

Departamento de
Artes Audiovisuales

FACULTAD
DE ARTES



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Trabajo de Graduación de la
**Licenciatura en Comunicación Audiovisual con orientación en Realización
de Cine, TV y Video**

Título:

En búsqueda de la imagen fantasmal

Tema:

**Relaciones entre improvisación, imagen, espacio y dispositivo en torno a una
experiencia performática de Live Cinema.**

**Programa TAE
2021**

Tutor: Nicolás Alessandro

Estudiante: Andrés Vazquez

Legajo: 46892/4

Dni: 30608899

Mail: andressvazquez@gmail.com

Teléfono: 2215235696

1.- Resumen:

A partir del recorrido por las distintas instancias que implican el desarrollo de una intervención artística con creación de video en tiempo real, el presente trabajo se propone reflexionar sobre las posibilidades expresivas que surgen de las relaciones entre los componentes que conforman a una experiencia performática de *Live Cinema*.

Palabras clave: *Performance, Live cinema, Improvisación, Video, Analógico.*

2.- Introducción

En el cine convencional el dispositivo tiene un rol fundamental en tanto que hace posible que exista la experiencia cinematográfica tal como la conocemos y nos cautiva. Es un proceso totalmente mediado por las máquinas, en cualquiera de sus instancias, desde la creación de la imagen hasta la proyección del film terminado.

Ampliando la mirada más allá de los aparatos tecnológicos y pensando al conjunto de elementos que lo conforman, el dispositivo cinematográfico tiene reglas, roles, momentos y lugares claros para cada uno de sus componentes. Por ejemplo, la sala de cine como dispositivo en sí mismo, siempre supone un lugar para los aparatos —sala de proyección—, un lugar para la imagen —pantalla— y un lugar para el espectador —butacas— que al mismo tiempo tienen asignada una actividad específica en cada caso. Si bien se puede pensar que también hay un lugar para el realizador, ya que de alguna manera se hace presente en el film a través de las decisiones estilísticas que ha tomado y que establecen su mirada particular en el modo de construir las imágenes; su lugar pertenece a otro momento del proceso de elaboración de un film.

En su modo de producción, el cine trabaja con una lógica de sucesión de momentos y etapas que aseguran el correcto funcionamiento del sistema. Sin embargo, nunca se ve exento de ciertas anomalías, muchas veces ocasionales o situacionales que modifican la experiencia. Por ejemplo, volviendo al caso de la sala de cine, cuando el espacio de proyección se establece en sitios destinados a otros fines y el proyector se encuentra

entre las personas, o la imagen se proyecta en una pared y adquiere otras cualidades y texturas visuales.

Aquí me interesará esa anomalía, pero no como circunstancia casual, sino cuando es pensada como parte de la experiencia, cuando la búsqueda expresiva audiovisual deforma las convenciones y busca nuevas formas y lugares para los elementos que la componen, como sucede en las prácticas performáticas de la creación audiovisual en vivo: *El live cinema*. Tomaré este concepto desde el desarrollo que realiza Mia Makela (2006) principalmente porque los componentes que propone como constitutivos de este tipo de expresión se caracterizan por el lugar particular que ocupan y por desarrollarse todos en un mismo momento. La experiencia particular que surge de la relación entre esos componentes que analiza la artista en su texto, es lo que me interesa especialmente a la hora de reflexionar en torno a mi práctica personal con el video en vivo. Ya que pensarlo desde esta lógica que prioriza lo simultáneo, permite analizar la obra artística como una experiencia en curso, cuyo acto creativo se realiza al tiempo que es percibida y que permite ser habitada con el cuerpo y los sentidos. Por otro lado, me interesa esta perspectiva porque personalmente me gusta pensar la expresión artística como algo espontáneo, como consecuencia de la relación con un espacio y con las personas, y sobre todo como algo que surge en el transcurso de un momento dado y que no volverá a repetirse.

En este trabajo abordaré el tema propuesto tomando como base la experiencia de una actuación en vivo realizada junto al grupo de percusión por señas *Manijas Percusión* el 10 de diciembre de 2021 en la Ciudad de La Plata, en donde desarrolle una intervención visual del espacio, a partir de proyecciones de video generado en vivo desde un circuito cerrado de televisión desplegado en el mismo lugar. Por las características de este tipo de expresión artística, y a fin de acompañar este escrito, decidí registrar la actuación completa y generar 3 videos con el registro presentado de diferentes maneras.

Manijas es un ensamble de músicos que trabajan desde la improvisación en base a un sistema de señas que tienen establecido de antemano, creado y consensuado por los mismos integrantes del ensamble. Desde hace varios años comenzaron a hacer actuaciones a las que llaman *Percunoches*, se trata de un evento que suele durar

aproximadamente dos horas, en donde el grupo aborda diferentes estructuras o momentos rítmicos que se van generando en el momento, y siguiendo la lógica del ensamble invitan a diversos artistas a sumarse a la improvisación desde sus disciplinas. El grupo propone a la percunoché como una experiencia multisensorial y multidisciplinaria¹. Es una experiencia performática, allí las fronteras se desdibujan, el espacio de proyección es también el espacio de creación, las distancias entre los momentos de producción y recepción *van perdiendo su espesor*² y la imagen se proyecta al tiempo que se está creando. La obra audiovisual puede abandonar la contención de la pantalla tradicional como superficie e integrarse de maneras diversas al espacio, del cual al mismo tiempo se nutre.

