

Departamento de Artes Audiovisuales
Facultad de Bellas Artes - Universidad Nacional de La Plata
Presentación de carpeta del Trabajo Final de Grado
para la Licenciatura en Realización de Cine, Video y TV
Título de la video performance: Vestir a las Fieras
Tesisista: Eva Beatriz Noriega
Tutora: Lic. Malena Di Bastiano
Legajo N°: 31.674/8
Contacto: maleva@gmail.com
Sitio web: <http://fba.unlp.edu.ar/screeners/>
Teléfono: 11 (15) 61 39 35 13

| | |
|---|----|
| Carátula | 1 |
| Introducción | 3 |
| Desarrollo del marco estético | 4 |
| 1. El cine de found footage | 8 |
| 2. El live cinema | 11 |
| 3. La video performance | |
| 4. Referentes | |
| Loïe Fuller y Alice Guy | 14 |
| Hundertwasser | 17 |
| Vestir a las fieras | |
| 5. El vestido como motor de la acción | 19 |
| 6. La máquina de coser-cámara | 21 |
| 7. Efectos de Montaje | 23 |
| Coincidencia, correspondencia, co-pertenencia | |
| Recapitulación | 26 |
| Bibliografía | 28 |
| Referencias audiovisuales | 31 |
| Estimación de recursos | 33 |

INTRODUCCIÓN

Esta propuesta de video performance, de cuya investigación y creación dejo constancia en estas páginas, se puede entender como un recorrido audiovisual que aúna dos prácticas cinematográficas: el cine de found footage y el *live cinema*. El presente escrito describe el proceso mediante el cual fui conectando estos dos bloques de experiencias, películas, textos, muestras y culturas y cómo se fueron entrelazando para dar forma a la performance audiovisual *Vestir a las Fieras*.

En *Vestir a las fieras* trato de propiciar un encuentro fortuito entre dos pantallas, el cine de los comienzos y el video en vivo, mediante un montaje impredecible que activa superficies sensibles en un lapso de tiempo determinado; adoptando la sencilla premisa del cine de atracciones de “hacer algo delante de cámara” que se plasma en el proceso de costura.

Este trabajo final no hubiera sido posible sin la colaboración de muchas personas, incluso de amigas con las que de chicas pasábamos infinitas tardes jugando a vestir muñequitas de papel. A todas mi más profundo agradecimiento: Marta Altschuler, Germán Monti, Malena Di Bastiano, Agustina Luengo, Hernán Khourian, Ramiro Luengo, Noemí Luengo, Perla Altschuler, Francisco Noriega, Oscar Benítez, Pilar Cena, Emilia Gaich, Eduardo Russo, Lelé de Rueda, Melissa Mutchnik, María Di Salvo, Mariela Cantu, Ana Pascal, Vanina De acetis, Marina Hlebovich, Paola Matos, Matías Bugin, Arttest.

DESARROLLO DEL MARCO ESTÉTICO

1. EL CINE DE FOUND FOOTAGE

El cine de found footage contemporáneo abarca muy diferentes usos del material audiovisual basados en la apropiación, re-uso, desvío o intervención directa sobre el mismo, asumido como archivo, para producir obras nuevas. Este *reciclaje* se sustenta en la idea formulada en varias oportunidades¹, de que cualquier producción cinematográfica desde los inicios del cine hasta el presente puede ser utilizada como materia prima para realizar un nuevo film. Las películas de descarte así como las que son segregadas por los medios industriales, las que pertenecen al pasado o aquellas marginadas en función de normas estéticas o culturales se convierten para el found footage en una mina de oro, su re-utilización implica un gesto de revalorización. En cambio, al tomar películas clásicas o consagradas y “hacer otra cosa” con ellas, el hecho de intervenirlas se convierte en un gesto de desacralización. Entonces ambas –desechadas y consagradas– se igualan dentro de un proceso de hibridación de la cultura audiovisual.

El término contemporáneo no viene solamente a designar la época actual en la que el reciclaje de cine aparece y se asocia con el arte o con los medios (las prácticas del *remix* según Lev Manovich² alcanzan para definir la cultura audiovisual del siglo XXI) sino también a explicar de qué tipo es la relación que establecemos en el presente con los archivos del pasado. Agamben³ desarrolla el tema sobre “la contemporaneidad con respecto al presente” diciendo que “más específicamente, la contemporaneidad *es una relación con el tiempo que se adhiere a él a través de un desfase y un anacronismo*.”

1 Jonas Mekas afirmó en 1969 “apuesto a que toda la producción de Hollywood de los últimos ochenta años puede convertirse en mero material para futuros cineastas.” Citado por Nicole Brenez, “Cartographie du found footage”, Canal Arte.TV, 2008, p.2. Disponible en: http://archives.arte.tv/cinema/court_metrage/court-circuit/lemagfilms/010901_film3bis.htm. (Tr. de Eva Noriega) Disponible en: http://fba.unlp.edu.ar/screeners/screeners/Cartografias_del_Found_Footage.html [Fecha de consulta: 25 de enero de 2013.]

Guy Debord y Gill Wolman propusieron el *détournement* como crítica cultural, en el caso del cine hegemónico, las películas debían ser subvertidas: “[...] Podemos observar que El nacimiento de una nación de Griffith es una de las películas más importantes de la historia del cine por su abundancia en contribuciones nuevas. Por otro lado es una película racista, por lo tanto no merece en absoluto ser exhibida en su forma presente. Pero su prohibición total podría verse como lamentable desde el punto de vista del dominio, secundario pero potencialmente más valioso, del cine. Sería mejor tergiversarla como una totalidad, sin alterar necesariamente el montaje, añadiéndole una banda sonora que haga una denuncia poderosa de los horrores de la guerra imperialista y de las actividades del Ku Klux Klan, que continúan vigentes en los Estados Unidos.” Guy Debord y Gill Wolman, “Métodos de tergiversación” (1956), en *Acción Directa sobre el arte y la cultura*, Madrid, radicales livres, N° 5, 1998, pp. 16, 17. Disponible en: <http://bookcamping.cc/referencia/414-acciondirecta-> en [Fecha de consulta: 25 de enero de 2013.]

2 Este tema se desarrolla en Lev Manovich, “Comprender los medios híbridos”, Sitio web del autor. Disponible en: http://www.manovich.net/DOCS/ae_with_artists.doc, 2008, p. 5. [Fecha de consulta: 25 de enero de 2013.] (Tr. de Eva Noriega para la cátedra Análisis y Crítica, Departamento de Artes Audiovisuales, FBA, UNLP, 2008.)

3 Giorgio Agamben, “¿Qué es lo contemporáneo?”, *Diario Milenio*, México, 22 de noviembre de 2008, p. 1-4. Disponible en: <http://impreso.milenio.com/node/8132526> [Fecha de consulta: 25 de enero de 2013.]

Aquellos que coinciden completamente con la época, que concuerdan en cualquier punto con ella, no son contemporáneos pues, justamente por ello, no logran verla, no pueden mantener fija la mirada sobre ella.” El autor se refiere a “la división y, al mismo tiempo, la cercanía, que definen la contemporaneidad” y a una deshomogeneidad del tiempo presente: “Quien puede decir: *mi* tiempo divide al tiempo, inscribe en él una cesura y una discontinuidad: y, sin embargo, justamente a través de esta cesura, de esta interpolación del presente en la homogeneidad inerte del tiempo lineal, el contemporáneo pone en obra una relación especial entre los tiempos.”

Para hacer este trabajo me basé en una selección de películas de los comienzos del cine guiada fuertemente por la emoción del descubrimiento y la fascinación por las imágenes. Fascinación por el movimiento y el color, por la danza de las bailarinas, la textura y el color de sus vestidos. También por el deseo de ver esas películas una y otra vez en una especie de loop infinito y de darle forma a esa visión, recreando algo parecido a una atracción pero con otros medios.⁴

Se puede precisar la *atracción*, en primer lugar, como el nombre de cada una de las actuaciones que de forma autónoma se incluían en un programa de cine de los comienzos (conocidas como “*clou*” (en francés) o “*show*” (en inglés))⁵, y también permite explicar la relación con el espectador de cine. En las atracciones, la espectacularización se da tanto por el contenido de lo que se muestra como por las propias características de la máquina cine en funcionamiento.⁶ En segundo lugar, como objeto de estudio el *cine de atracciones* representa un cambio de perspectiva en los estudios sobre cine porque

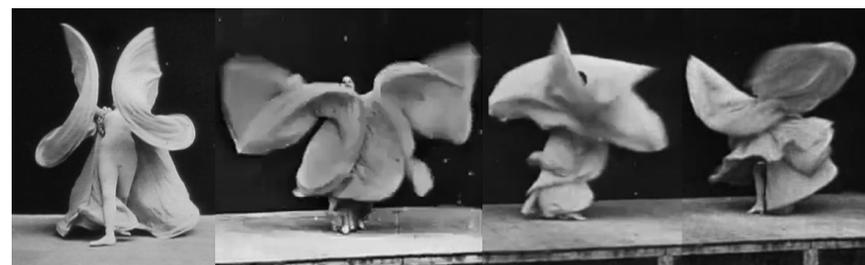
4 Se denomina cine de atracciones al producido entre 1896 y 1907. “Una película como *The Great Train Robbery* (1903) apunta en ambas direcciones: “como un asalto directo sobre el espectador (...) y hacia la continuidad narrativa” comenta Tom Gunning. (...) Consiste en el acto de mostrar y exhibir a una audiencia una serie de vistas, fascinando a causa de su poder ilusionista (fuera por la ilusión realista del movimiento ofrecida por los Lumière a los primeros espectadores de cine, o por la ilusión mágica inventada por Méliès) y su exotismo. (...) El cine de atracciones solicita directamente la atención del espectador, incitando a la curiosidad visual, y ofreciendo placer mediante un espectáculo excitante, un evento único, sea ficcional o documental, que constituye un interés por sí mismo.” Además Gunning señala que “en los más tempranos años de exhibición el cine mismo era una atracción”, siendo estas máquinas tecnológicas (como el Cinématographe, el Biograph o el Vitascope) publicitadas como un espectáculo de variedades. Tom Gunning, “Cine de atracciones. El cine de los comienzos, su espectador y la vanguardia” en Wanda Strauben (Ed.), *Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2006, pp. 381-388.

