

CUERPO PRESENTE

Cartografía de la performatividad en una obra transdisciplinaria

Trabajo Final de Grado de la Licenciatura en Artes Electrónicas.

Universidad Nacional de Tres de Febrero

Alumna: Micaela Flavia Paz.

Nº de Legajo: 24900.

Tutor: Prof. Dr. Claudio Guerri.

Co-tutores: Prof. Dr. Martín Acebal, Dra. Cristina Voto, Lic. Vanesa Menalli.

¿Por qué estas rayas donde el cuerpo cesa
y no otro cuerpo y otro cuerpo y otro?*

*Fragmento de I Poemas de otredad, N°7. Tercera Poesía Vertical. Roberto Juarroz (1965).



Imágenes: Registro fotográfico de "Cuerpo Presente. Performance Multimedia" por Fernando Cámara



RESUMEN

“Cuerpo Presente: Cartografía de la performatividad en una obra transdisciplinaria” es una investigación teórico-proyectual en torno al problema de la *performatividad*¹ en “Cuerpo Presente” (Paz, 2014-2017), una obra propia que interpela las nociones de composición, cuerpo, error. “Cuerpo Presente” se plantea como una performance multimedia -que sucede en el cruce de la danza, el video y la imagen electrónica- y deviene de un proceso proyectual *transdisciplinario*.

El objetivo general es dar cuenta de la utilidad de la *performatividad* como lente metodológico para analizar obras híbridas del campo de las artes electrónicas -cuyos efectos de sentido se producen en niveles tanto simbólicos, como icónicos e indiciales-, y a la vez proponer una herramienta para el desarrollo artístico-proyectual. En el plano específico, el objetivo es, mediante el análisis, revelar las fuerzas -formales, materiales y simbólicas- que performan en “Cuerpo Presente” con sus eficacias específicas; y diseñar y realizar una nueva instancia de la obra.

El trayecto teórico-analítico se lleva a cabo desde una perspectiva que integra la semiótica peirceana -a partir de su lógica trídica- con los *estudios de performance*², que utilizan la mirada epistemológica de la

¹ Se entiende por performatividad a las consecuencias, los efectos que genera en el mundo un determinado discurso (verbal, visual, audiovisual, comportamental, etc.). Uno de los objetivos del trabajo es ampliar desde una perspectiva semiótica trídica la noción de performatividad, incorporando los efectos no discursivos que operan en un acto performático dado.

² Ver Fuentes, Marcela y Taylor, Diana (2011). *Estudios avanzados de*

performatividad para observar sucesos sociales, culturales, de género y artísticos, entre otros. La presente investigación se enmarca en el proyecto “La performance como signo. Cuerpo, espacio y contacto en una semiótica de lo performático”, en cuyo ámbito se presentan las categorías de *performatividad* -como lente metodológico-, *performance* -como acontecimiento- y *efecto performático* -como producción de sentido no discursivo. En este escenario se examinarán los efectos de sentido resultantes de las decisiones formales y por la propia materialidad de la obra, además de la afectación cognitiva que se produce por el discurso compositivo.

El trabajo proyectual involucra instancias de diseño, composición y realización de la performance multimedia “Cuerpo Presente”, sustentada tanto en los hallazgos experimentales como en la investigación teórica, que pone de relieve la función autoral³ como un entramado de actos y acontecimientos. Se presenta además una práctica compositiva basada en una ontología del *fracaso*, que introduce al *error*⁴ como elemento estético y conceptual que permite trascender los *cuerpos posibles*. A partir del *montaje* como acto posibilitante de la performance, se esboza el armado del cuerpo como acto performático⁵, con la falla audiovisual como fuerza

performance. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.

³ Foucault postula que el autor no precede a la obra, sino que es una función que se ejerce en ciertos emplazamientos. Ver Foucault, Michel (1969). *¿Qué es un Autor?*. Editado por ElSeminario.com.ar, 2002-2005. Fuente: «Qu'est-ce qu'un auteur?», *Bulletin de la Société française de philosophie*, año 63, n° 3, julio-setiembre de 1969, págs 73- 104 (*Société française de philosophie*, 22 de febrero de 1969; debate con M. de Gandillac, L. Goldmann, J. Lacan, J. d'Ormesson, J. Ullmo, J. Wahl.)

⁴ Se refiere al error de los aparatos audiovisuales explotado compositivamente.

⁵ El armado del cuerpo como acto performático, tiene que ver con el planteo de

generadora de efectos capaces de sorprender y desorganizar la materia⁶.

En la etapa final se plantea la articulación de lo trabajado en las instancias previas, en una propuesta diagramática no-lineal que desglosa las capas de sentido y las relaciones de fuerza reveladas en relación a los ejes performance, cuerpo y error.

Palabras clave: performatividad, arte electrónico, cuerpo, error, transdisciplina.

Judith Butler, para quien el género es una performance que se basa en la repetición de ciertos de ciertos significados determinados socialmente. En la repetición está implícita una inestabilidad que permitiría subvertir los cuerpos normados. *Butler, Judith (1990). El género en disputa. El feminismo y la subversión de la Identidad. Barcelona: Paidós, 2007.*

⁶ Aquí me refiero al Cuerpo Sin Órganos postulado por Deleuze y Guattari, cuerpo que es transformado continuamente por fuerzas que provienen del afuera y lo desorganizan. Ver *Deleuze, Gilles y Guattari, Félix (1980). Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia. Valencia: Pre-textos, 2002.*

BITÁCORA: ¿POR QUÉ UN MAPA?

Una amiga me preguntó -conociendo la proximidad de la entrega de este trabajo-, cuántas páginas tenía al momento. El cuestionamiento me hizo notar que esa era una respuesta que no podía dar, ni aun de manera aproximada. Probablemente tengo la página 82, de la 15 a la 29 y de la 41 a la 50. O quizá finalmente esas páginas no lleven números, ni vayan en ese orden.

Este no es un trayecto lineal: los recorridos no tienen una sola dirección ni dimensión. No puedo pensar en este proceso en páginas, en un orden, que lleve finalmente a la esperada conclusión de los trabajos académicos.

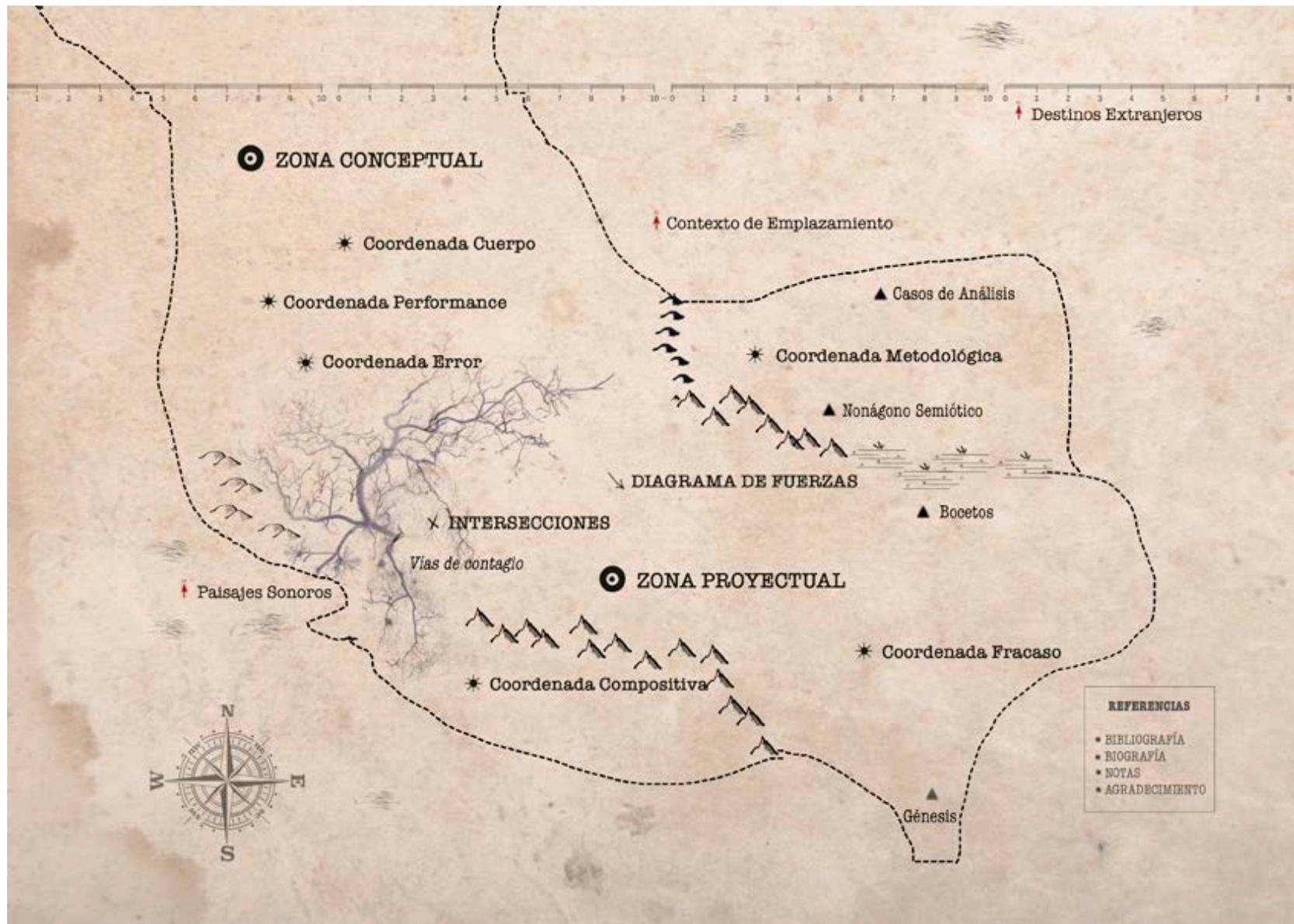
Sí puedo fijar un punto de origen: el día que me decidí a armar la configuración del trabajo para su presentación empecé por los agradecimientos -un contenido accesorio para arrancar por algo-. Sin embargo, pensar en los cuerpos que se hicieron presentes de alguna u otra manera en este proyecto, me hizo darme cuenta de la transversalidad y la multiplicidad de conexiones entre disciplinas, actos y procesos.

Tanto a nivel teórico como proyectual, la forma per sé de este trabajo es diagramática: es necesario presentar movimientos, las transformaciones y los desplazamientos producidos.

No hay un índice, porque "Cuerpo Presente" se propone como una cartografía que ofrece diversas configuraciones posibles, y que puede ser abordada desde distintos puntos. La disposición del mapa y su terminología propia son generosas para dar cuenta de las proximidades, las confluencias, los límites, y también lo que queda fuera.

En este mapa-guía encontrarán zonas que abarcan diversas coordenadas, puntos sueltos, intersecciones, desvíos, límites naturales y políticos, vías navegables y tierras vecinas. Cada cual podrá iniciar su recorrido desde su propio punto de partida y trazar distintas rutas posibles. A modo de testimonio del proceso incluyo algunas bitácoras que acompañan el recorrido desde una perspectiva muy personal.

¡Buen viaje!



HOJA DE RUTA

PLANTEO DEL PROBLEMA

Muchos de los trabajos enmarcados en las *artes electrónicas* -también denominadas multimedia o nuevos medios- involucran múltiples soportes y disciplinas, conformando dispositivos híbridos para los cuales las categorías analíticas disciplinares resultan inadecuadas e insuficientes. Ante esta limitación, se propone utilizar la noción de *performatividad* desde una perspectiva semiótica peirceana, como lente metodológico para desentramar las distintas capas de sentido que se producen en las prácticas artísticas mencionadas.

En el desarrollo teórico del trabajo se abordan las nociones de *performatividad*, *performance*, y *performático*; señalando su modo de utilización en el ámbito del análisis y ubicándolas respectivamente en los lugares de primeridad, segundidad y terceridad en términos peirceanos. Aquí se expone el modo específico en el que performan los aspectos formales, materiales y valorativos de la obra en relación a sí misma, a su emplazamiento concreto y a los cuerpos afectados por ella.

Por otra parte, se desarrolla la cuestión del *error* como elemento compositivo que posibilita la desorganización del cuerpo y permite traspasar los límites disciplinares, a partir de la restitución de las fallas tecnológicas en la materia corporal y el montaje como acción performática que unifica los acontecimientos de la performance.

A nivel proyectual, se plantea la cuestión de la *transdisciplinariedad* en el

desarrollo procesual de la obra “Cuerpo Presente”, cuya puesta final se propone como una performance multimedia.

OBJETIVOS

GENERALES

- » Dar cuenta de la utilidad de la performatividad como lente metodológico para analizar obras híbridas del campo de las artes electrónicas.
- » Proponer una herramienta proyectual para las obras híbridas del campo de las artes electrónicas, a partir de la integración de la perspectiva semiótica peirceana con los estudios de performance.
- » Reflexionar sobre el *error* como elemento transdisciplinario en la performance.
- » Dilucidar de qué manera puede operar el error tecnológico en el armado de un cuerpo des-organizado en el acto performático.

ESPECÍFICOS

- » Revelar, a partir del análisis, las fuerzas -formales, materiales y simbólicas- que *performan* en “Cuerpo Presente” y sus eficacias específicas.
- » Diseñar y realizar una nueva instancia de la obra “Cuerpo Presente”, a partir de la investigación teórica.
- » Describir los efectos de sentido no discursivos en la performance “Cuerpo Presente”.
- » Exponer de manera diagramática la performatividad en la obra “Cuerpo presente”.

HIPÓTESIS

en la composición espacio-temporal de la performance.

GENERALES

- » La eficacia performática de una obra de arte electrónico está dada tanto por su propuesta formal, como por su materialidad concreta y el discurso que la sustenta.
- » El relevamiento de los efectos de sentido de una obra desde la perspectiva de la semiótica triádica, permite al artista operar sobre algunos de esos efectos en la instancia proyectual.
- » En el dispositivo performático, la reintroducción del error, re-direcciona las fuerzas que operan en él y habilita la transición entre fronteras disciplinares en una obra híbrida.

»

ESPECÍFICAS

- » La elección de los materiales, la configuración espacial de la puesta y la composición de la danza en “Cuerpo Presente” producen efectos de sentido específicos: en el aspecto icónico por la contigüidad y correspondencia de los cuerpos de los *performers* con las imágenes proyectadas; desde el punto de vista indicial a partir de la cualidad translúcida de las pantallas, que funcionan como superficie de proyección para la imagen electrónica o como filtro para mostrar u ocultar los cuerpos en vivo; y a nivel simbólico por la explotación compositiva del error tecnológico.
- » “Cuerpo Presente” es una obra transdisciplinaria en la que se exploran los límites entre la danza, la imagen electrónica y el dispositivo escénico, para dar forma un acontecimiento que desorganiza los cuerpos a partir de la reintroducción del error al dispositivo.
- » El *montaje performático* es la acción que produce bloques de sentido

BITÁCORA: LA SOPA

La *sopa* es ese caldo que se va haciendo a fuego lento y que da consistencia al plato final. Nutrida de experiencias varias, no podemos decir que haya una receta oficial: se hace con unos cuantos consejos de otrxs que ya tienen muchas sopas hechas, algunos ingredientes que se usaron en anteriores cocciones y elementos nuevos que encontramos en el hacer. Se prueba -se corrige si es necesario- y se añaden condimentos a gusto del autor. Este ejercicio -casi lúdico- de pensar la "Zona Conceptual" como el caldo nutritivo que nos va poniendo fuertes para la hora de poner manos a la obra, me parece deleitoso.

En esta sopa están la lecturas de Deleuze -con los primeros textos sobre la imagen-tiempo y la imagen-movimiento que descubrí en el primer año de la carrera-, la revelación del Cuerpo Sin órganos -en los encuentros teóricos coordinados por Vanesa Menalli- y la ruta de Beaulieu y la lógica de la sensación, orientada por Cristina Voto ante mi insistencia por abordar tamaña bibliografía. Luego llegó el encuentro con los Estudios de Performance: una ruta nueva que conocí gracias al proyecto de investigación "La performance como signo. Cuerpo, espacio y contacto en una semiótica de lo performático". Como marco general, Diana Taylor fue la guía de esta introducción; Richard Schechner y Judith Butler en mis coordenadas específicas.

El error apareció como uno de esos ingredientes que uno recuerda que podría usar: había estado ahí en varios textos de la carrera, y sumamente presente en los procesos compositivos con Hebras Danza. La idea me daba vueltas desde que leí las investigaciones de Gilbert Simondon acerca de la percepción en los esbozos de "Cuerpo Presente. Revelaciones sobre lo invisible". En el desarrollo proyectual, el error aparecía como pura contingencia: entonces vino la búsqueda teórica para abordar la falla como posibilidad estética, que coincidió con la experiencia de visitar la muestra "La certeza de error" (Arte x Arte, 2015) curada por Jorge Zuzulich. De pronto todo cobró sentido y decidí que esta era la sopa con la que quería presentar mi trabajo.

Es posible que algunos ingredientes se hayan integrado tanto al caldo, que ya no sean reconocibles; pero forman parte y su presencia podrá ser intuida por los paladares entrenados.

Finalmente -truco heredado-, esta sopa lleva mucha poesía: el ingrediente secreto que reúne exquisitamente todos los sabores.



Fotografías de la presentación "Cuerpo Presente. Performance Multimedia" realizada en el Espacio Danzar Mundos el 7 de octubre de 2017. Por Fernando Cámara.

Siempre llega mi mano
más tarde que otra mano que se mezcla a la mía
y forman una mano.

Cuando voy a sentarme
adviento que mi cuerpo
se sienta en otro cuerpo que acaba de sentarse
adonde yo me siento.

Y en el preciso instante
de entrar en una casa,
descubro que ya estaba
antes de haber llegado.

Por eso es muy posible que no asista a mi entierro,
y que mientras me rieguen de lugares comunes,
ya me encuentre en la tumba,
vestido de esqueleto,
bostezando los tópicos y los llantos fingidos.

Oliverio Girondo | Dictomía incruenta. Persuasión de los días (1942)



Fotografías de la presentación "Cuerpo Presente. Performance Multimedia" realizada en el Espacio Danzar Mundos el 7 de octubre de 2017. Por Fernando Cámara.

COORDENADA PERFORMANCE

La *performance*- y los términos vinculados que iremos viendo a lo largo de este trabajo- sustenta varios de los ejes de este trabajo y por eso es necesario presentar una batería de conceptos que se utilizaran en la investigación como categorías analíticas y fundamento de las decisiones proyectuales en “Cuerpo Presente”.

El uso del término *performance* y sus derivados ha sido introducido en el ámbito de los estudios culturales y sociales en la década de 1970, y aunque tiene una historia de intraducibilidad⁷; resulta importante resaltar que el carácter multívoco de la palabra, resulta apropiado para describir muchas de las producciones del arte contemporáneo y en particular de las Artes Electrónicas.