De aquí me interesa partir para reflexionar sobre las posibilidades expresivas que surgen de las relaciones que se pueden generar entre la imagen, el espacio y el dispositivo dentro de un esquema de construcción visual guiado por la improvisación en el curso de una experiencia performática de *live cinema*.

3.- Desarrollo

3.1. (re) Organizando la experiencia

Durante el 2019 realizamos una Percunoché por mes en el inmenso galpón del espacio cultural Juana Azurduy. Ese ciclo fue un proceso interesante en donde al tiempo que la relación entre lo musical y lo visual se hacía más fluida por la práctica y la experiencia también nos íbamos apropiando del espacio, pero se interrumpió abruptamente por la pandemia de coronavirus que afectó al mundo.

La Percunoché que tratamos en este escrito, es la primera después de un largo tiempo de pausa y tiene la particularidad de haberse realizado en un espacio diferente al que

¹ Así la define Matías, el director del ensamble Manijas Percusión, durante una entrevista en un programa de televisión donde el grupo se presentó para promocionar las Percunoches. Allí también se pueden encontrar más detalles sobre la experiencia y su historia. Canal TVU. (2019). El mejor plan [Archivo de video]. Disponible en <https://youtu.be/7iuNQMaO1ms>

² Esta frase del tema *Pronta Entrega* de Virus, me parece muy apropiada porque expresa muy bien el contexto de simultaneidad de una experiencia como la percunoché. Hablar de espesor para medir la distancia nos hace pensar simultáneamente en el tiempo y en el espacio. Virus (1985). *Pronta Entrega*. En *Locura* [CD]. Buenos Aires, Argentina: CBS Columbia.

estábamos acostumbrados: Una carpa de circo, lo cual, aunque parezca solo un dato anecdótico no lo es cuando el espacio no es solo el lugar contenedor de la experiencia, sino que además influye en sus características y la define como tal. De un galpón con escenario y pantalla gigante pasamos a un espacio circular con piso de tierra, sin paredes y con techo de lona. El cambio radical de espacio me generó la posibilidad de pensar en un nuevo lugar para el dispositivo que usualmente armo para la operación de video en vivo y también un nuevo lugar y sentido para las imágenes proyectadas.

En primer lugar, coloque todos los aparatos que utilizo para operar en vivo sobre una mesa en el medio de la carpa en un sector compartido con el público, de tal manera que su presencia no pudiera pasar desapercibida y que fueran visibles de manera simultánea todas las instancias y procedimientos de construcción de las imágenes y su resultado final proyectado. En segundo lugar, decidí no utilizar una pantalla tradicional para proyectar y aprovechar la lona de la carpa como superficie de proyección y que la imagen se desplegara en una zona del techo.

Estas dos acciones me permitieron poder pensar mi intervención dentro de la percucho desde un punto de vista más cercano a la performance y al *live cinema* — o cine en vivo — el cual podemos definir como «la creación simultánea de sonido e imagen en tiempo real por artistas sonoros y visuales que trabajan sobre un concepto en colaboración» (Makela, 2006, p.1).

Esta práctica es inminentemente artística porque la generación de imágenes y sonidos en vivo es un acto creativo. Si bien hace referencia al cine en su nombre, por su naturaleza de desarrollarse en tiempo real, se aleja de este, pero también se diferencia de la actividad que realizan los Vj, ya que no se limita a la selección, mezcla y remezcla en vivo de imágenes.

El hecho de que el cine en vivo no sea cine es muy interesante desde mi punto de vista porque ya desde su manera de nombrarse busca desnaturalizar los conceptos tradicionalmente arraigados a las prácticas artísticas. En definitiva, podríamos pensar en el cine como solo una de las formas posibles de expresión con imágenes en movimiento.

El cine, en su condición de sistema de representación, no nace con su invención técnica, pues cristalizarse y fijarse como modelo lleva cerca de una década. [...]. No debemos permitir, por tanto, que la “forma cine” se imponga como un modo dado, natural, como una realidad inexorable. La propia “forma cine” es una idealización. Se debe decir que no siempre hay sala, que la sala no siempre es oscura, que el proyector no siempre está escondido, que el film no siempre se proyecta (Parente,2011,p.2).

Esta distinción que hace el autor es fundamental para pensar en la creación de video en tiempo real como una práctica artística, ya que sobre la misma maquina muchos sistemas de representación son posibles. En una sintonía similar, el escritor Jean-Louis Comolli (2007) nos propone al cine como un arte que nació monstruoso, constituido por una mezcla heterogénea de modos diversos de representación cuya propia energía le permite devorar sus fronteras.

Considero que las practicas performáticas que implican el trabajo con la creación de video en tiempo real permiten justamente traspasar las fronteras de los sistemas de representación hegemónicos, ya que si bien para que exista una experiencia de este tipo hay una serie de componentes fundamentales — la proyección, un ejecutor/creador, el público y el espacio que es compartido por la audiencia y las imágenes que el artista proyecta (Makela, 2006)— estos no tienen un lugar definitivo o un rol fijo dentro del sistema que conforman ya que justamente varían según la obra. Con lo cual cada performance propone su propio dispositivo, que es su modo particular de relacionar aquellos elementos y al mismo tiempo sus propias reglas de funcionamiento.

Para la Percunoché en la carpa la propuesta se basó centralmente en la intervención electrónica en vivo de la imagen generada en el mismo lugar. Una serie de cámaras dispuestas en distintos lugares de la carpa —algunas operadas por mí y otras por camarógrafos— enviaban la señal a un pequeño pero complejo sistema interconectado de aparatos analógicos para mezclar, manipular y al fin crear las imágenes. Esas imágenes se proyectaban en tiempo real con tres proyectores ubicados de tal forma que cubrieran prácticamente la mitad del techo de la carpa. En la Figura 1 se puede apreciar un esquema en planta general de la disposición de todos los elementos.

