

Ana Rascovsky
Acrilia: en procesión

Texto: Luz Horne

1. Patinamos sobre una superficie transparente. Manejamos por una ruta vacía, escuchando música a todo volumen y saboreando los colores del paisaje como si fueran caramelos que se deshacen en la boca; que desafían los límites corporales, los bordes de lo que es afuera y lo que es adentro. Posamos nuestra mirada en la luz que atraviesa el color: nos ciega y nos obliga a mirar de nuevo, -una segunda vez- transformados por eso que miramos. En el mundo de *Acrilia* no hay línea recta, no hay evolución sino un rebote: lo que vemos nos mira, porque el tiempo no avanza hacia adelante sino amontonándose en escenas. Y en cada escena están contenidas las otras, las anteriores y las siguientes. Por eso, para ver la obra -para entenderla- es necesario verla y después verla de nuevo, en loop, como si la playlist hubiera quedado encendida después de la fiesta y volviera a empezar con la resaca de la mañana, trayendo el ruido, la oscuridad y el brillo de la noche a la luz del día. Por eso *Acrilia* no se puede ver sucesivamente -como quien lee un cuento o ve una película- sino toda junta al mismo tiempo, de un tirón, como se mira un cuadro o una foto: congelando el tiempo y abriendo la atención al detalle, al encastre, al pegoteo, a la juntura.
2. *Acrilia* es una historia del mundo después del *fin del mundo tal como lo conocemos*. Fuego que se trepa a los escombros de la modernidad, los esculpe y los abrasa. Agua que, transformada en bruma, se filtra en las calesitas de las plazas y en los rieles de las montañas rusas de los parques de diversión. Es una película de ciencia ficción y es también el relato de una catástrofe a la que ya estamos habituados. Pero en *Acrilia* el fin no es el fin, hay una sobrevida hecha de canciones traducidas, de luces titilantes y de escenas en miniatura que insisten en seguir contando un cuento sin ninguna nostalgia por el pasado perdido: lo que sobrevive no es humano pero lo incluye. Lo que sobrevive no es animal, vegetal ni mineral sino un *devenir-mundo* de todo eso junto.
3. *Acrilia* se pregunta cómo armar ese nuevo mundo, cómo armar un lugar para jugar, para filmar o para vivir (eso que se la pasan haciendo los chicos hasta que se hace de noche y ya es muy tarde para jugar de verdad). Por eso, entrar a *Acrilia* es entrar al futuro y es, a la vez, volver al pasado; un pasado que no es histórico sino infantil, que nos devuelve a algo propio pero olvidado. No se trata sin embargo de “recordar” cómo era la infancia, sino más bien de arrancar de ese pasado una sensación, un modo diferente de estar en el mundo y de percibir la realidad. Por eso, *Acrilia* busca entender todo aquello que hace posible el juego, el viaje o la vida, toda su preparación: la escenografía, la maqueta, el setting de lo que va a ocurrir. Vuelve a preguntarse todo de nuevo como si fuera la primera vez: cómo funcionan las cosas, de qué están hechas, cómo se relacionan entre sí. Grúas, autopistas, circos y parques de diversión comparten la misma estructura con cada insecto, hongo o medusa. En

cada una de esas escenas hay una mirada *telescópica* (el espectador ve todo desde arriba y lo que nos cuenta la exposición es una historia del mundo), pero también *microscópica*: el principio constructivo de cada una de las piezas es común a todas (E 1:1). Por eso, en *Acrilia* hay una cosmovisión, una ontología: estamos todos hechos de lo mismo. Es ese engranaje el que se reproduce como motor de la obra, es el núcleo que la hace andar.

4. Las estructuras que recorreremos están hechas de paciencia y tiempo. El trabajo artesanal de encastre (aprendido en el universo playmobil, aprendido en la obra) nos lleva a una temporalidad antigua que desentona con la actual y que, por eso mismo, la vuelve contemporánea: hay una aceleración plástica, una velocidad de superficie -Rock&Pop y Hollywood- que no impide la lentitud, detenerse en el instante, en lo chiquito y en lo frágil: se rompe. *Acrilia* nos invita a volver a hablar con los bichos, observando cada detalle de sus patas, sus cuerpos y sus antenas, con un interés que podría parecer científico pero que es -más bien- arquitectónico. Porque no hay tanto una pregunta biológica -¿cómo hacen para vivir?- sino más bien estructural: ¿cómo funciona su arquitectura corporal?; ¿cómo hacen para sostenerse en pie, volar o nadar?

5. ¿Cómo se relaciona una procesión de migrantes, de gitanos o de acróbatas de circo -el universo de William Kentridge- con un mundo hecho de insectos, de medusas y de hongos? ¿Qué es un museo? *Acrilia* no comienza con el fin sino con un archivo del pasado puesto en el futuro: las colecciones botánicas de los museos de ciencias del siglo diecinueve sobrevivieron a la catástrofe. Hay un lenguaje animal que, si bien no trae una lección, sí nos transmite un mensaje, nos da una idea: podríamos armar una procesión, una comunidad o un colectivo que, mientras viaja y canta, va incorporando a los otros que quedaron por el camino. Podríamos aprender de los chicos, de los bichos, de las medusas y de los hongos, una manera de parar las antenas, de articular las alas y las membranas; de encender los colores o plantarse en el suelo. Eso es, o debería ser, una obra de arte o un museo: un lugar en el que podamos imaginar otras escenografías, otros settings, otras arquitecturas y otros modos de armar el juego, de darle play al playlist y de hacer una fiesta deviniendo mundo: en procesión.