



UNIVERSIDAD DE CHILE

“The Cholo Feeling”
**Arte y medialidad como exploración de las nociones de transculturización
y transfiguración de la identidad**

Tesis para optar al grado de Magíster en Artes Mediales

RENZO FILINICH OROZCO

Profesor guía: Diego Gómez-Venegas, MFA Design Media Arts

Miembros de la Comisión:

Mónica Bate, MPS / ITP, New York University

Rainer Krause, Magíster en artes visuales, Universidad de Chile

Santiago, Chile

2018

Magíster en Artes Mediales - Escuela de Postgrado – Facultad de Artes Universidad de Chile
Sede Las Encinas 3370, Ñuñoa Santiago, Chile.

A mi madre, a mis abuelos que me entregaron una cultura rica en colores, sonidos y visiones, a mi hijo Diego, que me inspira y enseña. De igual forma agradecer a Daniel Cruz por su ayuda en cursar el magíster, al profesor Diego Gómez-Venegas por su valiosa guía y apoyo en el desarrollo de esta investigación y al profesor Sergio Rojas por sus observaciones con este proyecto de tesis.

Índice

	Página
Resumen	4
Introducción	6
Planteamiento del problema	15
Hipótesis y preguntas	18
Capítulo 1. Discusión bibliográfica	20
1.1 Transculturación	20
1.2 Transfiguración	26
1.3 Medialidad/Nuevos Medios.....	31
Capítulo 2. Discusión de Obras.....	39
2.1 Modell 5 - Akemi Takeya (1994)	39
2.2 Corpus Nil - Marco Donnarumma (2016)	47
2.3 La Nave - Demian Schopf (2016)	55
2.4 Bestiario - Gabriela Rivera (2012 - 2015)	65
2.5 Stelarc, amplified Body, Laser Eyes & Third Hand (1994)	72
Capítulo 3. The Cholo Feeling.	77
3.1 Aspectos técnicos de la obra.....	83

3.1.1. Descripción general del brazalete de control de gestos Myo	83
3.1.2. Software The Cholo Feeling	87
4. Conclusiones	95
Bibliografía	100

Resumen

The Cholo Feeling, reproduce momentos de agitación, ansiedad y serenidad. El desarrollo central de esta investigación de obra se fija en tomas que se pueden estirar, rasgar y fracturar a través de extensiones de tiempo en la imagen y el sonido, un método de *transfigurar* la identidad. Con el rostro en primer plano, dictada en tamaño monumental, el público está expuesto a destellos susceptibles y vulnerables de deconstrucciones del rostro, la voz y el espacio.

De igual modo, este texto busca entregar una reflexión en torno a las tecnologías corporales, tales como las prótesis y los biosensores, en tanto que medios activos de experimentación vívida. Ellos permitirían el surgimiento de formas de encarnación híbrida como el *cyborg*, objeto de diversas representaciones artísticas, la cual, además, se ha infiltrado en nuestro régimen normativo social. Hablar de política corporal es, por lo tanto, hablar sobre las tecnologías que incorpora el cuerpo, y como estas permiten investigar su supuesta integridad. Las teorías y prácticas de las artes mediales ofrecen una base fértil para la experimentación alrededor de estos asuntos. Sin embargo, hay también una tendencia a enmarcar la tecnología del cuerpo sólo como extensión material de este, como objetos externos con los que uno percibe. Tales enfoques avanzaron tras las miradas tecnocráticas que niegan o eluden los aspectos materiales y preconscientes de la incorporación tecnológica, y que con esta obra e investigación intentaré poner en cuestión. La clave del argumento que me permitirá recorrer tal camino está en la noción de *transculturación* dentro del arte-media-antropología, donde finalmente nacen preguntas acerca de las nociones de *transfiguración* desde el acoplamiento hombre-máquina, una forma subjetiva de sintonía

psíquica con instrumentos técnicos particulares. La inserción de ciertos umbrales corporales, por otro lado, permitiría la emergencia de formas de codependencia humano-máquina, donde el cuerpo y la tecnología se afectan mutuamente a través de la disciplina, el entrenamiento y las economías relacionales con la tecnología. Como caso de estudio, ofrezco un análisis autoetnográfico sobre la relación entre individuo y una tecnología corporal artificialmente inteligente. Esto revelaría una corporeidad intrínsecamente híbrida y relacional, que confunde los límites entre lo humano y lo técnico, material e inmaterial, perceptivo y psicológico, consciente y preconscious.

Introducción



Fig. 1: “The Cholo Feeling”. Imagen capturada en Max/MSP, Renzo Filinich (2017).

Hablar de *cholo*¹, es hablar de mestizaje, de una forma de ser y estar en un territorio latinoamericano. Guamán Poma de Ayala² habla del mestizo como el cholo, el origen de esta palabra remite al quiltro, al cruce de un perro fino con uno corriente. La unión entre el español y la mujer india terminó muy pocas veces en matrimonio. Normalmente, la madre permanecía junto a su hijo, a su “huacho”, abandonada y buscando estrategias para su sustento. El padre español se transformó así en un ausente. Cholo es, en definitiva, una identidad dada por el colono e integrada por el habitante indígena, es una identidad que a su vez desagrada y no es aceptada porque denota un carácter de bajeza social y cultural. Podríamos decir que el cholo viene a ser el “monstruo” del criollo, pues es la carga social que le hace ver un origen oculto, que no quiere reconocer. Este conflicto de marcas y orígenes, dentro de la realidad latinoamericana, es reflejado en este texto de Bolívar Echeverría:

¹ Cf. Ariel E. Dulitzky, “A Region in Denial: Racial Discrimination and Racism in Latin America,” en *Neither Enemies nor Friends*, ed. Dzidzienyo A., Oboler S. (New York: Palgrave Macmillan, 2005).

² Guamán Poma, Cf. <http://www.kb.dk/permalink/2006/poma/info/es/frontpage.htm>

Estos indicios, llamados “subjetivos”, que se encuentran ocasionalmente en la experiencia vital de la vida moderna apuntan hacia un conflicto diferente al que hay entre modernidad y tradición. Podría decirse que expresan en su estado bruto un conflicto que la modernidad tiene consigo misma o una inconsistencia o contradicción inherente a la modernidad misma: como si la modernidad establecida o “realmente existente” tratase de conciliar dos proyectos de sí misma, incompatibles el uno con el otro.³

Es en este proceso de reconocimiento, que la obra *The Cholo Feeling* hace alusión a un sentimiento de nostalgia y de arraigo a una identidad que fue, es y está por ser; una identidad fronteriza y esquiva, que se ubica “entre” definiciones, ya de por sí transculturizar la palabra *cholo* anteponiendo un artículo y agregando un sentimiento de melancolía en un lenguaje ajeno que da la idea de una identidad transfigurada y que surge precisamente como materialización de una crisis de vaciamiento de sentido, – ya sea dada por el entrecruzamiento de códigos incompatibles con un lenguaje, para este caso, el español o el quechua. Una mezcla presente de rasgos de identidad heterogéneos, que, sin modificarlos, le dan una apariencia diferente, como la implantación de un “injerto” de uno de los elementos de una cultura, en el todo de otra, que transforma de manera momentánea los rasgos de la primera, o como la experimentación de un “cruce genético” de dos culturas, la indígena y la occidental, que alteran de manera permanente las características de ambas.

La obra invita así a reflexionar, sobre una posibilidad vencida, aunque no derrotada, que pone énfasis en la ontología del sujeto social, es decir, en su consistencia sutil en tanto

³ Bolívar Echeverría, “El ethos barroco y los indios,” en *Revista de Filosofía “Sophia,”* N.º 2, (2008), sin paginación, flaco, acceso 19 de Marzo de 2018, http://www.flacoandes.edu.ec/sites/default/files/agora/files/1260220574.elethos_barroco_y_los_indios_0.pdf

sujeto capaz de transformar el código cultural vigente, y con él a sí mismo, en el momento de su necesaria actualización.⁴

El *corpus* de la obra se enfoca en la revisión, reflexión y análisis de la práctica artística de mi identidad como sujeto desplazado y en el destierro, con el fin de explorar las fuentes de influencia y los métodos de recepción, resección y comprensión en la construcción de una identidad evanescente⁵. Bolívar Echeverría nos dice que la condición evanescente: “Implica que la identidad siempre está ligada al riesgo y a algo completamente extraño, que aparece siempre inaprehensible e infranqueable y es, por eso mismo, el combustible más propio de cualquier identidad”⁶. Por otra parte, el proyecto hace alusión a mi relación con el uso de tecnologías en mi producción artística. Es por ello, que surge en mí la inquietud de desarrollar un acercamiento reflexivo a los medios técnicos, siempre bajo el marco de las transformaciones y continuidades, muchas veces subterráneas, dentro de las prácticas y tradiciones culturales que conviven en mi espacio territorial. Así mismo, el impacto producido por la aceleración de la comunicación y los avances tecnológicos, fuerzan un abordaje transdisciplinar de mis prácticas artísticas; llevando a observar con ello, de qué formas mi identidad como migrante, se potencia como un medio, posibilitando la indagación en las identidades locales, nacionales y/o regionales que, presentes de manera latente, pueden emerger para expresarse de modos insospechados.

Es en este sentido que el concepto de *transculturación* – abordado para efectos de esta investigación principalmente a través del trabajo del pensador cubano Severo Sarduy – nos permite tener una mirada latinoamericana crítica, considerando los alcances de la

⁴ Bolívar Echeverría, “La identidad evanescente,” en *Las ilusiones de la modernidad*, (México D.F.: UNAM/El Equilibrista, 1997), 55-74.

⁵ Cf. Echeverría, “La identidad evanescente.”

⁶ Echeverría, “La identidad evanescente,” 54.

colonización en el origen de la estética neobarroca, permitiendo movilizar así al fundamento de dicho género – la carnavalización –, hasta el centro de la productividad textual latinoamericana: “[el] espacio del dialoguismo, de la polifonía, de la carnavalización, de la parodia y la intertextualidad, lo barroco se presentaría, pues, como una red de conexiones, de sucesivas filigranas, cuya expresión gráfica no sería lineal, bidimensional, plana, sino en volumen, espacial y dinámica”⁷.

Por otra parte, esta investigación también entiende que *la transculturación* emerge al observar de qué manera ciertas configuraciones particulares de los aparatos técnicos, refuerzan o alteran los criterios sociales contra los cuales se evalúan los cuerpos humanos y su cruce con las tecnologías. Le Breton, sostiene que por un lado el cuerpo es moldeado por el contexto social y cultural en el que se sumerge el actor, es decir, sometido a una socialización de la experiencia corporal⁸.

En ese sentido, el enfoque de transculturación se debe entender además como el origen de una configuración, que nos permite comprender la codependencia entre ser humano-máquina y su política. Precisamente desde el uso de materiales basados en el video y el sonido, podemos observar de qué manera dialogan uniendo y ampliando el cruce identitario con el arte medial —que para el caso de esta obra son gatillados ocupando datos del cuerpo, a través de conocimientos proporcionando métodos de computación fisiológica en la interacción corporal humana, entregando una estética *transfigurada* en la representación de mi identidad, des-realizada y trascendida, puesta en escena como una realidad diferente.

⁷ Severo Sarduy, “El barroco y el neobarroco,” en *Obras Completas Tomo II*, ed., G. Guerrero y F. Wahl, (Madrid: ALLCA XX/ FCE, 1972), 178.

⁸ David Le Breton, *La sociología del cuerpo*, (Buenos Aires: Nueva Visión, 2002), 7.

Desde finales del siglo XX han surgido movimientos y manifestaciones artísticas que exploran diversos lenguajes artísticos para establecer un evento "experiencial", a través de, precisamente la recreación de experiencias viscerales. Este es el caso del trabajo de artistas como Stelarc y Olivier de Sagazan, por nombrar algunos. Para ambos casos, estos amplían la definición de *transfiguración* de género y cuerpo, haciendo referencia en gran medida a formas híbridas donde la relación máquina y condición humana aparece como *cuerpos tecnológicos*. Estas son amalgamas de tecnología y carne en las que un cuerpo incorpora un instrumento particular, donde en lugar de vincularse con él como si fueran dos entidades separadas e imparciales, existe una negociación mutua entre cuerpo y tecnología, obteniéndose una estética basada en la hibridez. Esto señala el desplazamiento de las definiciones normativas – sociales e institucionales – del cuerpo, que históricamente han rechazado los híbridos, considerándolos monstruosos⁹. Así, para denotar el concepto de hibridación y *transfiguración* en las manifestaciones artísticas, y del cuerpo para este caso, tomaremos las ideas del pensador Bolívar Echeverría. Partiremos con una reflexión dada por él sobre la manifestación del cuerpo en las artes:

La experiencia estética es a tal grado indispensable en la vida cotidiana de la sociedad humana, que se genera constantemente en ella, y de manera espontánea. Tiene lugar en algo semejante a una conversión de la serie de actos y discursos propios de la vida rutinaria en episodios y mitos de un drama escénico global; a una transfiguración de todos los elementos del mundo de esa vida en los componentes de la escenificación de ese drama, de ese hecho "proto-teatral". De esta manera, estetizada, la experiencia de la acción cotidiana implica la percepción de sus movimientos como un hecho "proto-dancístico", así como la

⁹ Aquí vuelvo hacer hincapié sobre el *cholo* como ser híbrido y monstruoso, esto es, hacer visibles modelos de un presente imposible, pero absolutamente real, para encontrar otro presente ausente, aunque quizá posible. Cf. Margrit Shildrick, *Embodying the Monster: Encounters with the Vulnerable Self*, (London: Sage Publications, 2002).

del tiempo de los mismos como un hecho “proto-musical”; la del espacio de sus desplazamientos como un hecho “proto-arquitectural” y la de los objetos que lo ocupan como hechos plásticos de distinta especie: “proto-escultóricos”, “proto-pictóricos”, etcétera.¹⁰

Debido a la fluidez de las formas exploradas, bajo esta definición se hace hincapié en el cuerpo humano como una fuerza primaria de significación – y que utiliza las posibilidades cada vez mayores en el diseño y la tecnología –, se abordará en detalle los conceptos de *transfiguración* y medialidad en el punto 1.2. Continuando con la revisión del cuerpo como superficie de inscripción en las artes, también podemos referirnos al uso del acto verbal como un acto visceral y tecnológico, y de qué forma ha abrazado la interacción física. En consecuencia, este estilo permite al *performer* y a la audiencia, por igual, aprovechar los procesos de comunicación prelingüística involucrándose con una conciencia de lo *primordial* a través de una percepción sensualmente estimulada. Hablamos entonces de un: “proceso de construcción o reconstrucción de formas organizacionales e identitarias compartidas, con base en una tradición cultural preexistente o construida”¹¹. Combinado con esto, el potencial para engendrar un cierto sentimiento de trascendencia, de comprender ideas, experiencias y conceptos de una manera única, produce una respuesta de perturbación que puede ser al mismo tiempo desafiante y emocionante; a la vez inquietante y placentero.

Tratar de definir la *performance* con tecnologías como un género específico en la *performance* contemporánea resulta difícil. Se puede argumentar que ella puede ser rastreada a través de la práctica antigua, en la ritualización del teatro, y en adelante, en los innovadores trabajos mediales de fines del siglo XX, hasta llegar al presente. Esto sugiere que este estilo

¹⁰ Bolívar Echeverría, “*El juego, la fiesta y el arte*”, acceso el 14 de marzo de 2018, http://www.bolivare.unam.mx/ensayos/juego_fiesta_arte.html

¹¹ Miguel A. Bartolomé, “Oguerojera (desplegarse). La etnogénesis del Pueblo Mbyá-Guaraní,” en *IHLA Revista de Antropología* (Vol. 10, N° 1, 2008), 105-140.

en sí no es nuevo y los intentos de articularlo sufren leves variaciones. Un caso en particular se da en la práctica femenina transgresora, que ocupa el cuerpo como un territorio para la exploración de múltiples lecturas reivindicatorias, principalmente a partir de finales de los años 1960 en Latinoamérica¹². Cargado de un carácter intercultural e interdisciplinario, que se convirtió en un referente internacional desde la década de los ochenta y hasta el presente su desarrollo da cuenta de una estética visceral establecida en Chile a lo largo de los años 1990 hasta la fecha. Desde otra mirada también podemos hablar sobre la *performance* festiva, y que de igual forma se encuentra vinculada al cuerpo performativo y en muchos casos directa o indirectamente al uso de tecnologías. Veamos el caso de la electrificación del wayno en el Perú, en el que acuden cientos de personas quienes se internan en una danza ritualizada, bajo un trance cargado de emocionalidad por varias horas, bajo el compás de arpas, guitarras, teclados y percusiones electrónicas, este tipo de manifestaciones sonoro/emocionales transcurre en la construcción narrativa para el sonido de la obra. Echeverría, hace hincapié en que estas prácticas no están separadas las unas de las otras, y que en el caso para *The Cholo Feeling* esto se hace evidente al citar las manifestaciones de ritual y la fiesta en el diseño sonoro de la obra:

Arte y ritual, arte y ceremonia festiva tienden a combinarse e incluso a confundirse en algunas de las principales corrientes o en algunos de los niveles esenciales de la exploración formal llevada a cabo por el arte llamado “moderno” o “de las vanguardias”. Intentemos entonces acercarnos a esa zona de la experiencia social en donde el arte se presenta efectivamente como una *performance* que contribuye a la creación de esa vivencia radical a la que conocemos como experiencia festiva.¹³

¹² Cf. Josefina Alcázar, “Mujeres, cuerpo y *performance* en América Latina”, en *Estudios sobre sexualidades en América Latina*, ed. Kathya Araujo y Mercedes Prieto (Quito: FLACSO, 2008), 331-350.

¹³ Echeverría, “*El juego, la fiesta y el arte*”

En definitiva, es sólo cuando dejamos de definir el uso de prácticas ritualizadas como un estilo particular contemporáneo de *performance*, y por el contrario la miramos como una característica integral de tal práctica, ella nos empuja hasta los límites de la *performance*, para explorar allí la experiencia contemporánea con los medios técnicos. Volvemos quizá a las tradiciones a lo ya existente, evocando el poder único del ritual, el de un cuerpo performático inserto en estas (nuevas) tecnologías¹⁴. Ya que, tal práctica nos exige un cambio en los criterios de apreciación, el trabajo de *performance* que es sensitivo y transgresor en su forma misma puede producir una respuesta individual de la audiencia que va más allá del discurso del análisis crítico tal y como está planteado para el caso de esta obra y muchos otros en la actualidad. Esto nos da un indicio de que el problema de articular experiencias que son, en general, "inarticulables", surge debido al hecho de que el acto de percepción inmediata se ubica principalmente en el cuerpo. Por otro lado, el uso de tecnologías en la puesta en escena puede producir la cualidad trascendental antes mencionada, que también es difícil de poner en palabras. La inmediatez de tal respuesta, a la vez corpórea y arcana, tiene que influir en gran medida en los procesos posteriores de "interpretación".

¹⁴ Cf. Marco Donnarumma, *Configuring Corporeality: Performing Bodies, Vibrations and New Musical Instruments*, PhD thesis, (Goldsmiths, University of London, 2016).



Fig. 2: Olivier de Sagazan, “Transfiguración”, (1999). <http://olivierdesagazan.com/performancectransfiguration>



Fig. 3: Takatoshi Shinoda, “Stelarc, Amplified Body, Laser Eyes & Third Hand” (1986).
<http://stelarc.org/projects.php>.

Planteamiento del problema:

Hablar de *transculturación*, *transfiguración* y *medialidad*, implica partir preguntándonos por cuáles serían las formas en que un espacio transculturizado influye en los modos de relacionarse de los individuos, y cómo en consecuencia, se construiría una identidad socio-geográfica. Esto sobre todo, dentro del contexto latinoamericano, donde la cuestión de la identidad ha encontrado siempre un terreno dificultoso y complejo en su tarea de definirse.

Tal asunto, principalmente a través de las discusiones surgidas en torno a la validez del vínculo que se establecería con la colonia¹⁵, plantea la dificultad de validar una estética proveniente de tal contexto, como camino para comprender aquello que es propiamente latinoamericano. En términos muy generales diremos, para efectos de esta investigación, que la estética o forma/figura latinoamericana, corresponde a una perspectiva, a una manera de comprensión y de percepción del arte y de la vida, instalada y desarrollada en Latinoamérica a partir de la colonización, cuya base se articula sobre la conciencia de la representación como acto de significación. Aquellas formas o figuras, que se inscriben dentro de la línea de esta estética, demuestran un enfoque autorreflexivo o autocontemplativo sobre los propios procesos de construcción de sentido del y los sujetos y sobre las dinámicas y recursos materiales que las constituyen, tanto en la forma (plano del significante), como en el fondo (plano del significado). Para *The Cholo Feeling*, el trabajo con lo sonoro, el rostro, la forma y

¹⁵ “El peso de la colonia perduraba en ella. La vida comunal se reducía al centro histórico. Entre esas calles retorcidas, empinadas, las enormes moles de las iglesias, las plazas, los mercados pululantes, las casas de corte andaluz con patios centrales y piletas de piedra, el helado espíritu colonial parecía arrastrarse, como una sombra, por recovecos y rincones y aposentarse en lo más profundo de los corazones de las gentes”. Bolívar Echeverría. *Crítica de la modernidad capitalista*. (Antología, La Paz, Bolivia, marzo 2011), 21.

las lógicas de programación que condiciona estos dos elementos, otorgan nuevas posibilidades de lecturas.

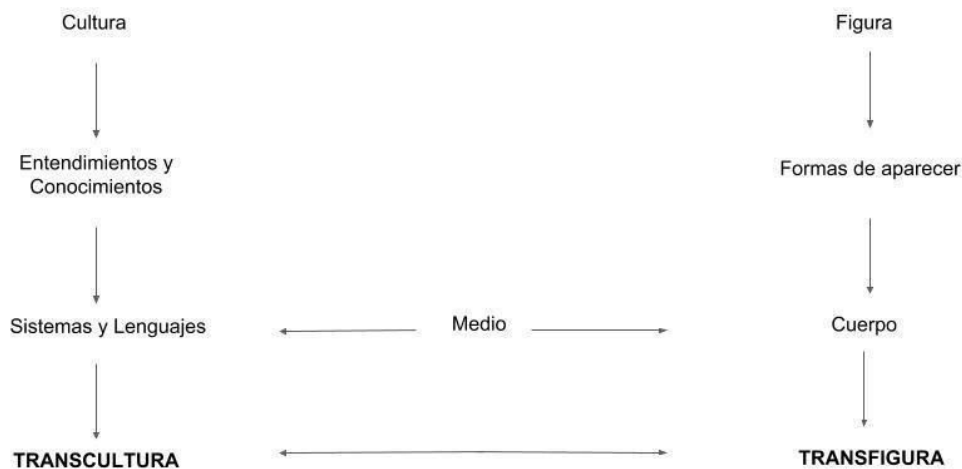


Fig. 4: Diego Gómez-Venegas, “De la transculturación a la transfiguración en los medios técnicos” esquema de representación, (2017).