5 Las actuaciones físicas habían alcanzado una dimensión espectacular incluso antes del cine en los experimentos de pre-cine (Muybridge, Demeny) al ser convertidas en actos aislados y autónomos que se ejecutaban frente a cámara sobre un fondo negro y podían insertarse luego en un programa. Reaparecen como atracción en el kinetoscopio de Edison y en películas de la Biograph (1896), incluyendo con frecuencia danzas tradicionales y exóticas (no exentas de erotismo) y deportes. Entre las más conocidas se encuentran el fisicoculturista Eugene Sandow, las bailarinas Carmencita y Anabelle y campeones de boxeo. En esta línea se encuentran las hadas en color de Méliès y Segundo de Chomón, que dieron origen a “una larga procesión de muchachitas en medias.” Laurent Guido, “Cuerpos/movimientos rítmicos: La danza como atracción en la cultura del cine de los comienzos”, en Wanda Strauben (Ed.), *Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam, Amsterdam Univ Press, 2006, pp. 139-151. (En inglés en el original)

6 Laurent Guido, *op. cit.*, p. 144.

propone una visión superadora de la división entre cine de variedades y cine narrativo, postulando la supervivencia de la atracción en el cine narrativo tradicional (sobre todo en algunos géneros como el musical y en general, en secuencias de gran despliegue como las persecuciones); en la vanguardia cinematográfica de los años '20 y '60 y en la industria del entretenimiento y los nuevos medios, interesados en la multiplicidad y “heterogeneidad radical” del formato de variedades.⁷

En el disco de cosas encontradas de mi computadora fui cargando las danzas con vestidos de Loïe Fuller, las *Serpentine Dance* (1897) y sus múltiples imitaciones (Edison, Lumière, Skladanowsky), bailes y sátiras burlesque de Alice Guy-Blaché (1897-1907) y otras películas anónimas de la misma época vagamente rotuladas como “*dance with camera*” o *Butterfly dances* (Lobster Collection).



La relación con estos materiales –a pesar de estar densamente mediatizados por la digitalización y compresión y fijados a un período histórico delimitado por las historias del cine– fue muy intensa y directa. Encontré cosas parecidas a aquellas en las que venía trabajando con la imagen electrónica a propósito de la tesis, que se podrían resumir en la preeminencia del valor táctil de la imagen, la recurrencia de una presencia femenina y su relación con la confección (explorando las vinculaciones entre la producción textil y la audiovisual), los amplios vestidos en movimiento, las variaciones y presencia del color en los vestidos y la danza, las metamorfosis de la imagen a simple vista y por último, pero no menos importante, todas aquellas marcas que indican en estas películas un valor artesanal: el coloreado a mano, el uso de plano único (cámara a manivela), la manipulación de telas, películas e imágenes.

7 Tom Gunning, *op. cit.*, p. 383.

Lo *hecho a mano*, como trabajo y como concepto que actualmente circula como traza distintiva en aquellos productos que buscan diferenciarse de lo altamente industrializado, masificado, homogeneizado y estandarizado (las formas *high-tech*) recupera el valor artesanal de la producción mediante el uso de máquinas y técnicas.⁸ De hecho, el proceso de montaje del cine de los comienzos se suele describir literalmente como *bricolage*.⁹ Comolli reflexiona en este sentido: “Los archivos filmados pueden eventualmente ser mostrados, lo cual no significa que recuperen valor y vida, que encuentren sentido y posibilidades de producir efecto”. Y se pregunta ¿cómo evitar convertirlos en “fetiches desafectados?”

“¿Cómo volver a dar vida y vigor a las representaciones del pasado? La respuesta es simple: poniéndolas nuevamente a trabajar [...] Los archivos no están ya “dados” [...], es decir vistos y leídos, sino que están siempre por venir, por construirse en obra”.¹⁰

Para el autor, la respuesta se encuentra en la forma de operar con esas imágenes. Se pueden mencionar varias formas de “trabajo” con el archivo presentes en esta propuesta: 1) la *elegía*, que refiere a la forma poética del lamento por cualquier cosa que se pierde, puede ser la ilusión, la vida, el tiempo, un ser querido o un sentimiento, como en el film *Rose Hobart* de Joseph Cornell (1936-39) en que el realizador ha preservado sólo las imágenes en las que aparece su actriz fetiche del cine mudo; 2) la *anamnesis*, que abarca todas las formas de la reminiscencia. Aquí, lo que se pone en juego junto con las películas del cine de los comienzos, es recuperar la idea de atracción que producía el dispositivo cinematográfico, la magia de la máquina funcionando como espectáculo de sí misma; 3) los *efectos de avance y retroceso* de la película, que pertenecen a la estética

video, al *replay* televisivo del vivo y directo y también al cine de los comienzos; un ejemplo de este maravilloso descubrimiento es *Démolition d'un mur* (1896) de Auguste y Louis Lumière; 4) el recurso del ralenti que manifestaba el deseo de ver y analizar los cuerpos en movimiento en las *Butterfly dances* se vuelve una forma de operar con los archivos en vivo. Aquí me parece importante destacar que con el uso del ralenti (o aceleración) la proyección se pone en evidencia como centro operativo creativo fundamental, como dadora de sentido y manipulación que modifica lo que percibimos de la imagen. Instaurando un “otro” tiempo psicológico y afectivo, por fuera del natural, un tiempo manufacturado y de la manufacturación. Es interesante mencionar a los proyectores del cine de los comienzos y su uso del ralenti y la aceleración como forma de “manipular” los efectos de la audiencia. 5) Finalmente, la idea dadaísta del encuentro azaroso con un objeto cualquiera (*l'objet trouvé*) y su efecto sorpresa fue reemplazada en el found footage, por la idea de selección o mejor, *apropiación*¹¹, que dio origen a películas encontradas que parecen estar “perfectas tal como están” como es el caso de *Perfect Film* (1986) de Ken Jacobs o *Works and Days* (1969) de Hollis Frampton, es una película encontrada de 16mm sobre una pareja trabajando cuidadosamente en su jardín a la cual Frampton añadió sólo el título y su logo al final en señal de admiración.

⁸ Las ideas sobre el artesano y la máquina se inspiraron en *El Artesano*, Richard Sennet, Barcelona (2ªed.), Anagrama, 2010.

⁹ “[...] el técnico hace avanzar la banda, o la hace retroceder, o la hace deslizarse entre sus dedos (es el montaje a ojo: hay fotos de Eisenstein en esta situación) o también, en su caso, sobre una placa de vidrio que permite iluminar los fotogramas visualizándolos en su transparencia. Luego utiliza tijeras o, en la mayoría de los casos, una buena cuchilla de afeitar para hacer los cortes, raspar a continuación la gelatina y pegar los soportes uno encima de otro. Estas operaciones manuales forman parte del proceso de creación. En algunas películas experimentales, se mantendrán como intervenciones privilegiadas, cuando no incluso únicas. Tal como se describen en *El Hombre de la cámara* de Dziga Vertov.” Vincent Amiel, Cap. 4 “La escritura y la mano”, en *Estética del Montaje*, Madrid, Ed. Abada, 2005, p. 185.

¹⁰ Jean Louis Comolli, “Notas sobre el trabajo de la memoria”, en *Ver y Poder; la inocencia perdida: cine, televisión, ficción, documental*, Bs. As., Ed. A. Rivera, MEACVAD 07, 2007, pp. 431.

¹¹ “La expresión ‘found footage’, eco del dadaísta *objet trouvé*, expresa, incluso exhibe, esa tendencia al reciclaje que gobierna en nuestra cultura moderna los destinos del arte. Desde las artes plásticas hasta, por supuesto, la denominada cultura de masas, la tradición vive bajo la forma de una trituración de los objetos del pasado.” Vicente Sánchez-Biosca, “Lo encontrado, lo perdido. Notas entorno a Reminiscences of a Journey to Lithuania de Jonas Mekas”, en *Archivos de la Filmoteca* Nº 30, Valencia, Paidós, 1998, pp. 148-155.