A nivel de la puesta se desplego este circuito cerrado de televisión de manera que todos sus componentes tanto tecnológicos como humanos pudieran ser vistos por el público

en funcionamiento, una especie de estudio de televisión en donde ninguno de los componentes ni procedimientos es ocultado. Dado que las imágenes con las cuales trabajo en vivo son casi exclusivamente las generadas por las cámaras, es posible ver todas las instancias de conformación de la imagen en simultáneo, lo cual es una experiencia poco frecuente. Entre lo real y su representación proyectada en el techo es posible ver en los monitores de la mesa de mezclas las señales en crudo y las premezclas de imagen.

De esa situación me interesa la idea de simultaneidad y las implicancias narrativas de mostrar la imagen creada y al mismo tiempo su modo de producción; una composición a veces caótica, compleja y difícil de controlar, pero expresivamente potente. En este sentido, *Me preocupa el televisor* (2007) de German Monti y *Scénario du film Passion* (1982) de Godard son referentes muy importantes para mí a la hora de pensar este tipo de relaciones. Siempre me impactó la idea del realizador rodeado de dispositivos y envuelto en imágenes, tratando de controlarlas a veces con éxito, otras no. Como se puede observar en la Figura 2, si bien el público bailaba y circulaba libremente por los espacios, con esta organización de los elementos busque —al menos al principio— quedar de espaldas al público y las imágenes de los televisores y proyecciones de frente, en las Figuras 3 y 4 se pueden ver imágenes similares de los referentes mencionados.

3.2. El comienzo de la búsqueda

Desde mi experiencia con el video en vivo, esa relación entre realizador / dispositivo / imagen es el lugar donde comienzan todas las búsquedas. Es una relación de ida y vuelta en donde cada estímulo tiene una respuesta — aunque no sea siempre la que queremos—.

Esa tensión entre lo que quiero como realizador y lo que el aparato hace es constitutiva de la imagen. Es decir que la composición visual final que sale del mixer de video es el resultado de un proceso de búsqueda, de intentos y sobre todo de prueba y error; que determinan las características de la imagen final.

Sin embargo, para que esto suceda hay que disponer el conexionado de los aparatos desnaturalizando sus usos correctos o habituales. Es decir que el comienzo de la búsqueda visual se encuentra en las decisiones tomadas en el armado del dispositivo y su conexionado. Cada cable que une un aparato con otro es una posibilidad de relación.

Dejar todo dispuesto de antemano es necesario para que esas posibilidades puedan existir. Por ejemplo, el *feedback* o retroalimentación que podemos generar con el mixer, es un efecto que surge de forzar al aparato a realizar una función para la cual no está previsto. Puntualmente consiste en conectar una de las salidas a una de las entradas, con lo cual cuando se dispone la mezcla la imagen se suma a sí misma agregando un pequeño retardo temporal en cada ciclo de entrada y salida, generando una retroalimentación visual que va aumentando en cada repetición del bucle, Figura 5.

La apuesta de utilizar equipos analógicos obsoletos o en desuso, viejas tecnologías que en algún momento ocuparon lugares y funciones muy específicas y hoy son tirados a la basura o descansan en placares húmedos, también responde a la lógica de desnaturalización que mencionaba antes. Televisores a color de 14 pulgadas que en algún momento cumplían la misión de llevar la señal televisiva a pequeños ambientes de la casa —como la cocina o la habitación— en la Percunoché se lo puede ver funcionando como monitor del circuito cerrado de televisión, conectado a un mixer de su misma época que seguramente cumplió su función en islas de edición de video profesional y que ahora muestra la imagen formada por la mezcla de la señal de una cámara réflex contemporánea y de una cámara de seguridad descartada de un edificio por su baja calidad hace 15 años.

Todos estos aparatos son sobrevivientes, algunos funcionan, otros lo hacen a medias, como pueden encienden e intentan cumplir su función. Esta lógica de apropiación, reutilización y resignificación de los aparatos obsoletos y reconvertidos se vuelve búsqueda artística y es lo que Gamet Hertz y Jussi Parikka llaman *Medios Zombies*, son muertos vivos sacados de contexto, puestos en diálogo con otros artefactos de diferentes épocas y con nuevas funciones (Hertz, Parikka, 2012).

La insistencia en trabajar de esta manera está atravesada por una búsqueda estética, pero también es una postura a favor del reciclaje y contra la obsolescencia programada.

Como puede verse en las Figuras 6 y 7, el dispositivo está lejos de ser portátil, práctico y compacto, y además los aparatos tan gastados y forzados a sus nuevas funciones suelen ser caprichosos —como todo zombie— y generan muchos percances y dificultades en su funcionamiento. Este armado consiste básicamente en dos mixers de video analógico con sus respectivos monitores de previa, cuyas mezclas finales a su vez son utilizadas como fuente de entrada para un tercer mixer en donde se ejecuta la mezcla final de la imagen. Por último, esta mezcla es proyectada por tres proyectores sobre la lona de la carpa. Mediante el uso de derivadores de señal y un multiplicador, es posible proyectar la mezcla del mixer central triplicada, o bien proyectar los tres mixers por separado. El conexionado completo y detallado se encuentra en la Figura 8.