Sería pertinente precisar algunos aspectos en torno al concepto de identidad transculturizada y bajo qué nociones este opera al interior de la obra, tomando como referente las reflexiones de Severo Sarduy. Puesto que el sentido de identidad tanto individual como cultural, en tanto experiencia compartida, se manifiesta principalmente en el lenguaje, existe una relación directa entre el concepto de representación, y por lo tanto de construcción y el de identidad (transfiguración). La pregunta de Sarduy por lo transcultural se formula, desde un inicio, no en función del reconocimiento de un objeto real, el cual hay que descubrir y describir por medio del lenguaje, sino desde las maneras y recursos a partir de los cuales Latinoamérica puede ser narrada o representada, en otras palabras, cómo hacer emerger esa piel o capa que se encuentra oculta. Dicho lo anterior, una de las definiciones del concepto de

identidad que resulta útil para el presente análisis de obra, corresponde a la propuesta por el sociólogo Jorge Larraín sobre procesos de construcción y resignificación:

[P]roceso de construcción en la que los individuos se van definiendo a sí mismos en estrecha interacción simbólica con otras personas [...] la capacidad de considerarse a uno mismo como objeto y en ese proceso ir construyendo una narrativa sobre sí mismo [...] un proyecto simbólico que el individuo va construyendo en íntima relación con los grupos sociales dentro de los cuales se desenvuelve¹⁶.

El concepto de Sarduy sobre la identidad presenta entonces dos aspectos fundamentales que resultan imprescindibles a la hora de abordar esta obra desde su negociación con lo medial: en primer lugar, la identidad es algo que se encuentra en permanente cambio y que nunca deja de construirse. Mientras sea un asunto desplegado en el plano estético, dicha noción se vincula directamente con las ideas de "proceso", "inestabilidad" e "incompletitud", las cuales también atañen tanto al concepto de destierro mencionado al inicio, así como, al de neobarroco. Este, el neobarroco, se desarrolla en el escenario latinoamericano como la estética de "lo que está en camino a", lo que permanece en la espera, y por lo tanto en el deseo de un nombre esquivo, que nunca se manifiesta del todo, y que por tanto termina olvidándose¹⁷.

Es por esta razón, que uno de los puntos críticos del proceso de la obra, que en estas páginas conceptualizaré y sustentaré, está la posibilidad de identificar las influencias culturales mencionadas anteriormente. Parece emerger ahí un género, que invita al abandono o a la redefinición radical de los cánones tradicionales sobre la forma, el espacio, la armonía, la melodía y la estructuración del tiempo, así como también, a su distanciamiento de los

¹⁶ Jorge Larraín, *¿América Latina moderna? Globalización e identidad*, (Santiago: LOM, 2005), 90.

¹⁷ Cf. Severo Sarduy, *Barroco: Ensayos generales sobre el barroco*, (Buenos Aires: Sudamericana, 1974).

medios simbólicos propios de tradiciones populares, los cuales surgen por la deconstrucción o reconfiguraciones dadas por el medio técnico, exacerbado e incompleto, además, por una identidad latinoamericana.

Hipótesis y preguntas:

Las premisas y problemáticas que hasta aquí he planteado me permiten instalar una hipótesis inicial de trabajo. Ella va en la línea de sostener que en y desde los procesos artísticos mediales — atendiendo a la cuestión del cruce cultural —, es posible examinar el lugar que ocupan las prácticas relacionales entre cuerpo humano y máquinas tecnológicas, para así interrogar las formas en que, en Chile y Latinoamérica, se modelan los procesos de transfiguración de los individuos. Frente a esto, podemos partir por hacer una reflexión sobre el lugar que haya podido ocupar el traspaso y movimiento de las manifestaciones identitarias en distintos contextos geográficos, poniendo particular atención en las hibridaciones¹⁸ que la “herencia occidental” haya podido provocar en su traslado e instalación en América. Así, precisamente, *The Cholo Feeling* emerge como una acción artística que permite preguntar, primero, sobre el carácter expresivo y/o interrogativo que la relación entre cuerpo humano y máquinas tecnológicas busca desplegar siempre con el objetivo de atender a cuestiones de transculturización identitarias anteriores, y ya experimentadas por un sujeto. Al mismo tiempo es posible avanzar también, a través de la obra en cuestión, en la pregunta que nos permita pensar una acción de arte medial donde cuerpo y máquinas se conjugan, como un

¹⁸ Cf. Alfonso De Toro, Reflexiones sobre fundamentos de investigación transdisciplinaria, transcultural y transtextual en las ciencias del teatro en el contexto de una teoría postmoderna y postcolonial de la “hibridez” e “intermedialidad,” (Ibero-Amerikanisches Forschungsseminar Universität Leipzig, 2003).

“espejo” de las relaciones y ensamblajes transculturales que condicionan el devenir de nuestros contextos territoriales.

Puesto de otro modo: **¿La práctica artística medial que configura espacios relacionales entre cuerpo humano y máquinas tecnológicas, debe comprenderse como el conjunto de posibilidades expresivas que permiten al sujeto artista relatar estéticamente los cuestionamientos identitarios que la transculturización haya podido dibujar en él? O, alternativamente, ¿dicha práctica y tal configuración permiten más bien la emergencia de una zona interactiva donde el sujeto artista puede replicar, en clave estética, las relaciones que, en otros territorios, en otras temporalidades, fueron dibujando las múltiples figuras que delinear su identidad, aparentemente siempre desfasada?**

Bajo esta mirada, *The Cholo Feeling*, se plantea entonces de qué manera sería posible afirmar que los medios técnicos posibilitan, e incluso son responsables de, la emergencia transfigurada de los individuos, en un contexto transculturizado como es el caso latinoamericano.

Con los planteamientos y perspectivas antes mencionadas, no es mi intención proporcionar una teorización global sobre una práctica híbrida que entrelace el cuerpo orgánico y la tecnología. Tampoco será mi objetivo aquí relacionar varias teorías con el uno o con el otro, para encontrar allí luego un hilo común. En cambio, si busco tomando ciertas ideas y conceptos, sugerir una forma de pensar artísticamente los conocimientos y sistemas que trazan y borran las *cartografías* de nuestra identidad, surgiendo con ello nuevas figuras de articulación para las prácticas de una *transculturación técnica*. Así, bajo esta reflexión de

obra, los criterios de hibridez, transversalidad, transmedialidad y cuerpo, como propone Sarduy, se entenderán como vinculados, en primera instancia, a la herencia de la cultura occidental y sus patrones para en un segundo momento —siguiendo siempre la invitación de Sarduy—, asociarlos a una reinterpretación del ser latinoamericano desde ciertas imágenes (como esas de la cultura pop y del *kitsch*) en busca de un “modo de ser”, cuya base alienada los impulsa al pastiche, al travestismo (genérico o sexual) y a la esquizofrenia; es decir, al “quiebre de la relación entre significantes”¹⁹.

1. Discusión Bibliográfica

1.1 Transculturación

El barroco actual, el neobarroco, refleja estructuralmente la inarmonía, la ruptura de la homogeneidad, del logos en tanto absoluto, la carencia que constituye nuestro fundamento epistémico. Neobarroco del desequilibrio, reflejo estructural de un deseo que no puede alcanzar su objeto, deseo para el cual el logos no ha organizado más que una pantalla que esconde la carencia (...) Neobarroco: reflejo necesariamente pulverizado de un saber que sabe ya que no está apaciblemente cerrado sobre sí mismo. Arte del destronamiento y la discusión (Sarduy, 1972, 183).²⁰

En los últimos años, han surgido nuevas prácticas artísticas que priorizan tecnologías como el seguimiento de movimiento, inteligencia artificial, modelado 3D y animación, pintura digital y sonido, robótica, diseño interactivo y biotecnología. Estas prácticas han surgido en el contexto de una amplia infiltración tecnológica en todas las áreas de la

¹⁹ Cf. Sarduy, *Barroco: Ensayos generales sobre el barroco*.

²⁰ Severo Sarduy, “El barroco y el neobarroco,” en *Obras Completas Tomo II*, ed., G. Guerrero y F. Wahl, (Madrid: ALLCA XX/ FCE, 1972), 183.

experiencia humana y en una variedad de formas, con implicaciones que son aparentemente tanto ontológicas como epistemológicas. Este capítulo proporciona una visión preliminar y señala cómo se hibridan estas prácticas en Chile y Latinoamérica. Estoy argumentando que debido a la preponderancia de las prácticas de medialidad ya sea a nivel artístico o de usuario que utilizan las tecnologías mencionadas, una re-teorización de la estética y la percepción en su conjunto es necesaria.

Las cuestiones importantes para el caso de estudio de esta tesis se refieren al uso de tecnologías sofisticadas dentro del arte contemporáneo y las prácticas mediales y el cuerpo. Puesto que, como he argumentado en la introducción, el lenguaje sin el cuerpo no "significa" en absoluto, ya que la corporeidad proporciona al lenguaje un significado bajo restricciones socioculturales y, por tanto, temporales²¹. Podemos considerar completamente los sentidos como históricos sólo si consideramos a la sociedad, la cultura, la tecnología y el cuerpo como artefactos de la historia humana.

Una comprensión verdaderamente historicista de los sentidos o de un sentido particular requiere, por lo tanto, un compromiso con la tensión constructivista y contextualista del pensamiento social y cultural. Al imaginar las posibilidades del cambio social, cultural e histórico, en el pasado, presente o futuro, también es nuestra tarea imaginar las historias de los sentidos. Es ampliamente aceptado que "el observador individual se convirtió en un objeto de investigación y un locus de conocimiento que comenzó en las primeras décadas del siglo XIX" y que, durante ese mismo período, "el estado del sujeto observador se transformó"²². También, las transformaciones en el sonido, la audición y la

²¹ Echeverría, "La identidad evanescente," 57-77.

²² Cf. Jonathan Sterne, *The Audible Past: Cultural Origins of Sound Reproduction*, (Durham: Duke University Press, 2003).

escucha formaban parte de cambios masivos en los paisajes de la vida social y cultural de los últimos tres siglos. El musicólogo estadounidense Jonathan Sterne, nos ilustra sobre este proceso de trazado sociocultural tecnológico con la siguiente reflexión:

Mientras los grandes campos de las relaciones económicas y culturales alrededor de la tecnología técnica se expande, se repite y muta, se vuelven reconocibles a los usuarios como medios. Medio como la base social que permite un conjunto de tecnologías que sobresalen como algo unificado, con funciones claramente definidas²³.

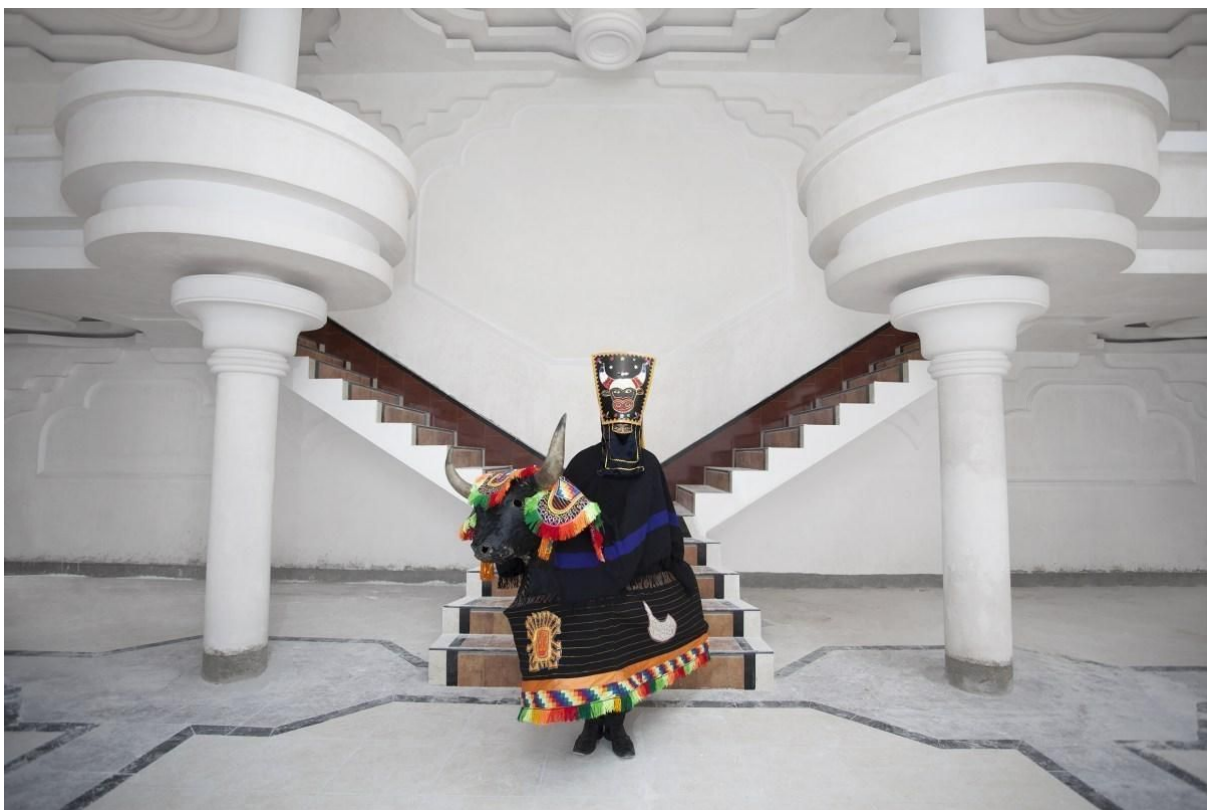


Fig. 5: Demian Schopf, “La Nave” (2015). www.artellimite.com.

Otra mirada revisada para fines de esta investigación desde el enfoque de una tecnología híbrida se expresa en la mirada de Gilles Deleuze y Félix Guattari, donde reflexionan acerca del cuerpo como una máquina tecnológica deseante²⁴; para Deleuze y

²³ Sterne, *The Audible Past*, 8.

²⁴ Cf. Gilles Deleuze y Félix Guattari, *El Anti Edipo - Capitalismo y esquizofrenia*, (Barcelona: Barral Editores, 1973).

Guattari, la mirada antropológica puede ser sustituida por la noción de producción de subjetividad. Lo planteado en el capítulo “Año cero - Rostridad” de *Mil Mesetas*, permite entender la relación cuerpo-cabeza a partir de tres estados del problema del rostro: cabezas primitivas, rostro-cristo, cabezas buscadoras. Las cuales permitirían dar cuenta de tres modos diferentes de producción de subjetividad, en el que emerge un territorio abierto y de fronteras, donde confluyen lecturas simbólicas, culturales, imaginarias y experiencias matéricas, orgánicas, irrepresentables, una forma de *codigofagia*²⁵.

Para Echeverría el concepto de *codigofagia*, se trata de mirar el fenómeno del mestizaje como un fenómeno de proceso en el cual los distintos códigos del comportamiento social, al encontrarse lo que intentan es devorarse los unos a los otros. En la historia de América Latina, este fenómeno de mestizaje, este proceso de devorarse los códigos los unos a los otros es tal vez el fenómeno más característico, en la que a través de los procesos de manipulación-acción de los “medios” que presionan por la configuración de un sujeto descentrado de su referente impuesto, dando como resultado una nueva semántica que transforma y resitúa, también, al polo identitario. Surgiendo así, un *ethos barroco*, una huida a la imposición del ethos moderno mercantil, una modernidad propia que no desconoce la imposición de la modernidad productiva y mercantil occidental, cuyos límites no permiten aprehender a la modernidad barroca.

Desde este proceso existen tensiones dentro de los espacios creados por esta interfaz de cuerpo y tecnología. Estos espacios son "liminares" en tanto que están situados en el "umbral" de lo físico y lo virtual. “Dado que ningún cuerpo (ni siquiera un cuerpo desnudo)

²⁵ Cf. Bolívar Echeverría, *La Modernidad de lo Barroco*, (México D.F.: Era, 2000).

escapa de una (re)presentación en conjunto”²⁶, el cuerpo virtual inscribe su presencia y ausencia en el acto mismo de su actuación, dejando huecos y espacios en su estela, sugiero que dentro de estos espacios llenos de tensión surgen oportunidades para nuevas formas y prácticas experimentales.

La experimentación intercultural permitió la exploración creativa de la diversidad de “lenguajes” performativos para comunicarse, tal práctica afirmó lo interlingual en la disciplina (fusionando lo verbal, físico, tecnológico, etc.), generando nuevos modos de comunicación.

Ciertos enfoques hibridados de prácticas interdisciplinarias que surgieron hacia fines del siglo XX, predominantes en el trabajo de profesionales como Robert Wilson, Laurie Anderson y Peter Brooks, fusionaron lo visual, lo auditivo, lo tecnológico y así sucesivamente, para crear una estética de *performance* de un arte del cuerpo como instalación. La experimentación intercultural/interdisciplinaria a partir de los años ochenta proporcionó una gran variedad de formas y estrategias para que los profesionales explorarán, y también exigió nuevos métodos de apreciación entre las audiencias. Alentó una respuesta instintiva, permitiendo que la mezcla de significantes trabaje con la audiencia en varios niveles, asegurándose de que el significado se hace del efecto visceral, así como del impacto cerebral de la pieza. El trabajo intercultural/interdisciplinario exige una especial sensibilidad en la apreciación y enfatiza el hecho de que tal práctica no ofrece respuestas o hace que el viaje a través del medio técnico sea sencillo, sino que abre preguntas y abarca el juego libre de una respuesta individual, como es el caso en *The Cholo Feeling*.

²⁶ Cf. Susan Broadhurst, *Digital Practices Aesthetic and Neuroesthetic Approaches to Performance and Technology*, (New York: Palgrave Macmillan, 2007).

Para ello, mi objetivo es explorar y analizar el efecto que esta tecnología tiene sobre el cuerpo físico y virtual durante la ejecución, especialmente en relación con el problema de (re)presentar y transculturizar lo “irrepresentable”, es decir, la transfiguración de esta interfaz física/virtual. Lo transcultural desde la tensión entre la alegría y el dolor - el placer de tener un sentimiento de totalidad inseparable del dolor de no poder presentar un objeto igual a esta idea de totalidad. Los espectadores no se dedican simplemente a la contemplación pasiva, sino que están llamados a reconocer y reconocerse, de esta forma se manifiesta una práctica, a "presentar lo no representable", superar lo que es posible para otra cosa, esforzarse continuamente por un juicio que nunca se puede garantizar. Lo sublime indicaría para este caso, que nunca puede haber seguridad de contemplación, pues los signos presentados demandan mucho más que esto.

La experimentación intercultural e interdisciplinaria con la hibridación tecnológica para *The Cholo Feeling* es importante para generar un estilo (sin)estética²⁷, ya que demuestra un deseo continuo de encontrar nuevos lenguajes de identidad fusionados para comunicar la experiencia humana contemporánea, en este caso la del migrante. El hecho de que en los últimos años la práctica intercultural e interdisciplinaria haya sido abrazada por las corrientes más importantes, particularmente evidente en el éxito de *Ex Machina*, *De La Guarda*, *Shunt* y *Punchdrunk*, sugiere que el público contemporáneo se emociona por un trabajo que presenta un transgresivo desbordamiento de los límites y que estimula más que solo el intelecto. El libre juego de trabajos interdisciplinarios es una característica integral del estilo de arte (sin)estética y de la calidad abierta de la interpretación. El arte contemporáneo ha

²⁷ Cf. Josephine Machon, *(Syn)Aesthetics: Redefining Visceral Performance*, (New York: Palgrave Macmillan, 2009).

desarrollado una sensibilidad (sin)estética, como resultado de y en colusión con este reciente patrimonio de hibridación intercultural donde la potencia de lo "vivo" en la representación con tecnología es más potente.

Por otro lado, una fuerte marca de transculturización abordada para efectos de esta investigación que es tomada del pensador cubano Severo Sarduy, que nos plantea una mirada latinoamericana a partir del desborde y que se traduce en una estética neobarroca, trasladando al fundamento de ese género, a la carnavalización, al centro de la productividad textual latinoamericana, y deja entrever sobre todo de ese artificio exacerbado de la cultura matriz, de la exageración que agota y deforma para desnudar y que él mismo identificó en la “gruesa perla irregular”. En efecto, relaciona la “superabundancia” y el “desperdicio” con el paradigma estético del Barroco:

En el escenario de la producción simbólica, el exceso, el ‘surplus’ barroco exponen el agotamiento y una saturación que contrarían el lenguaje comunicativo, económico, austero que se presta a la funcionalidad de conducir una información conforme a la regla del trueque capitalista y de la actividad del ‘homo faber’, el ser-para-el-trabajo²⁸ .

1.2 Transfiguración

[...] Al hacerlo, al alimentar el código europeo con las ruinas del código prehispánico (y con los restos de los códigos africanos de los esclavos traídos a la fuerza), son ellos quienes pronto se verán construyendo algo diferente de lo que se había propuesto; se descubrirán poniendo en pie una Europa que nunca existió antes de ellos, una Europa diferente, “latinoamericana”.²⁹

(Echeverría, *El ethos barroco y los indios*, 82)

²⁸ Sarduy, “El barroco y el neobarroco,” en *Obras Completas. Tomo II*, 1385-1403.

²⁹ Echeverría, *La modernidad de lo Barroco*, 82.

En el terreno del lenguaje, la dualidad básica se encuentra dada por la oposición entre significado y significante, pero, puesto que en el neobarroco el significado describe una disolución, o más bien, un traspaso hacia el plano significante, el diálogo propio del signo lingüístico saussuriano, en esta estética, encuentra un nuevo campo operativo en la metáfora: figura barroca por excelencia, cuyo método sustitutivo se propone como única posibilidad de referir, colmada en el acto de representar mismo, sin pretensiones de dar con el centro (con el nombre absoluto), para, por el contrario, evitarlo. En su ensayo *Barroco* (1974), Sarduy identifica la metáfora con la figura del círculo, dado que la cadena de significantes, equivalente al perímetro, aparece para la sustitución de un sólo nombre original y estable correspondiente al punto central. Dos metáforas referentes de un mismo objeto describen un vector equidistante de un centro común, por lo tanto, mantienen la estabilidad y uniformidad de la órbita a su alrededor. En *Barroco*, Sarduy describe la figura de la metáfora:

La metáfora es el traslado, la mudanza retórica por excelencia, el paso de un significante, inalterable, desde su cadena "original" hasta otra, mediata, y de cuya inserción surge el nuevo sentido - Figura logocéntrica: supone que hay un sentido y que se desplaza, pero aún en el interior del desplazamiento el logocentrismo se salva en la medida en que hay un sentido propio y un centro: figura de la conservación. Como la metáfora la rotación circular es la única traslación de los cuerpos que garantiza su inalterabilidad, la invariabilidad de la distancia que los separa de un centro que los anima y conforma³⁰.

³⁰ Severo Sarduy, "*Barroco*", en *Obras Completas. Tomo II*. ed., G. Guerrero y F. Wahl. (Madrid: ALLCA XX/FCE, 1974), 1197-1264.