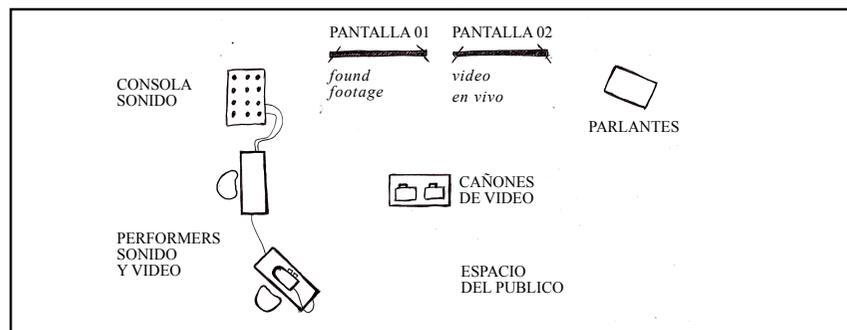
2. EL LIVE CINEMA

El *live cinema* (obras audiovisuales en tiempo real) puede referirse a prácticas recientes basadas en el uso de computadoras y software para realizar obras en vivo o a prácticas más antiguas: “tradicionalmente el cine mudo también era acompañado por una orquesta en vivo que ejecutaba la música durante el film, a esto a veces se lo denominaba *live cinema* y esta tradición aún continúa.”¹²

Ver en este sentido, el criterio con que fue montada la muestra *El Universo de Alice Guy* donde el *live cinema* implica, muchas veces, experiencias de pasaje o zonas de cruce entre la danza, la escultura, la plástica y la música, el museo y el público.¹³

En *La práctica del live cinema* Mía Makela describe sus rasgos principales entre los que destaca el concepto de espacio flexible y de tiempo: *tiempo de la improvisación, vivo y directo, tiempo real, loop*.

El *espacio de las performances de live cinema* es aquel compartido tanto por los performers como por sus herramientas, por las proyecciones y por el público, por lo tanto se trata de un concepto más flexible que el de dispositivo cinematográfico y puede cambiar según la sesión.¹⁴ En *Vestir a las Fieras* la puesta en escena consiste en un *espacio de proyección* que presenta un dispositivo cinematográfico de dos dimensiones, donde dos



Planta de la performance *Encuentro fortuito*, *Artest*, 2012

12 Mía Makela, “La práctica del Live Cinema”, Sitio web de la autora. Disponible en: http://www.miamakela.net/TEXT/text_PracticeOfLiveCinema.pdf, 2008, p. 3. (Tr. de Eva Noriega para la cátedra de Análisis y Crítica, Departamento de Artes Audiovisuales, FBA, UNLP, 2008). Disponible en: <http://ur1.ca/cmar7> [Fecha de consulta: 25 de enero de 2013.]

13 *El Universo de Alice Guy* fue una exhibición de 4 programas de las películas mudas de A. G. (1873-1968) en sus condiciones originales que se realizó con el acompañamiento musical de alumnos del Conservatorio Nacional Superior de Música y de Danza de París. Las sesiones fueron presentadas por críticos, archivistas e historiadores del cine, Musée d’Orsay, París, mayo de 2011.

14 Mía Makela, *op. cit.*, p. 8.

pantallas rectangulares (4:3) yuxtapuestas se ponen de cara al público; a un costado, mirando las pantallas se ubican las mesas de los dos performers (video, sonidos), la máquina de coser-cámara (se explica más adelante) y el equipo de sonido. Así se conforma el espacio físico que será compartido por los performers y el público.

El *espacio audiovisual* explora la “doble realidad perceptiva de las imágenes”¹⁵, donde a la visión de las pantallas se superpone la visión en perspectiva, esto es, que las imágenes pueden “leerse” como una superficie plana, palpable y reconocible entre los objetos de nuestra realidad sensorial, o bien pueden “leerse” como un espacio tridimensional habitado por sombras en movimiento.

La primera visión está asociada al modo *táctil* que es también un modo *plástico* ligado a “la sensación de los objetos en una visión próxima que organiza el campo visual según una jerarquía que no está muy lejos de la topología de Francastel.”¹⁶ El modo *visual* es el modo propiamente pictórico, ligado a una visión lejana y subjetiva, a “una visión del espacio y de la luz unificada que organiza la relación global entre el todo y las partes de un modo geométrico.”¹⁷

Se trata de hacer convivir un *espacio en profundidad* con un *espacio en superficie*.¹⁸ Un espacio exhibicionista –del cuerpo y del movimiento– pensado para satisfacer la mirada (el cine de atracciones) y un *espacio táctil* de las telas, multisensorial y en vivo asociado a un flujo constante. Si bien al principio, estos espacios son acentuados por cada pantalla respectivamente, están siempre presentes en ambos lados y sus desplazamientos producen efectos de montaje.

Las obras en vivo hacen posible la improvisación sobre una base definida. El vivo y directo abre la puerta a que se susciten re-comienzos, ajustes y repeticiones (Makela incluye los problemas técnicos que pueden afectar la performance) donde el paradigma es la música, el sampleo digital y el procesamiento de datos visuales y acústicos. El *tiempo real* produce efectos sobre la performance y sobre las imágenes cuando “la producción, el procesamiento y la salida suceden en simultáneo”, porque además de la mediación de computadoras o cámaras, implica la presencia del director y porque verlo modificando su trabajo es diferente a ver “la película” afirma Makela¹⁹, y además porque “existe la posibilidad de un feedback instantáneo entre el realizador y el público.”

15 Jaques Aumont, Cap. 3 “El papel del dispositivo”, *La imagen*, Bs. As., Paidós, 1992. p.146.

16 “En su tesis, Francastel hace coexistir en el espectador dos modos distintos, parcialmente opuestos, de percepción del espacio, el modo ‘táctil’ y el modo ‘visual’.” Jaques Aumont, *op. cit.*, p.146.

17 *Ibid.*, p. 146.

18 *Ibid.*, Cap. 4 “El papel de la imagen”, pp. 230, 231.

19 Mía Makela, *op. cit.*, p. 9.

La búsqueda de una temporalidad “musical” se liga al contenido de las películas seleccionadas. Para muchos directores franceses la danza funcionó como metáfora para describir la movilidad extrema del cuerpo moderno.²⁰

Las danzas de Loïe Fuller son en sí mismas un ejemplo de recursividad temporal, la figura central es la espiral o “*torque*”²¹, movimiento a través del cual los velos se convierten en una prolongación de su propio cuerpo, que ella describe del siguiente modo:

“Suavemente, casi religiosamente empiezo a mover las sedas [...] Finalmente, alcanzo un punto en el cual cada movimiento del cuerpo se va expresando en la seda [...] Logro un efecto de espiral sosteniendo mis brazos en lo alto mientras los sigo girando a derecha y luego a izquierda y continuo así hasta que la espiral queda completamente trazada. Cabeza, manos y pies siguen las evoluciones del cuerpo y de la túnica.”²²

La espiral aparece tanto en la plástica (Hundertwasser) como en la danza o en la figura de los pliegues (Fuller) como una piel que vuelve sobre sí misma para trazar un recorrido temporal que se repite.

20 “[...] El riel, un camino de acero rígido, enmarañado, el riel, lo más alejado de la vida, un poema cuyas rimas son simples líneas en movimiento, luego multiplicadas. [...] Juegos de luces, juegos de formas, juegos de perspectivas. Una emoción intensa debida a una simple visión de algo experimentado sensiblemente. Después, las ruedas, un ritmo, una velocidad [...]” Germaine Dulac (1924) citada por Jean Mitry, en *Estética y psicología del cine*, Madrid, siglo XXI de España Editores, 1978, t. 1, p. 393.

21 Término en inglés que refiere a una fuerza que produce o tiende a producir rotación o torsión, esfuerzo de torsión. También se llama torque o momento de una fuerza a la capacidad de dicha fuerza para producir un giro o rotación alrededor de un punto.

22 Loïe Fuller citada por Kari-Anne Innes en “Loïe Fuller de ‘hada luminosa’ a ‘hada eléctrica’: Lógica Cibernética, corporalidad y Mujer Eléctrica”, en *The Projector Film and Media Journal*, Primavera 2010, BGS Univ Press, 2010, p. 15. Disponible en: <http://www.bgsu.edu/departments/theatre/film/projector/page30082.html> (En inglés en el original) [Fecha de consulta: 25 de enero de 2013.]

3. LA VIDEO PERFORMANCE

Actualmente se reconoce la performance como una actuación que abarca “casi todos los sectores de la vida humana, del teatro a los rituales, a las celebraciones públicas, a las representaciones de la vida cotidiana. De acuerdo con esta perspectiva ya no sólo el artista visual o el actor crean performance sino también el hombre de la calle, el vendedor, el profesor”²³ y al mencionar esto, Diana Taylor ²⁴ nos recuerda la posibilidad de ser no sólo espectadores de un “espectáculo mediatizado” sino también actores sociales, capaces de “intervenir y responder al poder.”



“Encuentro fortuito”, *Artest*, 2012

Siguiendo esta propuesta tomé el trabajo de costurera –una rutina silenciosa e invisible ligada al trabajo informal y hogareño encarnado en un cuerpo de modista encorvado ante la máquina de coser que transforma los patrones y la tela en el objeto fetiche que es el vestido– para transformarlo en performance, desplazándolo de un ámbito privado a un espacio artístico que va a ser compartido con la bailarina, cuya performance es definida desde el vamos, como performance artística.

Este desplazamiento conlleva además la transformación de una tarea en espectáculo. La máquina de coser-cámara es el soporte de esta transformación al hacer de la confección en tres dimensiones un proceso plástico que se plasma en pantalla.

