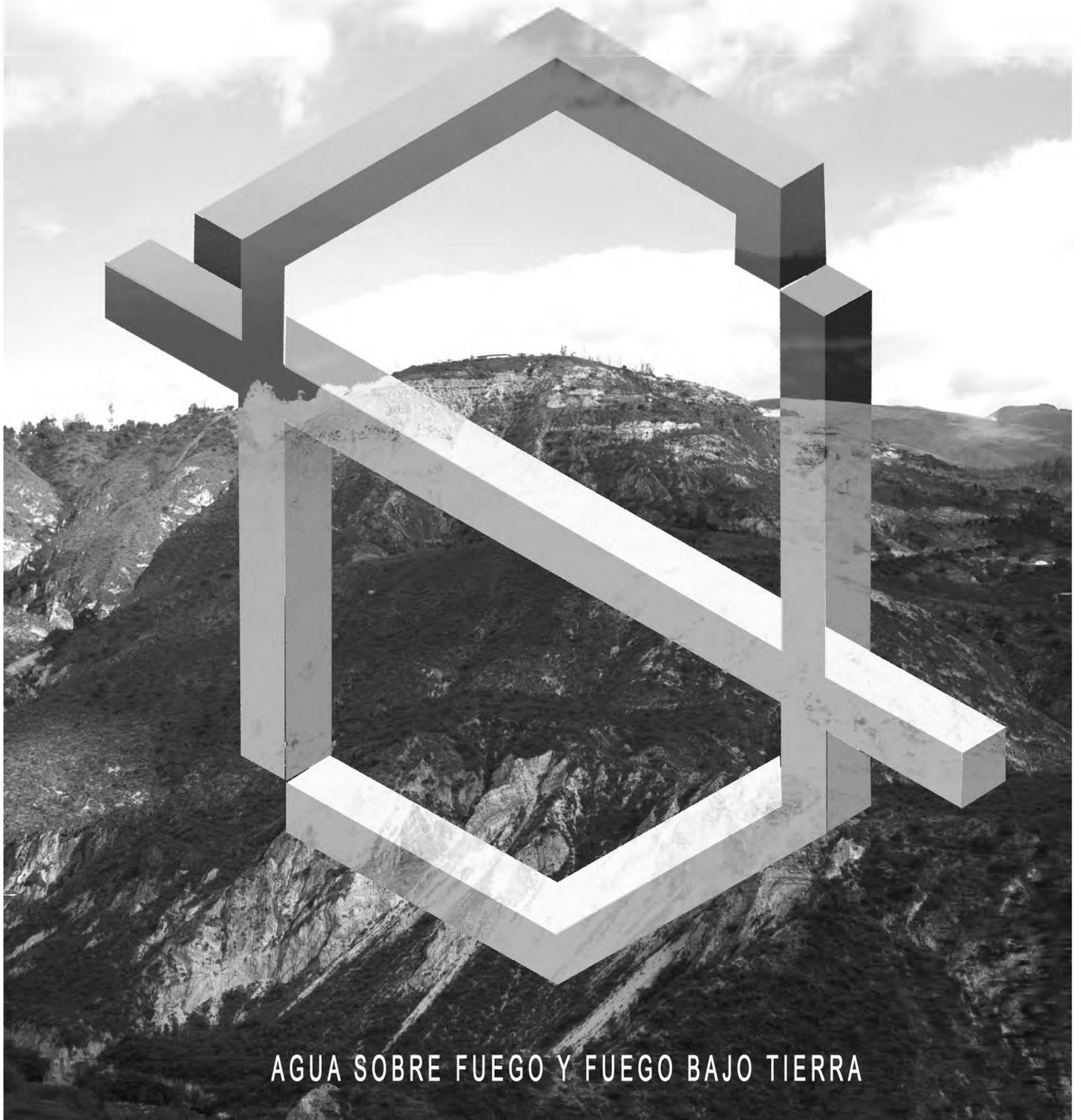




UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA



AGUA SOBRE FUEGO Y FUEGO BAJO TIERRA

PROYECTO DE TESIS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA
FACULTAD DE BELLAS ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS
LICENCIATURA EN ARTES PLÁSTICAS OR. ESCENOGRAFÍA
PROGRAMA DE TESIS COLECTIVAS
PROYECTO DE TESIS
AÑO 2018

TÍTULO: AGUA SOBRE FUEGO Y FUEGO BAJO TIERRA

TEMA: EL LUGAR DEL OPERARIO-PERFORMER EN EXPERIENCIAS DE CINE EN VIVO

TESISTA: FRANCO, MARA LEILA SOLEDAD

DNI 36.571.666

LEGAJO 62110/5

(221) 568 3762

MARAFRANCO.MLSF@GMAIL.COM

TUTORA: MUSSO, LAURA

DNI 17.799.239

(221) 506 4579

MUSSOLA_901@HOTMAIL.COM

AGRADECIMIENTOS

A LAS TRABAJADORAS DEL ARTE, LAS TEÓRICAS Y ARTISTAS CITADAS EN ESTE PROCESO, Y A TODAS LAS PERSONAS QUE PENSAMOS EN LA LUCHA FEMINISTA POR LA VISIBILIZACIÓN DE NUESTRO TRABAJO COMO PARTE DE LA LUCHA DESCOLONIZADORA.