Como señala Diana Taylor, *performance* es un término ubicuo y ambiguo que carece de límites fijos, “(...) implica simultáneamente un proceso, práctica, acto, episteme, evento, modo de transmisión, desempeño,

⁷ La palabra *performance* no ha sido aceptada por la Real Academia Española (RAE) por ser un vocablo anglosajón considerado innecesario por la posibilidad de reemplazarlo por palabras del castellano como rendimiento, ejecución o actuación -según sus diferentes acepciones. Desde la perspectiva de los Estudios de Performance, la noción excede las acepciones de los términos sugeridos por la RAE. Para ver más sobre la cuestión de la intraducibilidad ver “La (in)traducibilidad de los estudios de performance”, Marcos Steuernagel, New York University Abu Dhabi. Disponible en <http://scalar.usc.edu/nehvectors/wips/la-intraducibilidad-de-los-estudios-de-la-performance>. Consultado el 18/06/2017).

realización y medio de intervención en el mundo”. (Fuentes y Taylor, 2011: 28). El teórico mexicano Antonio Prieto Stambaugh, sugiere que *performance* es una “esponja mutante” que absorbe y toma la forma de las disciplinas que convoca, para así aproximarse a una conceptualización compleja del mundo (Fuentes y Taylor, 2011: 28). Por ello resulta especialmente adecuada para abordar las prácticas híbridas que se dan en campo de las Artes Electrónicas, en donde carece de sentido hablar de una disciplina propia o fija.

Cabe resaltar que los Estudios de Performance, se emplazan en un campo *transdisciplinario* –en correlación con la metodología que sostiene la instancia proyectual de este trabajo-, que como explica Taylor “(...) trasciende fronteras disciplinarias para estudiar fenómenos más complejos con lentes metodológicos más flexibles que provienen de las artes, humanidades y ciencias sociales” (Fuentes y Taylor, 2011: 13). Como veremos más adelante, dada la prodigalidad del término, es posible pensar la *performance* como lente epistemológico, como acto y como efecto de sentido.

Los Estudios de Performance recibieron influencia de teóricos de la Lingüística, la Filosofía y la Retórica, como J.L. Austin, Jaques Derrida y Judith Butler para designar actos verbales que constituyen en sí mismos un hacer. Austin distingue entre enunciados constataivos y *enunciados performativos* o realizativos; estos últimos refieren a aquellos en que “el acto de expresar la oración es realizar una acción, o parte de ella” (Austin, 1962 :46). Entre los ejemplos que cita el autor están el bautismo, el casamiento, la amenaza, etc. Con esto se puede ver que para que el *performativo* opere, es necesaria la convención social y también la repetición o cita a la norma convenida. En este sentido, Derrida pone el

foco en la iterabilidad⁸ y la codificación del enunciado para que haya una *eficacia performativa*.

En esta línea, el director teatral Richard Schechner instala la repetición como fuerza fundamental que opera en la performance. Para él “*Performance* significa ‘nunca por primera vez’: significa ‘por segunda vez y hasta ‘n’ número de veces’. *Performance* es ‘conducta realizada dos veces’” (Taylor y Fuentes, 2011: 37). Tenemos entonces “algo” -que supondremos una conducta o un acto-, convenido socialmente, que al reiterarse en el tiempo se constituye como performance.

Marcela Fuentes en su introducción al ensayo de Schechner “La conducta restaurada”, explica que “(...)la conducta en su materialidad (lo que Schechner define como cintas de comportamiento) constituye una “cosa” que se puede usar como se usa una máscara o un vestuario, y por lo tanto se presta a ser manipulada, modificada y preservada” (Taylor y Fuentes 2011: 33). Esto implica que las secuencias de conducta –por ejemplo, aquellas que forman parte de los rituales religiosos⁹- pueden ser utilizadas como material constitutivo de la performance; lo cual es válido también para la performance artística.

⁸ La noción derridiana de iterabilidad surge en respuesta a la teoría de los actos del habla formulada por Searle y Austin. Para Derrida lo iterable es lo que liga la repetición a la alteración de la identidad de lo que es repetido (Baulieu, 2012: 39). En la lectura de Butler (Taylor y Fuentes, 2002: 67-68), en todo acto performativo hay una cita a una cadena previa de actos, pero esa reiteración carece de un original y se actualiza constantemente en cada repetición.

⁹ Como se reseña en el eje “Intersecciones”, los rituales religiosos formaron parte de la materia de composición de “Ernestina. (H)errar es humano, borrar es divino” (Vanesa Menalli, 2016) , y dejaron su huella también en “Cuerpo Presente. Performance Multimedia”.

En este punto me interesa recuperar el señalamiento de Butler en relación a dimensión vinculada la teatralidad en la performatividad–en general descartada por la perspectiva lingüística- sobre la que Butler llama la atención:

“(...)mi teoría a veces oscila entre entender la performatividad como algo lingüístico y plantearlo como teatral. He llegado a la conclusión de que ambas interpretaciones están relacionadas obligatoriamente, de una forma quiástica, y que replantear el acto discursivo como un ejemplo de poder permanentemente dirige la atención hacia ambas dimensiones: la teatral y la lingüística.” (Butler, 1990: 31)

Butler recupera la acepción de la puesta en escena, de la espectacularidad vinculada a *performance*, para poner el foco en los efectos que exceden lo discursivo, lo cual resulta muy rico para el análisis de la *performatividad* de una obra, y permite utilizar categorías que le son propias. Taylor propone el uso del término *performático* “para denotar la forma adjetivada del aspecto no discursivo de performance” (Taylor y Fuentes 2002: 24) y este uno de los usos que más me interesa para pensar la obra y sus efectos de sentido.

Como señalan Diana Taylor, es importante resaltar que las palabras *performance*, *performativo* y *performatividad* -y también el adjetivo performático- no son términos intercambiables. En el marco de la investigación “La performance como signo. Cuerpo, espacio y contacto en una semiótica de lo performático” –y de aquí en adelante así la usaremos-, se propone el siguiente empleo de la terminología:

- » *Performatividad*, para referir al lente epistemológico capaz de hacer ver y reconocer los rasgos performáticos en diferentes eventos.
- » *Performance*, para señalar el acontecimiento disruptivo, dotado de una fuerza local sobre el contexto.
- » *Efecto performático*, para hablar de la producción de sentido no discursivo de la performance.

Por otra parte, el uso de la forma verbal *performar*, será incorporado para referir a la acción de la performance sobre su objeto y contexto. En este caso, se dejará de lado el uso *performativo*, ya que refiere específicamente a los efectos de sentido de los lenguajes verbales.

Dado que se propone el abordaje de la performance, entendida como signo, desde la *semiótica peirceana*, cada uno de estos términos se corresponden con los tres aspectos o categorías de la teoría de signo de Peirce: la *performatividad* con la *primeridad* o *forma*, la *performance* con la *segundidad* o existencia y el *efecto performático* con la *terceridad* o *valor*¹⁰.

Ahora bien, introducidos los términos, cabe preguntarse *¿qué performa?* En el caso concreto de “Cuerpo Presente”, son los cuerpos los objetos de esta acción.

¹⁰ Ver coordenada metodológica.

El cuerpo es el cuerpo
está solo
y no necesita órganos,
el cuerpo nunca es un organismo
los organismos son los enemigos del cuerpo,
las cosas que lo hacen
pasan todas solas
sin el concurso de ningún órgano,
todo órgano es un parásito,
cumple una función parasitaria
destinada a hacer vivir a un ser
que no debería estar ahí.
Los órganos no fueron hechos sino para darles de
comer a
 los seres,
mientras que éstos han sido condenados en su
origen y no
 tienen ninguna razón de existir.

La realidad todavía no está construida porque los
verdade-
 ros órganos del cuerpo humano todavía no han

sido armados y colocados.

El teatro de la crueldad fue creado para concluir
esa coloca-
 ción y para iniciar, mediante una nueva
danza del cuer-
 po del hombre, una desviación del mundo de
los micro-
 bios que no es más que nada coagulada.-

El teatro de la crueldad pretende hacer que bailen
en pare-
 jas párpados con codos, con rótulas, con
fémures y con
 dedos de los pies,
y que lo veamos.

*Antonin Artaud | I. El teatro de la crueldad (1947).

En Artaud, Antonin. *Para terminar con el juicio de dios. El teatro de la crueldad*. Traducción de Silvio Mattoni. Buenos Aires: El Cuenco de Plata, 2013. Págs. 141-142.



Still del registro en video realizado por Guadalupe Álvarez en la presentación de "Cuerpo Presente. Performance Multimedia" realizada en el Espacio Danzar Mundos el 7 de octubre de 2017.

COORDENADA CUERPO

Como puede suponerse, el cuerpo es la matriz de este trabajo: vale decir que es a la vez posibilidad formal, materia y símbolo. Me interesa tomar posición desde las primeras líneas acerca de concepción del cuerpo que rige todo el desarrollo de esta investigación: el cuerpo *es en presente* y se constituye en los actos; no ni es preexistente –y por tanto no puede representarse-, ni fijo –deviene en lo contingente-.

Hay dos ejes fundamentales que presentaré para sustentar la afirmación anterior; uno es la noción del Cuerpo sin Órganos (CsO) propuesta por Gilles Deleuze y Félix Guattari (Deleuze y Guattari, 1980), que Deleuze retomará en su lógica de la sensación a partir de la pintura de Francis Bacon (Deleuze, 1984) y en sus estudios de cine, en relación a los cineastas del cuerpo (Deleuze, 1985: 251-269). El otro es la idea de cuerpo como contingencia, que se materializa en la cita de actos normados que se van transformando en cada repetición, involucrada en el planteo de Judith Butler acerca género como performance (Butler, 1990).

EL CUERPO SIN ÓRGANOS (CSO)

Aunque compleja y no reducible a simplificaciones; me interesa trabajar con esta coordenada para pensar “Cuerpo Presente”¹¹ tanto en lo teórico como en lo experimental-proyectual.

El CsO fue introducido por Deleuze y Guattari a partir de cuerpo sin

¹¹ De aquí en adelante se utilizará “Cuerpo Presente” para referir al conjunto de versiones de la obra realizada.

órganos que presenta Antonin Artaud en la composición radiofónica “Para terminar con el juicio de Dios” (1948). Según Alain Beaulieu, quien ha realizado una introducción a la filosofía deleuziana tomando como ejes las nociones de cuerpo y acontecimiento, “Artaud concibe un cuerpo donde los órganos pierden sus funciones primeras. Todos los órganos se vuelven indistintos de otros en la medida en que todos han alcanzado un grado equivalente de disfunción” (Beaulieu, 2012: 47). Ahora bien, el CsO deleuziano no pierde sus órganos sino la disposición funcional de los mismos en tanto organismo; “El CsO no se opone a los órganos, sino a esa organización de los órganos que llamamos organismo” (Deleuze y Guattari 1980: 163).

En el capítulo “¿Cómo hacerse un cuerpo sin órganos?” de *Mil Mesetas, Capitalismo y Esquizofrenia* (Deleuze y Guattari 1980: 155-172), los autores plantean el CsO como un conjunto de prácticas para la consistencia de un cuerpo, aunque aclaran que si bien de algún modo ya tenemos uno, “el Cuerpo sin Organos no hay quien lo consiga, no se puede conseguir, nunca se acaba de acceder a él, es un límite.” (Deleuze y Guattari 1980: 156). Los grandes hacedores de CsO que presentan son los hipocondríacos, los paranoicos, los histéricos, los esquizofrénicos, los drogados, los sádicos, los masoquistas y los alcohólicos (Deleuze y Guattari 1980: 156). Sin embargo, el CsO debe ser buscado con la suficiente prudencia para no llegar a la autodestrucción (Deleuze y Guattari 1980: 156). Aquí hay un punto en el que me interesa detenerme y es en la idea constituir un cuerpo a partir de un conjunto de prácticas, y es en donde aparece el cruce con la idea de cuerpo como performance. ¿Cuáles son las acciones que constituyen un cuerpo en una obra de arte electrónico?

Es importante aclarar que el armado del cuerpo no se trata de una actividad

ligada a la voluntad; según explica (Beaulieu 2012: 49), “se trata de volverse sensible a las fuerzas y vivir la realidad como un delirio”. Las fuerzas que intensifican la materia están en el afuera; “las fuerzas vitales activan las diversas partes del CsO, distribuyéndose aleatoriamente” (Beaulieu 2012: 45). Deleuze y Guattari advierten que “los órganos se distribuyen en el CsO, pero precisamente se distribuyen en él independientemente de la forma organismo, las formas devienen contingentes, los órganos sólo son intensidades producidas, flujos, umbrales y gradientes.” (Deleuze y Guattari 1980: 169).

Pero, ¿por qué querríamos hacernos de un CsO? Deleuze y Guattari señalan la distinción entre el cuerpo y el organismo; según la cual este último está estratificado en base a formas, funciones y uniones “para extraer de él un trabajo útil” (Deleuze y Guattari 1980: 164); en oposición a los estratos estarían las desarticulaciones, la experimentación y el nomadismo (Deleuze y Guattari 1980: 164). Como lo entiende Beaulieu,) “(...) el CsO está más vivo cuanto más desorganizado está” (Beaulieu, 2012: 45) y esta desregulación está dada por efecto de las fuerzas.

Un CsO es un cuerpo abierto a las anomalías, a vivir la normalidad con extrañeza. Esto es, en definitiva, el acto disruptivo que implica la performance en su contexto de emplazamiento, y lo que se busca en “Cuerpo Presente” al insistir sobre ciertos gestos y revelar algunos mecanismos de estructuración de la imagen que arman el cuerpo percibido como *normal*. Resume Beaulieu: “Experimentar la vida en un estado de pura extrañeza y seguir instintos fundamentales sin referir a la consciencia. Es entonces que, según Deleuze, nos volvemos plenamente presentes a las anomalías de la existencia, al tiempo que estamos al control de nuestra velocidad” (Beaulieu, 2012: 49). Como se expone en la coordenada del

error, en “Cuerpo Presente” es a partir de la falla maquina, que se introduce la extrañeza que posibilita la transformación de los cuerpos.

En otro aspecto del CsO, Deleuze introduce la noción de *Figura*, en su estudio de la pintura de Francis Bacon, que resulta significativa para un trabajo en el cual la imagen –ya no pictórica, sino electrónica- es parte constitutiva del acto performático que compone al cuerpo. Para Deleuze, “La Figura es la forma sensible tomada en la sensación; actúa inmediatamente sobre el sistema nervioso que es de la carne” (Deleuze, 1984: 22). ¿Qué quiere decir esto? La sensación es independiente del sujeto, es un acontecimiento de las cosas mismas que tiene que ver con las fuerzas que lo atraviesan. La sensación es la síntesis de las fuerzas que operan en movimiento; Deleuze explica que “Los niveles de sensación serían como las detenciones o las instantáneas de movimiento, que recompondrían el movimiento sintéticamente, en su continuidad, su velocidad y su violencia(...)” (Deleuze 1984: 25). Entonces la Figura, en tanto forma, es la potencialidad de la sensación que puede experimentar una materia ante una fuerza dada como, por ejemplo, podría ser la vibración¹².

Habiendo traído a colación la imagen de la vibración –un impulso reiterado que produce agitación en la materia-, deseo introducir otro de los ejes del CsO: la inestabilidad, propiedad que Deleuze trabaja en relación al cine de cuerpo (Deleuze, 1985: 251-269). En este sentido, describe que “La acción es organizada hasta formar una unidad, mientras que el cuerpo descubre a cada momento que tiene nuevas capacidades que le impiden alcanzar un

¹² Pongo la vibración como ejemplo, por ser una de las fuerzas apropiadas compositivamente en la última versión de “Cuerpo Presente”.

estado estable. El cuerpo se constituye sabiendo que nunca alcanzara su forma definitiva” (Beaulieu 2012: 56). Según Beaulieu, en la experiencia deleuziana de cuerpo se crean gestualidades y posturas que rozan lo imposible que según Deleuze fueron expresadas en las obras algunos escritores y cineastas (Beaulieu 2012: 53) como Samuel Beckett, Jean-Luc Godard, Carmelo Bene y John Casavettes. Es decir que para Deleuze, las capacidades de cuerpo pueden ser expresadas –Bacon-, la imagen literaria –Beckett- y la imagen cinematográfica –por los cineastas del cuerpo-. En este sentido, es fundamental hacer hincapié en que no se trata de representarlas, sino de captar las fuerzas (Deleuze, 1984: 35). ¿Cómo llevamos esto a la performance artística? Registrar las sensaciones que acontecen en la experiencia del acto performático, es un intento por captar estas fuerzas y, en el caso de “Cuerpo Presente”, devolverlas al cuerpo a partir de las operaciones sobre la imagen electrónica.

Por último, quiero traer a colación la síntesis que hace Beaulieu sobre la experiencia deleuziana del cuerpo: “Aquello de lo que un cuerpo es capaz, es de hacerse en un devenir perpetuo e intensivo que pueda sorprenderlo a sí mismo” (Beaulieu 2012: 56) . El devenir perpetuo que impide la fijeza del cuerpo como algo normado y funcional; este será el punto de contacto con la propuesta de Butler que veremos a continuación.

CUERPO CONTINGENTE

“¿Hay un cuerpo «físico» anterior al cuerpo perceptualmente percibido? Ésta es una cuestión imposible de decidir.”(Butler, 1990: 230). Con este interrogante planteado quiero presentar el planteo Butler de que el cuerpo no tiene nada de natural, sino que es pura contingencia. Para la autora, el género se define por la reiteración ritualizadas de ciertos comportamientos

que los norman. Marcela Fuentes, en su introducción al ensayo de Butler “Cuerpos que importan”, advierte: “(...) la supuesta materialidad que define a una persona de acuerdo con estos atributos no es resultado de un acontecimiento único, como el nacimiento, si no que se juega en el tiempo a través de procesos de reiteración y cita a la norma que las regula (...)”(Taylor y Fuentes 2002: 53).

Para Butler, son las normas reguladoras la que *materializan* al cuerpo a través de procesos de reiteración forzada (Taylor y Fuentes, 2002: 57). Lo importante de esta observación es que esas normas dicen qué cuerpos son posibles, y lo que está por fuera de eso es lo abyecto, lo no humano (Butler, 1990: 225). En tensión con el precepto constructivista del género, que supone cuerpos anatómicamente diferenciados, sobre los que se construye culturalmente el género –sobre la base de una dicotomía naturaleza/cuerpo-, la autora propone “un retorno a la noción de materia, no como sitio o superficie, sino como un proceso de materialización que se estabiliza a través del tiempo para producir el efecto de frontera, de permanencia y de superficie que llamamos materia” (Taylor y Fuentes 2002: 67).