23 Zeca Ligiéro citado por Diana Taylor, en *Performance*, Bs. As., Ed. Asunto Impreso, 2012, p. 167.

24 Diana Taylor, *op. cit.*, p. 47.

Algunos de los recuerdos familiares personales ligan la costura a un uso catártico de la máquina de coser sin un objetivo preciso como una prenda o un objeto, donde lo que importaba era la interacción con la máquina como puesta en suspenso, corte en el devenir de la cotidianidad y sus preocupaciones pero sin dejar de insertarse en ella, entre-tiempo/entretenimiento. En esto se liga a la pasión suscitada por el cine: “atracción por un tiempo marcado tanto por la alteridad como por la proximidad.”²⁵

La llegada de la máquina de coser personal a los hogares es una historia inspiradora que activa rituales e introduce hábitos de consumo, de trabajo y de vestimenta a escala masiva. Acá quisiera mencionar a Varvara Stepanova²⁶ como excepción, una diseñadora y artista que supo conjugar el diseño de indumentaria (uniformes para el trabajo) con formas más lúdicas de vestidos para espectáculos, teatro, danza, disfraces y *bricolage*. Tanto la ropa como la vivienda en un mundo urbanizado, se convierten en superficies protectoras, en “formas visuales o táctiles” que regulan nuestra exposición ritualista del cuerpo, dentro y fuera de casa.²⁷ Sin embargo, también es cierto que hace tiempo que las “pantallas” dejaron de ser una protección para convertirse en dispositivos que nos exhiben, nos vigilan y nos exponen a la cultura de medios, al entretenimiento o al consumo.²⁸

25 Casetti en “La pasión teórica”. Francesco Casetti, en *Historia general del cine*, V. XII, Madrid, Ed. Cátedra, 1995, p. 103.

26 Alexander Lavrentiev, “Dressing up and dressing down: The body of the avant-garde” y “Varvara Stepanova”, en John Bowl y Matthew Druot (ed.), en *Amazons of the avant-garde*, Nueva York, (Ed.) Deutsche Guggenheim, 1999, p. 241-249. Catálogo publicado para acompañar la exhibición de cinco artistas mujeres referentes del Constructivismo y la vanguardia soviética *Amazons of the Avant-Garde*, Nueva York, 7 de Enero de 2001.

27 Marshall McLuhan, “La ropa, nuestra piel extendida”, en *Comprender los medios de comunicación*, Bs. As., Paidós, 1996, p. 135.

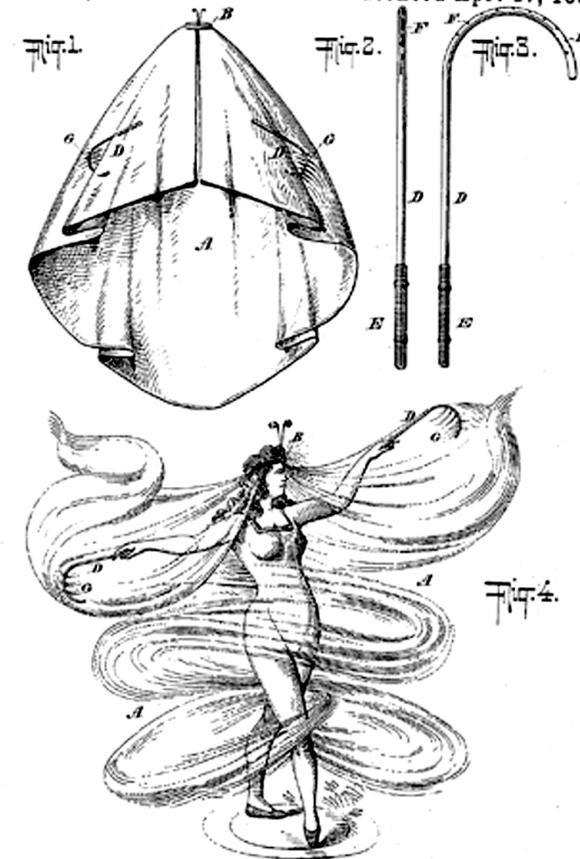
28 Erkki Huhtamo, “Elementos de Pantallalogía”, en Revista *Miradas*, La Habana, EICTV, 2006. Disponible en: http://www.eictv.co.cu/miradas/index.php?option=com_content&task=view&id=475&Itemid=89 [Fecha de consulta: 25 de enero de 2013.]

(No Model.)

M. L. FULLER.
GARMENT FOR DANCERS.

No. 518,347.

Patented Apr. 17, 1894.



WITNESSES:
Gustav Dutschke
H. B. Brownell

INVENTOR
Marie Louise Fuller
BY
A. C. Mitchell
ATTORNEY.

Diseño y patentamiento de vestimenta para bailarina.
M. L. Fuller. 1894

4. LOS REFERENTES

LOIE FULLER Y ALICE GUY

Con su espectáculo de danza y luz llamado *Serpentine Dance* (1894) Fuller descubrió que gracias a la luz eléctrica, el movimiento de su túnica y la transparencia de las sedas se convertían en imágenes. Imágenes tan potentes que influirían en otras prácticas artísticas como la fotografía, la escultura, el diseño de lámparas, los afiches, la ropa, la poesía y el cine. Sus performances se convierten en películas, las más famosas “*Serpentine Dance*” y “*Butterfly*” filmadas por Alice Guy, describen una metamorfosis de figuras envolventes o espiraladas que cambian de color ante nuestros ojos y el movimiento de avance y retroceso de la imagen transforma los movimientos fluidos en mecánicos. Se suele decir que su baile consiste en un ritual de reencarnación en una nueva piel, una mezcla de arte tecnológico, eléctrico y lumínico.²⁹ La imagen de una transformación permanente, infinita, remite a otra idea de tiempo no lineal, que se relaciona con la serpiente y sus cambios de piel (*serpentine*). Pero también las cintas (el movimiento que hace con ambos brazos) remiten a la cinta sin fin de la producción en cadena, repetición y serie, quizá en este punto se liga con lo hipnótico de su espectáculo y el deseo de más de lo mismo. Si bien por un lado, se percibe la potencia de lo industrial y lo fabricado en serie (el cine), por otro lado, lo artesanal del coloreado a mano de las películas aparece como disruptivo.

En relación a estos dos modos de producción, es interesante mencionar que la compañía fundada por Alice Guy en Estados Unidos no pudo sobrevivir al proceso global de consolidación industrial del cine de mediados de 1910, siendo como era un estudio pequeño, más cercano a la producción artesanal que a la fabril.

La máquina de coser (1851/65) como el cinematógrafo (1895) son los que van a hacer posible el vestido y la película. En ambos casos, estamos ante una máquina que insertada en una cadena de *montaje* facilita el proceso industrial pero también permite la factura artesanal. El operador (costurera, camarógrafo) es una figura ambigua que puede encarnar ambos procesos.

En el caso de Fuller, sabemos que era la creadora de su propio espectáculo, diseñadora de sus vestidos y de la puesta en escena basada en una tecnología novedosa como la luz eléctrica, exhibida en la feria de París de 1900. Mucho se ha escrito sobre ella como musa inspiradora de artistas y sobre su obra, en varios aspectos inaugural por el lugar que crea para las mujeres en la pantalla. Pero la pantalla es un lugar ambiguo, así como permite la transformación y la fluidez eléctrica del movimiento y de una corporalidad inusitada –el cuerpo entregado al baile, la presentación de un espacio táctil a través de pliegues y colores– el cine también puede convertirse en una cárcel para la mirada y para los cuerpos.

En otra película también llamada *Serpentine Dance* (anónima) de una bailarina desconocida, que se proyecta al final de la video performance, se ven en una misma jaula a los leones y a la bailarina haciendo su danza de la serpiente bajo la presencia del domador que vigila látigo en mano. El peligro, el exotismo, la virilidad, la proximidad de los cuerpos en un mismo espacio componen la *atracción*.

A pesar de usar los mismos recursos que Loïe Fuller, esta película basa la *atracción* en el sometimiento de los cuerpos (leones, tigres y mujeres), diseñada para satisfacer una mirada masculina que dispone de “las mujeres” como objetos para ser mirados y disciplinados. Por lo tanto, no todas las películas de “hadas” son iguales, la semejanza entre mujeres que bailan y fieras salvajes no es la misma que entre bailarinas y mariposas.

La visión del cuerpo vestido o semivestido con pieles de animales nos reenvía a otra transformación, la que media entre lo primitivo y lo moderno; lo salvaje, lo reprimido y la cultura; las fieras enjauladas en el zoológico y la mujer enjaulada en la pantalla. El vestido que hace visible a la bailarina también puede convertirse en una cárcel, como en el relato de Silvina Ocampo:³⁰

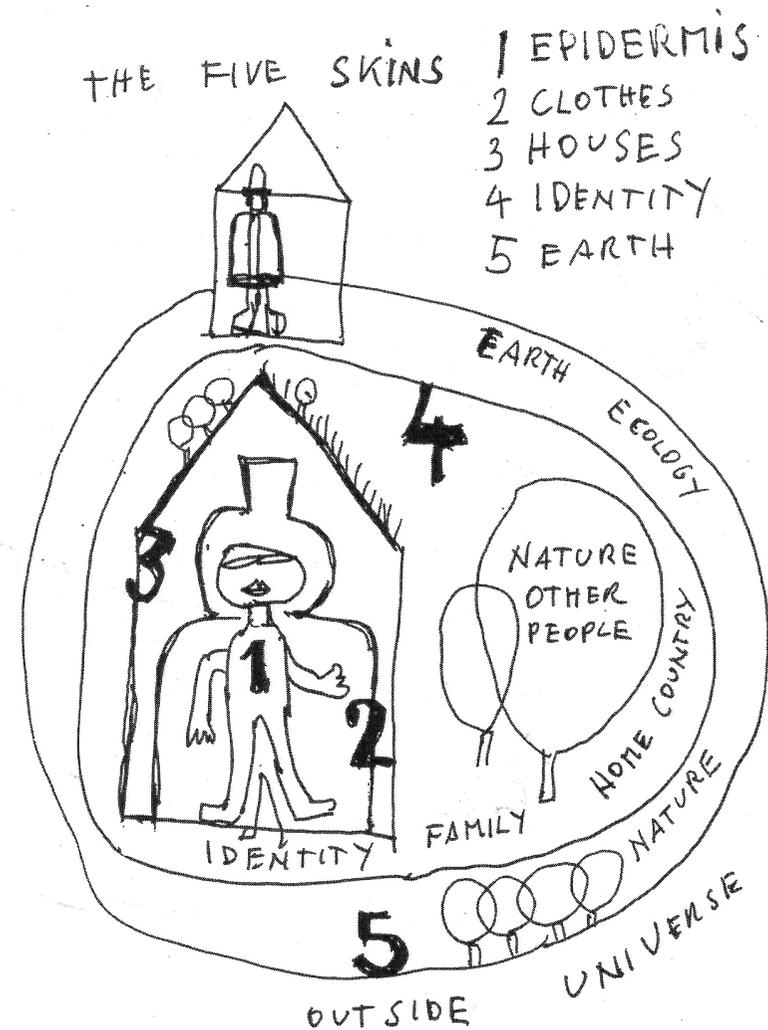
29 Kari-Anne Innes: *op. cit.*, p. 18.