A LAURA, MI TUTORA, POR SU PROCESO ATENTO DE ESCUCHA Y ACOMPAÑAMIENTO.

A MI FAMILIA, POR SU COMPAÑÍA, COMPRENSIÓN Y APOYO DESINTERESADO E INCONMENSURABLE.

A RONNY, MI COMPAÑERO, POR ACEPTAR AMOROSAMENTE LA SIMBIOSIS DE NUESTRAS MIRADAS.

A QUIENES SOSTIENEN LA EDUCACIÓN PÚBLICA, ACCESIBLE, GRATUITA Y DE CALIDAD.

A QUIENES TODAVÍA CREEMOS QUE LA BELLEZA ES COMO EL ESPEJO HUMEANTE DE TEZCATLIPOCA.

ENDURECEMOS LA PIEL
HASTA VOLVERNOS PIEDRAS
HASTA DERRETIRNOS CON EL FUEGO
HASTA VOLVERNOS LAVA
QUE RUGE EN LOS VOLCANES
QUE REVIENTAN
QUE HACEN MÁS TIERRA
QUE COBIJA RAÍCES
QUE SE COME EL AGUA
AGUA SOBRE FUEGO
Y FUEGO BAJO TIERRA
TIERRA QUE SE SECA
Y HACE MÁS PIEDRAS.
NOS SABEMOS PIEDRAS
QUE SE DERRITEN
Y HACEN SU PROPIO SUELO
LLENO DE FUEGO
DE AGUA
Y DE RAÍCES.

ÍNDICE

ABSTRACT	1
FUNDAMENTACIÓN INICIAL	1
PROPUESTA METODOLÓGICA	3
DESCRIPCIÓN DE LA OBRA	6
1 KAY PACHA	7
2 UKU PACHA	8
3 HANAN PACHA	9
4 KHÄ PACHA	9
CONCLUSIONES	10
BIBLIOGRAFÍA	11
ANEXOS	
KVNA	12
REFERENCIAS DE PRODUCCIONES ARTÍSTICAS	13
REFERENCIAS DE MATERIALES E IMÁGENES	14
REFERENCIAS DE VESTUARIO	15
PLANTA ESPACIO SALA	16
PLANTA ESCENARIO	17
BOCETOS DE VESTUARIO	18
GUIÓN TÉCNICO	19

ABSTRACT

El presente trabajo indaga en la figura del operario-performer en experiencias de cine en vivo, circunscripto en un espacio de acción, el Planetario Ciudad de La Plata, que permite un transparentamiento del dispositivo histórico asignado a este género híbrido entre el teatro y el cine. A su vez, propone que en este tipo de experiencias, la presencia del artista que genera los componentes de las imágenes y el sonido en un tiempo-espacio coincidente con el de los espectadores, plantea una restitución del convivio teatral, perdido en las formas de espectación hegemónicas del cine tradicional debido a su reproductibilidad.

FUNDAMENTACIÓN INICIAL

La idea de Max Gómez Canle de “*dar vuelta un cuadro, pero darlo vuelta como una media*”¹ se me hace familiar a la hora de pensar este proyecto. Por tradición, el dispositivo teatral ha tenido siempre un *atrás* formado por la capilla, los hombros, los pasillos de iluminación cubiertos por las bambalinas, destinado a ocultar o disimular la técnica de la escena. Los técnicos y operarios hemos estado siempre *detrás* de la escena, siendo instrumentos de la construcción del espacio ficcional, y a la vez habitando el límite entre dos espacio/tiempos posibles, que a fines prácticos nombraremos aquí como el espaciotiempo de la representación, por un lado, y el de la realidad, por el otro.

Es así que el lugar velado de la técnica dentro del dispositivo teatral encuentra su paralelo en el marco pictórico, límite claro entre estos dos espacios, y los técnicos devenimos en transeúntes de este *marco*. Entonces, así como Gómez Canle *dio vuelta un cuadro como una media* implosionando el marco hacia el centro y posicionando la superficie representada en el exterior, ¿podemos pensar en dar vuelta como una media el lugar de la técnica en el dispositivo teatral?

Hilando un poco más fino, en lo que me concentraré será no ya en el dispositivo teatral *per se*, sino en el correspondiente a la sala de cine tradicional, heredera de la sala de teatro *a la italiana*. Esta última es resultante del desarrollo industrial del cine, que iniciándose como atracción en ferias y gabinetes de curiosidades y pasando por

¹ Max Gómez Canle: visión del arte. Recuperado de <http://www.boladenieve.org.ar/vision/99>

diversas formas de espectación (individuales y en pequeños grupos), ha evolucionado históricamente hacia la denominada *forma cinema*² que conocemos hoy: la sala oscura, las butacas individuales dispuestas *a la italiana* en una única direccionalidad de visión frontal, la experiencia espectral masiva y simultánea, la reproducción de un material audiovisual cuyos componentes (audio e imagen) se encuentran grabados y sincronizados previamente.