A simple vista se puede adivinar la impronta laberíntica de las conexiones entre los artefactos. La idea de este laberinto de conexiones fue la de posibilitar la mayor cantidad de relaciones posibles entre las imágenes y al mismo tiempo dar lugar a que en el momento de ejecutar la improvisación, lo imprevisible y la búsqueda del control de las máquinas sea parte de la acción de construir las imágenes. En este caso particular se sumó la característica de que esa imagen que se armaba en el contexto del circuito cerrado, una vez que salía de allí y viajaba por el aire hasta el techo de la carpa se veía totalmente modificada por el efecto de la luz en la superficie de la lona de colores y semi-traslúcida.

Me encontré casi sin querer con una imagen sin pantalla que puede habitar el espacio de otras maneras, una señal vagabunda, viajando por el aire de la carpa, sin lugar a donde ir como un espectro nómada, pero que se manifiesta para quien quiera verla. La imagen intensa, electrónica y compleja se modifica en el contacto directo con lo real y se presenta como un espíritu débil, una pobre imagen fantasmal.

3.3. Un fantasma que habita los espacios

Este encuentro fortuito con las características difusas y la complejidad visual que le sumaba la superficie de proyección a la construcción visual final tuvo implicancias directas en la planificación del dispositivo para la Percunoché.

A nivel espacial la imagen toma un lugar mucho más volátil, con márgenes poco definidos y dependiendo los colores y la intensidad lumínica se modifica considerablemente la sensación de su presencia. Dependiendo la composición visual, el espacio aéreo de la carpa parece expandirse o cerrarse, y al mismo tiempo la imagen fluctúa entre hacerse visible o no.

Por otro lado, la estructura cónica del techo de la carpa genera diferentes distancias entre el proyector y la superficie donde la imagen impacta. Esto produce una deformación de la perspectiva de imagen y uno de los aspectos más interesantes es que se ve muy diferente dependiendo del lugar desde el cual se la mire. Alejar los proyectores de la lona posibilita ampliar la imagen y al mismo tiempo su deformación, con lo cual decidí alejarlos a la mayor distancia posible sin que salgan del contexto de la carpa. Si bien utilice tres proyectores para cubrir la mayor parte de la superficie del techo, la intención no fue buscar una imagen súper nítida, prolijamente mapeada en los gajos de la lona de la carpa, sino una imagen que aparezca sobre la superficie del techo como un intento sugerente, manchas de forma y color, apenas nítida, apenas figurativa.

Esa propuesta espacial de la imagen como un baño de luz sobre el techo de la carpa se complementó con la presencia mía como performer en el centro de la carpa operando la mesa de mezcla del circuito cerrado de televisión, estableciendo una relación complementaria ya que todo lo que parecía volátil y difuso en el techo, en el entorno de mi espacio de operación aparecía como real y concreto.

El espacio de las performances del live cinema es compartido tanto por los performer como por sus herramientas, por las proyecciones y por el público, por lo tanto el espacio dentro del live cinema es un concepto más flexible y activo que el del cine (Makela 2006, p.7)

Además, una experiencia de este tipo el performer es un administrador de todos los espacios, y que la imagen no tuviera el soporte tradicional de la pantalla me hizo adoptar una posición distinta con respecto al modo de operación del dispositivo. Desde donde yo estaba la imagen proyectada difería tanto de la que se formaba en los monitores, que opte por trabajar casi exclusivamente mirando hacia el techo, Figura 9.

El encuentro con estas cualidades de la imagen en relación a su presencia como un espectro el espacio, como una aparición fantasmagórica encontró además una función

conceptual como hilo conductor durante toda la experiencia. El grupo *Manijas* propuso la idea de que la percunoché estuviera atravesada conceptualmente por la idea de un ritual de liberación de los cuerpos oprimidos, la actuación comenzaría con los tambores tocando sobre el sampleo del conocido discurso de Fidel Castro ante la ONU en 1979 donde se manifiesta expresamente a favor de los derechos humanos de los pueblos oprimidos y marginados. Y existía de parte de *Manijas* el pedido de utilizar retratos de personas pertenecientes a diversos pueblos originarios de Latinoamérica. Personalmente no sabía como integrar estas fotos a mi propuesta visual, pero cuando me encontré con las imágenes circulando en el espacio de la carpa como espectros errantes, todo pareció encontrar finalmente su lugar.

3.4. La imagen es un espectro errante

Definí que utilizaría las imágenes sugeridas de manera que se sintieran como presencias, como espíritus que procedían de otro tiempo y espacio, presentes como guardianes y guías del ritual de los tambores y los cuerpos. Trabaje fundamentalmente con dos recursos, por un lado, superponiendo los retratos sobre si mismos reencuadrados en los ojos y por otro lado con la fluctuación de su presencia en la proyección. Trabajando la presencia de estos espíritus de manera sugerente y volátil, los rostros fueron apareciendo en diferentes momentos de la actuación a veces solos y a veces puestos en relación con los rostros de los músicos que estaban tocando en el ensamble.

Mas allá de este aspecto particular y en relación al modo de construcción de las imágenes y los criterios de composición visual, la apuesta inicial fue seguir la línea que venía trabajando en las percunoches anteriores, ya que de alguna manera con las sucesivas presentaciones se fue estableciendo un estilo visual particular y propio del evento. Esa particularidad se da fundamentalmente por el cruce o la mixtura de dos situaciones con improntas muy diferenciadas; por un lado, la calidez de lo humano y del sonido acústico de los tambores y por el otro, lo electrónico y maquínico de la imagen generada y proyectada en el lugar por los aparatos. Esta relación pensada como un cruce

y no por oposición o contraste es lo que permite la coexistencia de universos que parecen en principio tan distintos.