Fig. 6: Rostros transfigurados en la obra, “Cría Cuervas, serie fotográfica e instalación” de Gabriela Rivera, (2016)

<http://gabrielarivera.blogspot.cl/p/portafolio.html>

Retomando el concepto de “identidad evanescente” del pensador ecuatoriano Bolívar Echeverría³¹, podemos argumentar que las implicaciones de la tecnología sobre la construcción de la propia modernidad y de la identidad en la *performance* corporal, abren el debate hacia la exploración de la interrelación entre las identidades y su formación,

³¹ Echeverría, “La identidad evanescente”, 57-77.

deformación, difuminación dentro de las prácticas del arte medial, puesto que lo que va a determinar la consistencia de esta modernidad es precisamente el modo en que lleve a cabo este aprovechamiento, la manera que tenga de integrarlo en su civilización, ya que la neotécnica³² incita a la definición misma de lo que es el producir. Este hincapié de Echeverría sobre el carácter latente de una modernidad alternativa invita a pensar sobre una posibilidad vencida, aunque no derrotada, que pone énfasis en la ontología del sujeto social, es decir, en su consistencia evanescente en tanto sujeto capaz de transformar el código cultural vigente, y con él a sí mismo, en el momento de su necesaria actualización, tal como sucede con la imagen del rostro en la obra *The Cholo Feeling*.

Finalmente, Echeverría insiste en la necesidad de abandonar estas nociones naturalistas, que al dejar de concebirlas como una sustancia, permitiría ver más bien a la identidad como un “estado del código cultural”, es decir, como una configuración evanescente o transitoria en el que este código, al mismo tiempo que “determina los comportamientos de los sujetos que la usan o ‘hablan’, está, simultáneamente, siendo hecha, transformada, modificada por ellos”³³.

La propuesta de Echeverría resulta fundamental para comprender el papel determinante del signo en los procesos de configuración de las primeras subjetividades que surgen para este contexto crítico, donde la extrañeza entre lengua y forma es radical puesto que “no se reconocen terrenos homogéneos ni puentes de ninguna clase que pudiera

³² Para Bolívar Echeverría el concepto y proceso de la neotécnica, la entiende como la capacidad del ser humano de emprender premeditadamente la invención de nuevos medios de producción. Esta capacidad es el fundamento de la modernidad como tal. Ella inaugura la posibilidad de construir una vida civilizada sobre la base de una escasez sólo relativa de la riqueza natural a la vez que abre las puertas a una nueva relación con la naturaleza basada en la colaboración para un mutuo enriquecimiento.

³³ Bolívar Echeverría, *La Modernidad de lo Barroco*, (México D.F.: Era, 1998), 31.

unificarlos”³⁴. En primer lugar, Echeverría propone una construcción del individuo latinoamericano en un rol activo de resolución y de sobrevivencia ante la crisis, lejana a la imagen pasiva con la cual se ha retratado al indígena de la conquista. En segundo lugar, aquella absorción del código, aquella *codigofagia*, surge de un ímpetu re-presentativo, imitativo, de simulación, del código dominador, a partir de lo cual se recrea una “forma de ser”, que en su dramatización barroca, deja de ser europea y resulta “otra” cosa: una reconstrucción de Europa desde la alteridad. Y en tercer y último lugar, el proceso de recreación del código dominador corresponde a la imitación, no del código europeo propiamente tal, sino más bien de las ruinas en las que pervive dicho código destruido. Echeverría homologa la acción *codigofágica* de los americanos de los estratos más bajos del México del siglo XVII, con la del artista italiano Lorenzo Bernini, quien, en medio de la crisis de la subjetividad moderna europea, recurre a la revitalización de los cánones clásicos, de cuya exageración e imposibilidad por dar con la forma original, surge lo barroco. Si algo pudiera mencionarse con respecto a una esencia de lo barroco para la obra, corresponde referir a su sobrevaloración por un pasado en ruinas, cuya clausura a la interpretación y lectura desde los códigos del presente, obliga a un acto de re-semantización infinita (lo que en Sarduy se podría identificar con el concepto de proliferación significativa³⁵), puesto que nunca llega a dar con el sentido original perdido. El barroco es una renuncia esencial a esa verdad del pasado, es una aceptación de la imposibilidad de ver con una luz amplia y directa la

³⁴Echeverría, *La Modernidad de lo Barroco*, 52.

³⁵El ejercicio de intentar acercarse lo más posible -a través del nombre- a la forma desnuda del referente (sin el revestimiento del lenguaje) sobreviene siempre el fracaso de encontrarse una y otra vez con una máscara que retarda la llegada del sentido. Por lo tanto, no existiría otra forma posible de referir ese significado absoluto, si no es a partir de una proliferación de significantes que lo insinúan, sin llegar a nombrarlo nunca. Sarduy identifica esa proliferación como un mecanismo de artificialización propio del barroco, el cual “al implantarse en América e incorporar otros materiales lingüísticos [...] con frecuencia abigarrados que le brindaba la aculturación, de otros estratos culturales, el funcionamiento de este mecanismo barroco se ha hecho más explícito”, Cf. Sarduy, Severo. *El barroco y el neobarroco*, p. 1389. En: Anabalón, Javiera. “*Islas Severas. La categoría del exilio como aproximación a la estética neobarroca de Severo Sarduy*”. Tesis para grado de Magíster. Universidad de Chile, 2012.

realidad como la que demostraría la obra renacentista de Rafael Sanzio, de la escuela de Atenas (1511), en una suerte de retorno a la caverna, de retorno a la oscuridad de una *res cogitans* que ya no reconoce más que ideas “claras y distintas”, donde una luz ahora oblicua develará sólo aquellos fragmentos de lo real cuyos pliegues y relieves produzcan algún choque con la luz³⁶ en favor de su aparecer.

1.3 Medialidad/Nuevos Medios

La visión no es la metamorfosis de las cosas mismas en la vista de ellos; no se trata de que las cosas pertenezcan simultáneamente a lo enorme, mundo real o pequeño, mundo privado. Es un pensamiento que descifra estrictamente los signos dados dentro del cuerpo.³⁷

(Merleau-Ponty, 1974, 292)

Un rasgo importante de las prácticas mediales digitales es la centralidad de modos de significación no lingüísticos, ya que en gran parte de estas obras los modos significativos son visuales, cinéticos, gravitacionales, aurales, etc. Los estudios sobre artes digitales apuntan a encontrar maneras de expandir e intensificar la reflexión sobre el software y la cultura computacional en general. Los problemas en los que trabaja este medio son bastante inevitables ya que el software, las ideas y técnicas subyacentes que incorpora, son un elemento crucial, aunque no reconocido, de la vida cotidiana. Pocas partes de la cultura humana permanecen intactas por el software, pero hay relativamente pocos medios para evaluarlo. Es crucial comprender y reflexionar sobre la capacidad de comprender sus

³⁶ Cf. Sarduy en su ensayo *Barroco* (1974), trata el concepto de claroscuro a partir de una interdependencia semántica entre las nociones del “ser” y “aparecer” de lo que denomina Sarduy “objeto parcial”. También resulta pertinente revisar para un análisis fenomenológico del barroco lo propuesto por Gilles Deleuze en *El pliegue. Leibniz y el Barroco* (2005).

³⁷ Maurice Merleau-Ponty, *El ojo y el espíritu*, trad. por Alejandro del Río Herrmann (Madrid: Editorial Trotta, 2013), 35-6.

precondiciones y factores basales que a su vez tienden a prosperar y renovarse.

Para aliar tal entendimiento con un enfoque sintético, es necesario reunir un conjunto de ideas fundamentales basadas en iteraciones que a medida que se mueven a través de diferentes campos, son cambiadas por ellos, ya que a su vez cambian aquellas a las que proporcionan nuevos conocimientos. Al mismo tiempo, forman un conjunto de modismos y técnicas para dar forma y posibilitar otras áreas de la vida.

También, actualmente hay una acentuación en lo primordial, aunque esta no es una característica compartida por todas las prácticas digitales. Otras características estéticas son la heterogeneidad, la experimentación, la indeterminación, la fragmentación, un cierto "estilo de cambio de forma" y la repetición, este es un elemento clave que se inserta dentro de los procesos de transculturación y transfiguraciones técnicas antes mencionados. También existe el uso gratuito de dispositivos de "desfamiliarización", como la yuxtaposición de elementos dispares, que al crear un efecto de distanciamiento hacen que el público participe activamente en la actividad de producir significado. Esta insistencia en la creatividad libre, la invención y la experimentación corresponden a características como la inmediatez, la disrupción y el exceso³⁸, convirtiéndose las prácticas digitales en lo que solo se puede ver como obras de arte colectivas.

Rasgos adicionales son la hibridación, el pastiche, una exploración de la naturaleza paradójica y abierta de la realidad y un rechazo de la noción de una personalidad integrada a favor del sujeto posthumano deconstruido, como lo es para el caso de esta investigación.

³⁸ Cf. Mark Dery, *Velocidad de escape. La cibercultura en el final de siglo*. (Madrid: Siruela, 1988).

También hay un énfasis en el montaje y el *collage*; según Roger Copeland, "el montaje, a diferencia de la estética intrínsecamente menos manipuladora del collage, fusiona sus componentes separados en una sola entidad y la yuxtaposición resultante ... se impone sobre el espectador ... cuando la yuxtaposición está separada por un espacio vacío y el tiempo, entonces comenzamos a entrar en el mundo del collage"³⁹.

Este tipo de características en conjunto con una gama de tecnologías se enfatizan dimensionando una variedad de formas en diferentes prácticas. Por ejemplo, en el arte y la *performance* en vivo, la captura de movimiento y las tecnologías interactivas son prioritarias. Un claro ejemplo de esta fusión sería *Blue Bloodshot Flowers*⁴⁰, que presenta un "avatar" llamado Jeremiah como vemos en la obra (fig. 7), el rostro que reacciona e interactúa con un intérprete físico y el público a través de la tecnología visual de vigilancia. Jeremiah está programado con inteligencia artificial hasta cierto punto. Por lo tanto, aunque tiene emociones que reaccionan a ciertos estímulos, es capaz de demostrar un comportamiento aleatorio que puede ser bastante perturbador durante una *performance*, agregando una dimensión adicional a la experiencia de trabajar con un cuerpo virtual. Este aspecto de la *performance* cuestiona las nociones tradicionales de origen e identidad ya que la identidad de Jeremiah no se repara de ninguna manera y sus orígenes son dudosos, algo similar ocurre para el personaje de *The Cholo Feeling*.

³⁹ Roger Copeland, "Merce Cunningham and the Aesthetic of Collage," en *The Drama Review* 46, N° 1 (Spring, 2002), 11–28.

⁴⁰ Cf. Susan Broadhurst, *Liminal Acts: A Critical Overview of Contemporary Performance and Theory*. (London: Cassell/New York: Continuum, 1999).



Fig. 7: “Jeremiah in Blue Bloodshot Flowers,” Susan Broadhurst, The human body tracking project, 2001.
<http://people.brunel.ac.uk/bst/1nol2/Susan%20Broadhurst/Susan%20Broadhurst.htm>.

Otra de estas interpretaciones es una obra de Merce Cunningham, BIPED, inicialmente realizada en 1999, donde los avatares de baile pregrabados se proyectan hacia atrás sobre una pantalla translúcida, dando el efecto de una interfaz directa entre los cuerpos físicos y virtuales. Además, el uso que hace Cunningham de la captura de movimiento, en colaboración con Shelley Eshkar y Paul Kaiser, desplaza los límites de lo físico de una manera bastante radical.

Los cuerpos virtuales son generados por el movimiento físico a través de la mediación de la tecnología digital y el aporte creativo de los diseñadores digitales. Las imágenes y figuras abstractas dibujadas a mano por Eshkar, animadas por datos de captura de movimientos proporcionados por bailarines reales, se ven junto con los bailarines en vivo en el escenario, poniendo en duda las nociones de formación y deformación de identidad.



Fig. 8: “BIPED” Merce Cunningham, <http://dancecapsules.mercecunningham.org/overview.cfm?capid=46049> (1999).

Del mismo modo, Stelarc combina lo físico y lo protésico, tanto que lo virtual se convierte en una extensión real de lo físico, como en su trabajo Hexapod, un robot andante de seis patas, ahora desarrollado por la Muscle Machine (2003). Otro proyecto, titulado Movatar (2000), es un sistema de captura de movimiento inverso que permite a un avatar actuar en el mundo físico accediendo y accionando un cuerpo anfitrión, volviéndose cada vez más autónomo e impredecible, convirtiéndose de hecho en vida artificial.

Según Stelarc, "la tecnología transforma la naturaleza de la existencia humana"⁴¹. En las *performances* de Stelarc, como en otras prácticas con el cuerpo se combina con una variedad de dispositivos instrumentales y tecnológicos que, en lugar de estar separados del cuerpo, se vuelven parte de ese cuerpo, al mismo tiempo que alteran y recrean su experiencia en el mundo.

Estas prácticas de *performance* explotan los márgenes entre lo físico, protésico y lo virtual y lo que se consideran prácticas artísticas tradicionales dominantes y la experimentación técnica innovadora. También comparten ciertas características estéticas, como la innovación, la indeterminación, la marginalidad y el énfasis en la intersemiótica⁴².

El sonido digital enfatiza la heterogeneidad y lo experimental. Desde mi práctica artística con sonido, puedo argumentar que el "muestreo digital" crea emocionantes y nuevos estilos híbridos de música que las tecnologías anteriores no han podido hacer y pueden describirse como el "borde creativo de la música contemporánea".

Las obras interactivas en tiempo real que utilizan tecnología de sonido digital son prolíficas en este momento. Una de las razones de este aumento es el desarrollo de la interfaz de datos de instrumentos musicales (MIDI) y entornos de programación tales como Max/MSP; que tienen la ventaja especial de ser interactivos con las tecnologías visuales y de red. Una característica del uso de sonidos digitales se ve reflejado un efecto de palimpsesto, que se centra en la captura de sonidos físicos en tiempo real y la interacción entre el sonido

⁴¹ Stelarc, "Prosthetics, Robotics and Remote Existence: Post Evolutionary Strategies," *Leonardo*, Vol. 24, N° 5, 1991, 591-595.

⁴² Una práctica significativa que involucra modos no lingüísticos como aquellos proporcionados por la semiótica del gesto corporal: cinética, visual, auditiva, háptica, gravitacional, proximal y táctil. Cf. Susan Broadhurst. *Liminal Acts: A Critical Overview of Contemporary Performance and Theory*. (London: Cassell/New York: Continuum, 1999).

virtual y el sonido físico. Como resultado, la información se puede usar para manipular medios de varias maneras, como la reproducción de notas o frases musicales y la proyección de imágenes de video pregrabadas o en vivo que luego acompañan al ejecutante físico en tiempo real. Para ellos, vincular las acciones de un artista intérprete o ejecutante con el sonido y las imágenes visuales que lo acompañan proporciona un nuevo potencial creativo para la *performance*.

El sonido digital, al igual que otras tecnologías digitales, pone en tela de juicio los intérpretes tradicionales de reproducción y representación. Se puede decir que estos intérpretes son innovadores en su intento de literalmente "reproducir" y no "representar" sus sonidos disruptivos e imágenes visuales figurativas, ya que lo que se registra mediante tecnología digital es un conjunto de instrucciones para recrear el funcionamiento original en lugar de transcripción de esa *performance*. Por lo tanto, la "grabación" es una actuación original, es literalmente "reproducido nuevamente" y no "representado". Esto rompe la distinción entre la *performance* "en vivo" y "grabada", así como también entre "original" y "reproducción".

Finalmente, en lo digital, lo físico se acentúa y, por lo tanto, la teoría actual debe ajustarse para permitir analizar en profundidad esta interfaz técnica y la prominencia corpórea que la acompaña. Las formas convencionales de interpretar la *performance* y las prácticas artísticas han estado dominadas por la transferencia de la interpretación lingüística a lo no lingüístico. Esto hace que el cuerpo biológico sea un fenómeno secundario. Sin embargo, en muchas formas de arte, el cuerpo es primario y sin embargo transitorio⁴³. A menos que la inmediatez del cuerpo (tanto físico como virtual) se convierta en el foco de la interpretación,

⁴³ Cf. Broadhurst. *Liminal Acts: A Critical Overview of Contemporary Performance and Theory*.

tales interpretaciones como la digital no se pueden apreciar plenamente. Es solo mediante un análisis tan amplio que se puede lograr una interpretación más adecuada de lo digital que permita la prominencia del "cuerpo", por transitorio o virtual que sea.

Según Robert Romanyshyn, la tecnología nos permite “practicar cada vez más un distanciamiento y una visión desapegada”⁴⁴, una forma de ver el mundo sin creer que estamos implicados. Por otra parte, Jean Baudrillard cree que las nuevas formas de tecnología e información se han convertido en el centro de un cambio de un orden social productivo a uno reproductivo en el que las simulaciones y los modelos constituyen cada vez más el mundo, de modo que las distinciones entre lo real y la apariencia se borran cada vez más. En este sentido, esto inevitablemente debe conducir a la "hiperrealidad" del arte, ya que sólo encuentra su "esencia vacía"⁴⁵. Estoy sugiriendo que las prácticas digitales indican una mayor potencialidad para la nueva creatividad artística en lugar de la vacuidad, en lugar de una "escena de nihilismo", mediante la cual la mediación se convierte en un tropo clave para comprender y articular nuestro ser en el mundo tecnológico, y volverse con él, nuestra aparición y formas de interacción con él, así como los actos y procesos de estabilización temporal del mundo en medios, agentes, relaciones y redes indican una redefinición de "significado" y con este, nuevas configuraciones y formas de construcción socio epistémicas.

⁴⁴ Robert D. Romanyshyn, *Technology as Symptom and Dream*, (London: Routledge, 1989), 57.

⁴⁵ Jean Baudrillard. *Fatal Strategies*, en *Selected Writings*, ed. Mark Poster, (California: Stanford University Press, 1988), 185–206.

Capítulo 2. Discusión de Obras

En este capítulo haré mención de referentes que inspiraron y guiaron a construir la forma y conceptualización de la obra *The Cholo Feeling*, los dos primeros trabajos plantean el cuestionamiento del cuerpo, la identidad y las tecnologías, mientras que los trabajos nacionales se centran en el discurso de la transfiguración de las formas.

2.1 Modell 5 - Akemi Takeya (1994)

Modell 5 es una instalación performática creada por el colectivo Granular Synthesis en conjunto con la *performer* Akemi Takeya. La obra discurre en cuatro pantallas a gran escala, en las que la cara de la intérprete está sujeta a drásticas intervenciones basadas en el tiempo, las cuales crean, finalmente, un híbrido cercano al *cyborg* — una yuxtaposición entre ser humano y máquina. La obra es así una invitación a visualizar inmersivamente, estados generados por medios técnicos, siguiendo la “vida” de los cuatro “clones” en las pantallas.

El proyecto *Modell 5* es además una obra basada en el proceso de síntesis granular⁴⁶, un coro de “*cyborgs*”, sintetizado a partir de una grabación original de la artista Akemi Takeya. La obra está construida a partir de un video de cuatro canales y una composición de audio de ocho canales, que se muestra en cuatro pantallas de formato vertical, con una configuración de cuatro canales de audio y un sistema de sub-bajos.

⁴⁶ “La síntesis granular es una técnica de producción de sonidos que se basa en una concepción del sonido en términos de partículas o *cuantos*, pequeñas explosiones de energía encapsuladas en una envoltura y agrupadas en conjuntos mayores, cuya organización será determinada por dos métodos principales de distribución temporal: sincrónico y asincrónico.” Charles Dodge & Thomas Jerse, *Computer Music: Synthesis, Composition, and Performance*, (New York: Schirmer, 1997), 262.

Las imágenes han sido elaboradas a partir de un trabajo de postproducción, centrado en mostrar pocas expresiones en el rostro de la *performer*, para avanzar entonces hacia una exploración frenética de su alter ego. De este modo, cualquier contexto de significado conocido termina en movimientos disueltos, paralizándose en redundancias desnaturalizadas — en dolor de máquina. El vacío semántico, la explosión de secuencias, es demasiado alto como para dejar espacio a recepciones perceptivas pausadas y meditativas. Las imágenes frontales y las estructuras rítmicas generan emociones contradictorias y gran tensión. La visualidad de la obra así se ofrece y se niega casi violentamente. En el nivel más alto de energía, el disfrute alcanza el límite. La artista ha señalado sobre la obra que: “[l]a idea era crear una figura mediática que oscila entre 'naturalidad y artificialidad' una que podría ser a la vez seductora y violenta, tanto desesperado como robótico, un Cyborg, un hermafrodita atractivo/repulsivo, extraterrestre/familiar”⁴⁷.

⁴⁷ “Modell 5 (1994-1996)”, Akemi Takeya, recuperado el 4 de diciembre de 2017, http://www.akemitakeya.com/?page_id=1096



Fig. 9: Komfar Sengmueller, “Modell 5 performance por Akemi Takeya,” Viena (1994).

http://www.akemitakeya.com/?page_id=1096.

Por lo tanto, la relación entre *Modell 5* y *The Cholo Feeling* puede encontrarse en que ambos proyectos abordan, a fin de cuentas, la *transfiguración* del cuerpo en su relación con la máquina; cómo actúan, qué dicen, cómo se relacionan entre sí, y sólo al final, como consecuencia, preguntarse cómo ellas envuelven lo humano, renovándose en su identidad. Por otro lado, la existencia misma es corporal, y mediante ella el *actor* se relaciona con el mundo: “Del cuerpo nacen y se propagan las significaciones que constituyen la base de la existencia individual y colectiva”⁴⁸.

Retomando los trabajos de Le Breton en este campo, estos nos indican, desde un punto de vista histórico y teórico (antropológico y sociológico), que la preocupación social por el cuerpo oscila entre la concepción del mismo como algo indiscernible del hombre, o

⁴⁸ David Le Breton, *La sociología del cuerpo*, (Buenos Aires: Nueva Visión, 2002), 7.

bien, como un atributo, una posesión, o un *alter ego*. Esta última alternativa conlleva una mirada dualista del problema⁴⁹.

Modell 5 y *The Cholo Feeling* comparten como correlato una revisión sobre enfoques teóricos etnográficos en lo general, y más particularmente sobre subjetividades tachadas y desechadas. De allí la importancia de detectar un devenir pueblo, un devenir minoritario en prácticas de creación políticas y artísticas (existenciales) que escapan a la dominación capitalista contemporánea. En la presente investigación, intento presentar una posición materialista y pragmática que problematiza el cuerpo en su dimensión política, escapando a estas dos conceptualizaciones apegadas al hombre (sujeto) o a la cosa (objeto), en uno y otro caso. Es decir, una posición teórica de un materialismo de la práctica que es una apuesta política, porque si la dominación pasa por los cuerpos, la crítica al capitalismo supone una analítica de los mismos. La epifanía del rostro se debe a que en la cara se cristaliza el sentimiento de identidad y se establece el reconocimiento del otro. Siendo el rostro la parte del cuerpo más individualizada, se vuelve la marca de una persona.