En relación a este último punto, Yann Beauvais postula que *“con mucha frecuencia para nosotros, que miramos films, no vemos más que la restitución de una grabación, no hay nada que cambie. Porque el cine es algo un poco tonto ya que es la reproducción de sí mismo. Una vez que lo hicieron, ustedes aprietan un botón y el film se reproduce tranquilamente. Entonces muchos cineastas se preguntaron por qué no intervenir en ese momento de la proyección, y a partir de eso tienen todo un corpus de films y de trabajos que ponen en relación el fenómeno del tiempo de la proyección para hacer que el tiempo del film corresponda al tiempo de esta”*.³

El hacer que el tiempo del material audiovisual coincida con el tiempo de la proyección acerca la experiencia transformada del cine a lo teatral mediante lo que Jorge Dubatti denomina como *convivio*, la coincidencia única e intransferible entre espectadores, actores y técnicos en una misma experiencia. Este autor deja fuera de las experiencias conviviales a la *forma cinema* debido al carácter reproducible del medio: al asistir a una función no es necesario que el equipo humano que rodó la película se encuentre presente para hacerla funcionar, bastará con que el proyectorista accione el mecanismo de reproducción. Sin embargo, las experiencias del *live cinema* dan vuelta este argumento, planteando la necesidad de la presencia del artista que ejecutará la obra.⁴

² André Parente en *O Acontecimento Cinema: Entrevista a André Parente*. Susana Viegas <http://aim.org.pt/ojs/index.php/revista/article/view/121/html>

³ Conferencia dictada en la Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata.

⁴ *“(..) el teatro exige la presencia viva, real, de cuerpo presente, de los artistas, en reunión con los técnicos y los espectadores. (...) En tanto acontecimiento, el teatro es algo que existe mientras sucede, y en tanto cultura viviente no admite captura o cristalización en formatos tecnológicos. Como la vida, el teatro no puede ser apresado en estructuras in vitro, no puede ser enlatado; lo que se enlata del teatro –en grabaciones, registros fílmicos, transmisiones por Internet, u otros– es información sobre el acontecimiento, no el acontecimiento en sí mismo.”* - Convivio y Tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo - Jorge Dubatti

El live cinema, término adoptado por Mia Makela, pertenece a los formatos históricamente laterales (no hegemónicos) emparentados con las tempranas experiencias del cine que incluían cierta espectacularidad, y son recuperadas desde el campo de estudio del *cine expandido*; es así que me planteo que si la imagen se expande de las dimensiones de la pantalla, entra en el campo de lo espacial y su posible poetización, lo que establece la pertinencia de la escenografía como diseño espacial y espectadorial.

PROPUESTA METODOLÓGICA

Durante los últimos dos años, mi producción artística se interesa en los dispositivos de cine expandido y en la creación de experiencias inmersivas. Esta investigación es llevada a cabo en el dúo artístico llamado *KVNA*, del que formo parte. Nuestro flujo de trabajo propone la generación e intervención en vivo de imagen en movimiento, el cual se desarrolla en nuestras presentaciones donde, en líneas generales, realizamos visuales analógicas mediante la utilización de tecnología de video y dispositivos electrónicos y ópticos caseros.

Nuestro principal motor en la indagación física se pregunta por cómo los materiales y superficies reaccionan ante la luz, la manera de captar imagen de diferentes videocámaras, la composición de imagen a partir de elementos mínimos, la captura de imágenes representativas que se convierten en imagen plástica al ser intervenidas, en cómo la imagen se transforma, adquiere otros aspectos, se diluye o enriquece al salirse de las dos dimensiones tradicionales de la pantalla.

Para esta composición de imágenes desarrollamos un dispositivo que utiliza la lógica de una cámara oscura y a su vez también llamamos *scanner* debido a la forma de ingresar información visual: un cubo de madera, su cara superior compuesta por un vidrio transparente; en su interior, a 45° se encuentra un espejo y enfrente a él una cámara de video conectada a una videomixer: los materiales usados en la cara vidriada (cristales, papeles holográficos, juguetes fluorescentes, spinners lumínicos, etc.) del cubo se reflejan en el espejo, su imagen es capturada por la cámara y enviada a la videomixer para ser procesada. La elección de estos

materiales se hace en función de las características que pueda revelar al ser sometida a los efectos de video como multiplicación, *chroma key*, *luma key*, movimiento estroboscópico y demás, convirtiéndose en materia prima de la imagen resultante sometida a este proceso.

La obra que condensa todo lo desarrollado anteriormente consta de una presentación audiovisual en vivo de KVNA, titulada “*Agua sobre fuego y fuego bajo tierra*”⁵, que tendrá lugar en el Planetario Ciudad de La Plata.