30 Silvina Ocampo, El vestido de terciopelo, *Antología esencial*, Bs. As., Emecé, 2001.

– Es maravilloso el terciopelo, pero pesa –llevó la mano a la frente–. Es una cárcel.
 ¿Cómo salir? Deberían hacerse vestidos de telas inmateriales como el aire, la luz o el agua.
 –Yo le aconsejé seda natural –protestó Casilda.
 La señora cayó al suelo y el dragón se retorció. Casilda se inclinó sobre su cuerpo hasta que el dragón quedó inmóvil.
 Acaricié de nuevo el terciopelo que parecía un animal. Casilda dijo melancólicamente:
 –Ha muerto. ¡Me costó tanto hacer este vestido! ¡Me costó tanto, tanto!
 ¡Que risa!

A través de Loïe Fuller llegamos a Alice Guy cuyas películas mudas fueron restauradas por la Compañía Gaumont en 2009.³¹ Esta performance va a utilizar la obra “descartada” de Alice Guy, especialmente sus películas no narrativas. En ellas podemos ver los bailes de Fuller pintados a mano en las copias positivas para imitar los efectos espectaculares de color de sus performances en vivo. Este recurso era común en la época, ya que el trabajo de pintar fotografías y postales rápidamente pasó al cine, –trabajo asignado generalmente a las mujeres por “sus habilidades manuales” y “motricidad fina”. Mucho antes incluso de acceder al oficio de montajistas eran contratadas para cortar a mano los negativos y empalmar las películas en una máquina a pedal que tenía un funcionamiento similar al de una máquina de coser.³²

HUNDERTWASSER

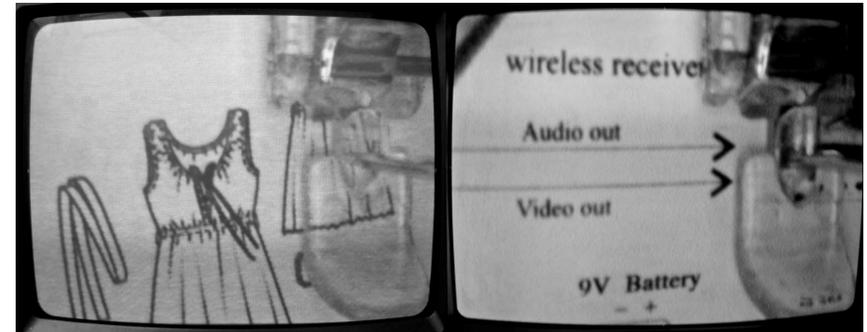


31 Gaumont Treasures (1897-1907), Dvd 1, Kino International, 2009.

32 Amiel, Vincent, Cap. 4 “La escritura y la mano”, *Estética del montaje*, Madrid, Ed. Abada, 2005. pp. 182 -199

VESTIR A LAS FIERAS

5. EL VESTIDO COMO MOTOR DE LA ACCIÓN



Mi conexión personal con el universo de la costura (el vestido, la máquina de coser, la producción a pequeña escala) se remonta a cuando era pequeña y tenía una colección de muñequitas de papel y de sus guardarropas que todavía guardo en una caja. El recuerdo del juego de vestir y diseñar vestidos para esas muñequitas imitando los vestidos de mujeres reales, de la televisión y las revistas de moda fué uno de los primeros disparadores de esta performance. Y es en base a ese universo que exploré relaciones con el campo audiovisual: *operativas* (manual/visual, proceso/producto, artesanal/industrial, maquinismo/humanismo, repetición/variación), *materiales* (imágenes, texturas, telas, impresiones, coloreado), *temporales* (continuo/discontinuo, tecnologías del siglo IX/XXI) y *temáticas* (rol de lo femenino, alienación/experimentación, lo salvaje/lo domesticado).

Menciono la lectura de Barthes³³ como disparador del concepto de vestido (como imagen, como objeto real y como texto), al definirlo como multidimensional me permitió reconocerlo de mil maneras y descubrir las formas que el vestido ofrece al lenguaje como también su resistencia al lenguaje: la idea de un vestido infinito se puede asociar con la acción de la performance. En ella, un vestido se va cosiendo al tiempo que duran las imágenes de cine...¿o es más bien la proyección la que dura el tiempo que lleva coser el vestido? Esta reversibilidad da cuenta de la *flexibilidad* de la que habla Makela.

³³ Roland Barthes, Cap.1. "El vestido escrito", Cap.9. "Variantes de ser", *El sistema de la moda y otros escritos*, Bs. As., Paidós, 2005, pp. 19-36, pp. 137-170.

El artista Friedensreich Hundertwasser desarrolla la teoría de las *cinco pieles del hombre*: 1. la epidermis, 2. la ropa, 3. la casa, 4. la identidad, 5. la Tierra, como una forma de sintetizar sus ideas sobre el ciclo de la naturaleza, la belleza y la moral. Según él, existe la vestimenta funcional y la vestimenta creativa, esta última está realizada por su propios dueños, con los materiales que tienen a mano, es colorida y los representa. La segunda piel con que nos vestimos cumple la función de liberarnos de la rigidez del uniforme, de la moda y el anonimato de la confección industrial.

Hundertwasser critica la ropa prefabricada para vidas prefabricadas. Propone la ropa como juego, como experimento de los materiales, de las texturas (arrugas, pliegues) y como una afirmación del individuo; su influencia es fundamental para una concepción lúdica de este trabajo y el *hacer con las manos* que se plasma en la costura.

Una de sus propuestas fue la confección de ropa reversible que no exhibe costuras o etiquetas ni marcas de terminación industrial y que se puede usar del otro lado alternativamente, como una segunda piel, como ejemplo de desplazamiento entre las diferentes pieles.

La ropa es un antídoto contra el trabajo, ya que éste nos impone límites de todo tipo (de tiempo, de moda, de usos) entonces el coser tu propia vestimenta apunta a transformar los usos en ritos. Luego, la ropa se conecta con otra de las superficies del cuerpo, la tercer piel o "la casa del hombre" y éstas se implican en las otras dos pieles de alcance comunitario y global.

Hundertwasser ha influido en mi tesis por su acento en el uso del color, el *reciclaje* de materiales con fines artísticos (por ejemplo, recoge ladrillos para hacer sus propios pigmentos), por promover la conciencia del cuerpo como una *superficie sensible* y también porque sus diseños insinúan conexiones entre las diferentes pieles que abarcan desde la ropa hasta la arquitectura y el urbanismo, promoviendo la mezcla de diferentes texturas y textiles, que sin duda, me ayudaron a componer la imagen en vivo de la performance.

Todos los elementos del mundo de la costura: las telas y los accesorios adquieren valor a partir de su uso, los patrones de moldes (las instrucciones de costura versus el vestido terminado de la bailarina), los retazos en el piso, tijeras, lámpara, hilos y la máquina de coser se incorporan a la puesta como parte del proceso de fabricación del vestido, pero no hay garantías de que al final quede terminado.

Lo que me interesa explorar es la actividad de la costurera y no el vestido; el juego con los materiales y no la confección o el trabajo productivo junto con su representación en la pantalla.³⁴ La cámara en vivo registra y amplifica la actividad, el vestido por un lado alcanza la inmaterialidad al convertirse en flujo de imágenes de colores, guardas y efectos tornasolados, pero la cercanía de la cámara a las telas en plano detalle produce un efecto táctil.

Se juega a la exacerbación de los “detalles”³⁵, a trabajar con los elementos accesorios a la tela como botones, lazos, encaje y costura a la vista, que aquí no cumplen ninguna función de moda sino más bien ilustran un gesto insentido.

34 Para Schechner la no productividad es una cualidad de las performances donde la separación de las actividades performáticas del trabajo productivo tiene que ver con el juego. Se trata de una actividad libre que si bien es considerada no sería que el jugador la viva útil e intensamente, pero no crea riquezas ni bienes, está absorto en la actividad. Richard Schechner, *Performance*, Bs. As., Ed. Libros del Rojas, UBA, 2000.

35 Para Barthes los elementos accesorios en la construcción de un vestido (como botones, lazos, frunces, encaje) hacen a lo esencial; son pura superficie, mientras que las prendas no varían mucho de una temporada a otra, estos “detalles” son los que hacen la moda.