⁴⁹ Cf. María Alejandra Pagotto, *Gilles Deleuze y Félix Guattari: Políticas del rostro*, VI Jornadas de Sociología de la UNLP, 9 y 10 de diciembre de 2010, La Plata, Argentina. En Memoria Académica.

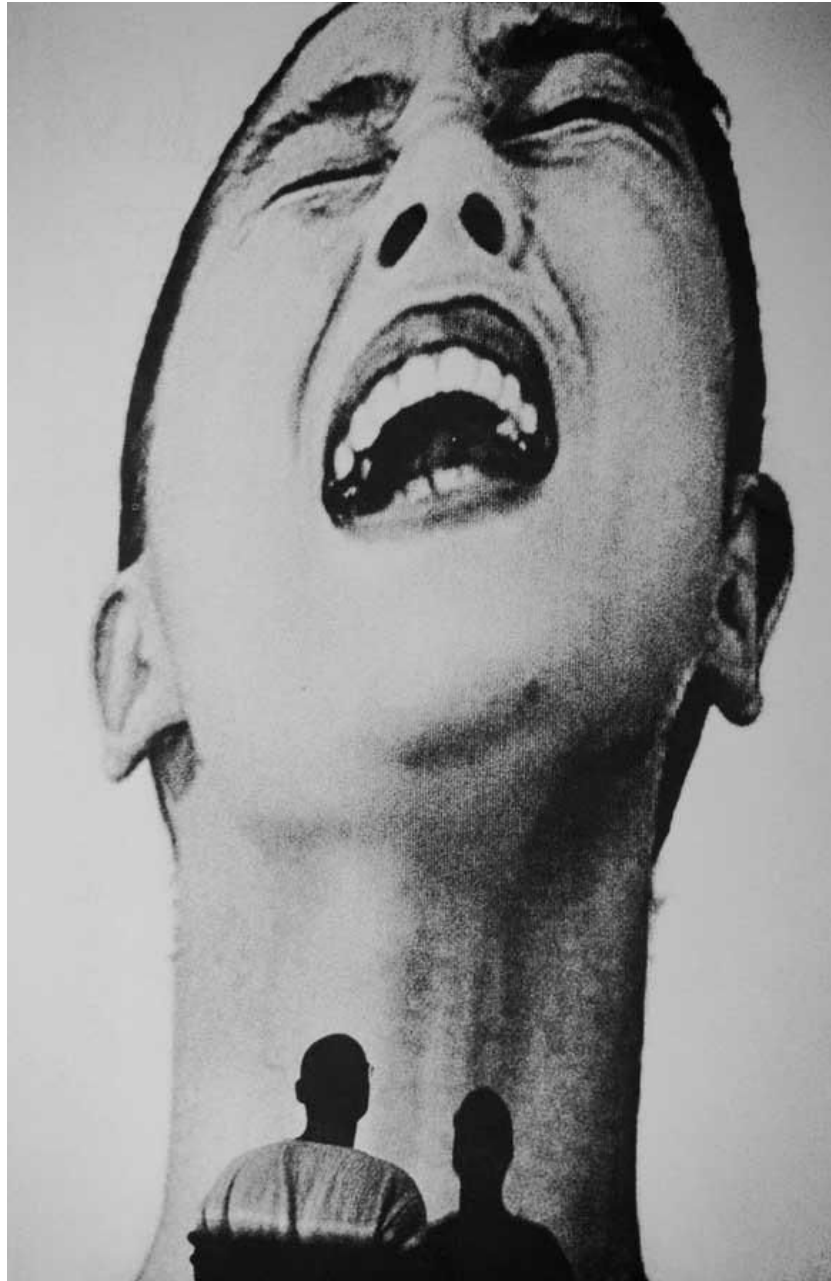


Fig. 10: Akemi Takeya, "Modell 5 performance", primer plano de uno de los clones, Viena (1994).

www.granularsynthesis.info.

En la modernidad el rostro es el signo del ser del hombre, aún cuando la negación de su humanidad también pasa por él. Desde una mirada antropológica como la sostenida por Le Breton, el rostro es el susurro de la identidad personal, es materia de símbolo, nace en el lazo social (el rostro es el lugar del otro) y encarna una ética al exigir responder por los propios actos. En síntesis, al rostro se le atribuyen tres funciones: ser individualizante, ser socializante

(manifiesta un rol social) y ser comunicante (asegurar la comunicación entre dos personas y en el sí mismo)⁵⁰.



Fig. 11: Kunstverein Hannover, "Modell 5" de Granular Synthesis es un coro de "cyborgs", sintetizado a partir de una grabación original de la ejecutante Akemi Takeya, (1994-1996).

Las referencias teóricas que Deleuze y Guattari citan explícitamente para dar cuenta del pasaje del sistema cuerpo-cabeza a la máquina de rostridad son Jean-Paul Sartre y Jacques Lacan. En ellas, el problema del rostro bajo las elaboraciones teóricas de la mirada y el espejo no son fructíferos para analizar el funcionamiento de la máquina de rostridad y su producto, el rostro humano: "En la literatura del rostro, el texto de Sartre sobre la mirada y el de Lacan

⁵⁰ Cf. Pagotto, *Gilles Deleuze y Félix Guattari: Políticas del rostro*

sobre el espejo cometen el error de remitir a una forma de subjetividad, de humanidad reflejada en un campo fenomenológico, o escindida en un campo estructural. Pero la mirada sólo es secundaria con relación a los ojos sin mirada, al agujero negro de la rostridad. El espejo solo es secundario con relación a la pared blanca de la rostridad”⁵¹. Deleuze y Guattari parten de un devenir sin ser, que solo secundariamente se atribuye entidades positivas en la conciencia (fenomenología) o mediante el lenguaje (estructuralismo), como el acto de síntesis que codifica la proliferación de diferencias en un cuerpo o rostro individualizado.

La alternativa de Deleuze y Guattari se construye a partir de los conceptos de una vida e inmanencia, que dejan atrás las aporías del sujeto y del objeto: “La inmanencia no se relaciona con un Objeto cualquiera como unidad superior a toda cosa, ni con un Sujeto como acto que opera la síntesis de las cosas: puede hablarse de un plano de inmanencia cuando la inmanencia no es inmanencia de ninguna otra cosa que de sí misma”⁵². Uno es siempre una multiplicidad, donde posee singularidades, que son acontecimientos (y no rasgos subjetivos): una sonrisa, un gesto, una mueca. Estos acontecimientos son virtualidades que se actualizan en un objeto o en un sujeto a los cuales se atribuye.

⁵¹ Deleuze, G., Guattari, F., *Mil Mesetas - Capitalismo y esquizofrenia*, (Valencia: Pre-Textos, 2008), 177.

⁵² Deleuze, Gilles, “La inmanencia: una vida...” en *Ensayos sobre biopolítica. Excesos de vida*, ed. Giorgi, G. y Rodríguez, F., (Buenos Aires: Paidós, 2009), 37.



Fig. 12: Kunstverein Hannover, “Sesión de muestra realizada por Akemi Takeya” Producido por: Mike Stubbs, en HTBA (Hull Time Based Arts), Hull UK, (1994-1996).

Para concluir, en ambas obras *Modell 5* y *The Cholo Feeling*, vemos desplazarse todo un juego de oposiciones para abordar la producción de subjetividad donde el sentido se opone al significado, el pasaje del orden de lo que acontece se opone a lo que “es”, la anomalía frente a la identidad y el evento frente al orden. El análisis de Deleuze y Guattari frente a estas obras, no se trata de órganos sin cuerpo, o de un cuerpo desmembrado o fragmentado, sino de mapas y de plan en experimentación, que siempre guarda la posibilidad de fallar. Los paralelos tanto para *Modell 5* y *The Cholo Feeling*, se sitúan en un plano anterior a la división entre sujeto-objeto. El futuro del rostro como flujo de pura vida despojada del soporte humano, cabeza buscadora, velocidades diferenciales, percepciones y afectos flotantes impersonales. La centralidad del yo como instancia ordenadora de la experiencia es cuestionada por el establecimiento del Cuerpo sin Órganos: “Es materia intensa y no

formada, no estratificada, la matriz intensiva, la intensidad = 0; pero no hay nada negativo en ese cero (...)⁵³.

2.2 Corpus Nil - Marco Donnarumma (2016)

Corpus Nil es una *performance* para un cuerpo humano y una máquina artificialmente inteligente. Un cuerpo desnudo, en parte humano y en parte máquina, se encuentra en el escenario. Es un grupo amorfo de piel, músculos, *hardware* y *software*. Los sensores biofísicos unidos a las extremidades del ejecutante capturan los voltajes eléctricos corporales y los sonidos corporales y los alimentan a la máquina.

Gracias a un sofisticado conjunto de algoritmos, cada matiz del movimiento del cuerpo desencadena un juego sinestésico de sonido y luz dirigido por la máquina. Las señales biológicas del cuerpo influyen en las elecciones de la máquina, pero no pueden controlar lo que hará. A su vez, la saturación auditiva y visual producida por la máquina influye en el movimiento del cuerpo, pero interrumpe su percepción y habilidades motrices al mismo tiempo. A pesar de estar íntimamente ligada al cuerpo humano, la máquina es autónoma y elige por sí misma cómo responder a los movimientos del intérprete.

La poética que une a *Corpus Nil* y *The Cholo Feeling* se inicia en un ciclo de retroalimentación inestable, el cuerpo y la máquina se contaminan entre sí. El ser amorfo en el escenario evoluciona lentamente hacia una criatura desconocida, la cual reconfigura sus partes a través de una coreografía sensual que empuja los límites de la tensión muscular, la torsión de los miembros, la fricción de la piel y el equilibrio. Las frecuencias de sonido

⁵³ Deleuze y Guattari, *Mil Mesetas*, 158.

corporales se espacializan utilizando un sistema de sonido multicanal que rodea al público, mientras que los destellos bioeléctricos de luz iluminan rítmicamente el espacio. A través del sonido, la luz y las ilusiones ópticas, la mutación física del cuerpo impacta y sumerge a la audiencia, induciendo una experiencia de trance. A medida que el cuerpo y la máquina forman un ser parcial, desconocido y sin embargo elegante, los espectadores sienten como si su corazón latiera dentro de sus propios cuerpos. No está claro si el nuevo cuerpo es lo suficientemente humano, o bien si, tal vez, el significado común de "humano" no es suficiente para describirlo en ambos.

Ambas obras plantean el siguiente cuestionamiento: los cuerpos humanos y las identidades se categorizan continuamente, en línea y fuera de línea, mediante algoritmos y máquinas artificialmente inteligentes. Pero ¿qué ocurre si, por el contrario, la inteligencia artificial se puede utilizar para contaminar la experiencia corporal humana? ¿Cómo se ve y se mueve un cuerpo contaminado por algoritmos? De alguna u otra forma, esto nos lleva a un delineamiento de un cuerpo *transfigurado* y a su vez a una reconstrucción y negociación de tecnología híbrida y transculturizada.



Fig 13: Marco Donnarumma, “Corpus Nil-live performance” ZKM, (2016).

Tanto *The Cholo Feeling* como *Corpus Nil*, dialogan en torno a la desaparición del cuerpo un palimpsesto incesante que se va reconstruyendo de acuerdo a las negociaciones que van surgiendo con la máquina. Me extenderé un poco sobre la contribución conceptual de este trabajo en relación a mi obra: ambos trabajos pueden leerse como un dispositivo analítico al que me refiero como configuración, que se deriva y amplía de las herramientas analíticas existentes discutidas en la revisión de la investigación. Ambas obras formulan algunas preguntas iniciales sobre la corporeidad de un cuerpo tecnológico. Abriendo la reflexión a la pregunta sobre nuestra interacción física con la tecnología, ¿las capacidades de nuestros cuerpos son el objeto o el sujeto de la acción? En la combinación de cuerpos humanos y tecnología a nivel de fisiología y biología, ¿qué ocurre con las capacidades expresivas del cuerpo?. Para abordar estas preguntas detallaré mi uso del término *transfiguración*, que sirve para pensar el cuerpo tecnológico como una ecología encarnada⁵⁴; un conjunto de relaciones

⁵⁴ Donnarumma, *Configuring Corporeality: Performing Bodies, Vibrations and New Musical Instruments*.

que permiten que lo humano y lo técnico formen un cuerpo vivo, psicológico y cognitivo. Un tipo específico de configuración está determinado por las modalidades mediante las cuales lo humano y lo técnico se afectan entre sí, a nivel fisiológico, psicológico, cognitivo y experiencial. Múltiples tipos de configuraciones pueden existir, pueden tener lugar como resultado de una realización anterior, o pueden crearse a propósito, en el sentido de que uno puede configurar deliberadamente partes humanas y técnicas en un nuevo tipo de cuerpo.

En ambas obras se hace uso de una exploración del *biofeedback* y como esta herramienta altera la configuración, para ver las formas en que los cuerpos humanos y las tecnologías se pueden organizar para crear nuevas formas de encarnación y cómo surgen como resultado tipos alternativos de corporalidades y experiencias afectivas.



Fig 14: Marco Donnarumma, “Biofeedback en performance” The Game Europe Plays – Body Tech, UK, (2016).

Mientras que la música de biorretroalimentación se dedica a la modulación de la experiencia estética y cognitiva humana, tanto en *The Cholo Feeling* como en *Corpus Nil*, el acto de *corporalidad* biotecnológica amplía el alcance de las técnicas de retroalimentación biológica para impactar en el cuerpo humano.

Otra de las cualidades que comparten ambas obras en común, es la de comprender la expresividad gestual a través de la detección muscular. En este sentido, tanto en *The Cholo Feeling* como en *Corpus Nil*, se intenta probar en qué medida un instrumento electrónico puede detectar las variaciones expresivas en los gestos físicos de un intérprete a través de señales musculares, en lugar de utilizar señales musculares como una entrada directa (*affordance*). Por otro lado, probar la capacidad del instrumento para influir en los gestos físicos del intérprete modificando imagen y sonidos a partir de las señales musculares del intérprete. El alcance específico en términos de mi propia investigación fue explorar cómo la configuración del cuerpo fisiológico y vivido de un artista intérprete o ejecutante con los parámetros de un instrumento electrónico puede producir tanto una experiencia afectiva como una interacción audiovisual expresiva. En ambos casos, el *software* utilizado en la *performance* se diseñó usando la idea de configuración como principal elemento, lo que lo convierte en un *software* semiautónomo que programé inspirándome en el análisis teórico del cuerpo tecnológico.



Fig 15: Marco Donnarumma, “Corpus Nil, extracto de performance con sensores de Biofeedback” The Game Europe Plays – Body Tech, UK, (2016).

Ahora, especificando qué clase de gesto y expresividad se involucran en ambas obras a través de los medios técnicos, describiré los mecanismos fisiológicos involucrados en la ejecución de un gesto. Para ambos casos, el gatillador de este proceso es el mecanismo de activación muscular y las bioseñales relacionadas, el electromiograma o EMG. Esto requiere de un estudio detallado de cómo funciona la activación muscular y como un instrumento electrónico puede observar la actividad muscular para vincularla con la *performance* audiovisual, que será descrito en el capítulo 3.1.

En cierto sentido, es un tipo de deconstrucción que ocurre porque el cuerpo se desplaza entre diferentes esquemas para negociar una nueva interacción con el instrumento. Lo que surge aquí es una relación de influencia mutable entre las capacidades de un instrumento en particular y las habilidades de un determinado cuerpo. Mediante una mediación de umbrales físicos, auditivos y materiales, el cuerpo y el instrumento renuevan

espontáneamente su configuración y, al hacerlo, producen nuevas formas de expresión. El instrumento aquí no es solo un objeto material o una herramienta epistémica. Es un actor cuyo material específico y cualidades sónicas guían, y algunas veces se obligan, con lo que entrega el cuerpo, a aprender nuevos esquemas corporales e imaginar diferentes modos de expresión. En lugar de tener una relación dualista, el cuerpo y el instrumento se influyen mutua y activamente entre sí, creando así modalidades cambiantes de encarnación. Lejos de ser exclusivamente material, cognitivo o irracional, el arrastre que caracteriza las experiencias de automaticidad es la expresión de una inconsciencia dispuesta. La autodisciplina corporal, la psique entrenada y la experimentación sistemática interactúan entre sí para llevar el cuerpo y el instrumento a un modo de inconsciencia que produce un potencial creativo. La propia voluntad organiza el encuadre técnico y el ritmo de la representación sonoro-visual. El inconsciente deja que el cuerpo y el instrumento se muevan al unísono. La voluntad y la inconsciencia no son exclusivas, sino que trabajan juntas, influyéndose iterativamente entre sí mientras median las particularidades y cualidades de un instrumento.



Fig 16: Marco Donnarumma, “*performance Corpus Nil*” NIME, New Interfaces for Musical Expression, (2015).

La idea proporcionada entre ambos trabajos direccionados desde la automaticidad se puede aplicar fácilmente a las realizaciones entre el medio técnico y lo humano en una negociación mutua. La noción de sintonía psíquica entre el cuerpo y el medio técnico evita las separaciones artificiales del cuerpo tecnológico de su experiencia vivida. Se opone a la idea del *cyborg* como un cuerpo humano autorregulado y auto-cerrado junto con una extensión imparcial y neutral. Las dicotomías normativas (cuerpo/extensión, real/protésica, cognitiva/corporal, material/inmaterial) se vuelven indefendibles. El foco de atención puede pasar de un resultado a otro, de la separación a la relacionalidad, de la integridad a la hibridez. Por un lado, es posible proporcionar explicaciones fenomenológicas y fisiológicas específicas para la cinestésica experiencia de automaticidad. Por otro lado, la naturaleza inmaterial, relacional y performativa de esas experiencias - la forma en que surgen mediante la *performance* en condiciones de umbral y recurren a formas subjetivas de sintonización

psíquica- supera las explicaciones fenomenológicas y fisiológicas. Esto requiere una comprensión de las relaciones cuerpo-tecnología como personales, mutables, contextualizadas y especificadas técnicamente. Fundamentalmente, este tipo de relaciones son explicables solo a través de su desempeño. Al realizar la tensión entre el cuerpo y la máquina, humana y no humana, material e inmaterial, uno puede habitar formas alternativas de encarnación.

Un improvisador de jazz permite a su cuerpo “dar” frases musicales previamente desconocidas; el médium (o escritor) deja que su cuerpo “hable” palabras que de otro modo no podrían ser imaginadas. Esto revela un potencial creativo particular que produce el cuerpo tecnológico. Un potencial que los artistas, intérpretes e investigadores interesados pueden aprovechar. Esto nos aproxima a la pregunta, ¿cómo es para un artista intérprete o ejecutante incorporar un sistema computacional?.

2.3 La Nave - Demian Schopf (2016)

El título, *La Nave*, hace alusión a estas coloridas construcciones neobarrocas, una mezcla -en palabras del artista- entre mall de Dubai, escenario de Cremaster de Matthew Barney y casino de Las Vegas, sin olvidar su enraizamiento en la cultura indígena y la estética de la burguesía chola. El proyecto sigue a otros desarrollados por el artista en los que personajes ataviados con trajes de danzas folclóricas propias de la cultura popular andina son protagonistas (o tanto como los escenarios en los que éstos son retratados)⁵⁵.

⁵⁵ Cf. Beatriz Bustos, “La Nave” y el Neobarroco Andino. Artishock Nov 24, 2015. <http://artishockrevista.com/2015/11/24/demian-schopf-beatriz-bustos-torno-la-nave-neobarroco-andino/>

En estas fotografías hay varios elementos que llaman inmediatamente la atención del espectador y que dan cuenta de las más recientes manifestaciones de la movilidad de la sociedad boliviana. Por un lado, la pujante burguesía indígena que se articula en la ciudad de El Alto y que exhibe su poder adquisitivo a través de la construcción de enormes casas denominadas “cholets” –según la reseña que se encuentra al ingresar a la sala–, con la doble alusión a la palabra latinoamericana “cholo” y a la francesa “chalet”. Por otro, la fusión de culturas que se desarrolla al interior de estos hogares, con habitantes/bailarines que se visten con los trajes típicos representativos del folclor boliviano; trajes que a su vez son una mezcla entre la tradición indígena y la herencia cultural europea, con diseños cargados no sólo con elementos de la cosmovisión Aymara, sino también con dibujos de objetos inspirados en el cristianismo, como el diablo.

Subyace en las obras de *The Cholo Feeling* como en *La Nave* la pluridimensionalidad de una cultura, de un grupo humano específico –los paisajes de una cultura mestizada– y de una forma de ver el arte: la del artista, quien muestra al público obras inspiradas en una identidad ligada al neobarroco, pero cargadas de ese sincretismo cultural tan propio de las actuales manifestaciones artísticas latinoamericanas. Con fondos asimétricos, ya que las construcciones están sin terminar rostro/arquitectura, espacios llenos de capas, arcos y pilares –casi futuristas–, de lámparas enormes que expresan una suntuosidad que podría parecernos contradictoria, pero que terminan creando cierta armonía junto a los ataviados, coloridos y brillantes trajes de los bailarines y por él otro, sonoridades que los evocan.



Fig. 18: Demian Schopf, “La Nave – Jukumari” impresión electrónica de pigmentos minerales, (2015).
<http://artishockrevista.com/2015/11/24/demian-schopf-beatriz-bustos-torno-la-nave-neobarroco-andino/>.

Otro cruce a observar entre ambas obras es la manifestación de una deconstrucción en tiempo real, en el que surge un *ethos barroco*⁵⁶ como un mecanismo de reactualización y resistencia de la modernidad latinoamericana. Así también a la hora de pensar el traspaso de lo barroco hacia América, parecería pertinente tener en cuenta las particularidades y manifestaciones del barroco propio de los puntos desde donde se inician las empresas de conquista como lo sería el Barroco Ibérico para el caso latinoamericano. Tal análisis, sin embargo, sería pertinente en el caso de que el barroco, en tanto estética, hubiera descrito un desplazamiento de tipo físico a través de la importación de objetos materiales del arte europeo barroco por ejemplo, hacia el territorio americano, o que los mismos conquistadores, como mecanismo de evangelización hubieran replicado y enseñado el barroco como estilo

⁵⁶ Cf. Echeverría, “El ethos barroco y los indios.”

pictórico, escultórico, arquitectónico o musical en América. Sin desechar dichos canales de ingreso del arte barroco europeo, es necesario tener en cuenta desde un principio, que lo barroco en Latinoamérica no “llega” si no que se “manifiesta”, puesto que corresponde a una voluntad de forma, a un mecanismo estético de sobrevivencia, que trasciende el arte y que surge de manera espontánea en múltiples ámbitos de la vida cotidiana desde la época de la conquista hasta nuestros días (Echeverría, 2000). De este modo, el barroco aparece en ambas obras, así como en Latinoamérica dado el encuentro de perspectivas de mundo incompatibles, dada la imposición de ciertos modelos y dada la necesidad de re-crear nuevos códigos para hacer vivible un contexto que resulta invivible. En este sentido el barroco y el neobarroco trazados para *La Nave* y *The Cholo Feeling* corresponden a manifestaciones, a modalidades, a formas de comportamiento, que van desde el ámbito de lo estético hasta el ámbito económico o político, y que por mucho que el territorio americano se haya reformulado en el encuentro entre lo indígena, otras culturas foráneas orientales, africanas y lo europeo, no deja de ser un barroco propiamente latinoamericano, no se transforma tampoco por su multiculturalidad en un fenómeno de importación. El barroco latinoamericano, por su parte, también describe una heterogeneidad en su despliegue⁵⁷, pero en tanto mecanismo de integración y resistencia, el proyecto moderno capitalista ha reaccionado también a las particularidades de dicho despliegue a través de “oleadas de modernización”.