Consideramos adecuada la superficie del domo ya que presenta una potencialidad de intervención mediante imágenes que nos parece muy interesante: la posibilidad de abarcarlo completamente o por sectores según lo requiera la intencionalidad y el momento de la presentación, el desplazamiento de las imágenes mediante rebotes, así como también es interesante la situación espacial en cuanto a la percepción de los espectadores y la posibilidad de crear sonidos envolventes, o que recorran la circularidad del lugar, la utilización de iluminación por sectores, entre otros elementos, además de aportar una simbiosis poética con los conceptos de encuadre circular, relato en espiral, visibilidad de la performance y artilugios de los operarios-performers.

A su vez, el espacio semiesférico del domo problematiza el tema abordado en este trabajo, ya que carece de la estructura teatral designada a la técnica (hombros, capilla, etc.); apenas la cabina de proyección y sonido pertenecen a esta categoría y estarán ocupadas por los técnicos encargados del Planetario. Considero esto como un acierto en cuanto a la propuesta performática de transparentar el dispositivo: se tendrá a la mano todo el material a utilizar, formando parte de la puesta escenográfica y del vestuario. Todo estará dispuesto en el set sin tener que contar con las clásicas entradas y salidas de escena para la utilería y los cambios de vestuario; este, por ejemplo, se planteará en capas superpuestas que se irán develando según las etapas planteadas del set.

⁵ Esta frase es un extracto de “*Buen día, día*”, autoría de Miguel Abuelo: *Embelesate ahora que estás vivo/Este mundo era ya una loquería/Vamos... adelante/Traerás todo junto/llanura y vegetal entrelazado./Agua sobre fuego y fuego bajo tierra/Sé bien que tus coros se pondrán contentos.*

Las imágenes en movimiento que conforman esta obra tienen una doble matriz: se ponen en relación pseudomórfica imágenes grabadas y materiales utilizados en vivo.

Los materiales seleccionados para cada una de las etapas tienen que ver con una búsqueda poética que complementa el material de archivo cuyo montaje se produce en vivo. Estas dos instancias (el material de archivo por un lado, y las imágenes producidas en vivo en el *scanner*) fluctúan en presencia e importancia: se utilizan mecanismos de superposición, transparencia y opacidad, lo que da como resultado la intervención plástica de la imagen en movimiento.

Agua sobre fuego y fuego bajo tierra se inscribe dentro del Programa de Tesis Colectivas de la Facultad de Bellas Artes, siendo desarrollada en conjunto con Ronny Albuja, tesista de la Licenciatura en Artes Audiovisuales con orientación en Dirección de Fotografía. Dicha tesis indaga en la poética de los tres estados del pensamiento andino como forma de tener presente la totalidad de la experiencia humana, a saber: el *Hanan Pacha* (lo abstracto/los pensamientos), el *Kay Pacha* (lo material), y el *Uku Pacha* (lo subterráneo). Estas tres instancias conforman el eje y marcan los momentos en los que se dividirá la presentación, además de disparar las pautas formales de los materiales y los tipos de intervención sobre las imágenes y el sonido que se llevarán a cabo durante la presentación.

La motivación principal en la elección del tema que nuclea las dos tesis en una obra surge de un viaje compartido a Ecuador. Allí asistimos a talleres dictados por el colectivo *Kitu Milenario*, que se aboca a investigar y difundir la cosmovisión andina mediante enfoques revisionistas de la Historia, la Antropología y la Arquitectura.

Es así que, al tomar contacto con estas corrientes que cuestionan el desarrollo histórico-ideológico de las disciplinas mencionadas anteriormente, nos planteamos cómo revisionar nuestras formas de construir imágenes a través de categorías que tengan base en formas de conocimiento latinoamericanas.

Esta posición es la que hemos adoptado en el desarrollo de nuestro proyecto como KVNA, y que deseamos poner en práctica en este proceso mediante una revisión y puesta en diálogo con las categorías aprendidas en nuestra trayectoria universitaria.

Para esto, tomamos como guía los desarrollos de Silvia Rivera Cusicanqui y Javier Lajo en torno al tema. Ambos coinciden en la estructura de los tres pachas para ordenar el mundo y la experiencia del existir en el mundo andino, nombrando al *Hanan pacha* como el *mundo de arriba*, ligado al conocimiento e identificado con el tiempo pasado desde donde proceden los saberes ancestrales que en diálogo con el presente, identificado con el *Kay pacha*, el *mundo del medio*, visible y material, donde se produce el trabajo, el encuentro y el accionar de todos los mundos, generan una actualización de este conocimiento para el vivir, a su vez alimentados por aquello que pertenece al *Uku pacha*, lo que se entierra, lo que muere para generar nueva energía y emerger hacia los otros mundos para continuar el ciclo. A este esquema, Cusicanqui agrega un cuarto estado denominado *Khã pacha*, el *sendero invisible*, asociado al futuro que se encuentra por detrás de la mirada, siendo que es lo que aún no existe y permanece desconocido.

Este esquema de cuatro estados es el eje que organiza la performance, y a su vez estos se convierten en los disparadores poéticos de cada capítulo.