6. LA MÁQUINA DE COSER-CÁMARA

La intervención de la máquina de coser para que transmita señal de audio y video inalámbrico fue parte del proceso de investigación para la performance. Si nos remontamos a los inicios del montaje como oficio, nos encontramos con que existe cierta familiaridad con la máquina de coser doméstica en el cine mudo. Cuando el montaje alcanza su forma clásica se operaba con una visionadora a manivela luego moviola a motor, de bobinado vertical, con su pantalla de miniatura que permitía el trabajo de pie que luego se iría transformando en una mesa de montaje que permitía trabajar sentado, utilizando pedales para los controles. Eran máquinas ruidosas y poco luminosas. Debido a su semejanza con el trabajo de costura industrial y al ser realizado mayoritariamente por mujeres, las tareas de montaje y edición (cortadora de negativos, empalmadora, bobinadora, etc.) se suelen pensar como una profesión mayoritariamente femenina. Sin embargo, en el contexto del cine en general, la proporción de tareas realizadas por mujeres es minoritaria.³⁶

Podemos mencionar algunas obras de referencia como el trabajo de las hermanas Grant “*16th and Mission*” (Estados Unidos, 2009) en la que intervienen una máquina de coser eléctrica que al usarla produce sonidos; la diferencia es que su máquina muestra los engendros a la vista, llena de cables y sensores. En esta performance la idea es que la máquina preserve su apariencia intacta y la cámara pase desapercibida.

La obra “*Tres Bellas heridas*” (Córdoba, 2008) de Soledad Sanchez Goldar incorpora en sus performances una máquina de coser, una sesión de tatuaje en vivo (con cámara de video) en base a sus propios dibujos bordados a mano, la propuesta se completa con la participación de su familia en el hilado de la historia familiar logrando una obra de gran sensibilidad.

El trabajo “*Sin título*” (Buenos Aires, 2009) de Lucía Kuschnir consiste en una instalación en la cual se exhibe una máquina de coser que cose celuloide que se va acumulando en el suelo; en una pantalla de video se proyecta la película ya “cosida”, lo interesante de esta obra es el diseño de funcionamiento de la máquina.

36 Michel Chion, *El cine y sus oficios*, Madrid, Cátedra, 1992. pp. 320-347.

En la obra de *live cinema* “*Réquiem para la TV Analógica*”, Germán Monti opera con archivos de televisión; a la recurrencia de motivos audiovisuales (ligados al espectáculo de la muerte en televisión), le suma su archivo personal (programas emitidos y grabados de aire en vhs) y les va sobre-imprimiendo en directo frases alusivas; el proceso de escritura y costura de esas palabras y frases, así como sus modificaciones, se visualiza en la pantalla sobre las imágenes de archivo; por último, su presencia en el *espacio de la performance* delante de la pantalla, con su (notebook+mixer+cables+ tocadisco), produce el efecto de *live cinema*. Germán Monti además, es el técnico responsable de la incorporación de la cámara inalámbrica a mi máquina de coser.

En *Vestir a las fieras* la intervención del aparato máquina de coser, deriva de prácticas caseras del DIY (*Do It Yourself* o Hágalo Usted Mismo)³⁷ que junto con el *bricolage* promovían la reutilización de aparatos rotos como alternativa a la sociedad de consumo desenfundada de los años '70 y '80. Estos funcionamientos entran en sintonía con los desvíos del *media art*³⁸ que promueve la apropiación de las tecnologías mediáticas con fines artísticos, muchas veces como forma de resistencia al *uso pre-programado* de la tecnología diseñada sólo para producir a una escala permitida, diferenciando entre equipos para profesionales y para consumidores.

37 DIY (Do It Yourself) Es un movimiento cultural vinculado al video y la contra-información, a la Televisión comunitaria, y a la electrónica de los años '70 y '80 que promovía actos de uso anti-industrial de las tecnologías domésticas, como la remodelación de ropa o el *bricolage* para reparar cosas rotas como alternativa a la sociedad de consumo desenfundado. En el caso del video (electrónico) podías fabricar tu propia computadora (un kit para armar) y tu propio sistema de medios, con una casetera, casets VHS y televisoras comunitarias.

38 “El *media art* designa formas de expresión artística que se apropian de recursos tecnológicos de los medios y de la industria del entretenimiento en general, o intervienen en sus canales de difusión, para proponer alternativas cualitativas.” Arlindo Machado, Arte y Medios, Revista *La Puerta*, Facultad de Bellas Artes, UNLP, 2004.

7. EFECTOS DE MONTAJE COINCIDENCIA, CORRESPONDENCIA, CO-PERTENENCIA

Vestir a las fieras se basa en una puesta en escena multipantalla que proyecta cine de los comienzos en una pantalla, mientras en la otra se transmite el video en vivo de la costura. El montaje se hace presente a través de los efectos que produce y mediante los cambios que el sonido imprime sobre la mirada.

Los sonidos se generan en vivo, provienen principalmente de la máquina de coser cuando se pone en funcionamiento o se detiene y por sonidos que puntúan las imágenes de cine. La apuesta por el montaje multipantalla es la de desencadenar *efectos de yuxtaposición* similares a los que podemos ver en la televisión y el video actuales, a partir de la multiplicación de ventanas siguiendo una lógica de la simultaneidad más que de la sucesión. Esta superposición simultánea tiene efectos sobre la temporalidad que no son sólo del orden de la duración sino que también tienen que ver con la percepción del instante como sucede en *Napoleon* (Abel Gance, 1924).

Mediante el montaje se busca poner en práctica relaciones plásticas, visuales y espacio-temporales entre pantallas. A veces parecen reforzar la percepción de la superficie táctil como cuando se yuxtaponen imágenes de tigres y leones con telas de *animal print* o peluche de animales, pero mientras las manos acarician la tela, a los leones los castigan con el látigo; otras veces compiten por la anticipación de un rasgo visual (el color o la figura) o reclaman la atención de la mirada de forma diferenciada. Por momentos, pareciera que las pantallas corren sueltas a la espera de algo que las vuelva a vincular: el movimiento de la máquina de coser, una textura o el sonido maquinico. Juegan a ser *rivales o cómplices*.³⁹

Esta idea se trabaja a partir de la oposición entre el vestido como figura en la danza de Fuller y el vestido como patrón de fabricación: moldes, indicaciones textuales, flechas, líneas de corte; el movimiento circular y centrado y el movimiento rectilíneo; imágenes en blanco y negro e imágenes en color, etc.

39 “El efecto de superposición, que produce una imagen dentro de otra imagen, siendo a la vez parte, rival y cómplice de la que la recibe, es aún más interesante, cuando se va borrando entre unas y otras todos los principios de articulación clásica. [...] Superposición de las imágenes, como de las ventanas y de los iconos en un microordenador, es decir, una serie potencial que ya no necesita ni duración ni espacio para imponer su multiplicidad.” Vincent Amiel, Cap. 4 “La escritura y la mano”, *Estética del montaje*, Madrid, E. Adaba, 2005, p. 196.

Vestir a las Fieras es una experiencia performativa en la medida que requiere participación del espectador y depende en gran medida de su comprensión del juego de asociaciones. El término *coincidencias*, uno de los preferidos por los surrealistas resume en parte esta actividad, pues se trata de capturar una “coincidencia” en el mismo instante en que se produce.

Pero también hay otro ejercicio de visión llamado montaje de *correspondencias* que consiste en ligar las imágenes más alejadas y más diferentes, que “aproxima las cosas que no habían sido acercadas entre sí y que no parecían predisuestas a serlo”⁴⁰. Esta clase de montaje se percibe por medio del ritmo, suspende el sentido y tiende a una percepción no-cronológica que va surgiendo de a poco. Vincent Amiel⁴¹ lo describe como una forma de organización que trabaja con el azar y consiste en una búsqueda de encuentros improbables, que como tal, no se pueden decir de antemano.

Una de las herramientas conceptuales más precisas para acercarse a la puesta en escena de *Vestir a las fieras* es la de Jaques Rancière cuando propone que a través del montaje, la imagen combina el poder de la *conjunción* y la *disyunción*, rastreando esta potencia en el surrealismo. El surrealismo toma el caos y el azar como una nueva forma de organizar los elementos, de subvertir el estado de cosas; pone en marcha “la potencia de lo que nunca ha sido vinculado” y esta potencia se engendra en la frase: (*Bello*), *como el encuentro fortuito sobre una mesa de disección, de una máquina de coser y un paraguas*. El encuentro fortuito, leído como una apropiación profética de *Los cantos de Maldoror*⁴² por el surrealismo, sobrevuela este trabajo como efecto de montaje sobre la temporalidad generando instantes de *correspondencia* entre las pantallas, de asociaciones entre distintas materialidades y dispositivos e incluso como reserva mítica de la performance, ya que según cuenta Comolli⁴³, un encuentro fortuito (entre el deseo del inventor y las máquinas) habría asistido al cinematógrafo en la creación de la “magia mecánica”:

“Todos los movimientos están dislocados y son discontinuos. Una sucesión de detenciones y saltos. Esta discontinuidad se materializa en el ida y vuelta desigual del pie prensatelas de la máquina de coser, accesorio surrealista que, gracias a Louis Lumière, acudió en auxilio del cine. La sucesión de puntos fijos generados por la toma de vistas (a dieciséis, dieciocho, o veinticuatro imágenes por segundo) se convierte en la matriz de la restitución del movimiento. Lo discontinuo produce lo continuo. La película gira: análisis. Vuelve a girar: síntesis. Magia mecánica.”