⁵⁷ Luz Ángela Martínez se ha ocupado de aquel despliegue heterogéneo del barroco en el territorio americano en “Barroco y transhistoriedad en Latinoamérica y Chile”. *Revista Chilena de Literatura*. N° 89. O en su libro *Barroco y Neobarroco. Del descentramiento del mundo a la carnavalización del enigma*. (Santiago de Chile: Universitaria, 2009).



Fig. 19: Demian Schopf, “La Nave – China Supay,” impresión electrónica de pigmentos minerales, (2015).

<http://galeriapready.cl/artistas/demian-schopf/>

Desde este aspecto, la propuesta de ambas obras se configura en torno a la idea de que la identidad latinoamericana se construye a partir de un ímpetu imitativo, re-presentativo, que deviene en la revitalización fallida de los códigos europeos, como una táctica de resistencia y sobrevivencia propia de un *ethos* barroco (Echeverría, 2008), y el neobarroco como una producción estética posterior, que emerge para resistir también y restablecer el sentido vaciado por la conquista; un vacío que es heredado del logocentrismo de la filosofía clásica, correspondiente a la necesidad y búsqueda del sentido mismo, el cual llega inmiscuido como uno de los ejes éticos fundamentales del proyecto civilizatorio moderno-capitalista.

Esta comprensión de lo barroco como un fenómeno epocal, no deshecha la plausibilidad de observar o pensar “lo barroco” en otras épocas y otros espacios fuera de

Europa, pero sostiene que el concepto surge para referir, en primera instancia, un proceso inédito de concientización histórica ocurrido en Europa, en el cual la percepción del fin y el comienzo de “lo nuevo”, conlleva, por un lado, la posibilidad de identificar y designar por medio del término *Barroco* -dado su rasgo de falla, de incompletitud, de incapacidad de alcanzar la pulcritud original- la caída de los dogmas imperantes y por tanto la imposibilidad de retorno de sus manifestaciones materiales reconocidas desde ese momento como “formas clásicas”; y por otro lado, un estado de ambivalencia - de anhelo del futuro y luto por el pasado, tomando el concepto de Benjamín - y de crisis subjetiva, a partir de lo cual se ha definido el concepto de modernidad. Sergio Rojas señala “El Barroco es la *autoconciencia de la historia*, de aquí que cabe considerarlo como una experiencia que se desarrolla a partir de una característica esencial de la modernidad, a saber, la relación con la historia como relación con “lo nuevo”⁵⁸.

⁵⁸ Cf. Sergio Rojas. *Escritura Neobarroca* (Santiago: Palinodia, 2010).



Fig. 20: Demian Schopf, “La Nave – Moreno,” impresión electrónica de pigmentos minerales, (2015).
<http://artishockrevista.com/2015/11/24/demian-schopf-beatriz-bustos-torno-la-nave-neobarroco-andino/>.

El barroco y el neobarroco latinoamericanos, al igual que en el escenario europeo del siglo XVI, aparecen como reacción a las contradicciones y vacíos propios de la experiencia moderna y a su respectivo proceso de concientización, que también implica en el contexto latinoamericano y también para el caso de ambas obras, la percepción de la muerte de una identidad/historia anterior que ha sido mutilada y reconfigurada. Y, del mismo modo como el arte europeo comenzó a enroscarse sobre sí mismo y a transformarse en reflexión sobre el arte en ese escenario del fin, el arte latinoamericano, y en particular la literatura, que para el caso de *The Cholo Feeling* se ve representada bajo la figura de José María Arguedas, comienza a observar y narrar sus propios mecanismos de construcción de sentido. Sergio Rojas define de la siguiente manera el neobarroco:

Lo que se denomina “neobarroco” corresponde a uno de los modos en que la producción artística contemporánea radicaliza un rasgo que consideramos

esencial del fenómeno artístico, tal como éste se ha desarrollado a lo largo de la historia occidental desde el Renacimiento en adelante: La relación entre las operaciones de autoconciencia y la idea de autonomía de la obra de arte. El concepto en cuestión se ha aplicado preferentemente en el campo literario, sin embargo, en la medida en que señala entre otras cosas el predominio de lo visual sobre lo narrativo, se proyecta a todo el campo artístico, e incluso a la cultura en general⁵⁹.

El neobarroco para *La Nave* y *The Cholo Feeling*, podríamos decir entonces, correspondería a una reedición en el escenario latinoamericano de ese estadio recurrente, inminente, en el cual la racionalidad moderna occidental termina descubriéndose a sí misma, develando la tramoya existente detrás de su puesta en escena. Y en lo que respecta a su desarrollo temporal, ha encontrado un terreno de despliegue mayor en su ejercicio autorreflexivo donde deviene más bien imagen, en tanto se reconoce como una cadena de cifras que resulta proliferante y excesiva en su intento fallido por dar con un significado cuya llegada se posterga interminablemente. El neobarroco a través de este ejercicio de estetización de la imagen, recupera la pérdida del significado en la aceptación misma de su clausura, puesto que no existiría referente fuera del lenguaje mismo, como una máscara que no esconde nada detrás más que su propio reverso. Coincidente con lo señalado por Benjamin a propósito del jeroglífico y la clausura de la ruina⁶⁰, y en donde Sergio Rojas hace hincapié en ello: “La alegoría barroca es portadora de un sentido que nunca podrá coincidir con una realización histórica. En cierto modo nos encontramos aquí con una paradoja: la representación barroca del mundo es escritura que no se puede leer, esto es, que pudiéndose reconocer como escritura, no se puede descifrar, y que, por lo tanto, rehusando la entrega definitiva del sentido, permanece en su condición estética de escritura, como cuerpo de signos que deberán ser leídos, porque leer es aquí esperar el sentido”⁶¹.

⁵⁹ Rojas, *Escritura Neobarroca*, 207.

⁶⁰ Cf. Walter Benjamin, *El origen del drama barroco alemán*, (Madrid: Taurus, 1990).

⁶¹ Cf. Rojas, *Escritura Neobarroca*.

Este planteamiento aparece como una clave de acceso hacia la misma pregunta que se hace Echeverría en la introducción a su obra *La modernidad de lo barroco* por las posibilidades de construir a partir del neo-barroco un discurso crítico moderno, latinoamericano post-capitalista; por la posibilidad de pensar a través del neo-barroco, de su producción textual reflexiva, una identidad latinoamericana construida a la par de una noción autónoma de modernidad, noción que surgiría como resultado de un proceso de reactualización, de recreación y por la vía de la construcción de un discurso crítico antes que de un ejercicio decolonial⁶².



Fig. 21: Demian Schopf, “La Nave – Rey Moreno,” impresión electrónica de pigmentos minerales, (2015).

<http://galeriapready.cl/artistas/demian-schopf/>

La estética neobarroca, en tanto salvaguardia del sentido, sin dejar de ser un ejercicio

⁶² Cf. Bolívar Echeverría, *La Modernidad de lo Barroco*, (México D.F.: Era, 1998).

literario y poético, respondería más bien entonces a una necesidad moderna de orden filosófico, puesto que aparece ante un requerimiento propio, incluso fundacional de la cultura europea-occidental, correspondiente al logos⁶³, inexistente como concepto en las culturas prehispánicas -algunas resistentes hasta hoy, otras en vías de desaparición y muchas ya desaparecidas- las cuales, desde sus particularidades, han demostrado responder a un paradigma mítico-simbólico, de comunión y no de dominación con la naturaleza, donde el principio de razón suficiente no ha formado parte jamás de sus estructuras de pensamiento y aproximación hacia el mundo, ni tampoco una lógica individualista o progresista propia de la modernidad capitalista.

La pregunta por la identidad latinoamericana, como producto de una herencia colonial del logocentrismo europeo, impulsa de algún modo, un despliegue filosófico del arte latinoamericano, que desde su *locus* de enunciación deviene una filosofía “otra”, híbrida, en relación a la producción filosófica europea. Bolívar Echeverría en su artículo “El olmo y las peras”⁶⁴ refiere al problema de pensar una “filosofía latinoamericana” para hacer referencia a la producción de textos reflexivos y críticos producidos desde y sobre Latinoamérica, en el idioma en español, en vista de la renovación que dicho idioma lleva a cabo, impulsado por la empresa de la contrarreforma, sobre el discurso teológico europeo, para cuya destrucción se configura el discurso de la filosofía moderna⁶⁵.

⁶³ Y todo el espectro semántico que conlleva el término griego λόγος en tanto “palabra”, “discurso”, “razón”, “argumento” y “sentido”.

⁶⁴ Bolívar, Echeverría, Cf. “El olmo y las peras,” en: *Vuelta de Siglo*. (México D.F.: Era, 2006).

⁶⁵ Echeverría, “El olmo y las peras,” 192.

2.4 Bestiario - Gabriela Rivera (2012 - 2015)

Bestiario (2012-2015) es un proyecto fotográfico (autorretratos), de la artista chilena Gabriela Rivera en que se construye y envuelve en máscaras que representan bestias contemporáneas. Nos cuenta la artista sobre la obra:

Me baso en apelativos utilizados del lenguaje cotidiano para denigrar a mujeres en los que la palabra rebajante utiliza nombres de animales reales o de fantasía, como; perra, zorra, cerda, víbora, mosca muerta, arpía, etc. La materialidad con que confecciono las máscaras son pieles, cueros, vísceras y entrañas de animales que compro en el matadero de Franklin o en alguna carnicería, las que posteriormente son cosidas o engrapadas y fotografiadas, utilizando mi cuerpo como soporte. Trabajo con materia prima post mortem, restos de animales que significan un consumo carnívoro en serie, desapegado del cuidado animal, en la que se ha tornado una criatura despojada de afecto y/o extirpada de su condición natural. Para mí ir a comprar estas materialidades es significativo ya que es una materia que alguna vez tuvo vida.⁶⁶

Como indica el nombre de la obra *Bestiario*, esta hace alusión a una criatura que carece de especie, desde esta relación conceptual, desde donde este monstruo como mencione en esta investigación nace desde la identidad del *cholo* en la obra, un accidente de un no especie hombre, más bien, una metáfora del mismo, como se muestra en la representación para *The Cholo Feeling*.

Desde otra mirada, ambas obras dialogan en “definir lo indefinible” y cómo el papel del lenguaje y las tecnologías de construcción corporal se sumergen en las problemáticas sobre el cuerpo como territorio en disputa. Si bien la visión del cuerpo como una materialidad que se construye permanentemente es adoptada por el discurso postmoderno, que proclama para sí el auge de nuevas subjetividades, paralelo al colapso de los metadiscursos y de ciertas

⁶⁶ Gabriela Rivera: Portafolio. “Proyectos de Artes visuales de Gabriela Rivera”, acceso el 15 de marzo de 2018. <http://gabrielarivera.blogspot.cl/p/portafolio.html>

verdades antiguamente consolidadas, la emergencia del cuerpo como una construcción técnica (mas no como una materia ontológicamente previa a ésta) va más allá de las ideologías, para constituirse como lo propio del hombre desde sus comienzos.



Fig 21: Gabriela Rivera, “Bestiario - Víbora” (2015). <http://gabrielarivera.blogspot.cl/p/portafolio.html>.

Los agenciamientos en que se inscriben los cuerpos, en los cuales estos se construyen, piensan, hablan y actúan son formaciones de poder, y como tales tienen la necesidad de un saber del que, si bien no dependen, de este sí deriva su eficacia. Es lo propio de los agenciamientos que funcionan como máquinas de Estado, por ejemplo, la máquina de rostridad del Medioevo, cuando el papel de la filosofía clásica fue el de proporcionar al aparato de poder (Iglesia) el saber que le convenía, para señalar con malos ojos y prohibir toda práctica que se desviara de las normativas impuestas con respecto al uso del cuerpo de la mujer. Además de los esquemas corporales o aquellos que dan forma al cuerpo mediante lo que ambas obras se denominan tecnologías de construcción corporal, como las pinturas, los tatuajes, la deformación y la cirugía estética, están los esquemas incorporales, esto es, los cánones e ideas de una figura socialmente deseable que, transmitidos a través de las *pin-ups*, libros de salud, imágenes de esbeltas modelos y actrices de la pantalla sobrecodifican el cuerpo mismo.

En este sentido, ambas obras destacan la importancia de la imagen transfigurada, y su estrecha relación con el maquillaje en Occidente y la visión del individuo como mascarada.



Fig. 22: Gabriela Rivera, “Bestiario - Arpía” (2015). <http://gabrielarivera.blogspot.cl/p/portafolio.html>.

Parto de ahí para observar tanto en *Bestiario* como en *The Cholo Feeling* una concepción según la cual no hay una naturaleza estable y permanente sobre la que la cultura se imprime como un sello, sino una materialidad que se reconfigura en las relaciones sociales.

En ambas obras, el objetivo de despojar el género de la naturalización que en la historia de Occidente ha reforzado las estructuras normativas binarias de las relaciones sexuales, argumenta que el género es tan solo una categoría normativa que materializa un cuerpo específico a través de prácticas reiterativas que lo producen, gobiernan y controlan, a la vez que lo demarcan, lo circunscriben y lo diferencian. Esta materialización estaría a cargo de instituciones como la familia, la escuela y la empresa.

La debida resonancia entre los signos atribuidos en *The Cholo Feeling* a un género en particular y el cuerpo al que le es imputado dicho género procede de una máquina binaria, pieza importante de los aparatos de poder⁶⁷, en la que los márgenes de desviación son calculados según un procedimiento de elección binario. Para ambos casos, la dicotomía hombre-mujer sería tan respetada, que a cada uno ha de corresponder un rostro conforme a lo que se espera de él.

Esta descripción a grandes rasgos de la artefactualidad de la naturaleza y de los aparatos de producción corporal nos conduce a otro punto importante: la corporeidad del medio técnico. De manera contundente, el medio técnico es corporal, y el software es literal. El medio técnico no es algo distante del cuerpo vivido; sino al contrario. El medio técnico es cualquier cosa menos desencarnado.

Las afirmaciones más estrafalarias sobre la descontextualización radical como la forma histórica de la naturaleza en el capitalismo tardío son tropos de la desencarnación, la producción, la literalización de la experiencia en esa modalidad específica. Esto no es una

⁶⁷ Cf. Deleuze y Guattari, *El Anti Edipo - Capitalismo y esquizofrenia*.

cuestión de reflejo ni correspondencias, sino de tecnología, donde lo social y lo técnico se funden, dando nacimiento a una imagen e identidad *transfigurada*.

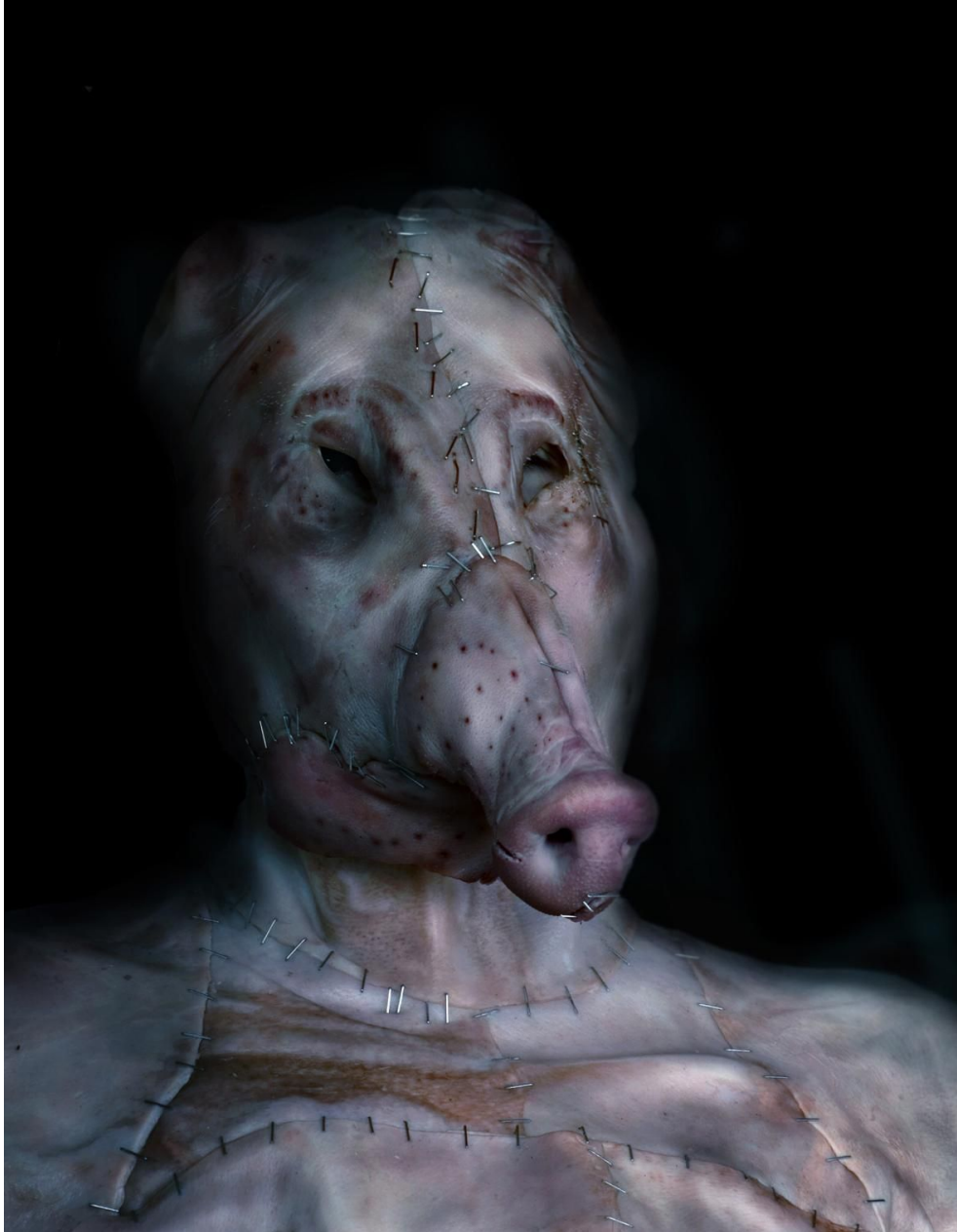


Fig. 23: Gabriela Rivera, "Bestiario - Cerda" (2015). <http://gabrielarivera.blogspot.cl/p/portafolio.html>.

Tanto *Bestiario* como *The Cholo Feeling* se representan dentro de un marco que es sumamente corporal, y el cuerpo es un colectivo, es un artefacto histórico constituido por humanos, así como por actores no humanos orgánicos y tecnológicos. Ambas obras son

entidades que hacen cosas, tienen efectos, construyen mundos en concatenación con otros actores, no es la relación necesaria de la “naturaleza humana” con el resto del mundo. La naturaleza social es el nexa que he llamado en estas obras la naturaleza artefactual.

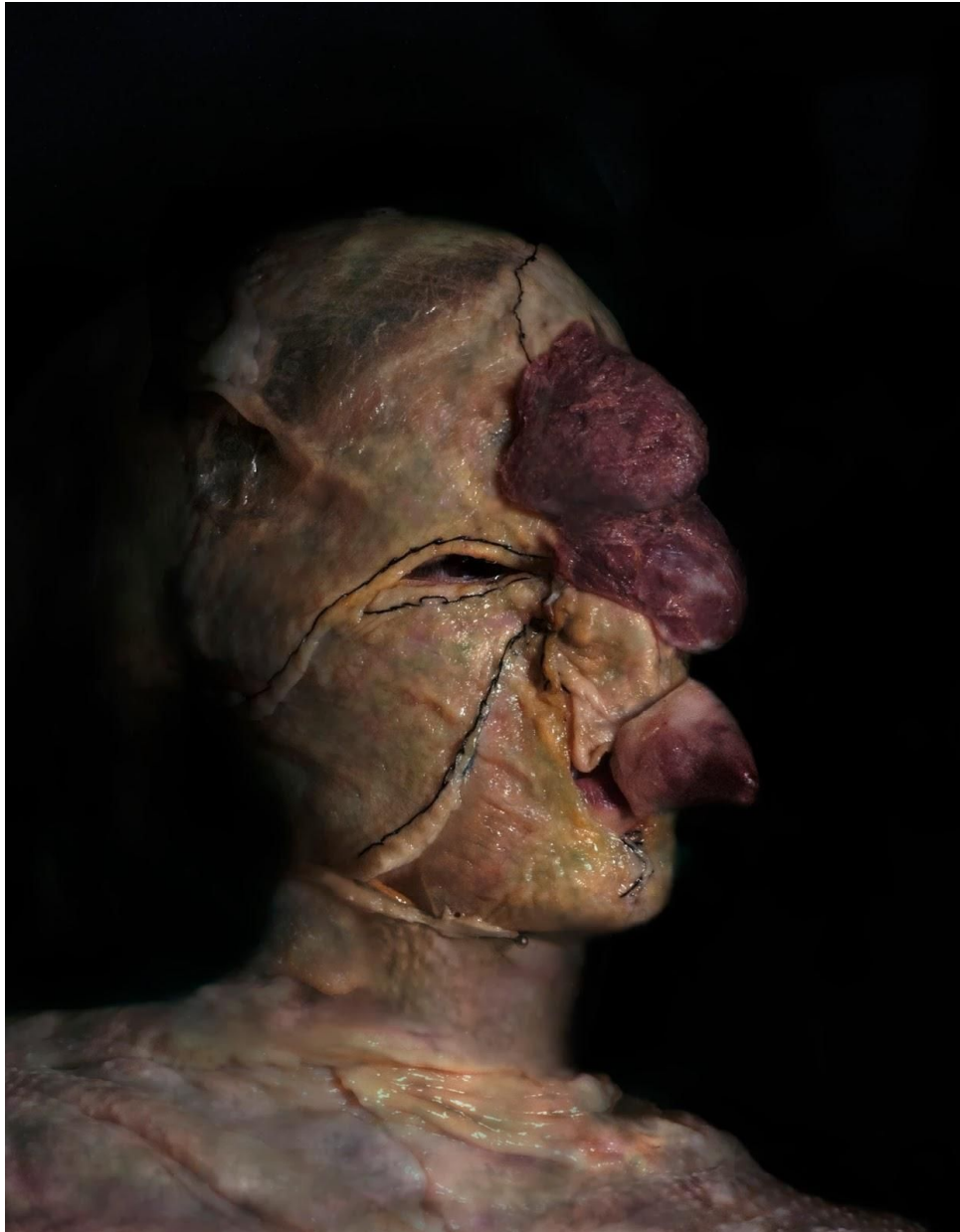


Fig. 24: Gabriela Rivera, “Bestiario - Pájara” (2015). <http://gabrielarivera.blogspot.cl/p/portafolio.html>.