Es así que se genera en los textos para la voz en off que hilan el relato poético el uso de los tiempos narrativos asociados a cada estado, y en las pistas sonoras se utiliza una transposición de los conceptos visuales detallados más abajo en este texto.

DESCRIPCIÓN DE LA OBRA

Como si fueran las capas del planeta Tierra (el núcleo, la corteza y la atmósfera), los tres mundos a los que aludimos en esta obra se encuentran superpuestos (y entrelazados). En la propuesta escénica daré cuenta de esto mediante la disposición del vestuario en forma de “cebolla”: se dispondrá en capas según el orden temporal de las etapas y se irán develando en forma consecutiva.

A su vez, tal lógica tiene una correspondencia poética con la construcción de un dispositivo performático que permita el planteo de etapas/escenas sucesivas en el

tiempo, en un lugar como el Planetario donde todo está a la vista. Las representaciones gráficas de estos tres mundos mencionados, en forma de cáscaras o capas que se superponen, fue el puntapié para pensar estrategias de *ocultamiento portable* de elementos como el vestuario de los operarios/performers.

El vestuario fue pensado estructuralmente mediante una división en tres sectores del cuerpo que corresponden a la transposición espacial de los tres estados:

- la cabeza analogada al *Hanan pacha*, representando esta mediación entre las simbolizaciones humanas que corresponden a la historia del pensamiento y la trascendencia de las generaciones, el conocimiento ancestral que sigue conectándose con el presente e incidiendo en este.
- las manos correspondientes al *Kay pacha*, el presente desde donde se experimentan todas las otras dimensiones de la existencia, el tiempo-espacio donde suceden las transformaciones de lo existente mediante el trabajo humano.
- el rostro y la desaparición de este, ligados al *Uku pacha*, al entierro y fundición con la tierra para generar nuevas formas de vida.
- la espalda (de los espectadores), ligada al *Khä pacha* que se relaciona con lo inesperado, lo que aún no existe, lo invisible del futuro.

A fines prácticos, formulo cuatro grandes apartados que corresponden a las etapas del set performático, y a continuación en cada uno se detallan la descripción conceptual, de vestuario e intervención visual.

1 | KAY PACHA

En esta etapa los disparadores conceptuales corresponden al cuerpo, lo carnal, la tierra, lo visible. El material visual constará de caminos de piedras, inmersiones en el agua, superficies de tierra. La búsqueda aquí estuvo guiada por materiales que tienen una densidad y corporeidad importante, y a su vez se nota su calidad de orgánicos.

La performance está centrada en las manos y su interacción con el mundo. La performer (que seré yo) tendrá en la primer capa de vestuario una serie de bolsillos de los que irá sacando los materiales a utilizar: una Rosa de Jericó, piedras de Playa Unión, una trenza de cabello humano que irá deshaciendo sobre el scanner. A su vez, de un compartimento de la espalda sacará unas hojas orgánicas que entregará al otro performer, quien las utilizará para activar un controlador MIDI de video con sensores de proximidad.

El final de esta etapa plantea una inmersión en el subsuelo:

2 | UKU PACHA

Los disparadores de esta instancia son lo profundo, lo subterráneo, la oscuridad, las raíces, las entrañas, la muerte. En esta etapa, la búsqueda estética tiene que ver con el extrañamiento y la pérdida de referencias externas/figurativas. Es así que lo que primará en cuanto a la imagen será la síntesis de video, el ruido (tanto visual como sonoro), el borramiento y deformación de la palabra.

Se buscará la desaparición de la figura del operario-performer mediante una acción performática que incluirá la aplicación de maquillaje negro y la intervención de su imagen con efectos de *black key*, lo que fundirá las partes pintadas de negro con las imágenes de ruido de video.

Debido a que intentamos encontrar una alternativa a la narración lineal en audiovisual, es que planteamos un tiempo narrativo en espiral: de la tierra pasamos al subsuelo, y de este volvemos a emerger:

Se diseñó un dispositivo mecánico que consiste en una pecera translúcida de vidrio en la cual se colocan materiales en diferentes capas o sustratos (musgo esfagno, aserrín y piedras) y una cámara con un rig alrededor de su lente que iluminará los materiales mientras accionada por la performer va emergiendo, volviendo al estado terrenal, para pasar al siguiente estado:

3 | HANAN PACHA

En esta instancia se trabajaron disparadores como: lo imaginado, lo abstracto, el pensamiento, el cielo, lo cósmico. Aquí la relación pseudomórfica está dada con imágenes de brillos solares sobre agua, a la vez que alude a la luz natural que procede de los astros y su incidencia en la tierra. El material grabado incluye imágenes de montañas sobreexpuestas, lunas, brillo en superficies de agua. Para esto se buscaron materiales con cualidades que permiten el juego con la luz: brillo, rebotes, superficies metalizadas, translúcidas y transiluminadas.