La búsqueda de relaciones entre estas dos instancias es lo que me propongo como punto de partida a la hora de componer las imágenes, y la modulación de esta relación es el eje central de la propuesta visual que busco generar en las percunoches.

Todos los recursos expresivos que utilice en la relación y construcción del flujo visual responden a esa modulación entre lo humano y lo electrónico (entre lo orgánico y la maquina) y en el caso de esta percunoches en la carpa también entre lo visible y lo invisible.

En ese flujo visual que construyo en tiempo real, utilizo recursos que son propios de la tradición del cine. Si bien es difícil hablar de planos en este caso, ya que lo que se monta no son unidades de espacio y de tiempo preconcebidas sino una señal que llega de manera constante al mixer y allí es puesta en relación con las demás señales, se puede hablar de montaje. Aunque no en el sentido de una puesta en serie sino como una puesta en relación.

Sigo un criterio visual que busca establecer *Relaciones Gráficas* y *Relaciones Rítmicas*, tal como las explican Bordwell y Thompson (2005), al mismo tiempo busco evidenciar el tipo de tecnología que utilizo para la composición de las imágenes a partir del uso de una serie de procedimientos y efectos clásicos de los mixers analógicos mucho más ligados al mundo del video. El trabajo con las pantallas múltiples, la imagen espejada, las cortillinas, y otros recursos clásicos de esta tecnología analógica obsoleta como son el *super impose* por *Chroma* o *Luma Key*, pixelación, colorización y el *still frame* o imagen congelada que tanto vimos y disfrutamos en los viejos VHS de cumpleaños de 15, casamientos o viajes de egresados, pero también en la tradición del video arte.

Además, también utilizo procedimientos más vinculados a la imagen que genera una intervención directa sobre la señal, puntualmente conectar o desconectar los cables, conectar las salidas en entradas para generar feedbacks de señal, o utilizar el defecto de algún equipo para incorporarlo como recurso visual, como es el caso la interferencia provocada por una cámara de seguridad defectuosa.

Todos estos recursos operando solos o combinados son las herramientas elementales que pongo en juego para componer las imágenes. El resultado es como mínimo caótico, desprolijo y a la vez, fresco y original. La idea de composición como una puesta en relación funciona acumulando y descartando, como explica Charly García cuando en una entrevista le preguntan por su modo de grabación «[...] el sistema mío de grabar se basa fundamentalmente en borrar, yo grabo algo, grabo otra cosa y ni escucho. En mi cabeza todo tiene una lógica, es como un tipo que pinta.» (Riera, Sanchez, 2020, p.75)

De alguna manera este modo de composición que propone la práctica del live cinema, se asemeja mucho al de la música, sobre todo cuando esta se crea a partir de la improvisación en vivo.

3.5. El baile de los espíritus: Desordenar para componer la improvisación.

En las percunoches existe una pauta general que estructura el desarrollo del evento, vinculada a determinados patrones rítmicos y sus modulaciones, cada fragmento tiene su impronta y desarrollo particular, ya que la improvisación no responde solamente a quien esté dirigiendo al ensamble sino a una serie de factores que intervienen en la velada — los demás músicos, los músicos invitados con instrumentos no percusivos, bailarines, cantantes, el público y su respuesta...—. De tal manera que el público sabe que no va a escuchar una obra preconcebida que será interpretada, sino que presenciara el momento en que una estructura musical nace y se va armando a medida que sucede, lo mismo aplica a la construcción visual.

La improvisación es el elemento central que une todas las practicas que se ponen en relación en torno a la percunoches como experiencia multidisciplinaria, porque si bien todos — incluyendo al publico — compartimos el mismo espacio lo que nos une es la acción de improvisar sobre la idea que propone quien dirige al ensamble.

En un esquema regulado por la improvisación ese transcurso en que las ideas se van concretando o no, hay prueba y error, confusión, buenas y malas decisiones, todo ese proceso de búsqueda termina siendo determinante, ya que hay decisiones que no tienen posibilidad de ser corregidas, pero sin embargo depende de la actitud del musico o del

performer si todo esto es evidenciado o no. En mi practica personal busco justamente que esta situación sea evidenciada desde el primer momento, porque considero que la construcción de una imagen es un compromiso que el artista asume con el público, consigo mismo y con su propia creación.

Entonces pienso en la improvisación como un momento de búsqueda en donde todo es propuesta: espero, trato de encontrar el momento en que una relación entre imágenes sea posible y e intento construirla, me pierdo en el dispositivo, confundo los botones y se pierde la imagen, la vuelvo a encontrar de casualidad y aparece una composición que me conmueve e insisto... No pienso que las imágenes que produzco tienen que acompañar a los músicos, si no justamente proponer una nueva lectura en conjunto. Entonces no existe la imagen perfecta, en alta definición, totalmente en sincronía con la música eso puede hacerlo una maquina audio rítmica.

En mi presencia operando el dispositivo me pienso como una persona que esta tratando de expresarse a través de la composición de una imagen en un contexto en donde esa imagen no esta sola, la imagen surge de lo real y vuelve proyectada como propuesta. Prefiero pensar la expresión artística como un momento, como una búsqueda en proceso por eso encuentro en las percunoches un lugar propicio para expresarme a través de las imágenes, es un espacio de experimentación en donde cada quien desde su disciplina intenta conectar con los momentos y desarrollar una idea.

