

Toda Maria es Malandro

Caio Silva

Es el recuerdo más pregnante que tengo de mi infancia: el mundo exterior estaba habitado por todo tipo de bichos y criaturas. Nacido y criado en un suburbio pobre de trabajadores en Teresina¹, salir a la calle en aquella época no significaba solamente gastarse las puntas de los dedos jugando a la pelota en el cemento o perderse en los matorrales de los terrenos abandonados del barrio. Había algo más. La calle era el lugar donde mis amigos y yo pasábamos la mayor parte de nuestras vidas. Y ahí compartíamos nuestra existencia con varias otras existencias fuera del mundo exclusivamente humano. Eran comunes los casos e historias de almas de vecinos muertos, de seres sobrenaturales que ocupaban las esquinas y encrucijadas, de monstruos que salían de los callejones y de espíritus de animales que aparecían a la noche. Era real, todavía lo es, para nosotros y para los adultos.

Una vez dentro de casa, la antítesis y el complemento de la calle. Corrían los años 90, la famosa globalización al fin llegaba a la periferia urbana con fuerza. Y con ella llegaron también los primeros contactos con el mundo del entretenimiento y el arte de otros lugares. La televisión, los libros baratos de misterio y los videojuegos nos llenaban de fantasía, de dibujos y de criaturas no humanas. Estas, sin embargo, no eran *reales* como las primeras. Pertenecían al reino de la imaginación. Habitaban nuestra mente y nuestra voluntad incansable de ser un superhéroe, de poder disparar un rayo de luz con las manos.

El diálogo entre estos dos universos, el de afuera y el de dentro, era nuestro mundito. Real y fantasioso al mismo tiempo. Tan extramundano como superpoderoso. Peligroso y libre. Violento y pacífico. Para vivir ahí era necesario ser temeroso y valiente en justa medida. La travesura de los miércoles era jugar a las escondidas en las calles oscuras del barrio y cuidarse del *capelobo*, una criatura mística ancestral que salía a la noche para cazar. Los jueves era el día en el que pasaban dibujitos japoneses en la televisión. El desafío en ese caso consistía en derrotar a algún supervillano alienígena que chupaba la energía de los humanos con el rabo. Y así los días se repetían, íbamos saltando de experiencia en experiencia. De mundo en mundo, fundiendo los dos. Volviéndolos uno solo.

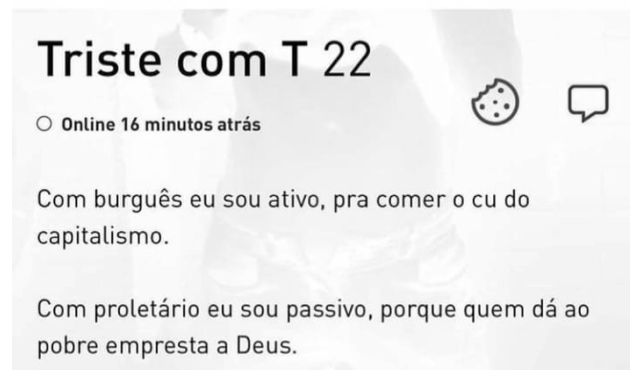
Cuando ví las piezas de esta exposición recordé inmediatamente aquellos tiempos mágicos y reales de mi infancia. Fue imposible no hacer tal asociación. Pude entender cómo mi subjetividad como persona, investigador y artista fue moldeada en aquellas circunstancias que permanecen vivas como parte de mi sistema de creencias y deseos. Tuve la sensación de que Melisa y yo, salvando las miles de diferencias, éramos la misma persona. O, por lo menos, habíamos sido el mismo niño.

Acá aparecen los aspectos ontológicos del trabajo de la artista. Quizás sea esa la característica que guía la figura del colonizado sudamericano. Somos brutalmente violentados y seducidos por el exterior. Semejante violencia sin embargo no es capaz de destruir completamente nuestro interior. Siempre hay un resquicio, aquello que Dodi Leal define como *polvo*, un residuo del pasado que insiste en habitar el presente. Las ontologías no existen solamente a priori, se reinventan constantemente en una búsqueda estratégica y desesperada de supervivencia. Es como Eduardo Viveiros de Castro dijo sabiamente una vez: Si el alma del colonizador europeo es de mármol, impasible e inmutable, nuestra alma es de arbustos que crecen al sabor del propio ambiente, salvaje y casi inmortal. Al reconocer esto, podemos decir que nuestro mundo de colonizados está habitado por lo real y lo mágico, por el mito y los dibujitos japoneses, por lo bello y lo grotesco. América del Sur es el arte de la no distinción donde toda ficción es real.

¹ Teresina es la capital del estado de Piauí ubicado en el noreste brasileño (N. del T)

Es exactamente eso lo que se puede ver y tocar en el trabajo de Melisa: la indistinción y la convivencia radical. En los cuadros hay una ternura oscura. Algo lindo que te hace querer vomitar. El personaje estilo *anime* de piel

negra y pelo rosa lado a lado con banderas comunistas y botellas de cachaça. Algo blandito y redondito que tranquilamente podría ser un cáncer de pulmón. Yerba mate y marihuana. Gatitos parlantes encantadores y un incendio en el bosque. Los integrantes del *Movimento dos Trabalhadores Sem Terra* no sólo alzan sus machetes sino que también juegan *Pokemon Go*. Las esculturas funcionan tanto para transformar tu jardín en una película de *Studio Ghibli* como para ser usados como juguete sexual. Vale recordar la máxima de Pablo Vittar, cantante marañoense de *brega pop*, *Triste com T*, donde la *T* puede referir a la *T* de triste o de *tesão*². O a las dos. Queda en manos del cosmos decidir cuál.



En Brasil Maria es el nombre propio femenino más común, frecuentemente, de forma errónea, cabe destacar, asociado a una figura pura e inmaculada. Es la María de la Biblia, madre de Jesús, santa en la tierra y en los cielos. Mientras que en portugués brasileño *malandro* significa lo contrario; los malandros son los no santos, los vagabundos sin trabajo que engañan a los *otários* y viven a costa de los demás. En la Biblia de María el malandro es indiscutiblemente el pecador, aquel que debe ser corregido: la existencia de una Maria que es un malandro sería por lo tanto una imposibilidad, un nacimiento improbable e indeseado. No en nuestro caso, no en el caso de Maria Malandro, en nuestro mundo sin distinción, donde toda maría es malandro y todo malandro es maría.

2. La palabra *tesão* es utilizada coloquialmente en portugués brasileño como sinónimo de excitación, *calentura* (sexual). (N. del T)



Maria Malandro
Melisa Rheingrüber
Noviembre/Diciembre 2021
Moria Galería