Como afirma Rancière⁴⁴, el montaje es una aceptación de opuestos, por un lado el *montaje dialéctico* consiste en acercar elementos heterogéneos, en asociar incompatibilidades, busca producir rupturas y choques que generen una nueva comunidad de elementos que eran impensables juntos. Por otro lado, el *montaje simbólico* “se ocupa de establecer entre los elementos extraños una familiaridad, una analogía ocasional, demostrando una relación más fundamental de *copertenencia* de un mundo común en donde las heterogeneidades están plasmadas en un mismo tejido esencial, siempre susceptibles entonces de reunirse en una metáfora nueva.”

En relación con lo expresado y por una serie de coincidencias entre el mundo que describe Rancière y el recorrido que hice con la tesis, me gusta pensarla como un ejercicio más bien de montaje simbólico que va al encuentro de analogías y se reconoce heredero de muchas tradiciones.

40 Robert Bresson citado por Vincent Amiel, *op. cit.*, 123.

41 *Ibid.*, p. 196.

42 Isidore Ducasse, Conde de Lautrémont, *Los cantos de Maldoror*, Madrid, Gredos, 2004.

43 Jean Louis Comolli, “¿Inventar el cine?”, en *Cine contra espectáculo seguido de Técnica e Ideología*, Bs. As., Manantial, 2010, p. 74.

44 Jaques Rancière, “Montaje dialéctico, Montaje simbólico”, *El destino de las imágenes*, Bs. As., Prometeo Libros, 2011. pp. 71-81.

RECAPITULACIÓN

La tesis que presento, consiste en una producción artística y consiste en una performance audiovisual multipantalla. El dispositivo para su realización abarca: proyección multipantalla (dos)+ una pista editada en video con películas de *Serpentine Dance* + máquina de coser-cámara + sonido en vivo + perfomer.

Vestir a las fieras trata de propiciar un encuentro fortuito entre dos pantallas, el cine de los comienzos y el video en vivo, mediante un montaje impredecible que activa superficies sensibles en un lapso de tiempo determinado.

En el desarrollo del marco estético se menciona:

1.El cine de found footage como una forma de reciclaje audiovisual. También llamado cine de *apropiación*, porque en un mismo gesto permite la recuperación de archivos del pasado y a la vez una nueva interpretación de esas imágenes y nuevas formas de presentación o exhibición.

2.El live cinema puede referirse a prácticas recientes basadas en el uso de computadoras y software para realizar obras en vivo o a prácticas más antiguas del cine mudo. En las dos pantallas de la proyección se trata de hacer convivir un *espacio en profundidad* con un *espacio en superficie*. Un espacio exhibicionista (cine de atracciones) y un *espacio táctil* de las telas, multisensorial y en vivo.

3. En la video performance, se describen una serie de desplazamientos que conllevan a transformar la tarea de costura en espectáculo. La máquina de coser-cámara es el soporte de esta transformación al hacer de la confección en tres dimensiones un proceso plástico que se plasma en pantalla.

4. Los referentes más importantes son:

LOÏE FULLER: una bailarina que con su espectáculo de danza y luz llamado *Serpentine Dance* (1894) descubrió que gracias a la luz eléctrica tamizada por filtros de colores, el movimiento de su túnica y la transparencia de las sedas se convertían en imágenes que luego pasaron al cine. Las más famosas “*Dance Serpentine*” y “*Butterfly*” fueron filmadas por Alice Guy.

ALICE GUY: directora del cine mudo que transformó las performances de Loïe Fuller en películas coloreadas. Perteneció a un periodo “artesanal” de la producción cinematográfica.

HUNDERTWASSER: artista y arquitecto conocido por su idea de las *cinco pieles del hombre*, sus obras evidencian su acento en el uso del color, el *reciclaje* de materiales con fines artísticos y promueven la conciencia del cuerpo como una *superficie sensible*.

5.El vestido como motor de la acción: mi conexión personal con el universo de la costura (el vestido, la máquina de coser, la producción a pequeña escala) se remonta a cuando era pequeña y tenía una colección de muñequitas de papel. Es en base a ese universo que exploré relaciones con el campo audiovisual: *operativas* (manual/visual, proceso/producto, maquinismo/humanismo, artesanal/industrial, repetición/variación), *materiales* (imágenes, texturas, telas, impresiones, coloreado), *temporales* (continuo/discontinuo, tecnologías del siglo XIX/XXI) y *temáticas* (rol de lo femenino, alienación/experimentación, lo salvaje/lo domesticado).

Lo que me interesa explorar es la actividad de la costurera y no el vestido; el juego con los materiales y no la confección o el trabajo productivo junto con su representación en la pantalla.

6. máquina de coser-cámara: en *Vestir a las fieras* la intervención del aparato máquina de coser, deriva de prácticas caseras del DIY (*Do It Yourself* o Hágalo Usted Mismo) que junto con el *bricolage* promovían la reutilización de aparatos rotos como alternativa a la sociedad de consumo desenfrenada de los años '70 y '80.

Estos funcionamientos entran en sintonía con los desvíos del *media art* que promueve la apropiación de las tecnologías mediáticas con fines artísticos.

7.Efectos de montaje: La apuesta por el montaje multipantalla es la de desencadenar *efectos de yuxtaposición* similares a los que podemos ver en la televisión y el video actuales, a partir de la multiplicación de ventanas siguiendo una lógica de la simultaneidad más que de la sucesión.

Una de las herramientas conceptuales más precisas para acercarse a la puesta en escena de *Vestir a las fieras* es la de Jaques Rancière cuando propone que a través del montaje, la imagen combina el poder de la *conjunción* y la *disyunción*, rastreando esta potencia en el surrealismo. En este sentido, el *montaje simbólico* ligado a la conjunción “se ocupa de establecer entre los elementos extraños una familiaridad, una analogía ocasional...”

BIBLIOGRAFÍA

- Agamben, Giorgio, “¿Qué es lo contemporáneo?”, Diario *Milenio*, México, 22 de noviembre de 2008. Disponible en: <http://impreso.milenio.com/node/8132526>. [Fecha de consulta: 25 de enero de 2013.]
- Amaral, Marcela, “Alice Guy and the Narrative Cinema: Narrativity and Pioneering in the Early Cinema”, en Sofía Bull y Astrid Söderbergh Widding (Ed.), *Not so Silent: Women in Cinema before Sound*, Estocolmo, Universidad de Estocolmo, 2010. Disponible en: <http://su.diva-portal.org/smash/get/diva2:324333/FULLTEXT01> [Fecha de consulta: 25 de enero de 2013.]
- Amiel, Vincent, Cap. 3 “El montaje de correspondencias”; Cap. 4 “La escritura y la mano”, *Estética del montaje*, Madrid, Ed. Abada, 2005.
- Aumont, Jaques, Cap.3, I.1.2 “El papel del dispositivo”, Cap.4 II.2.1. “El papel de la imagen”, *La Imagen*, Bs. As., Paidós, 1992.
- Barthes, Roland, Cap.1. “El vestido escrito”, Cap.9. “Variantes de ser”, *El sistema de la moda y otros escritos*, Bs. As., Paidós, 2005.
- Brenez, Nicole, *Cartographie du found footage*, Canal Arte.TV, 2008. [En línea] http://archives.arte.tv/cinema/court_metrage/court-circuit/lemagfilms/010901_film3bis.htm (Tr. de Eva Noriega) Disponible en: http://fba.unlp.edu.ar/screeners/screeners/Cartografias_del_Found_Footage.html [Fecha de consulta: 25 de enero de 2013.]
- Casetti, Francesco, “La pasión teórica”, *Historia general del cine*, V. XII, Madrid, Ed. Cátedra, 1995.
- Chion, Michel, *El cine y sus oficios*, Madrid, Cátedra, 1992.
- Comolli, Jean Louis, “Notas sobre el trabajo de la memoria”, *Ver y Poder; la inocencia perdida: cine, televisión, ficción, documental*, Bs. As., Ed. A. Rivera, MEACVAD 07, 2007.
- Comolli, Jean Louis, “¿Inventar el cine?”, *Cine contra espectáculo seguido de Técnica e Ideología*, Bs. As., Manantial, 2010.
- Debord, Guy E. y Wolman, Gil J., Métodos de tergiversación, (1956), *Acción directa sobre el arte y la cultura*, Madrid, radicales livres, Nº 5, 1998. Disponible en: <http://bookcamping.cc/referencia/414-accion-directa-en> [Fecha de consulta: 25 de enero de 2013.]
- Ducasse, Isidore, Conde de Lautrémont, *Los cantos de Maldoror*, Madrid, Ed. Gredos, 2004.
- Guido, Laurent, “Rhythmic Bodies/Movies: Dance as Attraction in Early Film Culture”, Wanda Strauven (Ed.), *Cinema of Attractions reloaded*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2006. pp 140-157.
- Gunning, Tom, “Cine de atracciones. El cine de los comienzos, su espectador y la vanguardia”, en Wanda Strauben (Ed.), *Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2006. pp 381-388. (Tr. de Eduardo A. Russo para la cátedra Teorías del Audiovisual, Dep. de Artes Audiovisuales, FBA, UNLP, 2012)
- Huhtamo, Erkki, “Elementos de Pantallalografía” Revista *Miradas*, La Habana, EICTV, 2006. Disponible en: http://www.eictv.co.cu/miradas/index.php?option=com_content&task=view&id=475&Itemid=89 [Fecha de consulta: 25 de enero de 2013.]
- Innes, Kari-Anne, “Loie Fuller from “la fée lumière” to “la fée électricité”: Cybernetic Logic, Embodiment and the Electrical Woman”, *The Projector Film and Media Journal*, Primavera 2010, BGS Univ Press, 2010. Disponible en: <http://www.bgsu.edu/departments/theatrefilm/projector/page30082.html> [Fecha de consulta: 25 de enero de 2013.]
- Lavrentiev, Alexander, “Dressing up and dressing down: The body of the avant-garde” y “Varvara Stepanova”, John Bowlt y Matthew Druut (ed.), *Amazons of the avant-garde*, Nueva York, Deutsche Guggenheim, 1999.
- Machado, Arlindo, “Arte y Medios, aproximaciones y distinciones”, *La Puerta*, Revista académica de la Facultad de Bellas Artes, UNLP, La Plata, Nº2, 2004.
- Makela, Mia, “La práctica del Live Cinema”, Sitio web de la autora [En línea] http://www.miamakela.net/TEXT/text_PracticeOfLiveCinema.pdf, 2008. (Tr. de Eva Noriega para la cátedra de Análisis y Crítica, Dep. de Artes Audiovisuales, FBA, UNLP, 2008) Disponible en: <http://ur1.ca/cmar7> [Fecha de consulta: 25 de enero de 2013.]
- Manovich, Lev, “Comprender los medios híbridos”, Sitio web del autor. Disponible en: http://www.manovich.net/DOCS/ae_with_artists.doc, 2008. (Tr. de Eva Noriega para la cátedra Análisis y Crítica, Dep. de Artes Audiovisuales, FBA, UNLP, 2008) [Fecha de consulta: 25 de enero de 2013.]
- McLuhan, Marshall, “La ropa: Nuestra piel extendida”, *Comprender los medios de comunicación*, Bs. As., Paidós, 1996.
- Mitry, Jean, *Estética y psicología del cine*, Madrid, Siglo XXI de España Editores, 1978, t. I.
- Ocampo, Silvina, *Antología esencial*, Bs. As., Emecé, 2001.
- Rancière, Jaques, “Montaje dialéctico, montaje simbólico”, *El destino de las imágenes*, Bs. As., Prometeo Libros, 2011.
- Rand, Harry, *Hundertwasser*, Madrid, Taschen, 2007.
- Restany, Pierre, *Hundertwasser, el pintor-rey con sus cinco pieles*, Madrid, Taschen,

