierra (abajo)*, conformando un espacio de representación en el se relacionan los entornos, situaciones y personajes idiotas¹ extraídos de los cuadernos.

Dibujos y Sombras animadas, con o sin ánima, se sostienen sobre y bajo esta línea:

Proyección de árbol: La sombra *animada* de un árbol que se balancea suave y rítmicamente proyectada sobre la tierra, bajo el dibujo real y estático del mismo árbol dibujado sobre la línea. En sus ramas y alrededores, algunos animaliyos² emiten sonidos guturales con carácter musical.

En las paredes sin horizonte dibujado se han colocado los cinco cuadernos originarios de las piezas, cuyas páginas abiertas han sido intervenidas (de varias formas) con dibujos animados:

Tocándose el cerebro: Sobre un paisaje dibujado se proyecta (con un pequeño proyector adherido a la pared) un ser que, con la mano metida en su cabeza, se toca el cerebro y habla.

Punto en la cabeza: En el cerebro de otro animaliyos, un punto vibra sobre fondo negro. Se trata de la grabación de una estrella real, reubicada en la pantalla de un monitor escondido tras de la página.

Spaghetti Monster: Un personaje se tira al agua, en cuyo denso fondo adivinamos un monstruito tentacular que se balancea y gime por momentos, en otro en un monitor que se transparenta.

Soplo: Dos dibujos proyectados cada uno sobre un cuaderno. En el primero un personaje inspirando y espirando. En el segundo, situado a 150 cm a su derecha, el pelo de otro animaliyos se mueve cada vez que el primero espira. El soplo irreal, el aire imaginado, recorre esa distancia en 2 segundos, tiempo en el que se desplaza por el espacio entre ambos a una velocidad de 50 cm por segundo.

Para cerrar el recorrido, se han creado cien taumatropos con la misma imagen base en todos ellos: El retrato de un personaje que mira hacia su propio cerebro. Y en cada cerebro, en cada taumatropo, se ha ubicado un pájaro distinto cuyas alas se animan al accionar el aparato, haciéndole volar dentro de la cabeza; y cada pájaro ha sido puesto en el cielo de la sala sobrevolando las escena .

1. Según Clement Rosset, se refiere a idiota en el sentido íntimo de la palabra; solo existe y se presenta tal como es. Léase *Lo real. Tratado de la idiotez. Ed. pre-textos. Valencia 2004.*
2. Los *Animaliyos* son personajes extraídos de los cuadernos; dibujos animados de trazo espontáneo que emiten sonidos guturales grabados con mi propia voz.