La performance asociada a esta etapa está centrada en la cabeza, como se mencionó anteriormente: el elemento de vestuario a utilizar es un sombrero diseñado especialmente para contener el cabello de la performer, el cual se encuentra cubierto de glitter. Al momento de iniciar, se quitará el sombrero dejando que caiga el glitter sobre el scanner y se generen brillos mediante el parpadeo de las luces led, a la vez que el cabello va barriendo el glitter que cayó sobre el vidrio del dispositivo.

4 | KHÄ PACHA

Silvia Rivera Cusicanqui define este estado como “*el mundo de lo aún no existente*”, es el sendero invisible de las cosas por venir. Para este estado se utilizarán recursos mínimos que no remitan a imágenes o sonidos complejos, y se jugará con el encuadre dimensional del domo que permite, por ejemplo, que aparezcan destellos lumínicos desde la parte trasera de las butacas, desde las espaldas de los espectadores, y se desplacen desde allí al resto del domo.

CONCLUSIONES

Este proceso de trabajo es una búsqueda por resaltar la sustancialidad que conlleva la presencia del artista hacedor de la escena en vivo. Es, también, un paseo conceptual y poético alrededor de la figura del *tiempo presente* a través de diferentes ópticas: un enfoque sobre la restitución del convivio en las experiencias de cine en vivo, que las acerque a lo ceremonial y al ser-estar vasto, aurático e intransferible de la experiencia estética; la figura del Kay pacha, el aquí y ahora de la Historia humana, zona de encuentro dinámico de los tiempos pasados y futuros, condensación de herencias y potencialidades⁶; la generosidad del video, prestador de matrices electrónicas que permiten generar imágenes maleables y devolverlas transformadas en tiempo real, casi como un espejo mágico:

(...) Pero también remite a un tiempo presente: el “yo veo” del video (una afirmación, un posicionamiento poético y también político) se distingue del “yo he visto” de la fotografía (en su función de registro de hechos del pasado), del “yo creo ver” del cine (la ficción, la ilusión) y del “yo estoy viendo” de la televisión, siempre relacionado con el flujo continuo de la actualidad en directo. - (Taquini, 2007)

Quiero demorarme aquí en una analogía que me parece necesaria al estar hablando del operario-performer (o *técnico-artista*⁷ en palabras de Jorge Dubatti), y es la que lo equipara al *yatiri* (shaman, guía en aymara). Esta figura de enlazador de los mundos que venimos describiendo, calza perfectamente con el lugar del performer que produce imágenes y significaciones en vivo, poniendo en relevancia el *espesor ontológico del acontecimiento*⁸ y la experiencia del compartirlas en comunión con los asistentes/espectadores. Es así que el espectáculo queda igualado a la *ceremonia* en su carácter de evento sagrado y comunitario, y el performer a la figura del curandero que se ofrece de guía, en esta última dirigiéndose individualmente a los asistentes y guiando el viaje de producción de imágenes mentales; en aquél, nos encontramos ante una ceremonia audiovisual con imágenes compartidas, e impartidas por dos curanderos.

⁶ *Qhip nayr uñtasis sarnaqapxañani* (“Que el pasado sea futuro depende de cómo caminamos en el presente”) - Proverbio aymara

⁷ Dubatti, J. (2015). Convivio y tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo. *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*, 9, 44-54.

⁸ *Ibíd.*

BIBLIOGRAFÍA

Alonso, R. (2002) *Elogio de la low tech*. Publicado en: BURBANO, Andrés & BARRAGÁN, Hernando (eds). *Hipercubo/ok. Arte, Ciencia y Tecnología en Contextos Próximos*. Bogotá: Universidad de los Andes; Goethe Institut.

Bonet, E. (2014) *La instalación como hipermedio*. En *Escritos de vista y oído*. Barcelona: Museu d'art contemporani de Barcelona.

Ceriani, A. (2017). *Génesis y actualidad de la escena tecnológica de Buenos Aires (1996-2016): estudio de lo analógico a lo digital en la danza performance*.

Dubatti, J. (2015). *Convivio y tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo*. *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*, 9, 44-54.

Kozak, C. (ed.). (2012). *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.

La Ferla, J. (ed.) (2008). *Historia crítica del video argentino*. MALBA, Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires/EFT, Espacio Fundación Telefónica, Buenos Aires.

Machado, A. (2015) *Pre-cine y post-cine en diálogo con los nuevos medios digitales*. Buenos Aires: La marca editora.

Maciel, K. (2011) "El cine tiene que volverse instrumento. Las experiencias de cuasi-cine de Hélio Oiticica y Neville D'Almeida". *Arkadin* n°3, pp. 33-40.