Butler se pregunta en qué sentido el género es un acto, y explica que “(...)la acción de género exige una actuación reiterada, la cual radica en volver a efectuar y a experimentar una serie de significados ya determinados socialmente, y ésta es la forma mundana y ritualizada de su legitimación (Butler, 1990: 273). Si el género es una acción constante y repetida, el poder de materialización se adquiere en la cita a la norma –no en el lenguaje como le cuestiona Butler a la teórica feminista Monique Wittig, por darle entidad soberana a los actos del habla. Butler pone en foco en el carácter ficcional de las normas que regulan el género:

“La distinción entre expresión y performatividad es crucial. Si los atributos y actos de género, las distintas formas en las que un cuerpo revela o crea su significación cultural, son performativos, entonces no hay una identidad preexistente con la que pueda medirse un acto o un atributo; no habría actos de género verdaderos o falsos, ni reales o distorsionados, y la demanda de una identidad de género verdadera se revelaría como una ficción reguladora.” (Butler, 1990: 275)

A lo que quiero llegar con esto es que, si se me permite tomar la licencia de ampliar los alcances del género como performance al cuerpo como materia *performable*, una acción repetitiva –propuesta como obra o como

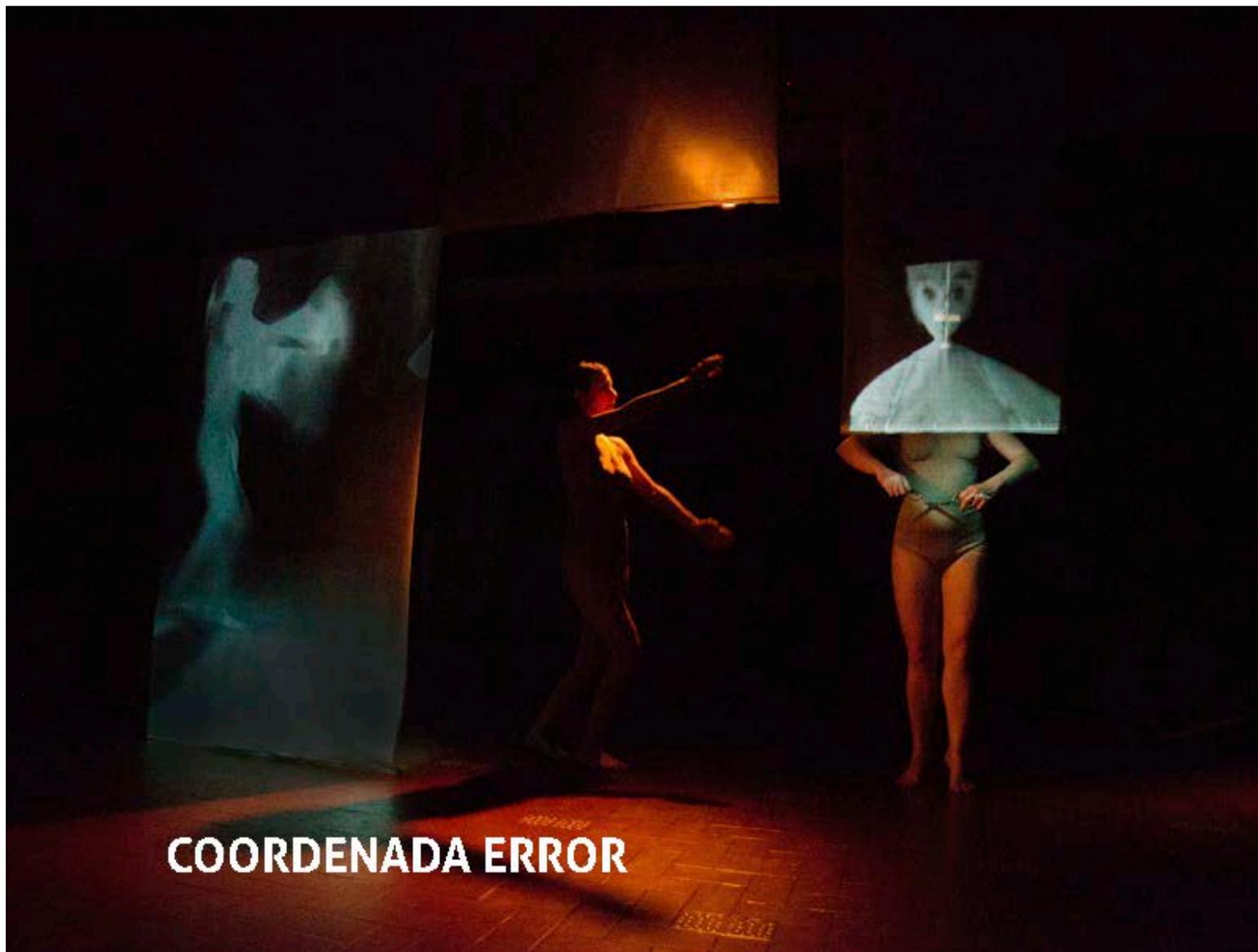
gesto cotidiano- puede ampliar los *cuerpos posibles*. Para Butler, es en virtud de reiteración que “se abren brechas y fisuras que representan inestabilidades constitutivas de tales construcciones, como aquello que escapa a la norma o que la rebasa, como aquello que no puede definirse ni fijarse completamente mediante la labor repetitiva de esa norma. (Taylor y Fuentes 2002: 68). Estas fisuras son las que se irán incorporando desde el error, como recurso de composición y transformación en la performance multimedia que realizo en “Cuerpo Presente”.

Cada uno tiene
su pedazo de tiempo
y su pedazo de espacio,
su fragmento de vida
y su fragmento de muerte.

Pero a veces los pedazos se cambian
y alguien vive con la vida de otro
o alguien muere con la muerte de otro.

Casi nadie está hecho
tan sólo con lo propio.
Pero hay muchos que son
nada más que un error:
están hechos con los trozos
totalmente cambiados.

Roberto Juarroz | Séptima Poesía Vertical #61 (1982)



Still del registro en video realizado por Guadalupe Álvarez en la presentación de "Cuerpo Presente. Performance Multimedia" realizada en el Espacio Danzar Mundos el 7 de octubre de 2017.

COORDENADA ERROR

Una de las definiciones de error, según la Real Academia Española (RAE) es, en el ámbito de la física y la matemática, la “diferencia entre el valor medido o calculado y el real”. Pero cuando hablamos de cuerpo y performance, ¿existe un referente con el cuál comparar la diferencia?

El error, como señala Alejandro Schianchi en “*El error en los aparatos audiovisuales como posibilidad estética*” (Schianchi, 2015) es un concepto imposible de concebir sin una idea de previsión. Es decir que para que algo este errado, debe existir ciertas normas que regulen lo que es esperable en determinado ámbito. Schianchi hace un relevamiento exhaustivo del concepto de error en la Historia de la Filosofía, la Ciencia, la Moral y la Economía; y encuentra que una de las principales causas de la condena al error, es que atenta con la estabilidad de los sistemas: “Aquí encontramos la primera razón del descrédito hacia los errores: emergen como generadores de incertidumbre e inestabilidad; atentan directamente contra la idea occidental del Ser como algo fijo, y consolidado” (Schianchi, 2014: 25).

Si volvemos a la coordenada del cuerpo, encontramos que Butler nos habla de fisuras que permitirían operar en la construcción de lo que es presentado como *natural*. El error es ese elemento inédito que desestabiliza el orden de un sistema –como el organismo- y que en la repetición, puede transformarlo. He aquí el quid de la introducción del error como elemento compositivo en “Cuerpo Presente”. El referente en la performance es el cuerpo regulado por la norma cultural, económica y política: un cuerpo sometido a la funcionalidad, que en una brío de fortaleza se *tara* en el la

falla que lo desestabiliza.

La anomalía que *sacude*¹³ la materia en “Cuerpo Presente” es la falla técnica –la cual es relevada a partir de la contingencia y luego se introduce deliberadamente en la performance como la conducta restaurada de Schechner (Taylor y Fuentes 2011: 33). Por tratarse justamente de máquinas de imagen –cámaras digitales y proyector de video-, podemos ubicar las fallas técnicas en el campo de los aparatos audiovisuales. Para Schianchi, “La estética del error, a partir de los fallos en los aparatos audiovisuales, origina un hecho estético. Algo que antes de ese acontecimiento no conocíamos, y que, ni el diseñador del aparato, ni el usuario-artista, podían imaginar” (Schianchi, 2014: 130). El filósofo Vilém Flusser (1987) señala que las posibilidades estéticas en relación a la imagen técnica están dadas a priori por el programa de la cámara. En este sentido advierte:

El fotógrafo bien podría pensar que cuando selecciona sus categorías, aplica sus propios criterios estéticos, epistemológicos o sociopolíticos; bien puede creer que producirá imágenes artísticas, científica o comprometidas políticamente, y que la cámara es poco más que una herramienta en su empeño. Sin embargo, sus criterios, aparentemente al margen del aparato, están inscritos en el programa de la cámara de manera aproximada. (Flusser, 1987: 35)

Entonces ¿no es posible salir de los criterios ya inscriptos a priori en la *máquina*? Para Schianchi (2014), es posible liberarse de dicho programa a partir de los errores del aparato audiovisual. Schianchi recurre a una cita de

¹³ Ver Coordenada Fracaso.

Deleuze y Guattari en *El Antiedipo* para hablar de la improbabilidad de la imaginación de las máquinas: “Las máquinas técnicas solo funcionan si no están averiadas. Las máquinas deseantes, por el contrario, fallan continuamente mientras funcionan, y de hecho solo marchan cuando no están funcionando adecuadamente” (Schianchi 2014: 68). Justamente, se trata de incorporar lo no previsto en el programa del aparato audiovisual para conseguir imágenes capaces de cuestionar su pertenencia a dicha categoría.

En “Cuerpo Presente” se reintroducen en la composición ciertas fallas habituales de los aparatos de captura, procesamiento y proyección de la imagen. A saber:

Errores de la cámara:

- » *Fantasma* en la imagen por daño en el lente.
- » Desenfoque.
- » Pérdida de información de color por falta de luz

Errores de proyección:

- » Distorsión de la perspectiva por imprecisión en el mapeo de las superficies de proyección.
- » Escalas alteradas entre las distintas fuentes, producida por las diferencias en distancias de proyección.

Errores de procesamiento:

- » *Delay* introducido por el tiempo que tardan los datos en viajar a través de cables entre la cámara y la computadora.
- » Cuadros faltantes por compresión de información –*glitch*–.
- » Desincronización en la repetición por *delay* en la lectura de la información.

Además de la introducción del error tecnológico me interesa pensar también en el error del cuerpo: en el sentido del cuerpo como la primera tecnología a la que accedemos como seres humanos. Cualquier acción corporal sostenida en el tiempo –aunque sea mantenerse quietos– en algún momento falla por distintas limitaciones: porque no podemos soportar el peso, porque perdemos el equilibrio, porque le erramos a la coordinación de un movimiento, porque no podemos sostener el ritmo, y muchos etcéteras.

Por último deseo volver al planteo inicial del error como diferencia entre lo que sucede y lo esperado: en este sentido el cuerpo también puede fallar. Por eso la insistencia de este trabajo en el error: incorporado desde la dimensión compositiva, habilita la dimensión política de generar la fisura en lo que está fijado por la repetición de la norma.

BITÁCORA: DIACRONÍA, SUPERPOSICIÓN, TRANSFORMACIÓN

Encontrar una metodología teórica para un trabajo proyectual no es tarea simple. ¿Cómo hacer para que teoría y proceso compositivo se devuelvan recíprocamente algo que los transforme a ambos?

La semiótica peirceana y las propuestas diagramáticas que derivan de ella -en especial el modelo operativo del Nonágono Semiótico- me permitieron salir de la dicotomía, para encontrar la generosidad de la lógica triádica. La noción de performatividad como lente epistemológica -gigante y reveladora- hizo que la metodología fuera ideal para estudiar obras, en especial las del campo híbrido de las Artes Electrónicas.

Un proceso proyectual es una evolución diacrónica, pero casi nunca es lineal, y por eso es necesaria una estrategia que permita recorrerla en distintas direcciones.

En los meses de trabajo me apropié de la herramienta del Nonágono Semiótico para analizar algunas obras con las que encontraba puntos de contacto. También estudié las versiones anteriores de "Cuerpo Presente" e hice el camino inverso, proyectando a partir de la metodología la obra que quería realizar.

Más allá de la idea de una evolución en el tiempo, existe la dimensión espacial: en ella los sucesos van aconteciendo en capas que se superponen y revelan otras lecturas. Por eso creo que la elección de la metodología -al contrario de los prejuicios que la acusan de estructurada- abrió nuevos sentidos para la obra.



Fotografías de la presentación "Cuerpo Presente. Performance Multimedia" realizada en el Espacio Danzar Mundos el 7 de octubre de 2017. Por Fernando Cámara.

COORDENADA METODOLÓGICA

La estructura del trabajo de investigación, presenta dos instancias metodológicas: una teórica-analítica, y otra proyectual. En la instancia teórica analítica se utilizan como lentes epistemológicos la semiótica peirceana y los *estudios de performance*. La etapa proyectual, se presenta desde la perspectiva de la *transdisciplina*.

PERSPECTIVA SEMIÓTICA PEIRCEANA

La disciplina de la Semiótica, estudia los modos de producción, funcionamiento y de recepción de los sistemas de signos en los procesos de interpretación y significación. Sus principales exponentes son Ferdinand de Saussure, cuyos aportes provienen de la Lingüística, y Charles S. Peirce, que desarrolla su teoría desde la Lógica. En el presente trabajo, nos centraremos en la teoría peirceana del signo, que postula que todo puede ser analizado como signo y que es posible reconocer en todo signo, tres aspectos constitutivos: primeridad, segundidad y terceridad; lo cual se señala como *noción triádica del signo*.

Peirce propone la siguiente definición de signo: “*Un signo es algo que está para alguien, por algo en alguna relación.*” (CP 228). “En alguna relación” es lo que Peirce denomina *representamen* y se ubica en lugar de la primeridad o forma: este aspecto del signo comprende las cualidades de los fenómenos, es una mera potencialidad abstracta, que constituye la forma posibilitante. “Por algo” implica el *objeto*, se ubica en la segundidad y es la actualización material concreta de la potencialidad identificada en la primeridad; la manifestación de la diferencia entre las posibilidades disponibles. Por último, el “para alguien” está en el lugar de la terceridad y

supone la existencia de un *interpretante*, social -no individual-, es la valoración según una determinada ley o necesidad social de la segundidad.

Además de la noción triádica, Peirce postula como premisa la *recursividad del signo*; que supone que cada uno de los aspectos -primeridad, segundidad y terceridad- pueden ser analizados a su vez como signos, y éstos a su vez ser subdivididos en tres subaspectos, sucesivamente.

A partir de estos dos postulados de Peirce, se observa que, dada su complejidad, la teoría peirceana del signo solo podría ser representada en un *hiperespacio multidimensional*. Sin embargo, esa complejidad resulta muy rica para el análisis de la performance. Para resolver la problemática de la simultaneidad de las dimensiones relacionales del signo, se utilizará el modelo operativo del *Nonágono Semiótico* (Guerra et al. 2014), el cual se presenta a continuación.

EL MODELO OPERATIVO DEL NONÁGONO SEMIÓTICO

El *Nonágono Semiótico* (Guerra et al. 2014) se presenta como un modelo operativo para la investigación cualitativa, y propone cortar el hiperespacio que representa el signo, transformándolo en un diagrama, plasmado en un cuadro de doble entrada en el que se disponen tres *correlatos* -filas- y su ampliación en tres *tricotomías* -columnas-; lo cual permite exhibir en el plano bidimensional las relaciones entre los aspectos del signo.

Los *correlatos* están dados por categorías materiales concretas que aluden a los modos de manifestación del signo. Las *tricotomías*, consisten en la ampliación triádica de los aspectos identificados en los correlatos. El diagrama quedará conformado entonces por nueve subsignos y aparece

como una estructura vacía que da cuenta de lugares lógicos, privilegiando el espacio *entre* los lugares y no la esencialización de cada uno de ellos.

Cabe destacar, que para facilitar la operatividad del modelo, el *Nonágono Semiótico* postula la utilización de la terminología propuesta por Magariños de Morentín (*Magariños de Morentín Juan A. "El signo. Las fuentes teóricas de la semiología: Saussure, Peirce y Morris". Buenos Aires: 1983*) que designa las palabras *forma* -para la primeridad-, *existencia* -para la segundidad- y *valor* -para la terceridad-.

SIGNO	FORMA POSIBILIDAD <i>Primera tricotomía</i>	EXISTENCIA ACTUALIZACIÓN <i>Segunda tricotomía</i>	VALOR NECESIDAD O LEY <i>Tercera tricotomía</i>
<i>Primeridad</i> FORMA POSIBILIDAD <i>Primer correlato</i>	FF Forma de la Forma <i>Cualisigno</i>	EF Existencia de la Forma <i>Ícono</i>	VF Valor de la Forma <i>Rhema</i>
<i>Segundidad</i> EXISTENCIA ACTUALIZACIÓN <i>Segundo correlato</i>	FE Forma de la Existencia <i>Sinsigno</i>	EE Existencia de la Existencia <i>Índice</i>	VE Valor de la Existencia <i>Decisigno</i>
<i>Terceridad</i> VALOR NECESIDAD O LEY <i>Tercer correlato</i>	FV Forma del Valor <i>Legisigno</i>	FV Existencia del Valor <i>Símbolo</i>	VV Valor del Valor <i>Argumento</i>

Esquema del nonágono semiótico con la terminología que propone Margariños de Morentín y la original de Peirce (En Guerri et. al, 2014: 12).

El *Nonágono Semiótico* es empleado en el trabajo de investigación para analizar el corpus de obras propuesto en su complejidad, ubicando los argumentos en base a la categorías propuestas -performatividad, performance y performático-, a la vez que se utiliza como herramienta proyectual en el desarrollo de la obra "Cuerpo Presente". Al tratarse de un modelo que privilegia la relación entre los lugares y no sus contenidos fijos, el mismo se aplica en distintas instancias del proyecto y contribuye a su evolución.

MARCO METODOLÓGICO

La presente investigación se enmarca en el proyecto "La performance como signo. Cuerpo, espacio y contacto en una semiótica de lo performático"¹⁴, que aborda desde una perspectiva semiótica peirceana la noción de performatividad y que plantea como uno de sus objetivos habilitar una herramienta de reflexión artístico-proyectual para las obras de arte obras de arte electrónico, considerando su hibridez e interdisciplinariedad.

En el proyecto marco se reconoce que la noción de *performatividad* -ligada a su origen en la Lingüística- es limitada para observar los efectos de sentido (ver el apartado sobre metodología), ya que solo contempla el aspecto simbólico del signo. Por eso, se propone ampliar dicha noción desde la lógica triádica de Peirce, incorporando los aspectos icónicos e indiciales del signo.

¹⁴ Proyecto de investigación dirigido por el Prof. Dr. Claudio Guerri y co-dirigido por el Prof. Dr. Martin Acebal (UNTREF 2013-2017).

En el artículo “La manumisión de las imágenes” (Acebal, Bohorquez Nates, Guerri, y Voto, 2014), que trabaja sobre la performatividad de una muestra fotográfica sobre los hechos ocurridos el 19 y 20 de diciembre de 2001 en Argentina en el contexto de los preparativos para la navidad que se llevaban a cabo en la Ciudad de Buenos Aires; los autores plantean como las decisiones formales, el emplazamiento material concreto y la situación contingente *performan* de maneras específicas. De este modo los autores describen la categoría de *performatividad indicial* como “la capacidad del signo para operar sobre su contexto material” (Acebal, Bohorquez Nates, Guerri, y Voto, 2014: 85) que opera por contigüidad, lo que Peirce llamaba “la violencia del hecho” (CP 1147). En el caso de las imágenes esto se da por la inserción física en su contexto de circulación y la escala 1:1 que sugiere una correspondencia entre las fotos y los espacios, que afecta la corporalidad de los intérpretes. Por otra parte es posible identificar una *performatividad icónica*, que los autores describen como “los efectos que genera la imagen por sus mismas cualidades formales” (Acebal, Bohorquez Nates, Guerri, y Voto, 2014: 74), que en las fotografías analizadas tiene que ver con su representación en perspectiva, su gran tamaño y su emplazamiento en lugares específicos. En última instancia, se reconoce una *performatividad simbólica*, que tiene que ver con la afectación cognitiva, en relación al recuerdo de los hechos ocurridos en 2001 y los discursos producidos en relación a ellos.