Para *Bestiario* y *The Cholo Feeling*, los circuitos de competencias que mantienen el cuerpo como un yo defendido — personal, cultural y nacionalmente — dan vueltas en espiral gracias a la industria de ocio fantástico, una rama de los aparatos de producción corporal

fundamental para dar forma a las importantes alucinaciones consensuales sobre los “mundos “posibles” que intervienen en la construcción de los “reales””,⁶⁸.

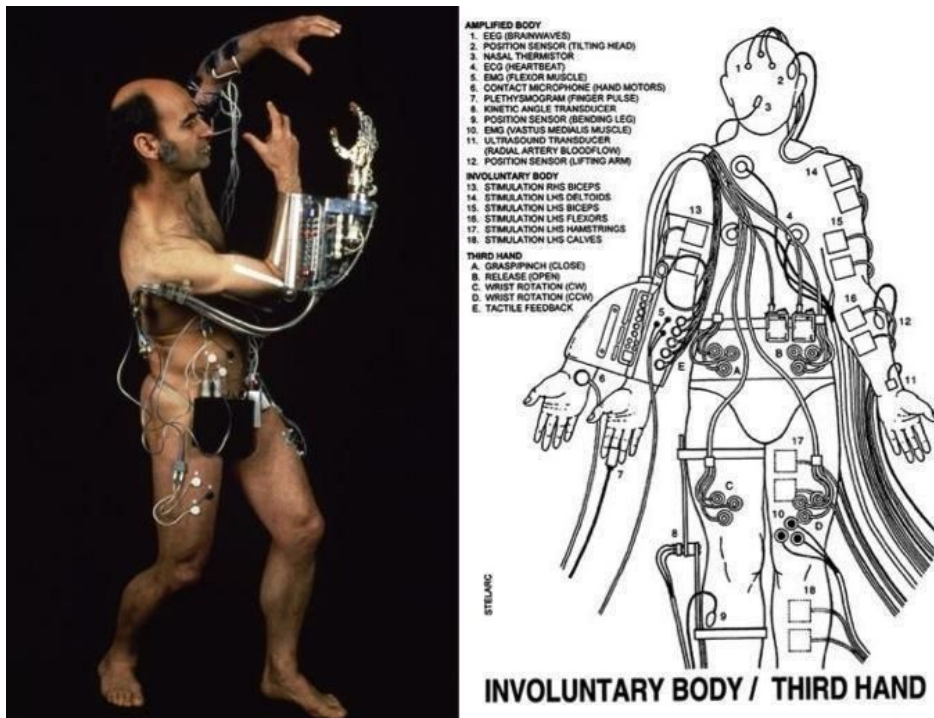
2.5 Stelarc, Amplified Body, Laser Eyes & Third Hand (1994)

El *cyberpunk* popularizó, dentro del alcance del género, una idea bastante interesante: la conexión entre el cerebro humano y una máquina. Una idea que se ha explorado hasta la saciedad pero cuyo dominio pertenece muchas veces a la ficción. Hablamos de implantes, con algunos relatos muy buenos como *Deus Ex Human Revolution*⁶⁹. Sobre los debates éticos y morales que ello implica, la conexión del cerebro a una máquina, los *cyborgs*, *Matrix*, *Neuromante*... muchos se han atrevido a escribir, pero pocos a llevarlo a la práctica, uno de ellos es el artista nacido en Chipre y criado en Australia Stelios Arcadiou, más conocido como Stelarc.

El artista australiano Stelarc se colgó de los edificios, creó brazos protésicos, enganchó sus propios movimientos musculares a un programa de computadora y se tragó una escultura de robot que filmó sus entrañas. Para abrir la Feria de Arte Kinetica en 2011, apareció como un avatar y como un holograma de conversación generado por computadora. Si eso no fuera lo suficientemente extraño, a menudo se refiere a sí mismo como “nosotros”.

⁶⁸ Cf. Donna Haraway, “*Las promesas de los monstruos: Una política regeneradora para otros inapropiados/bles*” (Reproducido con permiso de Routledge, Inc. de C. Nelson, 1’, editado por Treichler and L. Grossberg, 1991).

⁶⁹ *Deus Ex: Human Revolution*, también conocido como *Deus Ex 3*, es el tercer videojuego de la serie de videojuegos de rol y acción en primera persona *Deus Ex*. Es la precuela de *Deus Ex*. Ha sido desarrollado por Eidos Montréal. *Human Revolution* es principalmente un juego en primera persona, pero presenta un punto de vista en tercera persona contextual al usar el sistema de cobertura, ciertas mejoras o movimientos especiales de asesinato. http://es.deusex.wikia.com/wiki/Deus_Ex:_Human_Revolution.



Photographer: Simon Hunter

Fig. 25: Simon Hunter, “Stelarc Involuntary Body/Third Hand” 1988. <http://www.medinart.eu/works/stelarc/>.

Las *performances* de Stelarc y su relación con *The Cholo Feeling* se manifiestan en la esencia del cuerpo amplificado por la tecnología, para el caso de Stelarc por *Third Hand*, un mecanismo controlado por *EMG*. Tenía una rotación de la muñeca de 290 grados (en sentido horario y antihorario), una liberación de pellizco y de agarre accionada por señales musculares de los músculos abdominales y de las piernas, lo que permite el movimiento individual de las tres manos. Por lo tanto, algunas señales corporales se amplificaron acústicamente mientras que otras se usaron como señales de control para la prótesis. Las señales del cuerpo que van desde microvoltios a milivoltios se recogen utilizando electrodos y se amplifican previamente antes de ir a un sintetizador o al mecanismo de conmutación de *Third Hand*. Los micrófonos de contacto en *Third Hand* y el uso de un pedal de retardo digital permitieron sonidos de muestreo y bucle que a veces sincronizaban y en ocasiones contra apuntaban el latido rítmico del corazón y el disparo intermitente de las señales

musculares. La instalación de iluminación de la *performance* parpadeó y se encendió con las señales fluctuantes del cuerpo.

Retomando a Le Breton, el hace una reflexión sobre la obra de este artista en cuanto a la tecnología como una extensión de su cuerpo y que para el caso de *The Cholo Feeling*, de igual modo es aplicable: “la mortificación, la transformación del puro material es una etapa preliminar antes de su eliminación o de la necesaria fusión de un resto de carne con las técnicas de la informática. Para Stelarc, la estructura fisiológica determina su relación con el mundo: al modificarla, el hombre modifica el mundo”⁷⁰.

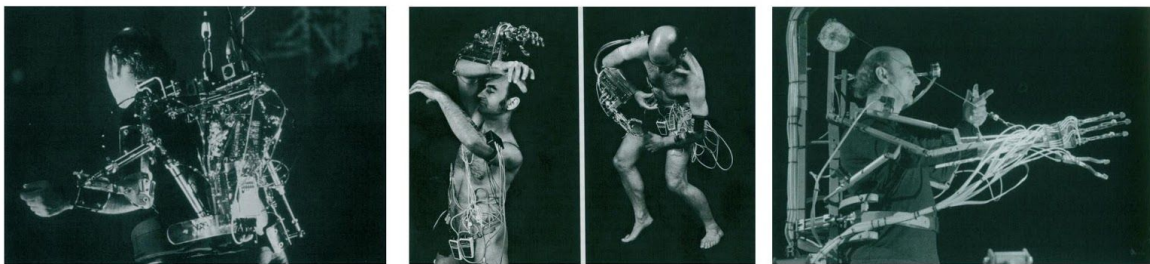


Fig. 26: Igor Skafar, Simon Hunter, Heidrun Lohr, “Stelarc, *Exoskeleton* (1980), *Third Hand* (1981 – 1994), *Movatar* (2000),”

<http://median.newmediacaucus.org/fall-2010-v-06-n-02-dynamic-coupling-fear-impotence-and-remote-masturbation-repression-of-male-sexuality-in-stelarc-rhetoric-and-performance-practice/>

The Cholo Feeling y la obra de Stelarc ponen en manifiesto las transformaciones, transfiguraciones e hibridez del cuerpo en el cruce con las tecnologías:

Considerar obsoleto el cuerpo en la forma y en la función, podría parecer el colmo de la bestialidad tecnológica, pero también podría convertirse en la mayor realización humana. Porque sólo cuando el cuerpo es consciente de su propia condición, puede planificar sus propias estrategias post evolutivas. No se trata ya de perpetuar la especie humana mediante la reproducción, sino de perfeccionar al individuo mediante la proyección. Lo más significativo no es la relación macho-hembra, sino el interfaz hombre-máquina. El cuerpo está obsoleto.

⁷⁰ David Le Breton, *Adiós al cuerpo*, (México D.F.: La Cifra Editorial, 2007), 52.

Estamos al final de la filosofía y de la fisiología humana. El pensamiento humano corresponde al pasado humano⁷¹.

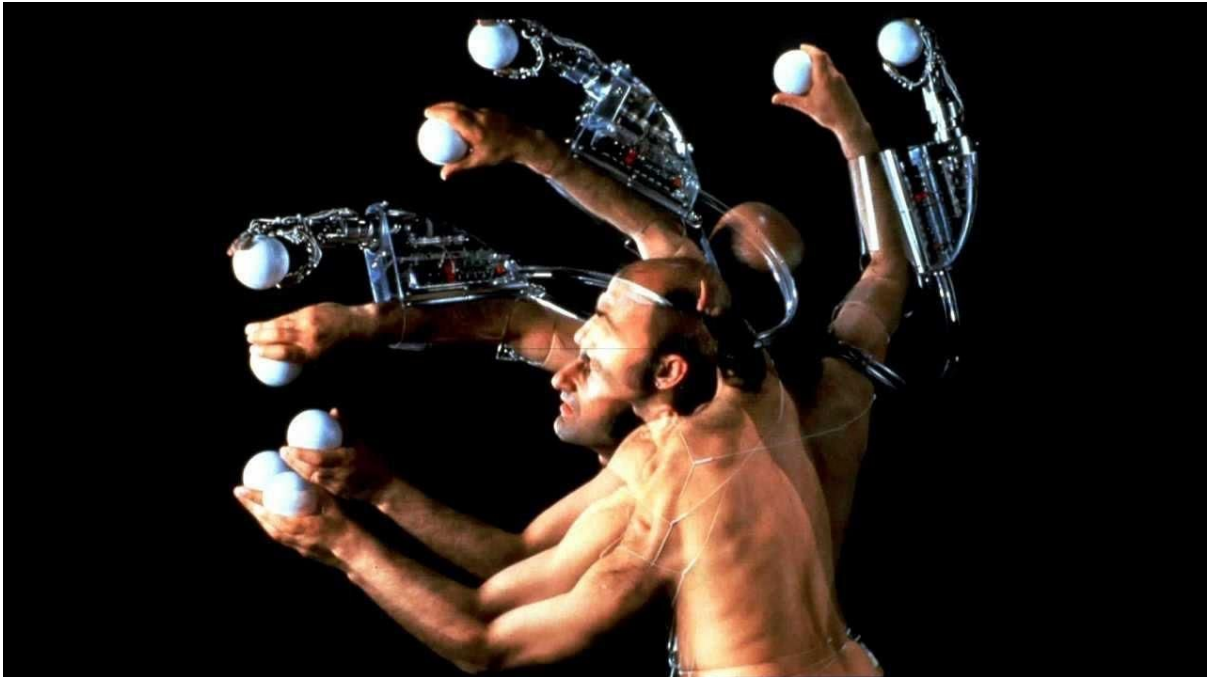


Fig 27: Stelarc, "Performance con Third Hand, 1981-1984" <http://stelarc.org/?catID=20265>.

Según Stelarc, el ser humano no puede ser caracterizado por nuestro cuerpo o presencia física. En su opinión, y desde la mirada para *The Cholo Feeling* la forma externa del cuerpo es "obsoleta". La declaración de Stelarc sobre la obsolescencia corporal, como explicó en una entrevista con Ford en 2011⁷², no pretende negar el hecho de que los humanos necesitan un cuerpo físico, ni pretende apoyar la creencia de que la mente puede existir sin su encarnación carnal. Más bien, la obsolescencia de la que habla se dirige al cuerpo particular en el que la evolución ha transformado a los seres humanos, y más específicamente, aborda el potencial de ese cuerpo para ser remodelado. Para Stelarc, el cuerpo es una envoltura de una entidad dinámica que emerge de una transformación de proceso abierta junto con la tecnología. Stelarc ha hablado de la condición humana como un "despliegue fluido" donde las

⁷¹ Stelarc, "Da strategie psicologiche a cyberstrategia: protesica, robotica ed esistenza remota," en *Il corpo postorgánico*, editado por T. Macrí (Genova: Costa & Nolan, 1996), 238.

⁷² "Stelarc - Art, Design, Future of Humanity," Video de Youtube, 33:35, 12 de Febrero del 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=Y1SPish8ZwQ>

instituciones, las estructuras políticas, la cultura y la tecnología se ven como nuestros "órganos externos"⁷³. Desde este punto de vista, ha producido diferentes *performances* utilizando máquinas mecatrónicas, como *Exoskeleton* (1999) y *Muscle Machine* (2003), avatares virtuales, *Movatar* (1999) y varias prótesis robóticas y biotecnológicas, como *Third Hand* (1980) y *Ear on Arm* (2006). Un tema común en su trabajo es la idea del cuerpo humano como un objeto para un posible rediseño, es decir, la modificación de las capacidades físicas del cuerpo mediante el uso de dispositivos protésicos.

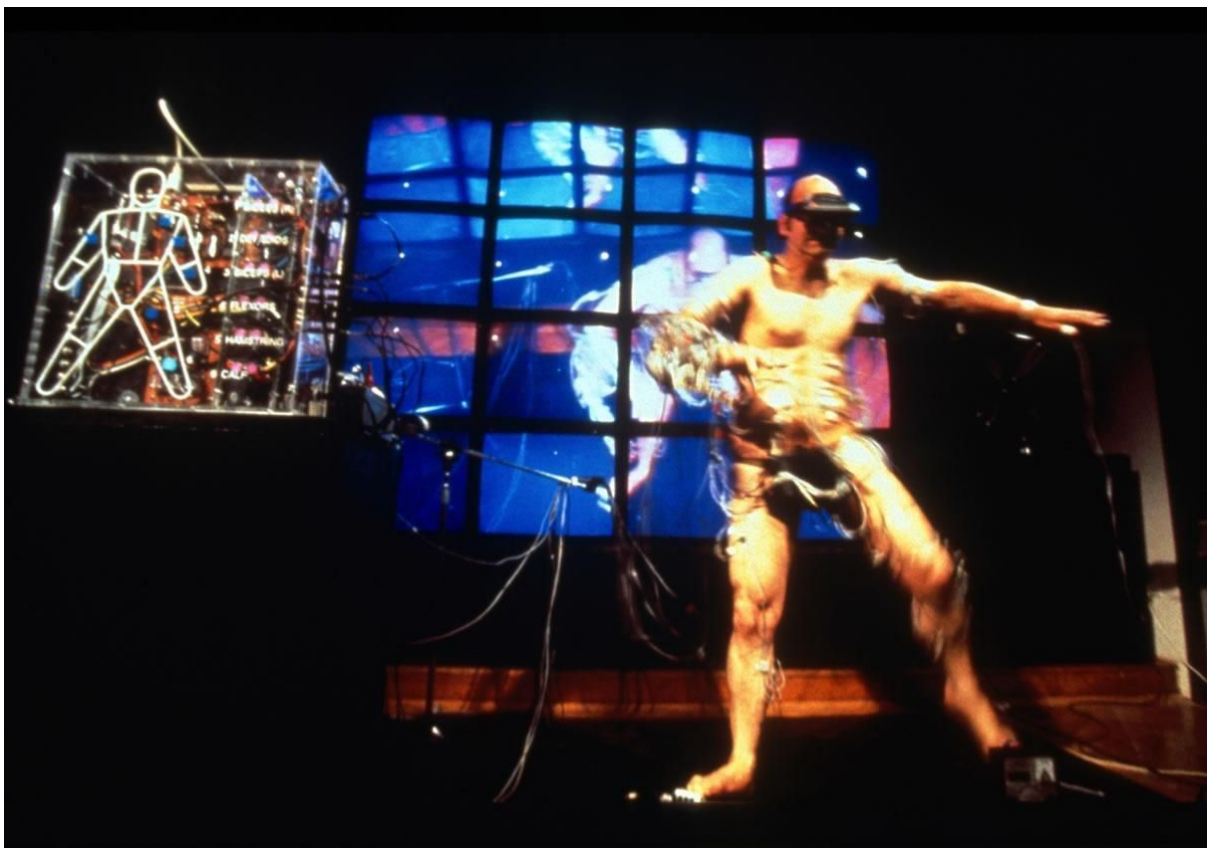


Fig 28: Igor Andjelic "Stelarc, Split Body: Voltage-in/Voltage-out," Galerie Kapelica, Ljubljana 1996.
<http://www.abc.net.au/radionational/programs/bodysphere/stelarc-split-body/3904026>.

Para concluir la puesta en escena de Stelarc y de la que trato de incluir para *The Cholo Feeling*, es la del cuerpo-máquina como el significante-puerta de entrada a (o de) la

⁷³ Donnarumma, *Configuring Corporeality: Performing Bodies, Vibrations and New Musical Instruments*, 57.

interpretación y una de las piedras de toque o piedras medulares de lectura. Puesto que máquina como multiplicidad de fenómenos que “envuelven el cuerpo” — y es la que ocupa (o usurpa), en tanto ‘tropa’, el lugar semántico de — aparato, artefacto, entidad, esquema, cuerpo, sistema, continente, conjunto o todo, la combinación pieza/máquina refiere en consecuencia a la relación binaria, de dos términos, entre órgano y cuerpo, contenido y continente, elemento y conjunto, componente y suma de componentes, ser-subsistema y ser-sistema, ser-parte integrante de y ser el todo de, ser parte-de-otro o que otro sea parte-de-mí, parte y todo.

Capítulo 3. The Cholo Feeling

Qué rostro es éste, menos claro y más claro
El pulso en los brazos, menos fuerte y más fuerte —
¿propio o ajeno? lejos de las estrellas, cerca de los ojos...⁷⁴
Marina, T.S. Eliot

Esta investigación se enfoca en la revisión y análisis de la práctica artística de mi identidad como sujeto desplazado y autoexiliado⁷⁵, con el fin de explorar las fuentes de influencia y métodos de resección, comprensión y reflexión en mi construcción y condición como individuo creador y mi relación con el uso de nuevas tecnologías desde ahí, es donde nace esa condición que sufre la *transculturación* y la *transfiguración*.

The Cholo Feeling es una instalación sonoro-visual que busca indagar el encuentro relacional entre un individuo y una máquina artificialmente inteligente. Un rostro en primer

⁷⁴ Marina, por T.S. Eliot. Traducción de Nicolás Salerno, Acceso el 15 de marzo de 2018, http://web.uchile.cl/vignette/cyberhumanitatis/CDA/creacion_simple2/0,1241,SCID%253D12522%2526ISID%253D494,00.html

⁷⁵ Cf. Said, Edward, *Reflexiones sobre el exilio*, (Barcelona: Debate, 2005).

plano, sobre una pantalla con una imagen grabada, parcialmente humano y en parte máquina, está en el escenario. Es un conjunto de registros técnicos que reportan trozos de mi identidad, estos son llevados a un entrecruce maquínico por medio de un *software* y datos capturados de mi cuerpo, quizá para exacerbar el entrecruce que ya tenían asociadas a una identidad, que la *transculturiza*, la *transfigura*. Exacerbar como recursos para hacer el punto sobre eso que subyace de una identidad *transfigurada* que no se ve con claridad. Los sensores biofísicos que fueron conectados a los miembros del intérprete capturan datos corpóreos y estos alimentan a la máquina.

Gracias a un sofisticado conjunto de algoritmos, cada matriz del movimiento del rostro desencadena un juego sinestésico de sonido e imagen dirigido por la máquina. Las señales biológicas del cuerpo influyen en las elecciones de la máquina, pero no pueden controlar lo que hará, esto otorga una gestualidad propia de interpretación a la máquina. A su vez, la saturación auditiva y visual producida por la máquina influye en el movimiento del rostro, pero al mismo tiempo perturba su percepción y sus habilidades motoras. A pesar de estar íntimamente ligada al cuerpo humano, la máquina es autónoma y elige por sí misma cómo responder a los movimientos del intérprete.

La propuesta de obra e investigación para *The Cholo Feeling*, reproduce momentos de agitación, ansiedad y serenidad, capturados en tomas que se pueden estirar, rasgar y fracturar a través de extensiones de tiempo en la imagen y el sonido. Con mi rostro en primer plano dictada de tamaño monumental, el público está expuesto a destellos susceptibles y vulnerables de deconstrucciones del rostro y la voz. Esta obra es un instrumento que persigue la intimidad y la narrativa, dos aspectos de la *performance* por ordenador que a menudo son

difíciles de alcanzar en vivo, debido a la rigidez del formato⁷⁶. En mi opinión, la noción de "habitar" un cuerpo tecnológico es clave. Experimentando directamente las formas de realización híbrida, tanto los artistas como el público adquieren un conocimiento corporal de las formas de realización alternativas. Están marcados por él y, en algunos casos, pueden nutrirlo en su vida cotidiana⁷⁷.

Esta acción tensiona las relaciones que surgen a través de la transformación de la imagen y la voz en tiempo real bajo el paradigma de los nuevos medios, en tanto que ente modificador de la percepción estética⁷⁸. En la obra, la imagen se desdibuja y genera un no tiempo entre imagen y representación, bajo ese paradigma "la imagen representada" cobra un estado de organismo abierto. Inspirado por el trabajo de síntesis granular⁷⁹, la obra es una exploración que utiliza la representación de la individuación inserto en un muestreo sonoro-visual. Tomado desde la técnica del dibujo más inspiración desde la fotografía de *frames* de escaneo, la obra reproduce varios puntos en el tiempo de forma simultánea.

⁷⁶ Cf. Miller Puckette. *Interprocess Communication and Timing in Real-time Computer Music Performance*. (Proceedings of International Computer Music Conference, MIT-IRCAM, 1986).

⁷⁷ Cf. Marco Donnarumma. "Beyond the Cyborg: Performance, attunement and autonomous computation". en *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 2017, VOL. 13, N°. 2, 1–15.

⁷⁸ Cf. Peter Weibel, *La condición Postmedial*. Die Medien der Kunst – Die Kunst der Medien (Los medios del arte - El arte de los medios, 2006), editado por Peter Weibel y Gerhard Johann Lischka, Wabern/Bern, 207-214.