Makela, M. (2008) *The practice of live cinema*. Recuperado de: http://miamakela.net/TEXT/text_PracticeOfLiveCinema.pdf

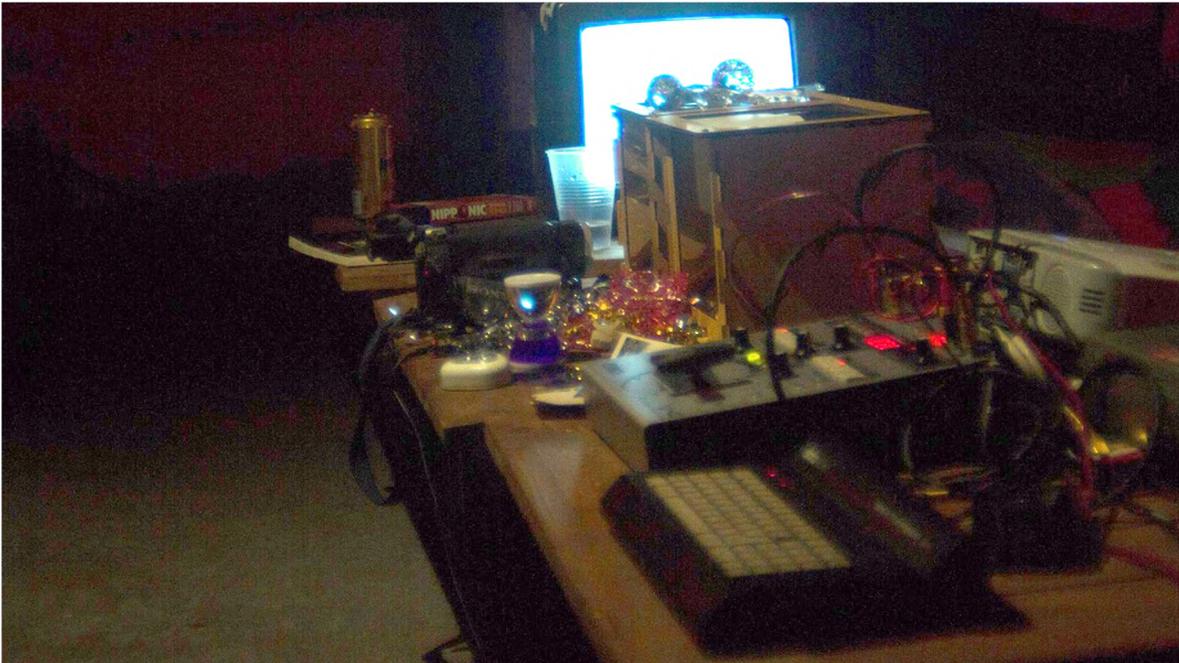
Makela, M. (2004). *La cultura de los VJs: de la industria del loop a escenarios en tiempo real*. Recuperado de http://www.miamakela.net/TEXT/text_VJculture_esp.html

Taquini, G. (2007). *Ver del video*. En *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*; Cuaderno 24. Buenos Aires: Universidad de Palermo.

Youngblood, G. (2012) *Cine expandido*. Buenos Aires: EDUNTREF.



DISPOSITIVO
SCANNER



MESA DE TRABAJO
UTILIZADA EN
PRESENTACIONES
EN VIVO



REGISTRO DE UNA
PRESENTACIÓN
DE KVNA

REFERENCIAS DE PRODUCCIONES ARTÍSTICAS



LUDOTECNIA, DE JORGE CROWE

Ludotecnia es el proyecto audiovisual de Jorge Crowe en el que utiliza dispositivos electrónicos caseros para la realización tanto de música como de visuales en vivo. En una disposición que se emparenta con el teatro de objetos, Crowe crea 'escenarios' con juguetes, monstruos, dinosaurios, lámparas, robots, pistas de tren que crean un travelling para la cámara de seguridad con la que capta las imágenes que sirven de materia prima para las visuales de su set.