Durante 2017, el equipo de investigación del proyecto "La performance como signo. Cuerpo, espacio y contacto en una semiótica de lo performático" trabajó en el desarrollo de una ponencia que fue presentada en primera instancia en un panel en la “Jornadas de Reflexión: Artes

Electrónicas y Educación”¹⁵ organizadas por Centro de Experimentación e Investigación en Artes Electrónicas (CEIArte) y luego en las “Jornadas sobre la performatividad en el Arte Contemporáneo”¹⁶, convocadas por la Cátedra Libre de Danza y Tecnología de la Universidad de La Plata, con el título “Lentes, cuerpos y errores: Apuntes para una semiótica de lo performático”. En esta propuesta se presentaron las tres coordenadas que se postulan en de la investigación: la performatividad como lente epistemológica, la performance como acontecimiento disruptivo y efecto performático en tanto aspecto no discursivo de la producción de sentido:

*Si la performance constituye un acontecimiento disruptivo en el que se combinan elementos híbridos, fluidos e interdisciplinarios, la performatividad es la noción, el concepto que puede visibilizar o invisibilizar estos mismos elementos y su capacidad para producir determinados efectos. Este es el uso de la noción que hace Diana Taylor cuando habla de la performatividad como “lente epistemológico” (Taylor y Fuentes 2011: 20). Finalmente, performatividad y performance se complementan con la noción de efecto performático, en tanto aspecto no discursivo de la performance y resultado de la visibilización que permite la proyección del lente epistemológico sobre un acontecimiento.*¹⁷

Utilizando la perspectiva semiótica peirceana, y en particular la aplicación metodológica del *Nonágono Semiótico*, se puede operar con la noción de

¹⁵ Universidad Nacional De Tres De Febrero, 3 y 4 de agosto de 2017.

¹⁶ Universidad Nacional de La Plata, 22 de noviembre de 2017.

¹⁷ Texto del panel “Lentes, cuerpos y errores: Apuntes para una semiótica de lo performático” presentado en las Jornadas Performatividad en el Arte Contemporáneo. 2º Reunión de intercambios sobre las investigaciones de Teoría y Performance: UNLP|UNTREF.

performatividad como lente epistemológico y así observar las características de la performance, e incluso anticipar sus efectos performáticos. De este modo se advierte la capacidad del acontecimiento performático para actuar en su contexto de emplazamiento y generar así efectos de sentido que trasciendan su puesta en discurso y su traducción verbal.

CASOS DE ANÁLISIS

Con el propósito de apropiarme de la performatividad como lente epistemológica –instrumentada a través del Nonágono Semiótico- y sentar las bases para el análisis de “Cuerpo Presente”, trabajo con un corpus de obras que tienen en común el hecho de constituir experiencias estéticas que performan *in situ* por la intervención de cuerpos y proyecciones, y que se distancian de una pieza audiovisual acabada –como podrían ser el cine o el video- porque no existen fuera de su emplazamiento. Las obras seleccionadas fueron presentadas en la Bienal de Imagen en Movimiento¹⁸ (BIM): *Pantalla Codificada* (Greg Pope), *Phantom School Girl Army* - Han Jun Lee y *Vanitas Libellum* (La quinta del lobo, 2012) -restituída por el registro en video y el relato de la artista Carmen Gil, integrante del colectivo que la realizó, en uno de los talleres que dictó en la BIM.

En cada una de las obras analizadas hay uno de los tres aspectos expuestos por la semiótica triádica -formal, material y valorativo- que cobra mayor preponderancia que los demás, lo cual permite comprender la necesidad de ampliar la noción de performatividad e identificar efectos de sentido independientes en relación a los distintos aspectos.

¹⁸ Ciudad de Buenos Aires, 2016.

VANITAS LIBELLUM – LA QUINTA DEL LOBO (2012)

Se trata de una performance escénica multimedia creada por el colectivo *La quinta del lobo*, que integra video en vivo y tiempo real, *video-mapping*, interacción física (*trackeo* del movimiento de una bailarina) y música original en vivo. El texto de presentación de la obra señala que se trata de “reflexión en torno a la construcción contemporánea del cuerpo y la identidad en un tiempo y un espacio mediados por la velocidad y la tecnología”¹⁹. La pieza tiene una duración de 60 minutos y consta de una obertura y 3 escenas: 1. Clepsidras, 2. Kinópolis, 3. Metamorfosis .



Izq.: Imagen del teaser de *Vanitas Libellum* en Vimeo.com. Der: imagen de difusión de la presentación de *Vanitas Libellum* en la Fundación Gilberto Alzate Avendaño, en laquintadelobo.net.

A continuación se analizan los aspectos formales, materiales y valorativos de “*Vanitas Libellum*” a partir de un registro en video²⁰ y otros elementos como descripciones hechas por la artista Carmen Gil, y el propio texto de presentación de la obra. Se proponen como correlatos las categorías de Diseño (F), Puesta en escena (E) y Justificación (V).

¹⁹ <http://laquintadelobo.net> Consultado el 4 de noviembre de 2016.

²⁰ Disponible en <https://vimeo.com/37085631>. Consultado el 6/11 de 2016.

VANITAS LIBELLUM <i>(La Quinta del Lobo, 2012)</i>	FORMA POSIBILIDAD <i>Primera Tricotomía</i>	EXISTENCIA ACTUALIZACIÓN <i>Segunda Tricotomía</i>	VALOR NECESIDAD <i>Tercera Tricotomía</i>
FORMA DISEÑO <i>Primer Correlato</i>	FF Ilustración Perspectiva Matemática Diseño gráfico Programación de interfaces Escritura musical	EF Bocetos y planos Modelos 3D Storyboard Guión Partituras	VF Espectáculos de artes escénicas con nuevas tecnologías. Obras de mapping arquitectónico. Obras interactivas que trackean el movimiento.
EXISTENCIA PUESTA EN ESCENA <i>Segundo Correlato</i>	FE Dispositivos escénicos y técnicas ilusionistas del teatro Montaje escenográfico Visión por computadora (tracking) Software y técnicas de Video Mapping y VJing Danza Música	EE VANITAS LIBELLUM <i>(La Quinta del Lobo, 2012)</i> Espectáculo interdisciplinario en el que participan en el escenario músicos, una bailarina y una VJ, e interactúan con proyecciones de video en el espacio.	VE F: Diagramada E: Barroca V: Compleja
VALOR JUSTIFICACIÓN <i>Tercer Correlato</i>	FV Concepción humanista del tiempo. Ideas críticas acerca de la liquidez de los tiempos posmodernos. Crítica a la tecnología. Experiencias del público en la interacción con cámaras y pantallas.	EV Interacción de los cuerpos en escena con las proyecciones y los objetos virtuales. Puesta en relación de imágenes de máquinas y engranajes con el movimiento de los cuerpos.	VV Plantear una reflexión en torno a la construcción contemporánea del cuerpo y la identidad en un tiempo y un espacio mediados por la velocidad y la tecnología. (Argumento descripto en el texto de presentación de la obra)

Nonágono semiótico del espectáculo interdisciplinario “Vanitas Libellum”. Aquí se ponen de manifiesto las relaciones de la obra en 3 correlatos: Diseño (F), Puesta en Escena (E) y Justificación (V), que a su vez se desglosan en las posibilidades formales, materiales y lo valorativas que entran en juego. En “Vanitas Libellum” domina el aspecto formal, lo cual puede observarse en el modo en que los elementos presentados en la tricotomía de la forma rigen las estrategias materiales y simbólicas que se utilizan en la obra.

Del análisis semiótico surge una preponderancia del aspecto formal que atraviesa los tres correlatos: “Vanitas Libellum” es una obra cuyo foco está en las posibilidades del dispositivo escénico a partir de la conjunción de elementos multidisciplinares.

PANTALLA CODIFICADA - GREG POPE (2016)

La obra es una performance de cine en vivo. El análisis realizado corresponde al acontecimiento que experimenté en vivo en el contexto de su presentación en la BIM. En “Pantalla Codificada” el artista opera directamente sobre el material filmico, que proyecta en una sala oscurecida utilizando dos proyectores de 16mm. El sonido mecánico de los proyectores se procesa en vivo, en este caso particular con la intervención del músico Alan Courtis, que trabaja sobre los sonidos generados por la intervención sobre la película. La imagen de los dos proyectores se superpone y cada fotograma se compone en vivo a partir de operaciones de destrucción progresiva del filmico que van alterando la emulsión química

que contiene la película, generando puntos y líneas de distintos colores que además generan un sonido óptico que es procesado en tiempo real.



Fotos: Bienal de Imagen en Movimiento (BIM) 2016. Performance realizada en de octubre de 2016 el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires (MAMBA).

PANTALLA CODIFICADA (Greg Pope, 2016)	FORMA POSIBILIDAD <i>Primera Tricotomía</i>	EXISTENCIA ACTUALIZACIÓN <i>Segunda Tricotomía</i>	VALOR NECESIDAD <i>Tercera Tricotomía</i>
FORMA DISEÑO <i>Primer Correlato</i>	FF Física Química	EF Experimentación con la materialidad del fílmico. Pruebas físicas y químicas sobre la película. Relevamiento de las formas experimentales a realizar en la performance.	VF Cine sin cámara. Cine de vanguardia americano. Películas de Stan Brakhage y Len Lye
EXISTENCIA PUESTA EN ESCENA <i>Segundo Correlato</i>	FE Conocimiento sobre la composición de la cinta fílmica. Conocimientos sobre proyección cinematográfica.	EE PANTALLA CODIFICADA (Greg Pope, 2016) Performance en la que el artista interviene sobre el film que proyecta en vivo.	VE F: Rítmica E: Material V: Corpóreo
VALOR JUSTIFICACIÓN <i>Tercer Correlato</i>	FV Ontología de la imagen y teorías de la imagen en movimiento.	EV Percepción del público en la experimentación la acción performática sobre la película y su resultado en pantalla.	VV Generar una pieza cinematográfica a partir de la destrucción progresiva de su propio soporte.

Nonágono Semiótico de la performance audiovisual "Pantalla Codificada". En este caso de análisis, el aspecto dominante es el material, ya que la acción sobre la materialidad del film es la que organiza la acción performática realizada por Greg Pope para generar la pieza cinematográfica. En el cuadro, puede observarse que tanto el correlato de la Puesta en escena, como la tricotomía de la Existencia son los elementos más fuertes.

Tal como se señala en el *Nonágono Semiótico* hay una dominancia de la segundidad (E) que se observa tanto en el correlato de la Puesta en escena, como en el desglose de la actualización material de las posibilidades formales del fílmico que presentan en la segunda tricotomía.

PHANTOM SCHOOL GIRL ARMY - HAN JUN LEE (2016)

La obra es una performance con varios proyectores de 16mm y equipos de iluminación para fotografía, en la que que el realizador Hanjun Lee compone un experiencia audiovisual –el sonido en la presentación realizada en la BIM es una improvisación en vivo por el músico Alan Curtis- que realiza con la proyección de fotografías de rostros de personas que fueron asesinadas durante la rebelión de Yeosu-Suncheon en Corea del Norte en 1948, así como de cuadros con figuras geométricas y flashes de luz intensos sobre pantallas de distintos tamaños ubicadas frente a la

audiencia. La performance forma parte de un trabajo documental que realiza HanJun Lee en torno a la temática de la política norcoreana.



Izq: Foto de Han Jun Lee realizando la performance de cine en el MAMBA en el contexto de la BIM 2016. Der: fotos de personas asesinadas por el régimen de Corea del Norte en los años '40 que utiliza el artista como material.

**PHANTOM SCHOOL
GIRL ARMY**
(Han Jun Lee, 2016)

**FORMA
POSIBILIDAD**
Primera Tricotomía

**EXISTENCIA
ACTUALIZACIÓN**
Segunda Tricotomía

**VALOR
NECESIDAD**
Tercera Tricotomía

<p>FORMA DISEÑO <i>Primer Correlato</i></p>	<p>FF</p> <p>Física. Óptica. Biología.</p>	<p>EF</p> <p>Organización del material de archivo. Ensayos de la acción performática. Diagrama de montaje de elementos en vivo.</p>	<p>VF</p> <p>Obras de arte que trabajan con el horror de las guerras y regímenes opresores. Documentales sobre Corea del Norte. Arnulf Reiner (Peter Kubelka)</p>
<p>EXISTENCIA PUESTA EN ESCENA <i>Segundo Correlato</i></p>	<p>FE</p> <p>Técnicas de iluminación. Conocimientos acerca de la proyección cinematográfica. Conocimientos acerca de la percepción humana.</p>	<p>EE</p> <p>PHANTOM SCHOOL GIRL ARMY (Han Jun Lee, 2016) Performance de cine en vivo con múltiples proyectores, equipos de iluminación fotográficos, y material de archivo fotográfico.</p>	<p>VE</p> <p>F: Vertiginosa E: Intensa V: Perturbadora</p>
<p>VALOR JUSTIFICACIÓN <i>Tercer Correlato</i></p>	<p>FV</p> <p>Teorías acerca del disciplinamiento de los cuerpos. Conocimiento del público acerca del régimen norcoreano a través de documentales y medios de comunicación.</p>	<p>EV</p> <p>Sensación de aturdimiento a través del sonido penetrante y de alta intensidad. Alteración de la percepción del espacio por la proyección vertiginosa de imágenes y luces estroboscópicas.</p>	<p>VV</p> <p>Generar un estado de perturbación en el público en relación al material documental de las personas asesinadas en Corea del Norte por el régimen comunista.</p>

Nonágono semiótico de la performance audiovisual “Phantom School Girl Army”. En este caso, la necesidad de generar un estado de perturbación, expuesta en el lugar del VV (Valor del Valor), es determinante para decidir las operaciones formales y la actualización material de la obra Han Jun Lee.

En esta última obra analizada, me interesa resaltar que el argumento presentado en el Valor del Valor es el que organiza y define las estrategias formales y materiales en la obra de HanJun Lee.

Con estos casos de análisis pretendo dejar en claro la utilidad de la metodología para abordar obras de arte contemporáneo –en especial

aquellas que involucran actos performáticos y medios tecnológicos-, y que en la zona proyectual pueda comprenderse como se emplea la herramienta para pensar la obra propia tanto en la potencialidad de su configuración como en los efectos de sentido que se producen en su emplazamiento.

BITÁCORA: TRANSDISCIPLINA, EL ARTE Y LA VIDA

El desarrollo del Trabajo Final de Grado coincidió temporalmente con la fundación del "Espacio Danzar Mundos. Transdisciplina y Experimentación Artística". Es proyecto que llevamos adelante con el grupo Hebras Danza y que surgió de la necesidad de darle un emplazamiento concreto la concepción transdisciplinaria del proceso artístico.

En el Espacio desarrollamos nuestros proyectos experimentales, nos cruzamos con artistas de distintas disciplinas, llevamos nuestros saberes más diversos, armamos y desarmamos dispositivos, aprendemos, mostramos y compartimos lo que hacemos. Gestamos experiencias.

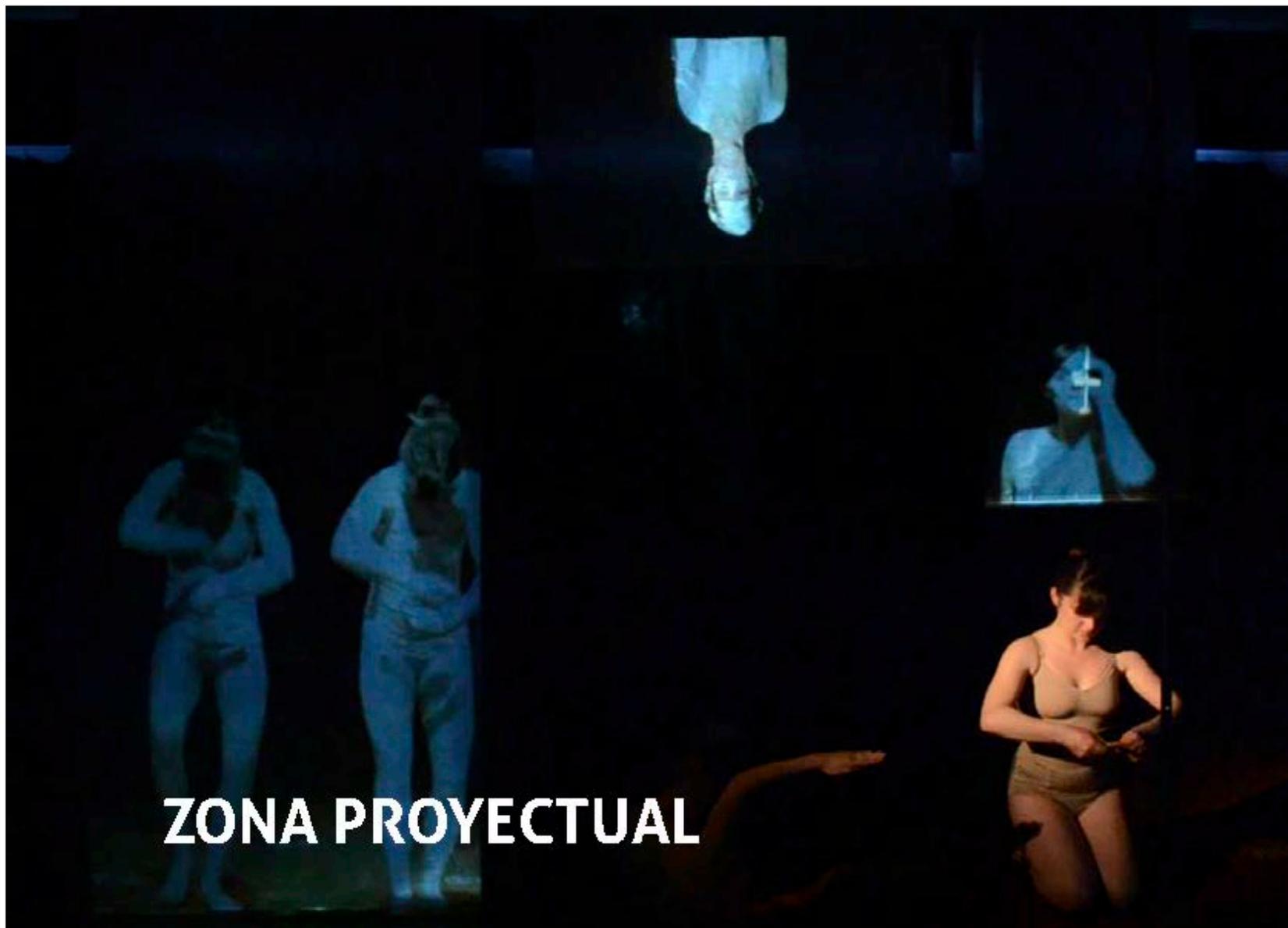
Cuerpo Presente fue desarrollándose en este contexto, con muchas pruebas, frustraciones, contingencias, en un espacio en y de formación.

Convivió en tiempo y espacio con los procesos compositivos de "Ernestina". Fue una instancia que me ubicó en un lugar distinto como integrante de Hebras Danza, estando afuera de la acción directa, pero a la vez con la experiencia compartida en los procesos que formaron parte de la performance.

La obra se transformó por las lecturas de teoría y de poesía, los encuentros de "Clínica, danza y subjetividad" con Vanesa Menalli, el trabajo con Cristina Voto para la presentación de su tesis de doctorado.