Cuando la búsqueda y el error se piensan como forma y procedimiento se convierten en recurso expresivo. Y cuando su fin es expresar, comunicar y conmover, aunque el camino sea sinuoso y las imágenes pobres fantasmas perdidos, estas siempre llegan a buen puerto, solamente hay que confiar en ellas — y en el público —.

4.- Conclusión

El espacio que se genera entre las distintas disciplinas que forman parte de cada Percunoché es muy interesante porque es abierto y propicia la experimentación, con lo cual cada vez que se realiza este evento, es una nueva posibilidad para probar ideas, realizar hallazgos y también sufrir todo tipo de percances y problemas.

Es el clima ideal para que afloren, en su máxima expresión todos los tipos de las posibles anomalías que mencionaba en un principio. Es normal, por ejemplo, que alguien que originalmente fue como espectador termine bailando en el escenario, o cantando u operando ocasionalmente el mixer de video o una cámara. O que la construcción de una imagen proyectada se vea interrumpida por algún problema ocasional como la rotura de un alargue, el salto de una térmica, un viejo televisor que se quema o alguien que cae accidentalmente sobre los equipos.

Pero la idea de la expresión artística como algo que sucede en el transcurso de un momento, o como una posibilidad que está latente cuando las condiciones están dadas en determinado lapso de tiempo, absorbe todas estas circunstancias y en definitiva después de un tiempo quizás dejen de ser errores o accidentes y pasen a ser parte del contexto necesario para que la imagen y la música se abran paso para expresarse.

Este contexto es ideal para que emerja este tipo de imagen de baja resolución, analógica, producida/generada por aparatos obsoletos y sus relaciones (frágiles y poco elegantes). Encuentro una relación muy estrecha entre esta búsqueda visual y lo que Hito Steyerl (2020) desarrolla bajo el concepto de *Imágenes Pobres*. Si bien la autora ahonda en el concepto desde el punto de vista de la reproducción y circulación de las mismas como copias frágiles y degradadas de las originales pero que permiten su popularización, apropiación masiva y consiguiente resignificación, me interesa particularmente el aspecto de la producción de estas imágenes como representaciones que nos vinculan con el mundo.

Pienso en estas imágenes como imágenes pobres y marginales, porque los modos y los espacios en que son producidas se alejan de lo establecido como estándar actual de una imagen de alta resolución. Nacen de aparatos viejos, remendados y rotos; prestados, regalados o encontrados en la basura. Pero además surgen en espacios culturales,

bares o el living de alguna casa y son posibles muchas veces por el simple interés de juntar personas para llevar adelante determinado evento artístico. Siempre la realización de este tipo de eventos incluye un gran esfuerzo y voluntad de las personas que trabajan en equipo con mucho amor por sus trabajos y disciplinas, y que hacen las cosas como pueden con lo que haya.

En este contexto nacen estas imágenes sin TBC, sin corrección de tiempo de base, incorrectas, fuera de sincro, deficientes con conexiones enclenques y con viejos aparatos que fueron estándares de calidad en su momento (Broadcasting o domésticos) y que ahora se pasan de temperatura (con su típico olor a capacitor rancio) tratando de entenderse entre sí.

Aparecen como espectros, estas imágenes que buscan mantenerse estables como pueden y si no pueden se convierten en ruido, se deforman, van y vienen, pero siempre expresan algo en su lucha por no desintegrarse.

En algún punto, el solo hecho de conectar todos estos viejos aparatos de una manera tan precaria y que funcionen y emitan su imagen fantasmal ya es un logro que emociona.

La imagen es un fantasma pobre de calidad y origen, pero rica en su valor y potencial expresivo, el estar fuera de norma y lógica técnica permite que el error y la falla sean posibles recursos expresivos. El mismo hecho de que se haga presente en el espacio a pesar de todo, le da su valor. Expresa y nos narra. La imagen pobre y fantasmal que proyectamos nos representa porque es como nosotros.

5.- Referencias

- Bordwell, D. y Thompson K. (2005). *El arte cinematográfico*. Paidós Comunicación, Buenos Aires.
- Canal TVU. (2019). El mejor plan [Archivo de video]. Disponible en <https://youtu.be/7iuNQMaO1ms>
- Comolli, J L (1995). Elogio del Cine-monstruo. En *Ver y poder. La inocencia perdida: cine, televisión, ficción, documental* Nueva Librería.
- Godard, J. L. (Director). (1982). *Scénario du film Passion* [Película]. Simon Hartog, Keith Griffiths.
- Hertz, G. y Parikka, J. (2012). *Zombie media: circuit bending media archaeology into an art method*. Trad: Lic. Germán Monti. Revisión técnica: Eva Noriega. Recuperado de: http://www.academia.edu/30409396/Zombie_Media_Circuit_Bending_Media_Archaeology_into_an_Art_Method
- Makela, M. (2006). *La práctica del live cinema*. Tesis sobre el lenguaje de Live Cinema para Media Laboratory, Helsinki. Recuperado de: http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb_dl=44
- Monti, G (2007) *Me preocupa el televisor* (Tesis de grado). Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/57439>
- Parente, A. (2011). La forma cine: variaciones y rupturas. En *Arkadin, Estudios sobre Cine y Artes Audiovisuales*. Publicación del Departamento de Artes Audiovisuales. FBA, UNLP.
- Riera, D., & Sanchez, F. (2020). *García: 15 años de entrevistas con Charly: 1992-2007* (1.ª ed.). Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Vademécum.
- Steyerl, H. (2020). *Los condenados de la pantalla* (1.ª ed.). Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Caja Negra Editora. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Caja Negra Editora.
- Virus (1985). *Pronta Entrega*. En *Locura* [CD]. Buenos Aires, Argentina: CBS Columbia.

