

CADU: PROCESOS Y PROCEDIMIENTOS

Alexia Tala

Curadora independiente

Abril de 2010

La creación de procesos y el seguimiento de procedimientos han estado siempre presentes, sólo que en el día a día se hacen bastante inconscientes y no estamos atentos a detectarlos. Sin embargo, hay muchos textos que reflexionan sobre los procesos diseñados para crear arte, para tomar decisiones o para analizar la propia identidad. Un buen ejemplo es el del monje jesuita Ignacio de Loyola, quien contaba la cantidad de lágrimas derramadas por sus sollozos antes, durante y después de la misa, y con esa información tomaba decisiones concernientes a pagos de la iglesia. Otro caso es el de Henri Michaux, quien en su texto "Broken Arm" (1973)¹ relata los procesos y procedimientos usados al entrenar su brazo izquierdo para hacer todo lo que el derecho ejecutaba antes de quebrarlo y, luego, el proceso de desentrenamiento para perder las habilidades ganadas.

En los circuitos de la creatividad, entre los años sesenta y setenta del siglo pasado, los artistas comenzaron a repensar el objeto de arte, no sólo en los Estados Unidos, sino también en Europa. Así, artistas como Allighiero Boetti, Adrian Piper, Vito Acconci y Braco Dimitrijević comenzaron a crear sistemas para producir sus obras.

En el catálogo de la exposición *Open Systems: Rethinking Art c. 1970*, realizada en Tate Modern, Donna De Salvo describe los sistemas abiertos como "proposiciones hechas por el artista que se abren a la vulnerabilidad del mundo y sus acontecimientos".² Ahí es donde se ubica la obra de Cadu, con la salvedad que él se desliga de la autoría o de la *performance* del artista y se asocia a colaborar con el paisaje o con un agente externo en sus creaciones.

Cadu es un artista brasileño nacido en 1977, cuya práctica artística se enraíza en el conceptualismo y explora sistemas y procesos. Sus sistemas abiertos para crear obra se resumen en una serie de reglas a ser seguidas rigurosamente por medio de procedimientos definidos con antelación, algunas veces por el artista, otras por un robot diseñado por él o por el espectador. Todas estas reglas intentan entender el paisaje y el mundo a su alrededor, que Cadu mira de manera taxonómica, como con lupa, con una gran capacidad para detectar patrones. El artista crea entonces su obra sobre la base de la identificación de modelos o utilizándolos como datos para representarlos estéticamente o por medio del sonido.

Sus primeros trabajos se caracterizaban por la ausencia aparente de la mano del artista y sus obras no interactuaban con el público. No así los que prosiguieron, especialmente *Avalancha* (2009), *Morse* (2009) y *El himno de los vencedores* (2009), en los cuales el espectador participa a través de la manipulación de la obra. En estos últimos trabajos que Cadu exhibió hace unos meses en galería Vermelho en São Paulo, el espectador se convierte en *performer* de la obra, re-cuestionando una vez más asuntos de autoría.

¹ En *Darkness Moves: An Henri Michaux Anthology, 1927-1984*.

² Falta referencia

Cadu crea sistemas con un punto de partida bastante definido, entregándose a la división de la autoría del trabajo con agentes externos como el sol, el viento, la humedad del aire, los nombres de las calles o la ruta que toma un auto a pila que lleva consigo el lápiz que traza el dibujo, por ejemplo. El artista crea meticulosamente las reglas del juego, abandonándose luego a los riesgos que pueda sorpresivamente enfrentar la evolución de su obra en la aventurada co-autoría, con resultados muchas veces inesperados.

En el caso de *Migrations* (2000/2005), Cadu discute los límites del dibujo del paisaje invitando al propio entorno a manifestarse, dividiendo la autoría con el procedimiento. Así, propone los recorridos y las reglas, pero el paisaje, las calles y el chofer del vehículo también influyeron en el resultado: un testimonio gráfico del viaje real. El artista toma cierta distancia de su propia obra poniendo énfasis en la propuesta más que en la creación del objeto de arte, formulando los patrones y las reglas del juego **para impulsar un proceso en el que desaparece su mano creadora.**

Algunas veces intenta dibujar lo invisible, como en su proyecto de robótica *Nefelibata* (2005) que, por definición del artista, consiste en “un sistema mecatrónico que permite la creación de dibujos en tiempo real, basado en lecturas sucesivas de datos relacionados con el comportamiento de las corrientes de viento del entorno en que el sistema está inserto”.³ Lo mismo intenta con los dibujos de patrones producidos por autitos a pila en su obra *Rumos* (2000), en la que lápices Bic son adheridos a la parte trasera de los autos y activados dentro de un marco de tamaño definido, así los golpes con el marco y con otros autos van definiendo la creación de la obra, que concluye cuando la tinta se acaba. Su obra *Doce meses* (2004/2005) llevó literalmente un año para su ejecución, tiempo en el cual manipuló el consumo eléctrico de su casa-taller para lograr que el gráfico de la cuenta de luz creara una curva prediseñada.

Aunque muchos de los procesos creados por Cadu pueden ser catalogados de altamente obsesivos, considerando la obsesión como un problema mental que se define como la “perturbación anímica producida por una idea recurrente que produce malestar y ansiedad significativos”,⁴ el artista dicta las reglas de sus propias obsesiones y está en libertad de tomarlas y dejarlas cuando lo estime conveniente, de modo que no sufre sino que disfruta de ellas. Además, en la realización de la obra Cadu no elimina la idea del riesgo y la aventura y espera ansioso los inciertos resultados visuales a los que estas le llevan, a diferencia de un obsesivo que más bien desea repetir y ritualizar ciertas acciones esperando siempre el mismo resultado.

La obra de Cadu se resume en el encuentro del artista y su entorno y entre el objeto de arte y el espectador. Comprender el paisaje es lo que dirige el proceso, y su sistema se basa en el principio de lo “inesperado”, es el “factor sorpresa” lo que desafía al artista. Es así como al establecer determinados procesos y procedimientos ha creado un cuerpo de obra que refleja su particular manera de ver el mundo.

³ Correspondencia personal con el artista.

⁴ En <<http://es.wikipedia.org/wiki/Obsesi%C3%B3n>> [acceso marzo de 2010].