Coincidió con la llegada del hogar-estudio compartido con mi pareja, Esteban Zanardi, que diseñó los paisajes sonoros.

Cuerpo Presente es un poco esa "esponja mutante" de la que habla Diana Taylor, y allí están el arte y la vida, indisociables, haciendo al acontecimiento singular y en constante devenir.



Still del registro en video realizado por Guadalupe Álvarez en la presentación de "Cuerpo Presente. Performance Multimedia" realizada en el Espacio Danzar Mundos el 7 de octubre de 2017.

“Cuerpo Presente” ha sido desarrollada en un proceso transdisciplinario que involucra las instancias de composición –estrechamente vinculada al trabajo experimental del grupo Hebras Danza²¹-, diseño sonoro²² -a sus vez integrado a la experiencia compositiva con el grupo de danza- construcción del dispositivo tecnológico –en el cual entran en juego la imagen electrónica y la programación, entre otras disciplinas- y de producción discursiva –aquí es donde aparece la batería teórica presentada en la zona conceptual-.

Lo que deseo destacar es que no hay una instancia subsidiaria de otra, sino que se dan cruces en múltiples direcciones que atraviesan a cada una de las disciplinas involucradas: una imagen se vuelve una danza, una danza se torna imagen, la imagen un sonido, en una señal digital, en un dato que se corrompe, en un error que retorna a la imagen, a la danza, al sonido. Pero no como una secuencia, sino como un complejo entramado compositivo de *contagios* mutuos.

Esto es parte lo que sucede en muchas de las obras del campo de las Artes Electrónicas que llamamos híbridas y por eso considero importante presentar la noción de transdisciplina.

LA TRANSDISCIPLINA

En la propuesta de Edgar Morin (1979) lo transdisciplinar aparece como un paradigma superador de lo interdisciplinar y de lo pluridisciplinar, ya que

²¹ Ver “Intersecciones”

²² Ver “Desvío: Paisajes Sonoros”.

atiende la complejidad sin caer en reduccionismos y permite que el conocimiento progrese desde las partes hacia el todo y viceversa.

Los términos *interdisciplina*, *multidisciplina* y *transdisciplina*, son distinguibles entre sí pero sus límites son difíciles de delinear. Para fijar una definición que haga posible la comprensión de las palabras, diremos que la *interdisciplina* convoca diferentes disciplinas en un vínculo de intercambio y cooperación; por su parte la *pluridisciplina* -o multidisciplina- constituye una relación de asociación entre disciplinas con un proyecto u objeto en común en la que se da una interacción profunda; y en la *transdisciplina* “(...) se trata, con frecuencia, de esquemas cognitivos que pueden atravesar las disciplinas, a veces con una virulencia tal que las pone en trance” (Morin, 1979: 127). Es decir, que la transdisciplina implica un movimiento, capaz de transformar a las partes que la integran²³.

Como comenté al inicio, el proceso proyectual de “Cuerpo Presente” involucra distintos ámbitos disciplinares: sin embargo éstos no son trabajados de manera escindida por distintos especialistas, ni se trata únicamente de una colaboración en la que se intercambian experiencias de trabajo; sino que en desarrollo del proyecto hay un involucramiento con cada uno de los campos, en el que se trasladan las particularidades de uno a otro fin de generar composición que funciona como un todo integrado, pero que ya no puede identificarse ni como danza, ni como imagen electrónica ni como operación informática.

Según describe Basarab Nicolescu en el *Manifiesto de la Transdisciplinariedad*, “la transdisciplinariedad concierne, como el prefijo

²³ En este punto sugiero un vínculo con la “Coordenada Fracaso”.

‘trans’ lo indica, lo que está a la vez entre las disciplinas, a través de las diferentes disciplinas y más allá de toda disciplina.” (Nicolescu, s.a.: 35). Pero, ¿qué es lo que está en este espacio ‘trans? Al respecto, es interesante retomar el argumento que presenta Morín: “Hay que pensar también qué lo que está más allá de la disciplina, la disciplina lo necesita para no automatizarse y volverse, finalmente, estéril (...)” (Morin, 1979: 127). Aquí, la idea del *error* como aquello que se encuentra por fuera de la disciplina, puede funcionar como el elemento catalizador que mantiene en movimiento al propio sistema; que en el caso de “Cuerpo Presente”, son los modos de producción de sentido.

Por último, quisiera subrayar que propósito transdisciplinario se desarrolla nada menos que en el territorio mismo del *cuero*, allí confluyen las fuerzas²⁴ que desestabilizan el disciplinamiento orgánico y producen la disrupción propia de acto performático.

A continuación, presento un Nonágono Semiótico de la instancia proyectual de “Cuerpo Presente”(2017), el cuál permite observar la diversidad e integración de propuestas disciplinares.

²⁴ Ver “Diagrama de Fuerzas”.

CUERPO PRESENTE <i>INSTANCIA PROYECTUAL</i>	FORMA POSIBILIDAD <i>Primera Tricotomía</i>	EXISTENCIA ACTUALIZACIÓN <i>Segunda Tricotomía</i>	VALOR NECESIDAD <i>Tercera Tricotomía</i>
<p>FORMA DISEÑO <i>Primer Correlato</i></p>	<p>FF</p> <p>Lenguaje cinematográfico. Montaje. Óptica. Manipulación de la imagen electrónica. Danza.</p>	<p>EF</p> <p>Bocetado del espacio y diseño de planos. Diagramas de configuración del dispositivo. Selección de material de video Guion compositivo. Ensayos y pruebas. Relevamiento de los ensayos.</p>	<p>VF</p> <p>Corpus de obras de referencia que trabajan de forma interdisciplinaria, con la danza y la imagen en movimiento como elementos en común.</p>
<p>EXISTENCIA PUESTA EN ESCENA <i>Segundo Correlato</i></p>	<p>FE</p> <p>Trabajo compositivo con Hebras Danza. Corto de danza “Ernestina” Realizaciones previas de Cuerpo Presente. Indagación acerca de los materiales. Configuración espacial de los elementos del dispositivo.</p>	<p>EE</p> <p>Diseño de la obra CUERPO PRESENTE (Versión 3)</p>	<p>VE</p> <p>F: Composición E: Afectación V: Falla/Error</p>
<p>VALOR JUSTIFICACIÓN <i>Tercer Correlato</i></p>	<p>FV</p> <p>Estudios de performance. Cuerpo Sin Órganos (Deleuze y Guattari). Estética del error. Lo contingente.</p>	<p>EV</p> <p>Performatividad icónica: Articulación de los cuerpos en escena y las proyecciones en pantalla. Performatividad Indicial: La pantalla como superficie de contacto. Escala 1:1 de los cuerpos. Performatividad simbólica: desorganización de los cuerpos partir de operaciones sobre la imagen.</p>	<p>VV</p> <p>Diseñar una obra performática que des-organice la percepción del cuerpo y el espacio. Reintroducir lo contingente en el dispositivo. Composición como acto performático.</p>

Nonágono Semiótico de la instancia proyectual de la última versión de “Cuerpo Presente”: aquí se exponen las estrategias de Diseño (F), Puesta en Escena (E) y Justificación (V) en los correlatos, desglosadas a su vez en las Posibilidades Formales (F), la Actualización Material (E) y la Necesidad (V) involucradas en la proyección. El Nonágono Semiótico, como modelo operativo, funciona como herramienta de pre-figuración en el desarrollo de la obra. Se señala el correlato de DISEÑO (F) y su ampliación triádica en tanto Posibilidad (F), dado que en la instancia proyectual, el aspecto dominante es el de la forma.

GÉNESIS

La semilla de “Cuerpo Presente” fue el trabajo que desarrollé para el examen final de la materia Imagen Electrónica II, a cargo de los docentes Laurence Bender e Ignacio Guerra. El proyecto se llamó “*Pas de Deux Interactivo. Acciones para danza y cámara*”(2014) y consistía en un dispositivo interactivo que recreaba con un programa escrito en *Processing* algunos efectos basados en el film de animación “*Pas de Deux*” (Norman McLaren, 1968).

Los efectos se generaban en tiempo real, lo que permitía a los performers ir componiendo su acción frente a la cámara en base a la proyección de su propia imagen procesada por el programa. Las posibilidades del programa fueron exploradas con el grupo Hebras Danza, que desde un comienzo fue parte del desarrollo de este proyecto.

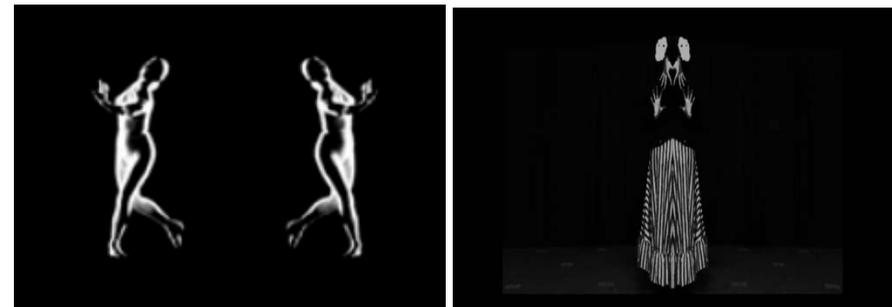


Cronofotografía: El primero de los efectos recreados consiste en realizar un muestreo de las acciones frente a la cámara en el tiempo. El resultado

visual es un trazo del movimiento que dura algunos instantes.



Sobreimpresión: El segundo de los efectos consiste en capturar un cuadro de la imagen cada cierto tiempo, mientras continua el movimiento realizado y se superpone con la estampa fija.



Reflejo Especular: El tercer efecto consta de una reflexión horizontal de la imagen que permite duplicar e invertir el movimiento.

El dispositivo propuesto en “*Pas de Deux Interactivo. Acciones para danza y cámara*” admitía su montaje para la interacción en vivo así como

también para el registro filmico de una composición trabajada por performers en base a los efectos programados. Esto me permitió empezar a pensarlo como obra.

VERSIONES DE CUERPO PRESENTE

CUERPO PRESENTE. Revelaciones sobre lo invisible. (2014)



Izq: Render 3D de la instalación. Der: Pruebas con el dispositivo montado en CheLA.

En 2015, el dispositivo de “Pas de Deux Interactivo” fue llevado a una video instalación performática, que desarrollé como proyecto final del Taller Imagen V, a cargo de Augusto Zanela y Darío Sacco. “Cuerpo presente. Revelaciones sobre lo invisible” fue presentada en la muestra WIP '15 en CheLA.

TEXTO INCLUIDO EN LA CARPETA DE PRESENTACIÓN DE “CUERPO PRESENTE. REVELACIONES SOBRE LO INVISIBLE”

“Cuerpo presente, Revelaciones sobre lo invisible” es una video instalación performática que explora los límites de la percepción humana y su expansión a través de medios tecnológicos, abordando la relación entre materialidad, imagen y devenir espacio-temporal. Cuerpos danzantes vivos interactúan con su propia presencia virtual, haciendo visibles las múltiples dimensiones del presente.

La performance es captada por una cámara en la oscuridad y su imagen, procesada digitalmente en tiempo real, se proyecta sobre un panel translúcido colocado por delante de los bailarines. El espectador podrá percibir la presencia de los cuerpos en escena, aunque solo se harán visibles a través de la imagen proyectada. Paralelamente, los performers obtendrán un reflejo modificado de su accionar que les permitirá retroalimentar la composición.

La obra trabaja con el encuentro entre la danza y los procesos de la imagen técnica que revelan capas del espesor del espacio-tiempo que son imperceptibles para el ojo humano. Recreando técnicas fotográficas tradicionales de manera digital y dinámica se comparte una experiencia expandida de la corporeidad a través de la imagen-movimiento.

CUERPO PRESENTE – Video instalación performática. (2015)



Registro de la presentación de *Cuerpo Presente*: una video instalación performática en el Festival Enlaces 2015.

La segunda versión fue presentada en el Festival ENLACES²⁵2015 con el título *Cuerpo Presente: una video instalación performática*. Para esta exposición hice hincapié en la idea de instalación y trabajé en el armado de pantallas translucidas -realizadas con mallado plástico- para permitir que se viera la acción en vivo. La idea era romper con la noción clásica de pantalla como ventana al mundo²⁶ y ubicar los 3 paneles a distintas profundidades, sin embargo, esto no pudo ser logrado por dificultades técnicas en el montaje y se usaron los paneles formando una pantalla única. Si bien este hecho fue contingente, me interesa resaltar que la cuestión material concreta tuvo implicancias en los efectos de sentido, ya que por su

²⁵ ENLACES es un festival artístico íntegramente producido y coordinado por estudiantes de UNTREF.

²⁶ Para Bazin la pantalla del cine es una ventana abierta al mundo, en la cual la ilusión no está sustentado en convenciones como en el teatro sino el realismo de lo que se muestra. BAZIN, André (1953). *¿Qué es el cine?* Madrid: Ediciones Rialp, 1990. Pág. 185.

configuración, la puesta se percibió como una pantalla tradicional.

Por otra parte, con la premisa de resignificar mi rol como operadora de esas transformaciones en la imagen, implementé el uso de la herramienta de *vjing*²⁷ *Resolume Arena*²⁸, para tener un mejor control sobre la proyección, integrando el programa escrito en *Processing* para la primera versión. A partir de ensayos previos con la bailarina que realizó la *performance*, fui operando sobre la imagen durante los 8 minutos que duró la presentación. El sonido de esta versión consistió en una pieza grabada, diseñada por Daniela Moita en base a algunas pautas sobre lo que a mi me evocaban las imágenes conseguidas a partir del dispositivo.

CUERPO PRESENTE. Performance Multimedia (2017)



Fotos de registro de los ensayos de la performance incluidos en el programa de la obra.

²⁷ *Vjing* es un anglicismo utilizado para denominar la acción de un VJ, que mezcla y compone visuales en vivo con herramientas digitales y/o analógicas.

²⁸ Software destinado a la performance audiovisual en vivo, que permite componer imágenes fijas, video y sonido en tiempo real y proyectarla en una o más pantallas.

TEXTO PUBLICADO EN EL PROGRAMA DE “CUERPO PRESENTE. PERFORMANCE MULTIMEDIA”.

En esta instancia se sugiere una operación de montaje performático, en la que se trabaja con cortes de video grabado, imágenes de cámara en directo, y performers en vivo. Dicha tridimensionalidad forma parte de una composición en la que se reintroducen los errores propios del procesamiento de la imagen electrónica, afectando los cuerpos presentes mediados por pantallas -que aparecen con límites difusos, imprecisos, y velados por la intervención poética de la imagen proyectada-.

La performance multimedia se plantea como una tercera dimensión del cortometraje “Ernestina. (H)errar es humano, borrar es divino”. “Cuerpo Presente” es su inframundo, en el que se intenta azorar los límites, bordes y simultaneidades entre cuerpo e imagen, y encontrar una comunión entre la carne y los espectros de la percepción. Las performers habitan un espacio-tiempo onírico y fantasmagórico, en el que se visibilizan ciertas invisibilidades, se posibilita algo de lo imposible y se compone con el error, considerado parte constitutiva e imprescindible del proceso de creación. Los paisajes sonoros se integran a modo de presencias de otras memorias del cuerpo de la experiencia. Las operaciones formales sobre la

imagen cuestionan así el estatuto de la presencia y de la ausencia, dentro de la continuidad entre cuerpos y pantallas.

RELACIÓN ENTRE LAS VERSIONES

A continuación, presento un cuadro de doble entrada –que aunque conserva la lógica de la semiótica triádica no es estrictamente un *Nonágono Semiótico* – en el cual analizo los aspectos formales, materiales y valorativos de las 3 versiones de *Cuerpo Presente*.

Cabe destacar que luego de llevar a cabo la primera versión, realicé un análisis a partir de la metodología de la semiótica peirceana, lo que me llevó a encontrarles sentido a posteriori a algunas decisiones que había tomado intuitivamente. En otras palabras, la operación de desglose de los distintos aspectos involucrados en la obra me permitió elaborar el discurso que la justifica. Ya con la experiencia de este proceso, me volqué a la realización de la segunda versión, centrando los esfuerzos en los aspectos materiales de la obra. En la última versión trabajé los tres aspectos, pero el hecho de formar parte de mi tesina hizo que el aspecto simbólico fuera desarrollado con una mayor preponderancia.

VERSIONES DE CUERPO PRESENTE	FORMA	EXISTENCIA	VALOR
	Cuerpo Presente: Revelaciones sobre lo invisible V1 (2014)	Cuerpo Presente: Video instalación performática V2 (2015)	Cuerpo Presente: Inframundo Ernestina V3(2017)
	ASPECTO FORMAL DOMINANTE	ASPECTO MATERIAL DOMINANTE	ASPECTO SIMBÓLICO DOMINANTE
FORMA Implicancias Formales	Operaciones formales s/img de cámara: *Sobreimpresion *Reflexión Simétrica *Cronofotografía	Operaciones formales s/img de cámara Superposición de performance en vivo e imagen proyectada	Explotación estética del error de procesamiento: *Desincronización *Discontinuidad *Desorganización Fuentes múltiples: performers en vivo, cámara directa, video grabado
EXISTENCIA Materialidad	Pantalla única que cubre toda la escena Material oscuro y opaco que no deja ver detrás Performers detrás de la pantalla Escala escénica Oscuridad con iluminación infrarroja Presencia solo mediada por la cámara	3 pantallas de igual tamaño Marcos que delimitan la pantalla Material traslucido (mallado) Iluminación infrarroja + escénica Performers ubicados detrás de las pantallas Escala 1:1	Pantallas múltiples de distintos tamaños Sin marcos Material traslucido (PVC) Continuidad espacial performers-pantallas Iluminación que oculta o deja ver a través de las pantallas
VALOR Argumento Organizador	Espejo transformante Revelación de lo invisible	Ilusión Óptica Figuras Retóricas: metonimia, analogía y metáfora Oposición real/virtual	Montaje performático Transdisciplina

Cuadro de doble entrada que presenta las implicancias formales, materiales y el argumento organizador de las tres versiones realizadas de "Cuerpo Presente". Analizadas en retrospectiva, encontramos que la evolución de las versiones se corresponde con en el orden lógico de primeridad, segundidad, terceridad propuesto por Peirce: el aspecto que domina es el formal en la primera versión, el material en la segunda, y el valorativo en la más reciente.

→ Malla
o medio
sombra



Kind ENLACES

Musiquero Aluminio
\$50 el metro x 6mts (\$300)

Vueltas de hierro Gmts
\$35 c/u x 3 (\$105)

Puñales de aluminio p/mosquillo
112 de Gmts \$105 c/u

Imágenes: primeros bocetos, ideas y anotaciones para la segunda versión de *Cuerpo Presente* (2015).

P1 EF1 Los espectadores se agrupan
P2 EF2 → lo más probable, es
P3 EF3 cualquier combinación.



