

Coleccionar, es refugiarse en el juego la memoria

Colección, juego, experiencia y memoria en la obra de Félix Toranzos

Leticia Alvarenga

“No es que los objetos cobren vida en uno, sino que uno vive en ellos”

Walter Benjamin, en *Desembarco en mi biblioteca*

Dotar a la experiencia de un potencial de redención a través del juego quizá sea uno de los objetivos de la obra de Félix Toranzos.

La muestra *Acústica Interior: Paisaje estético-afectivo* del artista Félix Toranzos, curada por la artista Silvana Domínguez, despliega sobre la línea de exploración una colección de objetos y pinturas que él viene trabajando a partir del *objet trouvé* y otras a las que llama “geometrías sagradas”.

Partiendo de esta vinculación con el trabajo minucioso, algunos de los objetos se configuran como pequeñas cajas o instalaciones que devienen entre niñez, memoria y experiencia, conceptos que Walter Benjamin aborda en sus textos con las figuras de *el niño*, *el coleccionista*, a partir de los que realiza, en su método de trabajo, el intento de hacer surgir la experiencia.

Benjamin retoma algunos de los aportes del texto de Freud en *Juguetes y juego* (1928), donde Freud interpreta el juego del niño “no solo en una repetición activa de lo que debía sufrir cotidianamente de forma pasiva, sino que lo realiza una y otra vez, como empujado por revivenciar esa penosa experiencia, justamente por su carácter doloroso, esto es, más allá del principio del placer; por ello, no puede entenderse el motivo del juego desde cierta pulsión de imitación”.¹ Basándose fuertemente en esta tesis, Benjamin sostiene que el mundo de los juegos no podría ser considerado desde el punto de vista de la imitación, sino que aquello que lo rige sería, en todo caso, la repetición. Sería en este retorno en el que se produce una reelaboración de las experiencias terroríficas, pero también sería una forma de gozar de triunfos y victorias.

¹Freud, Sigmund, “Más allá del principio de placer” ([1920] 2007), en *Obras completas*. Volumen XVIII, Amorrortu, Buenos Aires.

Así, para Benjamin, “La esencia del jugar no es un ‘hacer de cuenta que...’, sino un ‘hacer una y otra vez’, la transformación de la vivencia más emocionante en hábito”. Los hábitos, según el mismo autor, serían “formas irreconocibles, petrificadas, de nuestra primera dicha, de nuestro primer horror”.²

Entre algunos de los elementos utilizados en las obras de Toranzos se hallan juguetes como un peluche, un violín sin cuerdas, piezas geométricas de madera y un payaso de porcelana que pueden ser entendidos como parte de un recuerdo de infancia o que asemejaría a uno; o bien algo que dispararía algún recuerdo inesperado en la memoria. Sería en estas instalaciones en las que quedaron entrelazadas sus ideas sobre la experiencia de entender la memoria, donde se podría observar el repetir de lo reprimido o de lo guardado. Este modo de partir de recuerdos infantiles para producir se asemeja al de Benjamin, quien ya había compartido, en cartas personales enviadas a Theodor Adorno, que las raíces de sus “teoría de experiencia” se remontaban a un recuerdo de la infancia.

En otras obras, los objetos encontrados se conectan con sus geometrías sagradas y sus colecciones. En los aforismos de *Dirección única*, el autor alemán se refiere a que los niños tienen una atracción particular hacia los desechos provenientes de la construcción, jardinería, labores domésticas y de costura, carpintería o de la ciudad. En los productos residuales reconocen que el rostro del mundo de los objetos les vuelve la mirada precisamente, y sólo, a ellos. Los utilizan no tanto para reproducir las obras de los adultos, sino que los relacionan entre sí, de manera nueva y caprichosa, empleando materiales de muy diverso tipo gracias a lo que, con ellos, elaboran en sus juegos.

De este modo, concluye: “Los niños construyen así su propio mundo objetual, un mundo pequeño dentro del grande”.³

Varias de las características que se mencionan más arriba se incluyen en otros textos de Benjamin como el acto de coleccionar, propio en el quehacer de Toranzos. La persona que colecciona sustrae a un objeto de su posible utilidad y lo inserta en un nuevo universo, como en este caso, que sería en clave de obra

² Benjamin, Walter (1989), “Juguetes y juego”, en *Escritos. La literatura infantil, los niños y los jóvenes*, Nueva Visión, Buenos Aires, p. 94.

³ Benjamin, Walter (1987), “Terreno en construcción” en *Dirección única*, Alfaguara, Madrid, p.5

de arte, activando otros posibles sentidos. Para el autor, el coleccionista queda a la par que el niño. El artista también mira donde solo quedan restos y residuos para encontrar algo que forme parte de sus obras, creando un montaje de un nuevo mundo lúdico.

Según Beatriz Sarlo, en el prólogo del libro *El coleccionismo de Walter Benjamin*, se podría decir que una colección muere cuando se termina, porque se agota su vitalidad. Sería este el fin de dichos objetos que el artista coleccionaba (y que mantenía consigo), pero, en este caso, se desactiva una función para activarse otra en clave de obra.

Benjamin le otorga tanto al niño como al coleccionista la impronta de un *bricoleur*. Tal como fuera definido por Lévi-Strauss, el *bricoleur* es aquel que trabaja con fragmentos de obras ya elaboradas, con restos y sobras de la cultura. Puede ser que en las obras de Toranzos se encuentre este tipo de composición hecha de fragmentos y restos, donde la técnica del montaje y el collage da como resultado la forma en que procede este juego a refugiar la memoria.