⁷⁹ Charles Dodge & Thomas Jerse, *Computer Music*, 262.



Fig 29: Renzo Filinich, “captura de frame del software para The Cholo Feeling”, Max 7 (2017).

Por otra parte, dentro de esta investigación me topé también con una serie de textualidades que cifraban al cuerpo dentro de discursos históricos, representacionales y simbólicos que muchas veces trascendía la posibilidad de articular un lenguaje autónomo desde y para nuestra propia corporalidad.

Faltaba el reconocimiento de la corporalidad “en sí”, del cuerpo como materialidad, como un elemento central del conocimiento y del discurso y representación cultural, como se daba ya en el último tercio del siglo XIX en la pintura, la música y la danza (por ejemplo, en la poesía de los surrealistas o en el teatro de los dadaístas). [...] El cuerpo representa en sí, con su materialidad, su historia y su conocimiento un medio autónomo; él es su propio medio de comunicación y no “función en relación con una tercera instancia”. El medio “cuerpo” es su propio mensaje; medio y mensaje constituyen una unidad, no máscara de/para algo, sino simplemente cuerpo⁸⁰

Si la vida misma debe ser percibida como, o más exactamente, reducida a un medio, necesitamos examinar críticamente los procesos complejos y dinámicos de la mediación que

⁸⁰ Alfonso De Toro. Reflexiones sobre fundamentos de investigación transdisciplinaria, transcultural y transtextual en las ciencias del teatro en el contexto de una teoría postmoderna y postcolonial de la “hibridez” e “intermedialidad,” (Ibero-Amerikanisches Forschungs Seminar Universität Leipzig, 2003).

están en funcionamiento a nivel biológico, social y político en el mundo, permaneciendo conscientes de las limitaciones del "nosotros", humano autónomo, que puede proporcionar tal crítica racional.

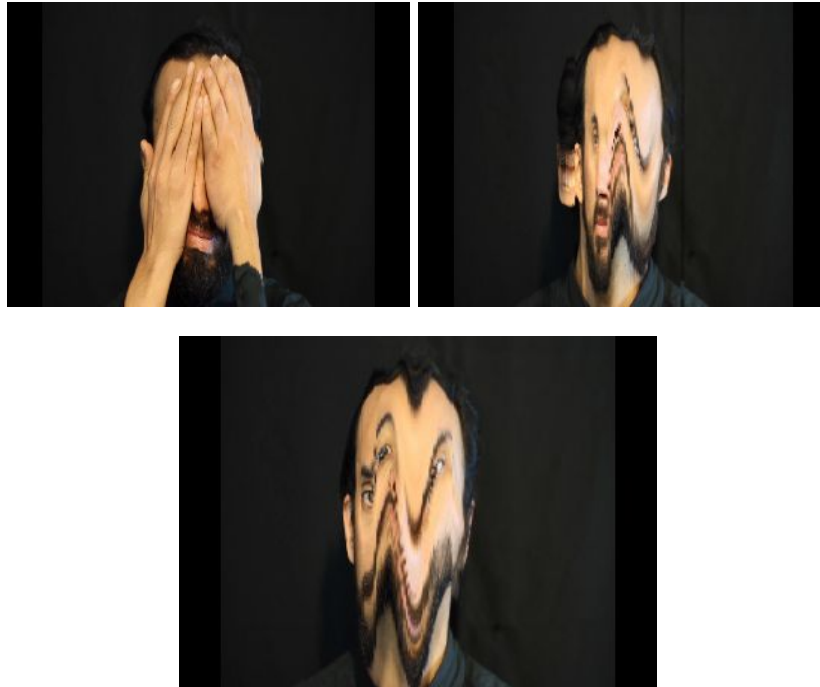


Fig. 30: Renzo Filinich, "Procesos de transformación para The Cholo Feeling," Max/MSP, (2017).

Desde un inicio mi labor como artista siempre estuvo ligada al sonido, desde la creación de obras instrumentales a electrónicas, indagando así, en cómo, de alguna forma, el sonido adquiere múltiples significados. Algo en lo que no reparé hasta hace un par de años, es que mi interés hacia el sonido, en muchas de sus formas, ha sido siempre una búsqueda de una lengua; un lenguaje, el cual al mismo tiempo había estado conmigo como sonido, pero que sin embargo no estuvo allí como significado.

Dentro de la obra el sonido es relevante a la hora de abordar construcciones de carácter psicológicos y de memoria, en la obra se despliegan voces de mi abuela hablando en lengua quechua, acompañado de pistas antiguas de *cassette* que mi abuela me regaló, estas

“hablan” de mi infancia, etc. Es decir, tejer rastros que plantean el espacio sonoro como un "espacio de memoria", el cual, al fin de cuentas, tienen relación directa con un “estado nervioso”, quizá convocando emociones, y así activando sensores y algoritmos.

La pieza sonoro-visual, *The Cholo Feeling*, recrea ese testimonio de pérdida y reencuentro con esa lengua, que se parte desde la poética de la configuración del cuerpo, en tanto que flujo de información cuya temporalidad y velocidad evidencia una superposición constante de mensajes emitidos, derivando así en un estado de borradura que forma parte de una reflexión de frontera. Como múltiples territorios entonces, en constante deconstrucción identitaria, se abre paso al debate sobre la exploración de la interrelación entre mi identidad y su formación, deformación y difuminación, siempre en el contexto de mis prácticas artísticas con las tecnologías. Si bien un método autoetnográfico no proporciona una vista universalmente válida, recurrir a mi trabajo artístico particular permite una reflexión detallada.

A medida que el rostro se mueve, también los sonidos, archivos de memorias que hablan de mi identidad reaccionan, las respuestas posteriores de los algoritmos y las fuerzas afectivas que experimenta el *software* son aprendidas por el cuerpo híbrido no como un mero mecanismo corporal, sino como un programa motor específico, un esquema corporal que produce un valor expresivo y afectivo. Sin embargo, esta forma de aprender no es completamente consciente, ni completamente estable. Como se discutió anteriormente, esta es una forma de incorporación voluntaria e inconsciente. Es un proceso donde el instrumento no se percibe como un objeto externo o una prótesis en un sentido convencional, sino que gradualmente se convierte en una parte del cuerpo humano como una entidad extrapersonal.

3.1 Aspectos técnicos de la obra

Los sistemas computacionales (conjuntos de sensores, *software*, cables y circuitos) difieren de los instrumentos más convencionales, como una trompeta o una guitarra, de muchas maneras obvias.

Sin embargo, una de sus características únicas es que pueden aprender (a través del análisis de patrones de datos) y autoreorganizarse (activando dinámicamente partes específicas de su código). Aquí analizo cómo el cuerpo incorpora uno de esos sistemas, y cómo la automaticidad y el arrastre entran y emergen de este proceso.

3.1.1. Descripción general del brazalete de control de gestos Myo

El brazalete Myo, (fig. 31), que como su nombre lo dice se adosa al antebrazo, es un componente tecnológico compuesto de ocho sensores ElectroMioGramas de acero inoxidable de grado médico, cuyo fin es captar señales de actividad muscular. Al igual que otros electrodos de superficie, las señales EMG devueltas por los sensores representan el potencial eléctrico de los músculos como resultado de la activación muscular. Sin embargo, dado que el potencial eléctrico del músculo es pequeño, en el rango de sub milivoltios, las señales son sensibles a otras fuentes de ruido eléctrico, como, por ejemplo, el ruido eléctrico inducido por la electricidad de una pared, que cuando el cuerpo la toca, es conducida por este.

Dos biosensores portátiles se sujetan alrededor de mis brazos y se conectan a una computadora; los biosensores capturan y transmiten los datos de los músculos quienes envían una descarga eléctrica y estos son capturados por un software que las traduce a datos numéricos. Al analizar la característica principal de las señales musculares, el *software* recopila información sobre aspectos particulares del movimiento muscular.



Fig. 31: El brazalete de control de gestos de *Myo*. <https://www.myo.com/>

El brazalete *Myo* también tiene una unidad de medición inercial (IMU) de nueve ejes que contiene un giroscopio de tres ejes, un acelerómetro de tres ejes y un magnetómetro de tres ejes. A partir de estas unidades, la orientación y el movimiento del brazo del artista puede determinarse mediante el análisis de los datos espaciales proporcionados; puesto de otro modo, esta IMU entrega la ubicación exacta del *Myo* en un espacio dado y, por cierto, del cuerpo que lo viste, pudiéndose conocer así si este, por ejemplo, está en una posición baja o alta, o bien si se desplaza de un costado a otro. Los datos de orientación indican la posición del brazalete en términos de balanceo, cabeceo y guiñada. La velocidad angular del brazalete se proporciona en formato vectorial y el acelerómetro representa la aceleración que

experimenta el brazalete *Myo* en un momento dado. Sin embargo, el brazalete *Myo* es más adecuado para determinar el posicionamiento relativo del brazo en lugar de la posición absoluta, una consideración a tener en cuenta al aplicar algoritmos de reconocimiento de patrones. La información sobre la brusquedad, intensidad y ritmo de las acciones musculares del cuerpo permite a la computadora mover espacialmente el sonido y entregar distintas velocidades del rostro en respuesta a una coreografía. Sin embargo, los sonidos se generan independientes del sensado, de modo que la narrativa sonora sea independiente de disparar muestras de sonido en respuesta a un evento particular o asignar directamente un determinado aspecto de registro a un parámetro musical.

El brazalete *Myo* ha sido diseñado para funcionar mejor en la parte más ancha del antebrazo, es decir, el antebrazo superior. Existen clips de tamaño que permiten un agarre más restringido, más adecuado para brazos más pequeños. A diferencia de otros sensores EMG, el brazalete *Myo* no requiere que el artista afeite el área alrededor de la cual se usará el brazalete. Esto permite procedimientos de configuración más fáciles en entornos experimentales o del mundo real.

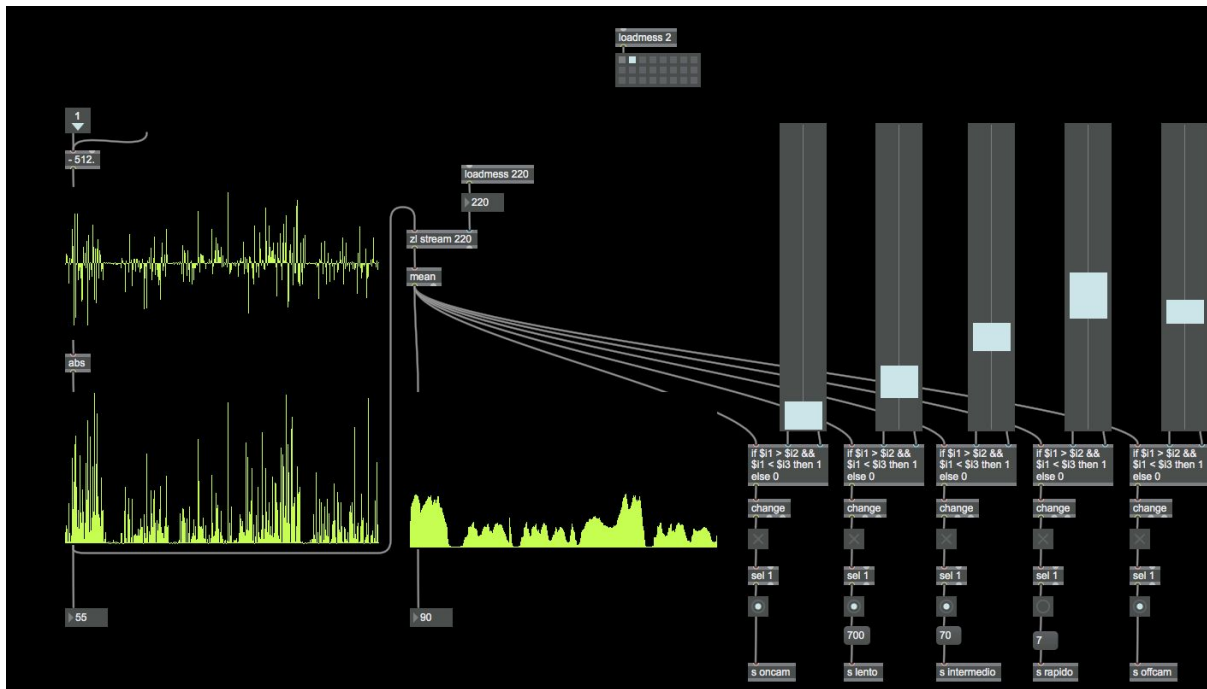


Fig. 32: Renzo Filinich, “Lectura de datos musculares en el brazalete *Myo*” Max/MSP, (2017).

En el caso particular de *The Cholo Feeling*, el sistema es autónomo en el sentido de que aprende aspectos del movimiento del artista intérprete o ejecutante, y luego, sin intervención humana, selecciona qué transformaciones espaciales del sonido a realizar, así como también cómo generar variaciones de velocidad de la imagen en respuesta a los cambios de datos musculares del intérprete. En otras palabras, el sistema no está programado para ejecutar acciones específicas, sino para exhibir un comportamiento emergente que se relaciona, pero no es impulsado por el movimiento del artista intérprete o ejecutante. Su comportamiento cambia a través de diferentes iteraciones de la misma pieza en respuesta a aspectos de la actividad muscular del intérprete.

3.1.2. Software The Cholo Feeling

The Cholo Feeling se gesta y lleva a cabo durante una residencia realizada en el Institute of Computer and Sound Technology (ICST), de la Universidad de las Artes de Zúrich, ZHDk, entre julio y agosto del 2017. Antes de dicha residencia, desarrollé un software como aplicación para una *performance* en vivo que presenté el año 2016, en el encuentro “Radiaciones de Fondo en la Galería Gabriela Mistral”, donde capturaba 128 *frames* de video y audio⁸¹. En dicha ocasión los sensores utilizados fueron una *webcam* y un micrófono dinámico. Esto puede entenderse como una primera etapa del entorno *The Cholo Feeling*, ya que existió allí un desarrollo previo sobre la cuestión de la *transfiguración* de la identidad con los medios técnicos.

La forma en que el rostro se reconfigura, a su vez, depende del tipo de sonido y de los patrones de velocidad que producen los algoritmos. Vuelvo a esto más adelante, especialmente con respecto a la reorganización mutua del sistema computacional y el cuerpo del artista intérprete o ejecutante. Por ahora, es útil pensar en este proceso como un compromiso mutuo e inestable, en lugar de una retroalimentación de la autorregulación. Mi interés en diseñar este tipo de tecnología corporal es experimentar un tipo particular de incorporación técnica *transculturizada*, para encarnar, por así decirlo, la práctica de la experimentación que esta tesis defiende. Al no saber exactamente cómo responderá el instrumento a los datos musculares o a qué aspectos espaciales responderá, el espectador tiene que aprender a relacionarse con el sistema computacional. Esta relación, o

⁸¹ “Renzo Filinich_Radiaciones de Fondo 2017_20-01-17”, video de Youtube, 4:48, 7 Febrero 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=jxPBsd57WxI>

configuración, tiene que establecerse escuchando los sonidos audibles, las velocidades de la imagen del rostro y los patrones de reconfiguración que produce.



Fig. 33: Flavia Canelo, “Renzo Filinich, Irreversiblemente”, Radiaciones de Fondo, Galería Gabriela Mistral (2016).

Para la segunda etapa de la obra, luego de un proceso de desarrollo de un marco conceptual y técnico, se elaboró un reproductor de video en modo cíclico en el entorno *Jitter* del *software* Max/MSP. Este objeto reproduce una imagen previamente grabada por una cámara, donde se expresan emocionalidades provenientes de sentimientos de melancolía y lejanía. De modo similar, este tipo de emociones serían ocupadas, luego, por el sensor muscular (EMG).

Además, vuelvo en este punto a la definición de lo *transcultural* el cual afecta a la creación subjetiva, su experiencia, así como a la crítica de la práctica artística. Siguiendo

todas estas definiciones, desde el cuerpo pasando por lo autobiográfico y lo artístico, mi intención es fusionar las ideas mantenidas de reconfiguración de identidad dentro del término medial, con las que rodean la estética de la práctica artística actual. Mi aproximación al término *transcultural* avanza como una experiencia perceptiva sensorial fusionada y como un enfoque sensible a la producción y al análisis artístico. Mi uso del término también pretende distinguir esta teoría de la condición epistémica a partir de la cual los individuos adoptan ciertas prácticas y características particulares de su producción.

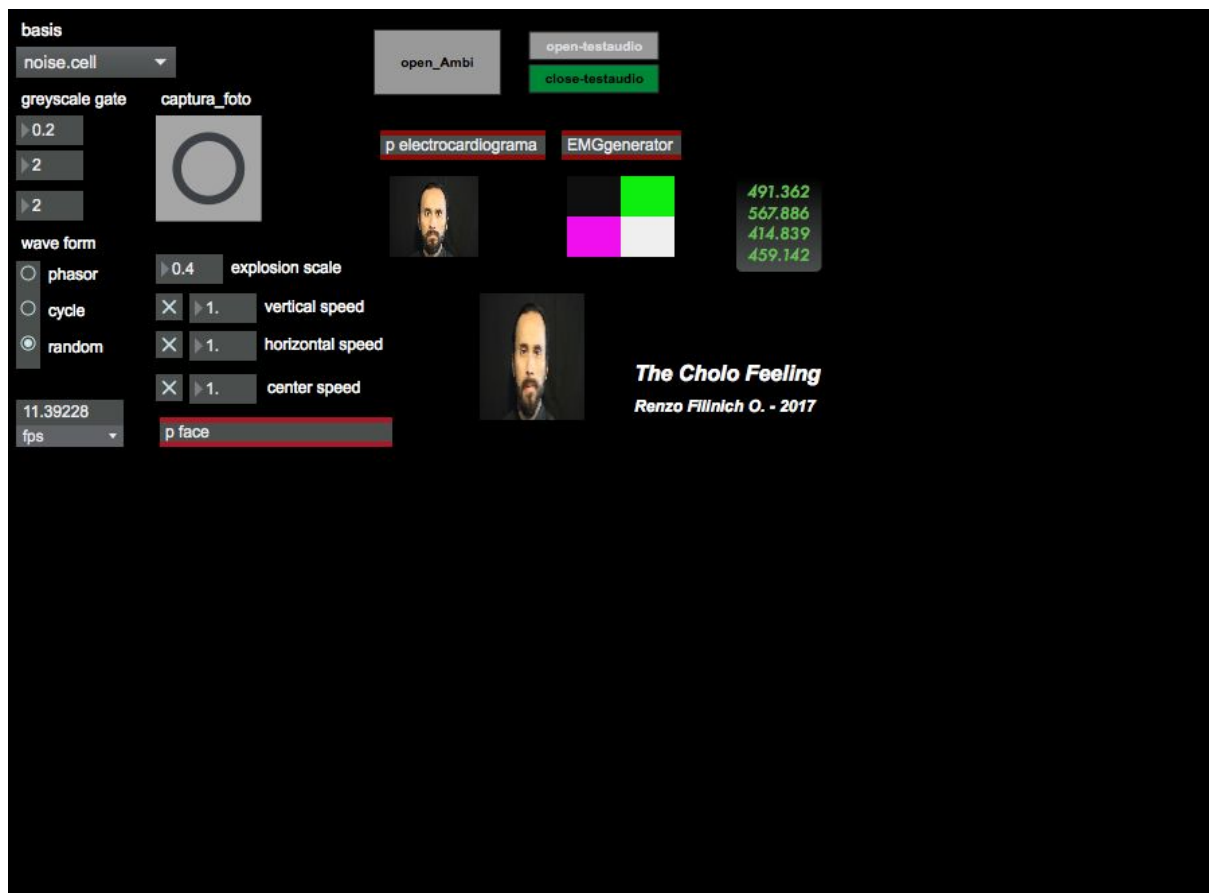


Fig. 33: Renzo Filinich, “The Cholo Feeling” *software* desarrollado en Max 7, (2017).

El *software* está desarrollado por completo en el entorno *Max 7*, una plataforma de programación orientada a objetos⁸², que me permitió construir un sistema de procesamiento de video y audio en tiempo real.

La mayor parte del procesamiento de la imagen se basa en gran medida en el ejemplo de muestreo de textura 3D llamado *subtex.3d* que viene inserto en las librerías de *Jitter*⁸³.

Por otra parte, para la detección del rostro, se ocupa la librería *cv.jit* de Jean Marc Pelletier⁸⁴. Este sistema, al detectar el rostro, genera la distorsión del mismo, ocurriendo con ello un *glitcheado* de retroalimentación de la misma imagen al verse observada por la máquina.

De algún modo, esto podría significar la superación de ciertos mecanismos materiales, perceptivos, psicológicos y cognitivos, para permitir que otros, humanos y no humanos, afecten el propio cuerpo. Al aprender a ser afectado, de esta forma, uno también aprende a observar y cómo afectar a los demás de manera diferente; la relacionalidad se vuelve clave.

⁸² Max conecta objetos con cables de conexión virtuales para crear sonidos interactivos, gráficos y efectos personalizados. Max es bastante modular, y la mayoría de las rutinas forman parte de una biblioteca compartida. La IPA (Interfaz de Programación de Aplicaciones) permite el desarrollo de nuevas rutinas (llamadas «objetos externos») por terceras personas.

⁸³ Jitter: video en tiempo real, gráficos vectoriales 3D / 2D y efectos. Experimenta con control de audio a vídeo (y viceversa) y que permite crear su propio enrutamiento de procesamiento de video y sistemas de retroalimentación. <https://cycling74.com/products/max/>.

⁸⁴ *cv.jit* es una colección de herramientas de max / msp / jitter para aplicaciones de visión por computadora. Los objetivos de este proyecto son proporcionar elementos externos y abstracciones para ayudar a los usuarios en tareas como la segmentación de imágenes, el reconocimiento de formas y gestos, el seguimiento de movimiento, etc. <http://jmpelletier.com/cvjit/>

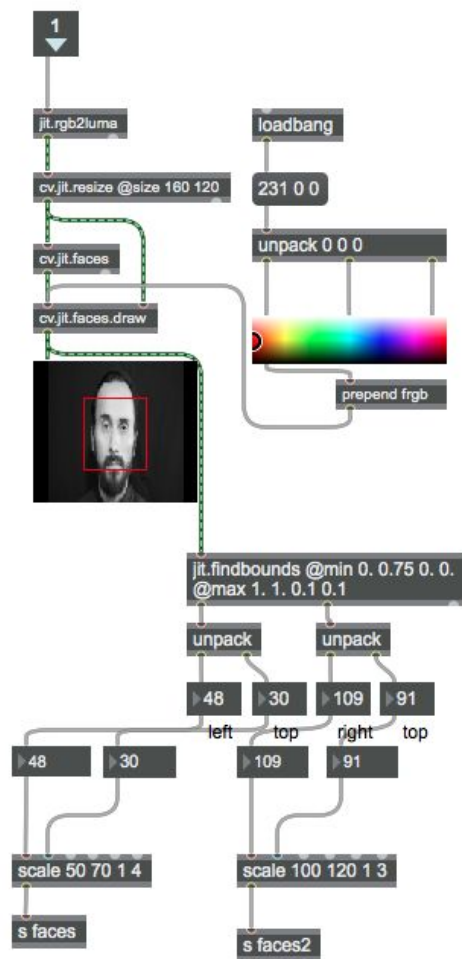


Fig. 34: Renzo Filinich, “Captura de rostro, por cv.jit external” Jean Marc Pelletier, (2017).