6.- Figuras

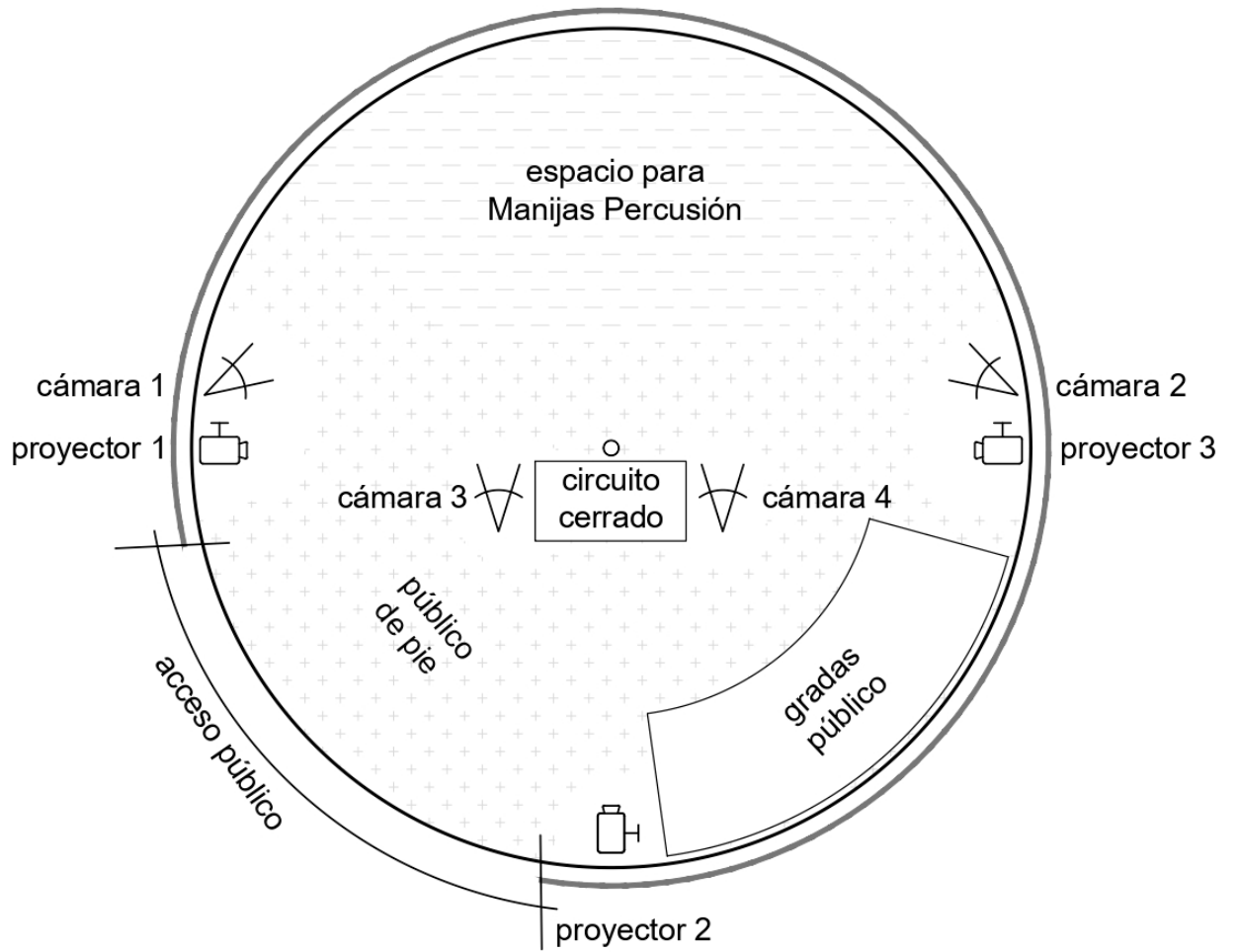


Figura 1. Planta General – Puesta Percunoche 10 de Diciembre de 2021.



Figura 2. Operando entre aparatos e imágenes.