Incorporación del Delay

+ Presencia de la composición → partir de la imagen

incorporar los cuerpos presentes

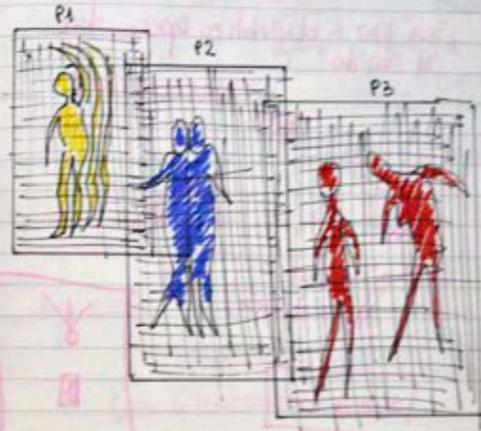
↓

sensado → color o intensidad luz
de cercanía del público
→ la pantalla

3 cámaras c/ sus iluminadores?
Trabajo de montaje al umbrelista

→ mandar mecánicas
x Serial
streaming UDP

P1 P2 P3



Mapping + Múltiples pantallas

Cuerpo Presente. Inframundo Ernestino

Escena 1: Estigmas **Personajes (3)**
 Sonido: Madre, Hijo
 Duración: 3 min

Escena 2: Tijeras **Personajes (2)**
 Sonido: H. Tijero
 Duración: 3 min

Escena 3: Soga **Personajes (3)**
 Sonido: H. Niño
 Duración: 1 min
 b. Soga completa.
 Duración: 3 min

Escena 4: Fano **Personajes (1)**
 Sonido: H. Ojos
 Duración: 4 min

Escena 5: Banco **Personajes (3)**
 Sonido: M. Cruz de madera
 Duración: 5 min

Escena 6: Cielo **Personajes (3)**
 Sonido: M. Negro / Cantos indoligables
 H. Murmullos
 Duración: 5 min

Total 24 min

Arriba: primeros esbozos de la última versión *Cuerpo Presente* (2017) pensado como un *Inframundo de Ernestina*. (H)errar es humano, borrar es divino.

Abajo: lista de tareas y sinopsis de imágenes poéticas extraídas de la sinopsis del corto

Sábado 9/11

- Accomodar pabillos ✓
- Proteger cámara (no bloop!) ✓
- Usar iluminador ✓
- Preparar Mac con prop. el 2/11/17 en marzo ✓
- Preparar Acetone ✓
- Buscar fotos buenas ✓
- Llevar cámara ✓

In situ

- Montar paje en caso C
- Colocar Pluma no br SR
- Colocar pabillos
- Colocar cámara
- Colocar fondo.

Palabras clave (sinopsis ERNESTINA)

Espaldas sin rostro
 Rostros cubiertos x manos siempre ex brazos
 suspendidos en un cielo sin delgado
 Tanta calos
 Muertos sin cuerpo
 El cielo
 Ojo oceánico
 Se tira de toda madre
 sus brazos al cuerpo el final del Umbrel
 abre sus coxillas

→ Pabillos curvos
 17 silencios con doctos
 cercano a p. Pabillos
 impresos color piel.

(Prax)
 0001 0
 las. Native
 (M)X
 Use as part. Indep.
 (Key)
 output
 & Advanced.
 input set → slice → input source
 & layers.
 out put front

Part A
 monitor 34 cm
 como ver los
 todos el
 microwint. ?

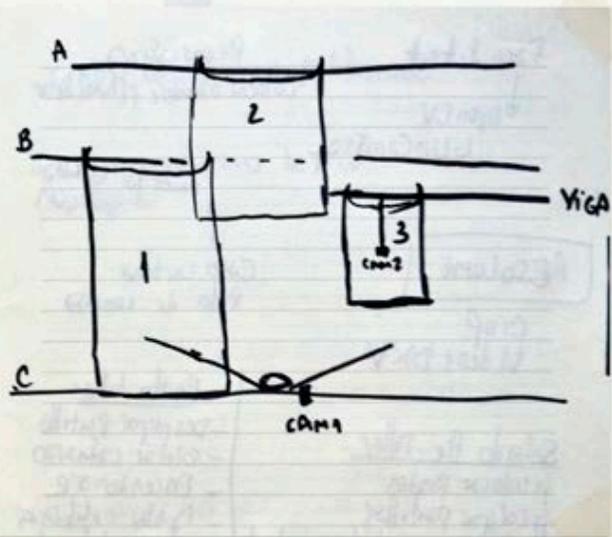


Imagen: Anotaciones sobre mapping
 y bocetos de la ubicación de las
 pantallas y las cámaras en el espacio.



*Esquierda: confección de las pantallas
trastúcidas con PVC.*

*Derecha: ubicación del iluminador
infrarrojo para conseguir que las cámaras
web capturen la imagen con poca luz visible*



Imágenes : primeras pruebas del dispositivo en la instancia de armado.

```

import processing.video.*;
import codeanticode.syphon.*;

Capture cam;
SyphonServer server;

PImage imgout; //img binarizada
PImage imgblend; //crono
PImage imgrefl; //imagen invertida
PImage captura, capturaFinal, mezcla; //sobreimpresion
PImage imgenviar, imgenviar2; //syphon

float r, g, b;
float rt, gt, bt;
color c, ct;

float ra, ga, ba;
float rb, gb, bb;

int ii, jj;

float gris;
float umbral = 130; // umbral para ponderar el gris
float alpha = 0.9; // opacidad gral
float a = 0.6; //opacidad sobreimpresion

float tiempoRef = 0; //para sobreimpresion

float duracion = 3000; //para sobreimpresion

char modo;

```

```

void setup(){
  size(640,480, P3D);

  // Create syphon server to send frames out.
  server = new SyphonServer(this, "Processing Syphon");

  //video = new Capture(this, 640, 512, "eFace 1325R", 8);
  //video = new Capture(this, 640, 480, "FaceCam 320X", 8);

  cam = new Capture(this, 640, 480, "FaceCam 320X", 15);

  imgout = createImage(640,480,RGB);

  imgblend = createImage(640,480,RGB); //crono
  imgrefl = createImage(640,480,RGB); //refle

  captura = createImage(640,480,RGB); //sobre
  capturaFinal = createImage(640,480,RGB); //sobre
  mezcla = createImage(640,480,RGB); //sobre

  imgenviar = createImage(640,480,RGB);
  imgenviar2 = createImage(640,480,RGB);

  cam.start();
}

```

Líneas de código pertenecientes al sketch de Processing realizado para "Cuerpo Presente. Revelaciones sobre lo invisible" (2014). A las funciones para generar los efectos de sobreimpresión, cronofotografía y reflexión especular; se sumó la incorporación de comandos de selección para poder operar sobre la imagen en vivo.

BITÁCORA: VÍAS DE CONTAGIO

¿No hay demasiado de Ernestina en este trabajo? Sí.
¿Por qué iba a ser de otra manera?

Este proceso fue compartido desde un primer momento con Hebras Danza -compañeras de vida y obra-.

Coincidió en espacio y tiempo con el videodanza y con la obra en vivo, que tienen de por sí las imágenes personales pero también las colectivas de este grupo.

Entonces hablo de contagio: no hay profilaxis para lxs artistas que somos.

Y como dijo Juarroz... todos tenemos pedazos de otros.

AMÉN.



Still del registro en video realizado por Guadalupe Álvarez en la presentación de "Cuerpo Presente. Performance Multimedia" realizada en el Espacio Danzar Mundos el 7 de octubre de 2017.

INTERSECCIONES

La modalidad del proceso transdisciplinario tiene como rasgo característico el *contagio*: los límites se rebasan y sucede algo en esa zona de intersección que ya no tiene que ver con una fuente de origen, sino con una contingencia singular que va deviniendo en múltiples direcciones.

Esta instancia de “Cuerpo Presente” estuvo inoculada por el proceso compositivo de *"Ernestina. (H)errar es humano, borrar es divino"*, una obra de por sí transdisciplinaria y poliédrica²⁹. En este proceso,

²⁹ Considero pertinente compartir un texto de Vanesa Menalli, directora de “Ernestina. (H)errar es humano, borrar es divino” y co-tutora de este trabajo, escrito luego de la presentación de la obra en vivo:

“Ayer sucedió la segunda función de "Ernestina. (H)errar es humano, borrar es divino"; una obra de danza transdisciplinaria basada en el montaje y narrativa de su cortometraje, realizado durante el año pasado. Como inicio, una 1° dimensión basada en una composición contextual y fotográfica de la danza, luego una 2° dimensión audiovisual; posteriormente una 3° dimensión desplegada desde una performance multimedia, cartografía e inframundo denominado "Cuerpo presente", y ahora una 4° dimensión poliédrica, la fotográfica.

Este proceso devino como modo posible de plasmar y profundizar la complejidad que implica la experiencia de la imagen-movimiento, sus planos, dimensiones, devenires, contingencias y, por sobre aquello, el deseo inminente de crear un mundo genuino y honesto, necesariamente fundante para quienes habitamos la reduccionista definición de "artistas"... quizás seamos más paisaje, poética, canción, un haz de luz o una oscuridad que nos devela los confines de nuestro cuerpo, tan cerca cuando la inmensidad de nuestro ser aquietta los ojos, o los devuelve hacia adentro, para afectarnos integralmente en la experiencia de estar vivos. Sin incertidumbre no hay sentido.”

compartido con Hebras Danza³⁰, algunos ejes fueron intensificados y mutaron en trayectos multidireccionales entre las dimensiones de las tres propuestas. Como una cuarta dimensión, los sonidos también hicieron un recorrido de alteración y simplificación que armó los paisajes sonoros³¹ diseñados por Esteban Zanardi.

En relación a las intersecciones que deseo poner de manifiesto, considero necesario presentar algunos textos que presentan los trabajos de los que hablo y trazan las coordenadas por donde fue pasando el proceso compositivo.

ACERCA DE ERNESTINA (H)ERRAR ES HUMANO, BORRAR ES DIVINO – VIDEODANZA.

SINÓPSIS³²

En un crepúsculo entreabierto de un inframundo colmado de una fe ciega y enceguedora, el agua corriente se desperdicia en la soledad de una

Texto publicado en <https://www.facebook.com/danzar.mundos> el 12 de noviembre de 2017.

³⁰ Hebras Danza es un grupo de experimentación artística fundado en 2008, integrado por Vanesa Menalli (Dirección), Laura Toledo, Débora Seoane y Micaela Paz. El grupo trabaja en la realización performances en vivo y en procesos de creación y producción de videoarte/danza.

³¹ Ver desvío: Paisajes Sonoros

³² Por Vanesa Menalli.

estación de tren y se diluye en la melodía de un pórtico que se abre para dar paso a las devotas; sus espaldas sin rostro anuncian el devenir de un viaje con mil retornos. En la interioridad de un perímetro cercado por antiguas historias, y bajo una bóveda turquesa del color del tiempo, ellas danzan de rodillas "el perdón de los pecados, la resurrección de la carne y la vida perdurable", declinando sus rostros cubiertos por manos siempre extrañas. Una llave jamás revelada abre las puertas oxidadas del habitáculo de aquellos demonios infantiles colgados en la cuerda de la memoria intermitente. Quedan allí, suspendidas en un revés sin derecho. Una abertura lumínica irradia un sutil resplandor; los tentáculos de una muerte sórdida abren el pasaje a la desaparición. El movimiento pendular de una soga desnuda la intemperie de todos los muertos sin cuerpo que fragmentan la redención. El filo de una tijera olvidada irrumpe el corte nupcial entre la razón y la fe. Una goma resquebrada destruye los cimientos de los errores fundantes, cuya inscripción abre las puertas a un cielo negro que pronuncia: "(H)errar es humano, borrar es divino". Se despliega el frenesí del cuerpo y la ebullición de la sangre redentora culmina en un ojo oceánico, que es lucha cotidiana con los monstruos que habitan en las profundidades del espíritu. El alma pura se tiñe de tinta madre y transforma el líquido divino. Las aguas negras calman la sed de aquella niña muerta que busca eternamente el vaso; ella se convierte en pesadilla y sus pies alcanzan el final del umbral. Unas lenguas de fuego detrás de las devotas anuncian la llegada de lo inesperado, suspirando en un ahogo lo indecible. El barro fundacional abre sus costillas que se rasgan en la carne molida por la oración, repitiéndose para dar comienzo al nacimiento de la humanidad. La crucifixión es ahora símbolo de una nueva presencia que sólo se halla en la ausencia divina. Una pala innombrable cava la fosa de los secretos, es reminiscencia de la clausura. En la intimidad de un recinto, la humedad de una tina grita "¡por mi

culpa, por mi culpa, por mi grandísima culpa!", se libra a las infieles de la pureza circunspecta, y caen los estigmas débiles como una hoja de arroz. Amén el cuerpo, cada una danza su propio apocalipsis.



Imágenes: Stills del videodanza "Ernestina..." en el que se observan algunas de las imágenes compositivas del corto.

ARTÍCULO «ERNESTINA. TO (H)ERR IS HUMAN; TO ERASE, DIVINE» -PUBLICADO EN "FILM: THE MAGAZINE"³³

El cortometraje "Ernestina" materializa el cruce de dos proyectos

³³ «Ernestina. To (H)err is human; to erase, divine» en Film: The Magazine. Edición 11, mayo de 2017, Niza. Página 30. Disponible en <https://filmfestinternational.com/issue-11-may-2017-nice-film-magazine>. Traducción propia.

independientes vinculados: el trabajo de composición del grupo de experimentación artística “Hebras Danza” y la segunda edición de la revista argentina especializada de danza “Danzar Mundos. Opúsculo sobre arte, cuerpo y poéticas cotidianas”, que aborda la interrelación entre la danza y el cine, ambos dirigidos por Vanesa Menalli. Desde 2008, “Hebras Danza” trabaja procesos de composición que se despegan del espacio escénico tradicional y se entraman en las atmósferas de los lugares, los pensamientos o recuerdos que las imágenes evocan. Así apareció Ernestina, un pueblo de apenas 140 habitantes, a 180 km de la Capital de Buenos Aires, que tuvo su momento de esplendor, cuando aún llegaba el tren, funcionaban un colegio pupilo y un teatro con una acústica digna de coliseo lírico que anidó a la soprano Lily Pons. Pero hoy se destaca, principalmente, su gran reliquia misteriosa: la centenaria iglesia neogótica - visitada por el príncipe de Gales Eduardo VIII allá por el año 1925. Sus molduras y frisos, la herrería roblonada, sus vitrales silenciosos y deshabitados, su insólito cielo raso de bronce junto a las veredas de ladrillos con musgos, árboles de naranjos y ligustros en flor, provocaron el encanto que, como a Alicia en el país de las maravillas, condujo hacia el otro lado de este pueblo. La experiencia del viaje, la hospitalidad de los pueblerinos, los procesos de composición transdisciplinarios y el guion que comenzaba a gestarse, devino poética. Lo que iba aconteciendo configuraba una idea, retrospectivamente. El error, lo invisible, lo incomprensible, lo imprevisible, lo desconocido y hasta abandonado se convertían en nuevos soportes de creación. Así apareció la narrativa de imágenes, cuadros, planos y escenas que culminó en el montaje. La música sujetó la investidura creadora –compuesta y tocada en solitarias y frías iglesias de Estonia- como así también la palabra del poeta argentino Roberto Juarroz en su poema “Cada uno tiene su pedazo de tiempo”, algunos pasajes de la Biblia, viejos cancioneros religiosos, y textos de

Antonin Artaud. Como obsequio del destino o el azar, una pieza fundamental en la composición de “Ernestina” el hallazgo de una goma de borrar antigua que, destituida de su función por el paso del tiempo, dio inicio a modo de “Había una vez”: “(H)errar es humano, borrar es divino”.

“ERNESTINA..”: OBRA EN VIVO

La obra en vivo se presenta como una segunda dimensión de la pieza audiovisual, cuya composición surge de la narrativa creada en la edición-montaje³⁴ del videodanza. En la obra se enfatiza el trabajo sobre el error y la repetición y se borra la dimensión arquitectónica –recuperando solo los gestos que dejó la experiencia de ese emplazamiento singular que fue la iglesia de Ernestina-.



Imágenes: Fotografías de la obra en vivo “Ernestina..”, por Enrique Gurpegui.

³⁴ Realizado por Enrique Gurpegui.



Imagen: Dorso de la postal de difusión de la obra en vivo “Ernestina...”. Aquí se señalan los ejes de la propuesta: repetición, error y diferencia.

CUERPO PRESENTE: LA TERCERA DIMENSIÓN

La performance multimedia se plantea como el inframundo de “Ernestina”: restaura la dimensión arquitectónica-monumental para componer el espacio a partir de cuerpos, pantallas e iluminación³⁵, toma sus imágenes pero las *pervierte* mediante las operación sobre la (in)materialidad de la imagen electrónica –a lo que llamo copia infiel-. El

³⁵ El rol de iluminadora fue tomado por Vanesa Menalli en la última etapa del proceso, lo cual sumó un nuevo aspecto de contagio con “Ernestina..”.

error y la repetición son las fuerzas que producen el movimiento de modo recursivo: es el *sacudón*³⁶ que produce la transformación. El error se inscribe en los cuerpos y se reintroduce en la imagen, una y otra vez. La repetición, presente en las secuencias compositivas, se multiplica además en la dimensión espacial.



Imágenes: fotografías de la performance multimedia “Cuerpo Presente”, realizada el 7 de octubre de 2017 en el Espacio Danzar Mundos.

³⁶ Ver “Coordinada Fracaso”.



De izquierda a derecha: Afiche del corto de danza "Ernestina. (H)errar es humano, borrar es divino", volante de la obra en vivo "Ernestina...", volante de "Cuerpo Presente. Performance Multimedia"; diseñados por Stella Maris Santiago. Entre los tres trabajos -que involucran al grupo Hebras Danza- existe una relación de contagio a nivel compositivo que se analiza en este trabajo en términos de intertextualidad, intermedialidad e intersemiótica.

INTERTEXTUALIDAD – INTERSEMIOTICA – INTERMEDIALIDAD

En el cuadro que presento a continuación se analizan los aspectos de los discursos que son convocados en las tres obras y que confluyen en la performance multimedia que se presentó en la última versión de “Cuerpo Presente”.

Los aspectos analizados son:

- » Intertextualidad: el texto considerado como forma de construir una realidad.
- » Intermedialidad: actualización material del texto.
- » Intersemiótica: discurso que sustentan las estrategias de actualización.

INTERSECCIONES	FORMA INTERTEXTUALIDAD <i>El texto como posibilidad</i>	EXISTENCIA INTERMEDIALIDAD <i>Actualización material</i>	VALOR INTERSEMIÓTICA <i>Discursos convocados</i>
Ernestina. (H)errar es humano, borrar es divino. Videodanza	Culto Católico: la palabra y el gesto grabados en el cuerpo a fuerza de repetición. Textos de Antonin Artaud. Poema de Roberto Juarroz: "Cada uno tiene su pedazo de tiempo".	Planos de corto: tanto incluidas como descartadas en el montaje. Arquitectura monumental de la iglesia. Sonidos ambiente.	Normalización de los cuerpos.
Ernestina. (H)errar es humano, borrar es divino. Obra en vivo	Narrativa creada en el montaje del corto.	Secuencias de repetición intensiva. Instantes fotográficos. Error maquínico en el cuerpo.	Repetición. Error. Diferencia.
Cuerpo Presente. Performance Multimedia	Inframundo de Ernestina: tercera dimensión que combina y opera sobre las imágenes del corto y las secuencias de la obra en vivo.	Composición arquitectónica: de performers y proyecciones en el espacio. Imagen electrónica: Alteración de tamaño, orientación y velocidad de las secuencias. Iluminación - Proyección: Presencia - Ausencia	Copia infiel. Error audiovisual en la imagen y en la acción de los cuerpos. Sacudir hasta cambiar de forma.