La elaboración del audio fue realizada en los estudios del ICST de Zúrich⁸⁵ en un *software* desarrollado en este mismo espacio, donde, además, se trabaja con sistema *Ambisonics*⁸⁶.

⁸⁵ <https://www.zhdk.ch/icst>

⁸⁶ *Ambisonics* es una técnica de sonido envolvente de esfera completa: además del plano horizontal, cubre las fuentes de sonido por encima y por debajo del oyente.

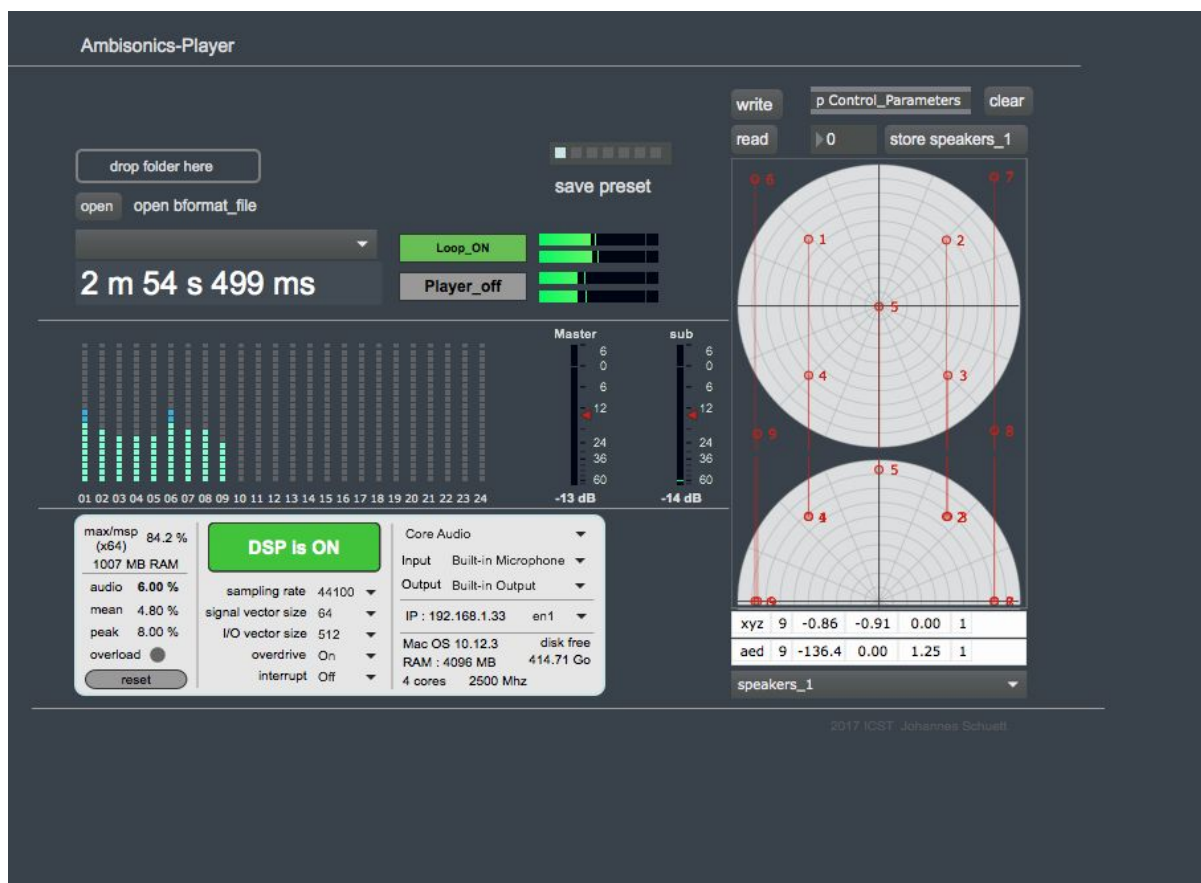


Fig. 35: Johannes Schuett, “Entorno sonoro para The Cholo Feeling en sistema Ambisonics” ICST, (2017).

Al trabajar en sistema *Ambisonics* para que este reaccione a datos de mi cuerpo, no sólo entreno los algoritmos, o, por otra parte, solo disciplino mi cuerpo material. También entreno mi cuerpo psicológico y fenomenal para alcanzar, junto con el instrumento, umbrales particulares de sonido e imagen. Este tipo de entrenamiento es una forma de convertirse en un cuerpo *híbrido y transfigurado*, un proceso iterativo de cambios corporales, a través del cual el cuerpo se reestructura a sí mismo en el espacio en que se encuentra. Y el encuadre técnico es una parte constitutiva del proceso.

En *The Cholo Feeling*, surge un compromiso corporal directo entre el cuerpo, espacio y la tecnología; una forma de incorporación que se desarrolla a través del ritmo del sonido, la vibración y la luz (video). Esto permite la exploración de la capacidad expresiva del cuerpo a

señales musculares informan los algoritmos de los cambios que ocurren en el rostro del artista intérprete o ejecutante, el instrumento se reorganiza a sí mismo; puede desplazar o habilitar un conjunto determinado de algoritmos y reorganizar la matriz de asignaciones que vinculan las características de bioseñal muscular a los módulos de sonificación. Como resultado, el instrumento responde con un rango de estímulos auditivos y visuales que, a su vez, influyen en la forma en que los datos del cuerpo se reorganizan en un ciclo de retroalimentación dinámica y variable. Este tipo de proceso de reorganización es doble, porque ocurre inmediatamente con los datos del cuerpo humano y el instrumento. A través de su configuración, el rostro del ejecutante y el instrumento no solo se influyen entre sí, sino que condicionan progresivamente la reorganización de sus respectivas partes, formando así un cuerpo tecnológico inacabado.

El experimento sobre la expresividad del gesto y la percepción muscular en las ilustraciones y análisis de obras relacionales que presento en esta investigación, en relación con *The Cholo Feeling*, son significativamente diferentes; sin embargo, ellas comparten una aproximación estética similar y, en mi opinión, se complementan entre sí. La creación de *The Cholo Feeling*, en una primera etapa como un *software* performativo, tal como se discutió en la primera parte de este capítulo, tuvo como guía y principio central, equilibrar la intencionalidad del intérprete con la participación de la máquina en la representación. El propósito de hacerlo fue establecer un proceso que involucra mutuamente al artista intérprete o ejecutante y al instrumento electrónico, dentro de un circuito de retroalimentación corporal que podría desplazar una relación sujeto-objeto *transfigurado*.

La creación o transformación de *The Cholo Feeling*, sigue el mismo principio y comparte el mismo objetivo. Sin embargo, el trabajo tiene dos diferencias principales.

Primero, mientras que en un inicio se presentaba como una instalación basada en el tiempo para ser experimentada por un *performer* en vivo para generar la gestualidad sonoro-visual, la actual instalación se contextualiza en un entorno diferente, interacción sonoro-visual gestual en una presentación pública y enmarcada en un espacio con ciertas especificaciones técnicas. Entonces, mientras que en la obra anterior el *performer* se asienta en un espacio privado y se requiere de movimiento para interactuar con el instrumento, en este último el actor se encuentra en una pantalla y la interacción gestual es abordada por la máquina para interactuar como instrumento.

4. Conclusiones:

“...toda la textura de la que estamos tejidos [...] puede generar el corpus entero de una Enciclopedia General de las Ciencias, de las Artes y de los pensamientos de Occidente”.⁸⁷ (Jean-Luc Nancy, *Corpus*, 1992)

La forma en que el cuerpo humano (cabeza), mi voz en diálogo con mi madre y mi abuela y el paisaje sonoro de mi niñez con el instrumento tecnológico que se utilizan en *The Cholo Feeling* construye una forma alternativa de encarnación. Es una realización alternativa en el sentido de que no se parece a ningún otro cuerpo en particular, sino que configura, a través de sensores, sonido e imagen, las partes humanas y tecnológicas en un tipo diferente de cuerpo; es decir se *transfigura*. A medida que el rostro se mueve, la articulación física de las extremidades, las respuestas posteriores de los algoritmos y las fuerzas afectivas que se

⁸⁷ Jean-Luc Nancy, *Corpus*. (Madrid: Arena Libros, 2003), 8.

experimentan son aprendidas por el cuerpo híbrido no como un mero mecanismo corporal, sino como un programa motriz específico, un esquema corporal que produce un valor expresivo y afectivo. Sin embargo, esta forma de aprender no es completamente consciente, ni completamente estable. Como se discutió anteriormente, esta es una forma de incorporación voluntaria e inconsciente. Es un proceso donde el instrumento no se percibe como un objeto externo o una prótesis en un sentido convencional, sino que gradualmente se convierte en una parte del cuerpo humano como una entidad extrapersonal. Como resultado, el cuerpo humano ya no es sólo humano, surge una nueva imaginación morfológica⁸⁸, una nueva comprensión del propio cuerpo como uno y múltiple, fijo y cambiante. Las propuestas descritas son claramente provocativas, pero es de esperar que sirvan para transmitir la necesidad de confrontar, con valentía y en voz alta, la supuesta integridad y autosubsistencia del cuerpo humano. En mi opinión, la producción artística mediada tecnológicamente debe ofrecer reflexiones críticas sobre el papel del medio técnico en relación con las nociones de "normalidad" e "hibridez". Debe crear experiencias viscerales de primera mano de otros tipos de cuerpos, sin forma, sin género y desconocidos. Es el significado actual de la integridad y la racionalidad lo que debe oponerse en primer lugar; esto no significa oponerse a la normalidad con anormalidad, racionalidad con irracionalidad, utopías con distopías, etc. Una polarización no se resolverá creando más opuestos.

Los fenómenos de automaticidad descritos hasta ahora, desde la improvisación hasta la escritura automática y la identidad mediada tecnológicamente, apuntan a la calidad afectiva de la materialidad. Proporcionan un vínculo entre la materialidad de los humanos y la tecnología, y el potencial afectivo que pueden liberar. La supuesta distinción entre material e

⁸⁸ Cf. Gail Weiss, *Body Images: Embodiment as Intercorporeality*, (London: Routledge, 1999).

inmaterial, y en consecuencia cognitiva y afectiva, se desvanece. Su separación es reemplazada por una tensión generativa entre lo que se puede tocar (carne, cables, circuitos, vídeo, altavoces) y lo que se puede experimentar (arrastre, concentración, impulsos instintivos, desorientación, excitación). A través de la materialidad de esta relación, el sistema humano y computacional accede a nuevas capacidades para afectar y ser afectado. Esto no es, por supuesto, un resultado obvio de todas las relaciones humano-máquina. Para un ser humano, es un proceso de aprendizaje para volverse inconsciente y compartir el control con la máquina. Para un sistema computacional, se trata de aprender a sentir un cuerpo humano en particular y generar respuestas por sus propios medios. Tanto el humano como el tecnológico aprenden, cada uno en sus propios términos, afectándose mutuamente. En esta ecología híbrida, humana y técnica, materialidad, consciente e inconsciente son igualmente importantes, ninguna de ellas es central. Posicionar una primacía de lo material o afectivo deja poco espacio para combinar creativa y críticamente el cuerpo y la tecnología, tanto en la teoría de la *performance* como en la práctica. En cambio, es posible pensar en la *transculturación* como una configuración, una ecología de relaciones que permite que lo humano y lo técnico formen un cuerpo vivo, psicológico y cognitivo.

The Cholo Feeling, cumple la función de una lectura etnográfica de comprensión mutua entre identidad y tecnología, un retorno de lo referencial en mi accionar como artista e individuo dentro de un contexto latinoamericano, el cual estaría basado en una identidad particular o en una comunidad situada. Este enfoque etnográfico se encuentra íntimamente conectado a las políticas de la identidad de las décadas de 1980s y 1990s del Perú, que es en gran medida gran parte de mi identidad. Con todo, podemos remarcar que el impulso dado por la etnografía para esta práctica artística ha podido extender y hacer más incluyente otras

formas expresivas para *The Cholo Feeling*. La obra pretende profundizar y transitar por temas y desarrollar una mirada social que más que profundizar en las técnicas, la investigación de alguna manera explora en cómo los medios artísticos más adecuados para un proyecto se mueven con apertura de miras en su resolución. Otorgando un carácter de obra que se vincula con el público y los espacios y de este modo, se insertan en dinámicas de resignificación y maleabilidad. Las nuevas expresiones, al pretender acercarse al otro y transitar expansivamente por los medios artísticos en locaciones no convencionales, ponen de manifiesto el impulso reflexivo que como artista debo llevar a cabo sin necesidad de caer en manierismos, o en manipulaciones especulativas de los medios que se tienen como trasfondo. Mi labor como artista articulador es también parte del juego y cada acción retorna sobre mí reintroduciendo de nueva cuenta en mi creación, en una suerte de autoetnografía que me otorga significado como artista en la misma medida en que las operaciones proponen un significado⁸⁹.

La tecnología de los medios técnicos de hoy abre el cuerpo humano para permitir cambios drásticos que afectan tanto a su forma como a su significado cultural, la *transcultura* y *transfigura*. Debido al avance en la tecnología fisiológica, los trasplantes, las prótesis y similares, los cuerpos humanos que cambian la forma y las capacidades son más que comunes. Esto expone la naturaleza abierta de los seres humanos. Pero la naturaleza humana no es abierta simplemente porque la tecnología de los aparatos lo hace así. El cuerpo humano siempre ha estado abierto a los cambios, nunca fue un objeto inmutable. Si no fuera por los continuos cambios y reacciones provocadas por la relación con otros seres, instrumentos y el medio ambiente, el cuerpo humano carecería de vida. En otras palabras, la vida del cuerpo

⁸⁹ Cf. Hal Foster, *The Artist as Ethnographer in The Return of the Real*, (Cambridge: The MIT Press, 1996).

humano depende de las interacciones con los demás, vivos y no vivos. Desde este punto de vista, la configuración de los humanos y los medios técnicos es una parte constitutiva del ser humano en lugar de una perspectiva futurista de trascendencia. Además, cuando interactuamos con tecnologías, no solo estamos formando nuestra propia individualidad, sino que estamos allanando el camino para la futura individuación de esa tecnología también. Los seres humanos y las tecnologías que crean desarrollan sus cualidades potenciales de forma iterativa al interactuar entre ellos. La interacción de los seres humanos y las tecnologías se puede equilibrar de diferentes maneras a lo largo de un continuo entre el control y la configuración. Por otro lado, también se postula una comprensión jerárquica de lo vivo y lo no vivo, una visión que comprende que tanto los humanos como las máquinas contribuyen a la aparición de modelos culturales, dando lugar a un nuevo *ethos* tecnológico y con ello, a nuevos *bordes* y *fisuras* en estos procesos.

Utilizando un enfoque transdisciplinario que abarca la teoría, la ciencia y la práctica artística, esta investigación plantea un punto de vista según el cual el ser humano es una entidad que puede configurarse con tecnología a través de la fuerza vibratoria del sonido y de la imagen. La codependencia de los seres humanos y las máquinas se enfatiza como un potencial para las modalidades de encarnación no conformistas, convirtiéndose en una especie de práctica de *antropomorfización*. Más importante aún, esta investigación enfatiza la necesidad de volver a evaluar, alterar y diseñar las configuraciones de los cuerpos humanos y la tecnología. Las vías de ida y regreso son en el arte contemporáneo latinoamericano rutas inexorables que retan a todos los actores de la escena artística.

Bibliografía:

Alcázar, Josefina. “Mujeres, cuerpo y performance en América Latina”. En *Estudios sobre sexualidades en América Latina*. Editado por Araujo K., Prieto M. Quito: FLACSO, 2008.

Anabalón, Javiera. “*Islas Severas. La categoría del exilio como aproximación a la estética neobarroca de Severo Sarduy*”. Tesis para grado de Magíster. Universidad de Chile, 2012.

Bartolomé, Miguel A. “Oguerojera (desplegarse). La etnogénesis del Pueblo Mbyá-Guaraní”. En *ILHA Revista de Antropología*. Vol. 10, N° 1, 2008.

Baudrillard, Jean. “Fatal Strategies.” En *Jean Baudrillard: Selected Writings*. Editado por Mark Poster. California: Stanford University Press, 1988.

Benjamin, Walter. *El origen del drama barroco alemán*. Madrid: Taurus, 1990.

Broadhurst, Susan. *Liminal Acts: A Critical Overview of Contemporary Performance and Theory*. London: Cassell/New York: Continuum, 1999.

Broadhurst, Susan. *Digital Practices Aesthetic and Neuroesthetic Approaches to Performance and Technology*. New York: Palgrave Macmillan, 2007.

Copeland, Roger. “Merce Cunningham and the Aesthetic of Collage.” En *The Drama Review* 46, N° 1 (Spring), 2002.

Deleuze, Gilles. “La inmanencia: una vida...”. En *Ensayos sobre biopolítica. Excesos de vida*. Editado por: Giorgi, G. y Rodríguez, F. Buenos Aires: Paidós, 2009.

Deleuze, Gilles y Guattari, Félix. *El Anti Edipo - Capitalismo y esquizofrenia*. Barcelona: Barral Editores, 1973.

De Toro, Alfonso. Reflexiones sobre fundamentos de investigación transdisciplinaria, transcultural y transtextual en las ciencias del teatro en el contexto de una teoría postmoderna

y postcolonial de la ‘hibridez’ e intermedialidad. Ibero-Amerikanisches Forschungsseminar Universität Leipzig, 2003.

Dery, Mark. *Velocidad de escape. La cibercultura en el final de siglo*. Madrid: Siruela, 1988.

Dodge, Charles & Jerse, Thomas. *Computer Music: Synthesis, Composition, and Performance*. New York: Schirmer, 1997.

Donnarumma, Marco. *Configuring Corporeality: Performing Bodies, Vibrations and New Musical Instruments*. PhD Thesis, Goldsmiths, University of London, 2016.

Donnarumma, Marco. “Beyond the Cyborg: Performance, attunement and autonomous computation.” En *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, Vol. 13, NO. 2, 1–15, 2017. <https://doi.org/10.1080/14794713.2017.1338828>

Donnarumma, Marco. Biotechnological Performance Practice. eContact! 14 (2). Canadian Electroacoustic Community, 2014.

Dulitzky, Ariel E. “A Region in Denial: Racial Discrimination and Racism in Latin America”. En *Neither Enemies nor Friends*. Editado por Dzidzienyo A., Oboler S. New York: Palgrave Macmillan, 2005.

Echeverría, Bolívar. “La identidad evanescente”. En *Las ilusiones de la modernidad*. México D.F.: UNAM/El Equilibrista, 1997.

Echeverría, Bolívar. *La Modernidad de lo Barroco*. México D.F.: Era, 1998.

Echeverría, Bolívar. “El ethos barroco y los indios.” En *Revista de Filosofía “Sophia.”* N.º 2, Quito, 2008. http://www.flacsoandes.edu.ec/sites/default/files/agora/files/1260220574.elethos_barroco_y_los_indios_0.pdf

Echeverría, Bolívar. *El olmo y las peras*. Vuelta de Siglo. México D.F.: Era, 2006.

Echeverría, Bolívar. *El juego, la fiesta y el arte*. Exposición en la FLACSO. Quito, Febrero de 2001.

Echeverría, Bolívar. *Crítica de la modernidad capitalista*. Antología, La Paz, Bolivia, marzo de 2011.

Foster, Hal. "The Artist as Ethnographer." En *The Return of the Real*. Cambridge: The MIT Press, 1996.

Haraway, Donna. "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century." En *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge, 1991.

Haraway, Donna. "Las promesas de los monstruos: Una política regeneradora para otros inapropiados/ble." En *Política y sociedad* 30, 1999.

Haraway, Donna. *The Companion Species Manifesto: Dogs, People, and Significant Otherness*. Chicago, IL: Prickly Paradigm Press, 2003.

Larraín, Jorge. *¿América Latina moderna? Globalización e identidad*. Santiago de Chile: LOM, 2005

Le Breton, David. *La sociología del cuerpo*. Buenos Aires: Nueva Visión, 2002.

Le Breton, David. *Adiós al cuerpo*. México D.F.: La Cifra Editorial, 2007.

Machon, Josephine. *(Syn)Aesthetics: Redefining Visceral Performance*. New York: Palgrave Macmillan, 2009.

Merleau-Ponty, Maurice. *El ojo y el espíritu*. Madrid: Editorial Trotta, 2013.

Nancy, Jean-Luc. *Corpus*. Madrid: Arena Libros, 2003.

Ortiz, Fernando. *Contrapunteo cubano del tabaco y el azúcar*. La Habana: Editorial de Ciencias Sociales, 1983.

Pagotto, María Alejandra. "Gilles Deleuze y Félix Guattari: Políticas del rostro" (En línea). Trabajo presentado en VI Jornadas de Sociología de la UNLP, 9 y 10 de diciembre de 2010, La Plata, Argentina, 2010.

Puckette, Miller. Interprocess Communication and Timing in Real-time Computer Music Performance. Proceedings of International Computer Music Conference, MIT-IRCAM, 1986.

Romanyshyn, Robert D. *Technology as Symptom and Dream*. London: Routledge, 1989.

Rojas, Sergio. *Escritura Neobarroca*. Santiago de Chile: Palinodia, 2010.

Said, Edward. *Reflexiones sobre el exilio*. Barcelona: Debate, 2005

Sarduy, Severo. *Barroco, ensayos generales sobre el barroco*. Buenos Aires: Sudamericana, 1974.

Sarduy, Severo. "El barroco y el neobarroco". En *Obras Completas, Tomo II*. Editado por G. Guerrero y F. Wahl. Madrid: ALLCA XX/ FCE, 1999, 1972.

Shildrick, Margrit. *Embodying the Monster: Encounters with the Vulnerable Self*. London: Sage Publications, 2002.

Stelarc. "Da strategie psicologiche a cyberstrategia: protesica, robotica ed esistenza remota." En *Il corpo postorganico*. Editado por T. Macrí. Genova: Costa & Nolan, 1996.

Stelarc. "Prosthetics, Robotics and Remote Existence: Postevolutionary Strategies." En *Leonardo* Vol. 24, N° 5, 1991.

Sterne, Jonathan. *The Audible Past: Cultural Origins of Sound Reproduction*. Durham: Duke University Press, 2003.

Weibel, Peter. "La condición Postmedial". *Die Medien der Kunst – Die Kunst der Medien (Los medios del arte - El arte de los medios)*, editado por Peter Weibel y Gerhard Johann Lischka, Wabern/Bern, 2006.

Weiss, Gail. *Body Images: Embodiment as Intercorporeality*. London: Routledge, 1999