Figura 3. Me preocupa el televisor (2007) Monti, German



Figura 4. Scénario du film *Passion* (1982) Godard, Jean Luc

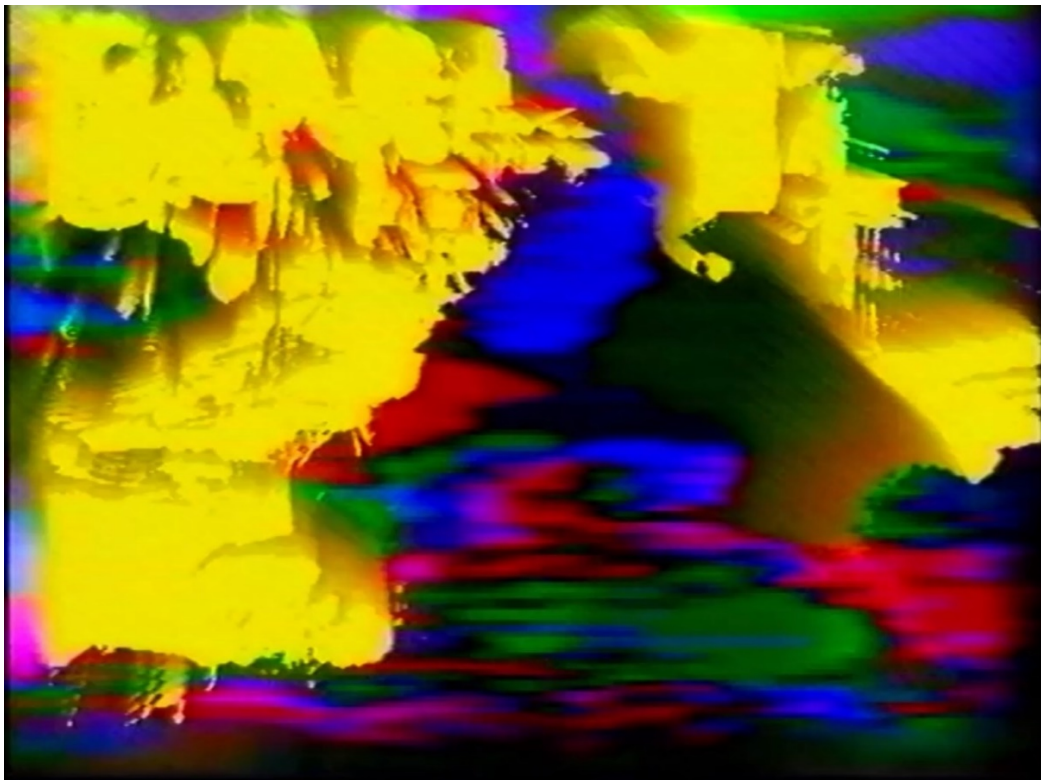


Figura 5. Feedback. Frame extraído del video registro. Timecode: 1:27:49



Figura 6. Armado y pruebas de circuito cerrado de televisión.



Figura 7. Circuito cerrado de televisión – Percunoché 2021

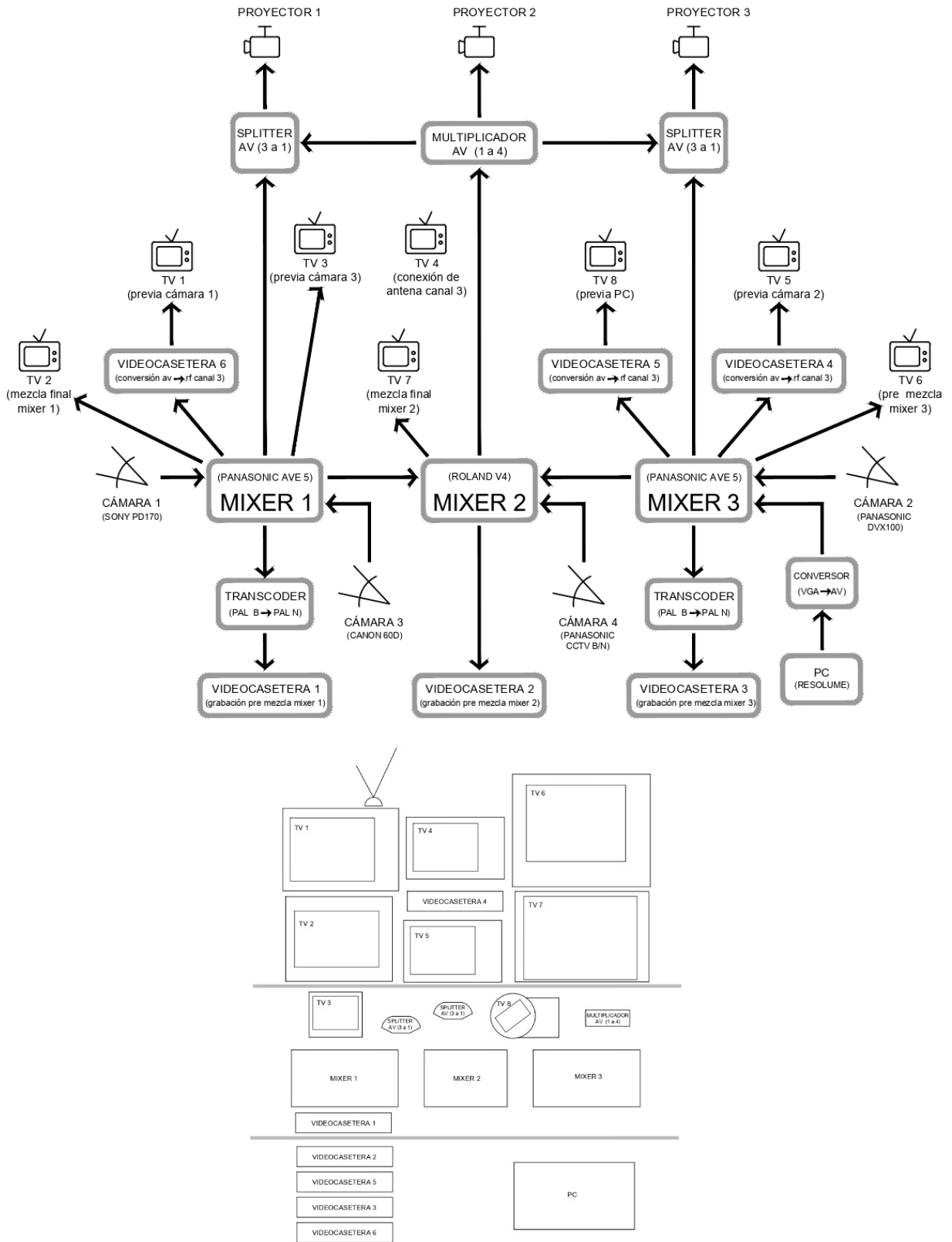


Figura 8 – Conexionado de equipos – Circuito cerrado de Tv