En este cuadro de doble entrada se ponen en relación los aspectos de los discursos que son convocados y recuperados tanto del videodanza como de la obra en vivo “Ernestina. (H)errar es humano, borrar es divino” en la Performance Multimedia “Cuerpo Presente”. Se plantean los ejes Intertextualidad, Intermedialidad e Intersemiótica para analizar las intersecciones que se dan entre las tres obras.

Golpean con soles

Nada se acopla con nada aquí

Y de tanto animal muerto en el cementerio de huesos filosos de mi memoria

Y de tantas monjas como cuervos que se precipitan a hurgar entre mis piernas

La cantidad de fragmentos me desgarran

Impuro diálogo

Un proyectarse desesperado de la materia verbal

Liberada a sí misma

Naufregando en sí misma

*Alejandra Pizarnik | El infierno musical (1971).



DESVÍO: PAISAJES SONOROS

Still del registro en video realizado por Guadalupe Álvarez en la presentación de "Cuerpo Presente. Performance Multimedia" realizada en el Espacio Danzar Mundos el 7 de octubre de 2017.

EL PROCESO DE DISEÑO SONORO

Por Esteban Zanardi

El diseño de la obra en su dimensión sonora intentó servir como puntapié y marco al progreso de la performance. Si bien el este aspecto no organiza la composición a priori, tiene una función superadora a la de una mera ambientación. Debido al planteo arquitectónico-monumental en la performance que se plantea como inframundo de Ernestina, se utilizó como trasfondo para el diseño sonoro la música original de Sebastián Wesman³⁷. Sus entramados de música orquestal con cierta reminiscencia romántica y construcciones sonoras que parecen remitir a veces a cierta música sacra en clave contemporánea, funcionaron como concepto global, teniendo solo esporádicamente una relación directa con formas, ritmos o tiempos.

Con esta dirección en mente, una primera premisa fue trabajar en las cercanías de lo que se denominó en algún período del siglo XX como música concreta, priorizando -aunque no exclusivamente. el abanico de eventos sonoros pregrabados sin modificaciones fundamentales. Sin embargo, como a su vez persigue un fin programático y no se encierra en ese campo conceptual la composición, se prefiere denominarlo con el término de *diseño sonoro*. En este mismo sentido, evitaremos hablar de objeto sonoro³⁸, ya que no deseamos aquí desterrar al evento de su

³⁷ Astronomic Panoram (2010). Banda sonora utilizada en el videodanza y en la obra en vivo “Ernestina (Herrar es humano, borrar es divino”.

³⁸ SCHAEFFER, Pierre (1966). *Tratado de los objetos musicales*. Madrid: Alianza Editorial, 2003, p.58.

significante contextual -cargado de valor e indicios de su producción-, sino que por el contrario -aunque los eventos están subordinados a una estructura propia- se intentan reforzar los efectos subjetivos que pueden producir y compenetrar al oyente utilizando estos referentes.

Por lo tanto, la obra se estructuró a partir de la revalorización de eventos ya grabados. El primer paso fue un proceso de análisis y categorización profundo del material sonoro. Por razones de elección ética y para servir como limitante en esta exploración, todos los eventos utilizados se extrajeron de la plataforma web *FreeSound*³⁹. En este sentido, los eventos a utilizar se seleccionaron en relación a suponer al menos dos regiones sonoras con propiedades contextuales de relevancia para cada sección de la obra.

A partir de esa selección, se trabajó en la construcción de formas que dieran sustancia al discurso musical y no fueran una mera yuxtaposición de eventos sin relación aparente. En este sentido existen guías, marcas sonoras -que aparecen en determinados momentos y dan comienzo o fin a diversas secciones⁴⁰-, eventos propios de los sonidos que ofrecen contrastes que estructuran el discurso, situaciones sonoras que se complejizan para generar tensión y eventos sonoros secundarios que enriquecen los eventos principales.

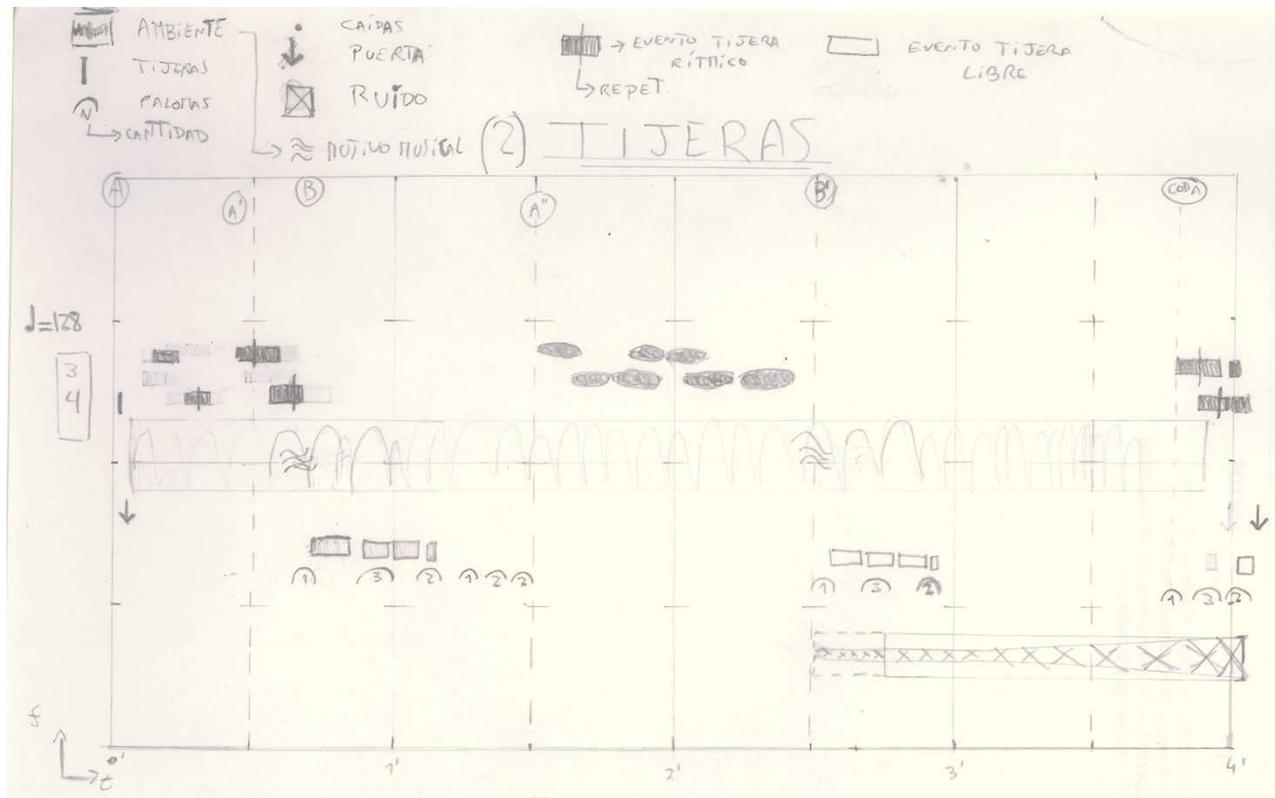
³⁹ Banco de sonidos libres de derechos. Disponible en <https://freesound.org/>.

⁴⁰ SIGAL, Rodrigo (2014). *Estrategias compositivas en la música electroacústica*, Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes Editorial, p. 82.

Sin embargo, aunque el sentido de las piezas no está pensado para acompañar en forma directa la performance, como si fuera alguna obra de cine mudo o música compuesta para dibujos animados, sí está subordinado

a que tenga una contrapartida en el discurso de lo que acontece en la obra. De esta forma, se enmarca la composición sonora y se limita el rango de posibilidades, conformando un todo integrado con la performance.

Finalmente –a excepción de un caso, que se expone a continuación- no se realizaron partituras o notaciones gráficas, sino que el medio de composición directamente asociado a la estación de trabajo de audio digital elegida⁴¹ funcionó como guía visual de la forma de cada obra.



⁴¹ Software Reaper.

BITÁCORA: INSISTIR EN EL FRACASO

Suele ocultarse o más bien olvidarse, pero el proceso proyectual está lleno de frustraciones: cosas que no salen como esperábamos, aun cuando el trabajo se trata en buena parte del error.

Así fue con "Cuerpo Presente" y en los encuentros de experimentación y ensayo con Hebras Danza siempre aparecía una falla nueva que detenía el trabajo. Con el rigor de la fecha tuve que tomar decisiones, orientada por Vanesa Menalli.

Una vez que pasó la presentación fue Cristina Voto quien me acercó una idea audaz que daba sentido al proceso de la performance: pensarlo todo en términos de fracaso.

Y este camino rizomático llevó nuevamente a la poesía...

Aún. Di aún. Sea dicho aún. De algún modo aún.
Hasta en modo alguno aún. Dicho en modo
alguno aún.
Di por sea dicho. Mal dicho. Desde ahora di por
sea mal dicho.
Di un cuerpo. Donde ninguno. Sin mente. Donde
ninguna. Al menos eso. Un sitio. Donde ninguno.
Para el cuerpo. Que esté. Que entre. Salga.
Vuelva. No. No se sale. No se vuelve. Sólo se está.
Dentro. Dentro aún. Quieto.
Todo de antes. Nada más jamás. Jamás probar.
Jamás fracasar. Da igual. Prueba otra vez. Fracasa
otra vez. Fracasa mejor.

*Fragmento de "Worstward Ho" de Samuel Beckett.

Fuente: [Rumbo a peor] Selección y Traducción publicada por la Universidad Nacional de Colombia Sede Bogotá. Facultad de Ciencias Humanas / Decanato



Fotografías de la presentación "Cuerpo Presente. Performance Multimedia" realizada en el Espacio Danzar Mundos el 7 de octubre de 2017. Por Fernando Cámara.

La búsqueda etimológica del término fracasar⁴² revela al menos dos cosas fundamentales en este trabajo: por un lado, la fuerza capaz de romper con la estabilidad de la forma; por el otro, el carácter repetitivo de la acción. Si como propone Butler, la performatividad es actuación y repetición y es “(...) en virtud de esta misma reiteración se abren brechas y fisuras que representan inestabilidades constitutivas de tales construcciones” (Taylor y Fuentes 2002: 68); entonces el fracaso puede ser el modo de abrir esas fisuras.

Si volvemos a la noción derridiana de *iterabilidad*, según la cual la repetición siempre implica una diferencia y, tal como explica Beaulieu, se trata de “(...) un principio de iterabilidad que se distingue de la estricta iteración al integrar una capacidad de alteración que transforma la

⁴² FRACASAR

El francés, en el siglo XVI (*fracasser*), el portugués (*fracassar*) y el español (*fracasar*) tomaron del italiano: *fracassare*¹, verbo que, en sentido propio, significa romper, estrellarse. En latín, *quassare* quiere decir sacudir, agitar, dañar y es el iterativo² de *quatere* (batir, golpear). La raíz latina **quat** a través de sus variantes (**cas-cus-cut-**, etc.) aparece en voces como **casco**, **concusión**, **discutir**, **percusión**, **percutir** y **sacudir**.

1. Según el diccionario de Ottorino Pianigiani, el prefijo italiano fra podría denotar “en medio”, entonces fracassare significaría “en medio de la sacudida”.

2. Verbo iterativo o frecuentativo indica una acción que se repite.

Fuente: <http://etimologias.dechile.net/?fracasar> Consultado el 18/10/2017

identidad de lo que es repetido)” (Beaulieu 2012: 39); entonces insistir en el error puede materializar lo diferente.

Recordemos que para Schechner, el comportamiento repetido (*twice-behaved behavior*) posee una fuerza simbólica –constitutiva de la performance- y al ser una “cosa” que puede usarse “se presta a ser manipulada, modificada y preservada” (Taylor y Fuentes 2002: 33). Lo que quiero plantear con esto es que una conducta ritualizada –como por ejemplo la oración en el culto católico- puede ser llevado a la repetición hasta romper con su sentido original: esto es lo que sucede en “Ernestina...” y lo que se retoma en “Cuerpo Presente”.

Por otra parte, me interesa traer también la etimología del término frustración⁴³ para recuperar la dimensión del error producido: en “Cuerpo Presente” la introducción de la falla del aparato audiovisual. En este sentido, aparece además la idea de lo *maquínico* -que según Deleuze “no se

⁴³ FRUSTRACIÓN

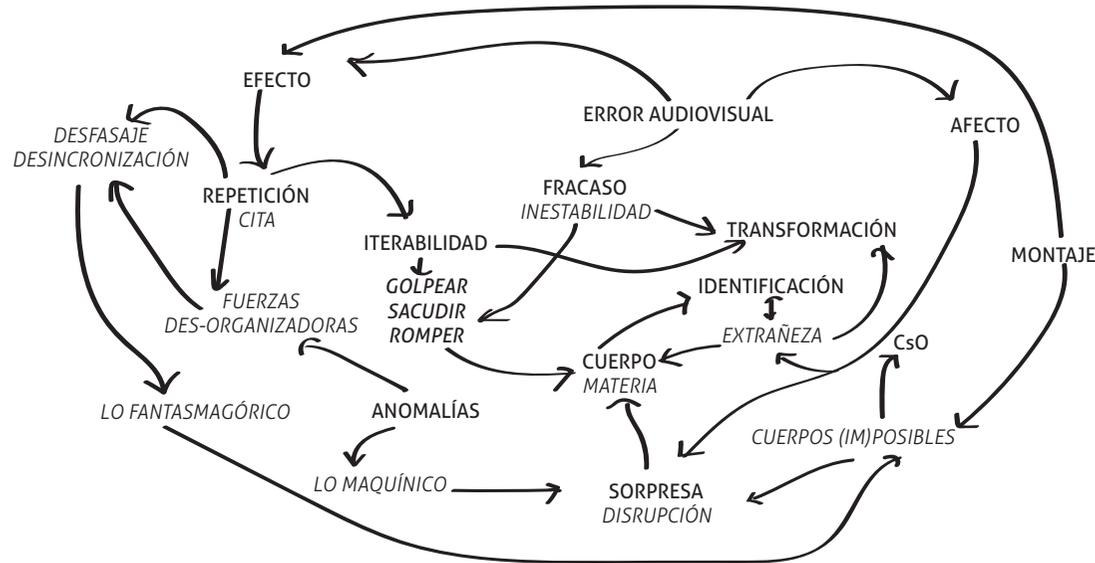
La palabra **frustración** que designa sobre todo al sentimiento de decepción por el intento fallido de lograr algo viene del latín *frustratio*, *frustrationis* (acción de llevar a alguien al error, decepción y equivocaciones), nombre de acción y efecto del verbo frustrare (frustrar, equivocar, estar engañado, también tergiversar). Este verbo se deriva del adverbio latino *frustra* (en vano, inútilmente).

Fuente: <http://etimologias.dechile.net/?frustracion> Consultado el 18/10/2017

corresponde ni con la vida organizada ni con la máquina, sino con una vida inorgánica como fundamento de la naturaleza, en la que la materia sufre interminables variaciones (...)” (Beaulieu 2012: 11-12)- como fuerza desestabilizadora, que de alguna manera mantiene el movimiento de la performance a partir de un efecto de disrupción.

A continuación, presento un diagrama que integra las nociones desarrolladas en la instancia teórica y los efectos que performan en la obra.

DIAGRAMA DE FUERZAS



Propuesta gráfica en la que se disponen los elementos que performan en “Cuerpo Presente”. El formato elegido pretende -no ya dar una explicación que permita interpretar cómo intervienen estos factores en relación al cuerpo-, sino dar cuenta de la complejidad de las fuerzas que operan en distintas direcciones y los movimientos multi-direccionales que se producen por la propia acción performática .

PERFORMATIVIDAD EN CUERPO PRESENTE

En este punto, llegamos a un análisis descriptivo de la performatividad en “Cuerpo Presente”. En términos del *Nonágono Semiótico*, el análisis corresponde a la segunda tricotomía, es decir a la puesta en escena concreta de la performance multimedia. Cabe recordar en las categorías peirceanas, la *segundidad* “refiere siempre a alguna actualización material, concreta, ya sea un ‘objeto’, un comportamiento o una acción (...)” (Guerra et al., 2014: 8). La ampliación triádica del análisis—en los niveles de Diseño(F), Emplazamiento (E) y Fracaso (V)- permite identificar en la obra efectos performáticos específicos que se desarrollan a continuación.

EFECTO ICÓNICO

El ícono implica una relación de semejanza. En este punto se analizan los efectos de la obra en relación consigo misma.

- » **Desincronización (F)** producida por el *delay* en el procesamiento de datos.
- » **Discontinuidad (E)** dada por el recorte de los cuadros en la instancia de proyección.
- » **Disrupción (V)** dada por la explotación estética del error tecnológico.

EFECTO INDICIAL

El índice da cuenta de una relación de continuidad. Aquí se observan los efectos de la obra en relación con su emplazamiento.

- » **Identificación (F)** con los cuerpos en escena, dada por la contigüidad y correspondencia de los cuerpos de los performers con las imágenes proyectadas.

- » **Continuidad (E)** entre el espacio de proyección y los cuerpos en vivo dado por la ubicación de las pantallas y la ausencia de marcos.
- » **Revelación (V)** producida por de la cualidad translúcida de las pantallas y de las variaciones en la iluminación, que hace que funcionen como superficie de proyección para la imagen o como filtro que oculta o deja ver los cuerpos en escena.

EFECTO SIMBÓLICO

El símbolo supone una convención y corresponde al orden discursivo. En este plano se presentan los efectos de la obra en relación con los cuerpos afectados.

- » **Montaje (F)** generada por la multiplicidad de fuentes que se integran en la escena y que conforman una totalidad compleja.
- » **Iterabilidad (E)** originada por la multiplicación espacial y temporal de los cuerpos a partir de la proyección y la conformación de híbridos carne-imagen.
- » **Transdisciplina (V)** dada por la decisión de introducir el error técnico, lo que implican un movimiento capaz de transformar a las partes que la integran.

Al observar estos efectos y sus interrelaciones, se mapean las fuerzas que performan en la obra y así se puede dar cuenta del modo en que el sentido que se produce a partir del acontecimiento-performance es afectado por:

1. las elecciones formales de diseño;
2. el emplazamiento concreto de la obra y sus elementos constitutivos;
3. la decisión estratégica de inscribir el error técnico en la acción performática.

A continuación se presenta un Nonágono Semiótico de la Performatividad en Cuerpo Presente. Aquí se ponen en relación los efectos de sentido icónicos (F), indiciales (E) y simbólicos (V) dados por las decisiones de diseño (F), el emplazamiento concreto (E) y fracaso como discurso (V). En cada uno de los lugares del nonágono se presentan los 9 efectos que operan en las distintas dimensiones de la performance. En la propuesta gráfica hay además una operación de superposición con imágenes de registro de la performance multimedia con las que se corresponden los efectos de sentido analizados.