REFERENCIAS AUDIOVISUALES

- 2001.
- Sadoul, George, “La última entrevista de Louis Lumière”, *Marienbad revista de cine*, 2011. Disponible en: <http://www.marienbad.com.ar/documento/la-ultima-entrevista-de-louislumiere> [Fecha de consulta: 25 de enero de 2013.]
 - Sánchez-Biosca, Vicente, “Lo encontrado, lo perdido. Notas entorno a Reminiscences of a Journey to Lithuania de Jonas Mekas”, *Archivos de la Filmoteca* N° 30, Valencia, Paidós, 1998.
 - Schechner, Richard, *Performance*, Bs. As., Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires, 2000.
 - Sennet, Richard, *El Artesano*, (2ªed.), Barcelona, Anagrama, 2010.
 - Taylor, Diana, *Performance*, Bs. As., Ed. Asunto Impreso, 2012.
 - Wees, William, “Forma y sentido en las películas de found footage: una visión panorámica”, Traducción de Justine Brehm Cripps, *Archivos de la Filmoteca* N° 30, Valencia, Paidós, 2002.

- *Démolition d'un mur*, Auguste y Louis Lumière, (1896)
- *Serpentine dance*, Alice Guy, (1897) y anónimas
- *Entr'acte*, René Clair (1924)
- *Napoleon*, Abel Gance (1924)
- *Rose Hobart*, Joseph Cornell (1936-39)
- *Works and Days*, Hollis Frampton, (1969)
- *Video works*, Steina y woody Vasulka (1974-86)
- *Perfect Film*, Ken Jacobs, (1986)
- *Instructions for a light and sound machine* (2005), *L'Arrivée* (1989), *Motion Picture* (1984), Peter Tscherkassky
- *Los espigadores y la espigadora*, Agnes Varda (2000)
- *Cut piece*, Yoko Ono. Performance. Con la orden “cortar” Ono le pedía al público que suba al escenario y corte jirones de su ropa hasta quedar desnuda. Primera presentación en Sogetsu Art Center, Tokyo, 1964.
- *Consonancias*. Sesiones de obras audiovisuales en vivo. Hernán Khourian / Santiago Villa, realizado en EFT el 28 de noviembre 2008. Información disponible en: <http://www.continentevideo.com.ar/> [Fecha de consulta: 25 de enero de 2013.]
- *Tres Bellas heridas*, Soledad Sanchez Goldar. Performance. “Tete cosía y el sonido de la máquina de tatuar y la máquina de coser se fundían, se confundían, taladraban tela y cuerpo, fijando la memoria en ambos.” (costura, tatuaje y performance) Trabajo Final para la Licenciatura en teatro, Escuela de Artes, Córdoba, diciembre de 2008. Sitio web: <http://sanchezgoldar.blogspot.com.ar/> [Fecha de consulta: 25 de enero de 2013.]
- *Gaumont Treasures* (1897-1907), Kino International, (2009). Colección de cine de los primeros tiempos, el Dvd 1 está dedicado íntegramente a Alice Guy- Blaché.
- *Felted Signal Processing*, Sarah y Lara Grant. Performance. es un proyecto de investigación enfocado en el diseño de interfaces con software y desarrollo de sensores. Su proyecto: “16TH and Mission” (2009) es una performance que trata sobre la relación entre el creador, el medio y la máquina. Cada vez que una se sienta a coser se entabla un diálogo con estos tres elementos. (El trabajo está orientado exclusivamente a producir sonidos y distorcionarlos usando como interfaz una máquina de coser.) Disponible en: http://www.fsp.fm/index.php/projects/project/16th_and_mission/ [Fecha de consulta: 25 de enero de 2013.]
- *Sin título*, Lucía Kuschnir. Instalación exhibida en Fase 1 (muestra de arte y tecnología), (2009). Se trata de una máquina de coser para coser celuloide. En los registros de la obra se puede observar por un lado la máquina (a mitad de camino entre

una máquina y una escultura) que automáticamente carga la cinta de celuloide mientras la va cosiendo y se va acumulando en el piso. Al lado, hay una pantalla de video donde vemos esa misma película cosida proyectada en un monitor de lcd. Sitio web: <http://www.luciakuschnir.com.ar> [Fecha de consulta: 25 de enero de 2013.]

- *Réquiem para la TV Analógica*, Germán Monti, (2010). Sesión de live cinema realizada a partir de found footage (en base a 90 horas de grabaciones de aire de la televisión argentina en vhs) en la inauguración del festival de cine Festifreak 2010. Sitio web: <http://www.streamingriachuelo.com.ar/mabel> [Fecha de consulta: 25 de enero de 2013.]

- *El Universo de Alice Guy*, Proyección. El museo de Orsay y los archivos Gaumont proponen descubrir la obra de Alice Guy, la primera mujer cineasta del mundo. La muestra consiste en cuatro programas presentados con su producción francesa (películas de las que fue realizadora, productora o supervisora) así como algunas películas de su periodo estadounidense. Para presentar estas películas mudas en sus condiciones originales, alumnos del Conservatorio Nacional Superior de Música y de Danza de París ofrecerán un acompañamiento musical en vivo. París, Francia, 28-29 de mayo de 2011.

Información disponible en: <http://www.musee-orsay.fr/es/eventos/cine/cine/article/alice-guy-27028.html?cHash=3a7c0dfc2a> [Fecha de consulta: 25 de enero de 2013.]

- *Slave No More*, proyecto de cinéma vivant realizado a partir del film *The Hunchback of Notre Dame* (El jorobado de Notre Dame, 1923). El grupo del mismo nombre remixa fragmentos reinterpretando la relación amorosa entre los personajes y propone una creación basada en seis pantallas de video y música original, entre la video instalación y la performance en vivo. Galerie l'Art du Temps de Vidéoformes, Clermont Ferrand, Francia, 7 de Junio de 2012. Archivo disponible en: http://www.dailymotion.com/video/xrgmw1_slave-no-more_creation [Fecha de consulta: 25 de enero de 2013.]

- *UbuWeb*. Sitio web con recursos multimedia sobre vanguardia. Selección de videos "dance with camera." Sitio web: <http://www.ubu.com/dance/dance-with-camera.html>.

[Fecha de consulta: 25 de enero de 2013.]

ESTIMACIÓN DE RECURSOS TÉCNICOS Y HUMANOS PARA EL PROYECTO

máquina de coser-cámara

cañón de video (2)

pantallas (2)

equipo de sonido

telas, hilos, patrón de costura, etc.

performer, músico, técnicos de sonido y de registro en video

Performer: músico invitado Ramiro Luengo

Armado de proyecciones: Christian Jarisz

Diseño de carpeta: Jimena Oddi

OBRAS AUDIOVISUALES EN VIVO (ANTERIORES)

- Presente Continuo, ciclo audiovisual, *Encuentro fortuito*, video performance en calidad de work in progress de la tesis de Licenciatura en Realización de FBA-UNLP. Evento en vivo que propone el encuentro fortuito entre dos pantallas: el material de archivo y la imagen en directo. La Plata, 1 de agosto de 2012.

- Artest, Festival expresión y Tecno. Video performance *Encuentro fortuito* (work in progress), La Plata, 6 de octubre de 2012.