PERFORMATIVIDAD EN CUERPO PRESENTE	FORMA EFFECTO ICÓNICO La obra en relación consigo misma <i>Primeridad</i>	EXISTENCIA EFFECTO INDICIAL La obra en relación con su emplazamiento <i>Segundidad</i>	VALOR EFFECTO SIMBÓLICO La obra en relación con los cuerpos afectados <i>Terceridad</i>
FORMA DISEÑO <i>Orden formal</i>	FF DESINCRONIZACIÓN producida por el <i>delay</i> en el procesamiento de datos.	EF IDENTIFICACIÓN <i>con</i> los cuerpos en escena, dada por la contigüidad y correspondencia de los cuerpos de <i>los</i> performers con las imágenes proyectadas.	VF MONTAJE de las distintas fuentes que componen la escena y que conforman una totalidad compleja.
EXISTENCIA EMPLAZAMIENTO <i>Orden material</i>	FE DISCONTINUIDAD dada por el recorte de los cuadros en la instancia de proyección.	EE CONTINUIDAD <i>entre</i> el espacio de proyección y los cuerpos en vivo dado por la ubicación de las pantallas y la ausencia de marcos.	VE ITERABILIDAD originada por la multiplicación espacial y temporal de los cuerpos a partir de la proyección y la conformación de híbridos carne-imagen.
VALOR FRACASO <i>Orden Simnólico</i>	FV DISRUPCIÓN dada por la explotación estética del error tecnológico.	EV REVELACIÓN producida por la cualidad translúcida de las pantallas y las variaciones en la iluminación, que las presenta como superficies de proyección para la imagen o como filtro para mostrar u ocultar los cuerpos en escena.	VV TRANSDISCIPLINA dada por la decisión de introducir el error técnico, lo que implican un movimiento capaz de transformar a las partes que la integran.



BITÁCORA: MUNDOS COM-POSIBLES

Uno de los primeros cuestionamientos a los que me enfrentaron los docentes que me fueron guiando en las distintas etapas de "Cuerpo Presente" fue ¿cuál es mi lugar en la obra?

En un principio ciertamente no lo tuve claro y por eso atiné a darle forma de dispositivo interactivo; con la idea de generar de manera automática y secuencial los distintos efectos que había conseguido con el programa.

En medio de fracasos y frustraciones fui encontrando mi rol: el de componer la acción de los cuerpos a partir de la imagen y el error en la contingencia del acontecimiento. Hacer del montaje una performance y poner ahí aquellos mundos que me atraviesan.

Y una vez más, recorro a la generosidad de un poema para concluir esta bitácora e iniciar el recorrido por la coordenada de la composición.

Inventar el regreso del mundo
después de su desaparición.
E inventar un regreso a ese mundo
desde nuestra desaparición.
Y reunir las dos memorias,
para juntar todos los detalles.

Hay que ponerle pruebas al infinito,
para ver si resiste.

Poesía vertical #22. Séptima poesía vertical. Roberto Juarroz (1982).



Still del registro en video realizado por Guadalupe Álvarez en la presentación de "Cuerpo Presente. Performance Multimedia" realizada en el Espacio Danzar Mundos el 7 de octubre de 2017.

Para comenzar a trazar esta coordenada, voy a presentar la noción de *función autor* introducida por Foucault, que en el coyuntura de la publicación de “La muerte del autor” (Roland Barthes, 1967) dice: (...) lo esencial no es constatar una vez más su desaparición; hay que repetir, como lugar vacío —a la vez indiferente y coactivo—, los emplazamientos en donde se ejerce esta función. (Foucault 1969 [2005-2007]: 3).

En relación a esta idea, lo que deseo postular es que que la función autor en “Cuerpo Presente” se ejerce en la instancia de lo denomino *montaje performático*: a partir de la operación compositiva en el propio tiempo de la expectación, se piensa el espacio de la acción como una pieza multimedia. Destaco aquí la cuestión del tiempo: la performance es siempre en presente, y es por eso que constituye un acontecimiento singular que no existe fuera de su emplazamiento. Dirá también Foucault que “(...) el autor no es una fuente indefinida de significaciones que se colmarían en la obra, el autor no precede a las obras” (Foucault 2005-2007: 33). Entonces es la obra —en tanto acto performático- que me constituye como autora.

Ahora bien, siendo consistente con la lógica triádica que atraviesa todo el trabajo, voy a describir los tres aspectos que hacen a la coordenada compositiva en términos de posibilidades formales, actualización material, y justificación del orden simbólico.

LAS OPERACIONES SOBRE LA IMAGEN

La pieza que compongo en “Cuerpo Presente” recupera como fuentes planos grabados para el videodanza “*Ernestina...*” -algunos de ellos descartados en el proceso de edición-, secuencias de acción grabadas para la performance que se utilizan como *loops* de video, la imagen de cámara

directa de lo que sucede en escena.

Sobre estas imágenes, la primera operación que realizo es la selección y la disposición de los materiales en las distintas pantallas a partir de un trabajo de *mapping*. Esta tarea se desarrolla en una instancia anterior al momento de la performance y surge de la experimentación con las performers. En la práctica de ubicar el material en el espacio, aparece la multiplicación de los cuerpos en el espacio que produce el efecto de *iterabilidad*.

La siguiente operación contempla la dimensión temporal: darle una duración y una velocidad a los materiales y asignarlos a distintos momentos de la performance. Una vez más, se hace presente la fuerza iterativa a partir de la incorporación del del *loop* de las secuencias temporales.

Otra de las operaciones tiene que ver con el posicionamiento y recorte de la imagen respecto de sí misma: esto es invertirla, desfasarla de su eje, seccionar el cuadro. También ubicaré en este grupo la cuestión de la escala: en algunos casos se propone una relación 1:1 con las performers, y en otros se altera para llevarla a dimensiones más pequeñas o notoriamente mayores.

En una tercera dimensión, opero con una batería de efectos que alteran la imagen electrónica: dos de ellos recuperados del programa que desarrollé en “Pas de deux interactivo: acciones para danza y cámara” —la sobreimpresión y la cronofotografía- y una serie de FX incorporados en el software Resolume Arena que permiten, por ejemplo, generar una vibración en la imagen, deformar la perspectiva y operar sobre los colores, entre otras posibilidades. Lo que intento en esta operación es producir una extrañeza en la imagen, que se *contagie* a los cuerpos de las performers, y también del público.

LAS PANTALLAS

Lo que me interesa resaltar aquí es que la composición involucra también el espacio el que se inscriben las imágenes de la pieza. El teórico de los nuevos medios Lev Manovich señala que “En vez de ser un medio neutral de presentar la información, la pantalla es agresiva. Su función es filtrar, cribar, dominar, reducir a la inexistencia lo que queda fuera de cuadro” (Manovich, 2001:148).

En “Cuerpo Presente” hay también un trabajo compositivo en torno a las pantallas: en el orden de lo formal, estas carecen de bordes para generar un espacio de contigüidad con los cuerpos en escena, se ubican a distintas alturas respecto de los cuerpos produciendo una relación de correspondencia y se ubican a distintos niveles de proximidad respecto del público poniendo en cuestión los límites entre la escena y el *mundo real*. En el orden material; están hechas de un plástico translúcido que hace que funcionen como superficie de proyección o como filtro -según cómo sean iluminadas-, y tienen la característica de ser flexibles por lo que también son sensibles al contacto físico.

EL MONTAJE PERFORMÁTICO

¿Por qué hablar de montaje performático y no de composición? El montaje es una operación disruptiva y política. La composición, en sentido audiovisual, está ligada a la integración de los elementos, en donde los límites entre los elementos tienden a borrarse. En este sentido, Manovich opone la noción de composición digital –que en definitiva es lo que se hace en el software de *Vjing*- a la estética del montaje:

La composición digital, en la que se combinan diferentes espacios en un único espacio virtual totalmente integrado, es un buen ejemplo de la estética alternativa de la continuidad. Además, podemos entender la composición en general como contrapartida de la estética del montaje. Este último busca crear una disonancia visual, estilística, semántica y estética entre elementos diferentes. En cambio, la composición busca fundirlos en un todo perfectamente integrado, en una composición global. (Manovich, 2001: 200)

La acción de *montaje performático* ofrece la posibilidad de entrar y salir de los formatos, trasladar elementos de uno a otro, introducir la anomalía que desencadena la transformación y probar otros cuerpos posibles. La frustración –es decir la introducción del error –opera como símbolo de desestabilización, que se replica en la imagen proyectada y en los cuerpos.

En definitiva, el *montaje performático* no es más que la apropiación del fracaso: *estar en medio de la sacudida*.

X B Composition M Column 1 Column 2 Column 3 Column 4 Column 5 Column 6 Column 7

X	B	Add	V									
X	S	Lit	LIA									
IZQ-ENTERO	A	B	vientre_sau_lsq	Apk	apks_wt_Car...	Processing_Delate	spira_sau_dib...	vientre_sau_lsq	calamar_lsq	spira_sau_dib...		
X	B	Add	V									
X	S	Lit	LIA									
DER-ROSTRO	A	B	Car_Delantera	Apk	apks_wt_Car...	Car_palmes...	oja_dib...	Car_Delantera	Iglesia	spira_sau_dib...		
X	B	Add	V									
X	S	Lit	LIA									
ARRIBA	A	B	apks_negra_ank...	Apk	Processing_Delate		oja_sau	apks_negra_ank...	goma_hemor_ank...			
X	B	Add	V									
X	S	Lit	LIA									
FONDO	A	B		Apk								

A B Prueba Estigmas Tijeras Soga Banco Credito

BPM 120.00 Tap Beats Pause 116.1

Output Monitor

Dashboard
 Transform
 Fade Out 1.00
 Scale 50.72 %
 Rotate X 0.00 °
 Rotate Y 0.00 °
 Rotate Z 0.00 °

Preview Monitor
 14:31 Resolume Arena 4.1.3

Cuerpo_Presente_Inframundo_Ernestina 01...
 Dashboard
 Transport
 Timeline 01:13
 Cue Points
 Video: vientre_sau_lsq.mov
 Alpha Type Straight
 Video Effects (1)
 Fragment Shake
 Transform
 Opacity 1.00
 Width 646.00

Files Compositions Effects Sources
 Cuerpo_Presente_Inframundo_Ernestina
 8 Decks
 Prueba
 Estigmas
 Tijeras
 Soga
 Banco
 Credito
 ernestina_vivo
 1 Deck 640 x 480
 Ernestina en vivo
 4 Decks 640 x 480
 Example
 4 Decks 640 x 480
 Audio Visual
 Footage Shop
 Flash
 Quartz Composer



Página izquierda: captura de pantalla de la composición armada en Resolume Arena para "Cuerpo Presente. Performance Multimedia". En las columnas y capas dispuestas en el deck pueden visualizarse las múltiples fuentes que integran la composición: video grabado y cortes en loop, cámara en directo e imagen de cámara procesada en Processing y levantada por el servidor Syphon. Además, en la acción performática se aplican y regulan distintos efectos a la imagen electrónica.

Página derecha: las capas de la composición están mapeadas para ser proyectadas en las distintas pantallas. El trabajo previo, requiere de ajustes minuciosos para lograr una correspondencia entre el espacio real y la imagen en pantalla.

A MODO DE CONCLUSIÓN

El trabajo cartográfico realizado permite dar cuenta de un proceso transdisciplinario que –desde una perspectiva semiótica triádica– desglosa los aspectos constitutivos de todo signo: el formal, el material y el valorativo. Esta operación resulta de especial relevancia para el campo de las Artes Electrónicas, en el que las prácticas y producciones involucran muchas veces procesos que trascienden las fronteras disciplinares. De este modo, se resalta la utilidad de la herramienta analítica, tanto para estudiar los efectos de una obra *a posteriori*, como para proyectar su desarrollo.

Las implicancias de la metodología presentada tienen aplicación en el estudio de diversos acontecimientos artísticos, como puede observarse a partir de los trabajos de Facundo Ponzio – “*Performatividad Lumínica, emplazamientos del Light Art*”- y Guadalupe Álvarez – “*La apropiación material en el arte dentro del contexto latinoamericano contemporáneo*”; los cuales también forman parte del proyecto de investigación “*La performance como signo: lente epistemológico, acontecimiento y efecto performático*”. En este sentido, queda demostrada la utilidad de la noción de *performatividad* como lente metodológico para observar obras de arte contemporáneo, así como la pertinencia de hablar de la performance como acto disruptivo que puede o no estar ligado a lo que se denomina *performance art*.

A partir del análisis de una obra en particular –“Cuerpo Presente”– fue posible describir efectos de sentidos que exceden la dimensión discursiva y que se producen con de modo independiente por las decisiones de diseño –por ejemplo por la contigüidad y correspondencia de los cuerpos de los *performers* con las imágenes proyectadas- y su materialidad concreta – como es el caso de la cualidad translúcida de las pantallas-. En cuanto a la dimensión discursiva, se introdujo la categoría de *montaje performático* como función autoral que permite armar bloques de sentido a partir de las decisiones compositivas operadas en la performance multimedia. La apropiación del *error* audiovisual, se piensa en términos de *fracaso* como elemento catalizador de las transformaciones en el cuerpo, que –a través de la repetición- permite generar una fisura en lo fijado por la norma.

Por último, quisiera señalar que la consolidación de una propuesta teórica-proyectual integrada me permitió, no solo consolidar la realización de “Cuerpo Presente”, sino además dar un paso cualitativo en mi desarrollo como artista.

De aquí en más, el objetivo es profundizar en el trabajo transdisciplinario con Hebras Danza y continuar desarrollando el eje de la performatividad como parte del proyecto de investigación “*Semiótica de la performatividad: lente epistemológico, acontecimiento y efecto performático*” (2018-2019) dirigido por Claudio Guerri. La propuesta del mapa permite un recorrido en varias direcciones: será entonces cuestión de volver sobre algunos territorios y explorar otros nuevos.

BIBLIOGRAFÍA

- ACEBAL, Martín, BOHORQUEZ NATES, Miguel, GUERRI, Claudio y VOTO Cristina (2014) «La manumisión de las imágenes». En LEXIA 17-18, pp. 71-90. Turín: Aracne.
- AUSTIN, John (1962). *Cómo hacer cosas con palabras*. Barcelona: Paidós, 1982.
- BEAULIEU, Alain (2012). *Cuerpo y Acontecimiento*. La estética de Gilles Deleuze. Buenos Aires: Letra Viva.
- BISHOP, Claire: «Performance delegada: subcontratar la autenticidad» en Revista Otra Parte, No 22, verano 2010-2011.
- BUTLER, Judith (1990). *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. Barcelona: Paidós, 2007.
- DELEDALLE, Gérard (1990). *Leer a Peirce hoy*. Barcelona: Gedisa, 1996.
- DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix (1980). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-textos, 2002.
- DELEUZE, Gilles (1994). *Francis Bacon, Lógica de la sensación*. Madrid: Arena, 2002.
- DELEUZE, Gilles (1990). «¿Qué es un dispositivo?» En *Michael Foucault Filósofo*. Barcelona: Gedisa, 1990.
- DELEUZE, G. (1985) *Estudios sobre cine 2. La imagen-tiempo*. Traducción de Irene Agoff. Barcelona: Paidós Comunicación, 1987.
- FLÜSSER, Villem (1983) *Hacia una filosofía de la fotografía*. México: SIGMA, 1990.
- FOUCAULT, Michel (1969) «¿Qué es un Autor?». Editado por ElSeminario.com.ar, 2002-2005. Fuente: «Qu'est-ce qu'un auteur?», Bulletin de la Société française de philosophie, año 63, n° 3, julio-setiembre de 1969, págs. 73- 104 (Société française de philosophie, 22 de febrero de 1969; debate con M. de Gandillac, L. Goldmann, J. Lacan, J. d'Ormesson, J. Ullmo, J. Wahl.) .
- FUENTES, Marcela y Taylor, Diana (2011). *Estudios avanzados de performance*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- GUERRI, Claudio et al. (2014) *Nonágono Semiótico. Un modelo operativo para la investigación cualitativa*. Buenos Aires: EUDEBA y Ediciones UNL.
- MANOVICH, Lev (2001). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2005.
- NICOLESCU, Basarab. (s.a.). *La transdisciplina. Manifiesto*. Mónaco: Ediciones Du Rocher.
- PEIRCE, Charles S. (1931-58). *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, vols. 1-6, de C. Hartshorne y P. Weiss (eds.), vols. 7-8, de A. W. Burks (ed.). Cambridge: Harvard UP.

PEIRCE, Charles S. (1974). *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.

MORIN, Edgar (1979). *La cabeza bien puesta. Repensar la forma. Reformar el pensamiento*. Buenos Aires: Nueva Visión, 2002.

SCHECHNER, Richard. (2000). *Performance. Teoría y prácticas interculturales*. Buenos Aires: Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires.

SCHIANCHI, Alejandro (2014). *El error en los aparatos audiovisuales como posibilidad estética*. Buenos Aires: Elaleph.com.

SEARLE, John (1969). *Actos de habla: ensayo de filosofía del lenguaje*. Barcelona: Planeta, 1994.

AGRADECIMIENTOS

A mis tutores *Claudio Guerri*, *Martin Acebal* y *Cristina Voto*, que no solo me acompañaron en todo el proceso de desarrollo de este trabajo, sino que me alentaron a involucrarme de lleno el camino de la investigación académica.

A *Vanesa Menalli*, mi maestra y amiga, que me guio en el desarrollo tanto proyectual como teórico.

A *Laura Toledo* y *Débora Seoane*, mis compañeras de Hebras Danza, que le pusieron el cuerpo al proyecto.

A *Esteban Zanardi*, que trabajó en el diseño sonoro y me acompañó en diversos roles a lo largo de todo el trabajo.

A *Alberto Fernández*, que supo transmitir sensiblemente las coordenadas de la performance a quienes asistieron a la presentación en el Espacio Danzar Mundos.

A *Carlos Paz*, por la ayuda con la mano de obra y logística.

A mis compañeros del equipo “Performatividad”, *Guadalupe Álvarez* y *Facundo Ponzio*, con quienes intercambiamos visiones e inquietudes y compartimos experiencias que enriquecieron nuestros trabajos.

A *Fernando Cámara* y *Guadalupe Álvarez* por el registro receptivo de la performance en vivo.

A *Gabriela Golder* y *Lucía Kuschnir* por su guía e interesantes aportes durante el Seminario Final de Grado.

A *Laurence Bender* e *Ignacio Guerra*, docentes de Imagen Electrónica II y III, quienes me acompañaron en el desarrollo del trabajo práctico que dio inicio a Cuerpo Presente, y me alentaron a trabajar para convertirlo en obra.

A *Augusto Zanela* y, especialmente, a *Darío Sacco* por guiarme en el desarrollo proyectual en los Talleres de Imagen V y VI.

A los docentes de la Licenciatura en Artes Electrónicas de la UNTREF, por formarnos con calidad y dedicación.

A todos aquellos que trabajan por garantizar que la educación siga siendo pública y gratuita.

A mi querida familia por la paciencia y el apoyo de estos años en la Universidad.

ACERCA DE MÍ

Micaela Flavia Paz (Buenos Aires, 1987). Integrante de Hebras Danza (2008 - Presente). Co-fundadora del Espacio Danzar Mundos. Transdisciplina y Experimentación Artística (2016 - Presente). Culminó la cursada de la Licenciatura en Artes Electrónicas (UNTREF). Técnica en Producción y Creatividad Radiofónica (ETER, 2008). Tutora Par de la Licenciatura en Artes Electrónicas (UNTREF) desde 2015. Integrante de los proyectos editoriales Danzar Mundos. Opúsculo sobre arte, cuerpo y poéticas cotidianas y Hormiguero. Trabaja en el área de comunicación institucional de una entidad sin fines de lucro.

Más información:

www.micaflaviapaz.com.ar