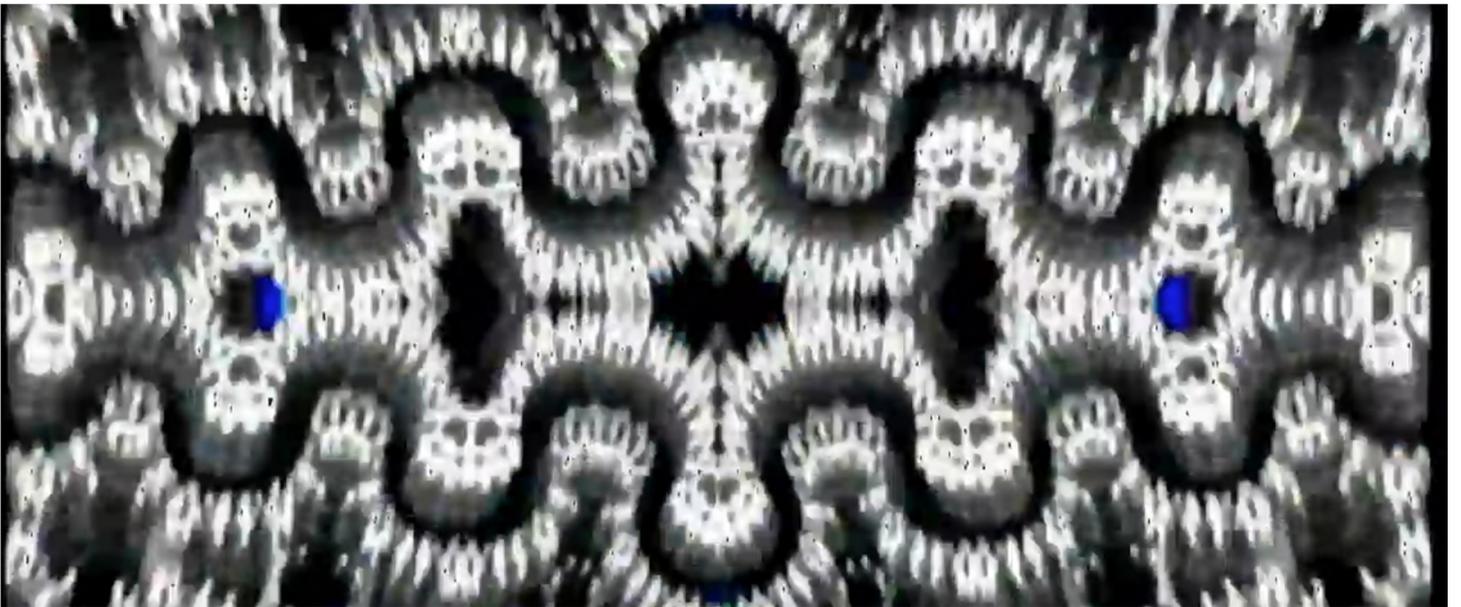


THREE TRANSITIONS, DE PETER CAMPUS

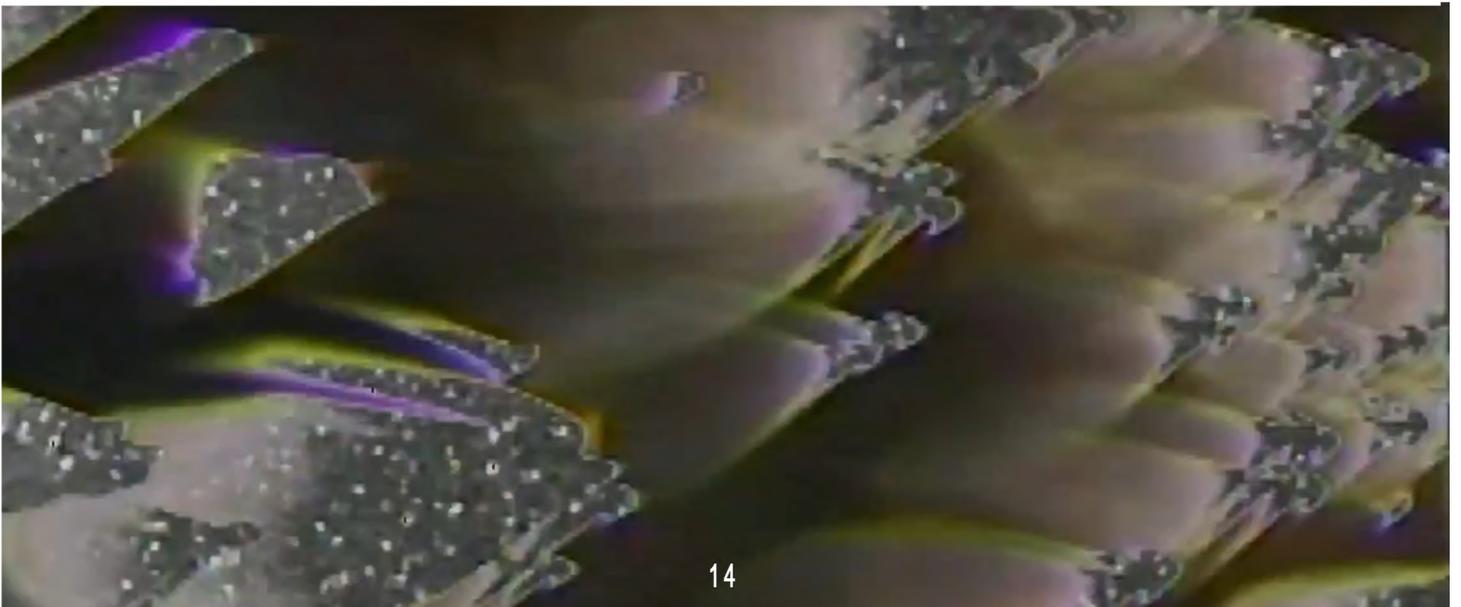
En *Three transitions*, Peter campus utiliza materiales opacos tanto negros (pintura que se esparce en el rostro) como blancos (el trozo de papel que es quemado) y los interviene mediante procesos de video como black key y white key. Estos procedimientos sirven como ejemplo del diálogo entre procesos plásticos y de intervención de video que se utilizarán en la obra.



SÍNTESIS DE VIDEO CORRESPONDIENTE AL ESTADO UKU PACHA



INTERVENCIÓN PLÁSTICA DE IMÁGENES CORRESPONDIENTE AL ESTADO HANAN PACHA



REFERENCIAS DE VESTUARIO



MAREUNROL'S TENANT
FIELDWORK NO.2

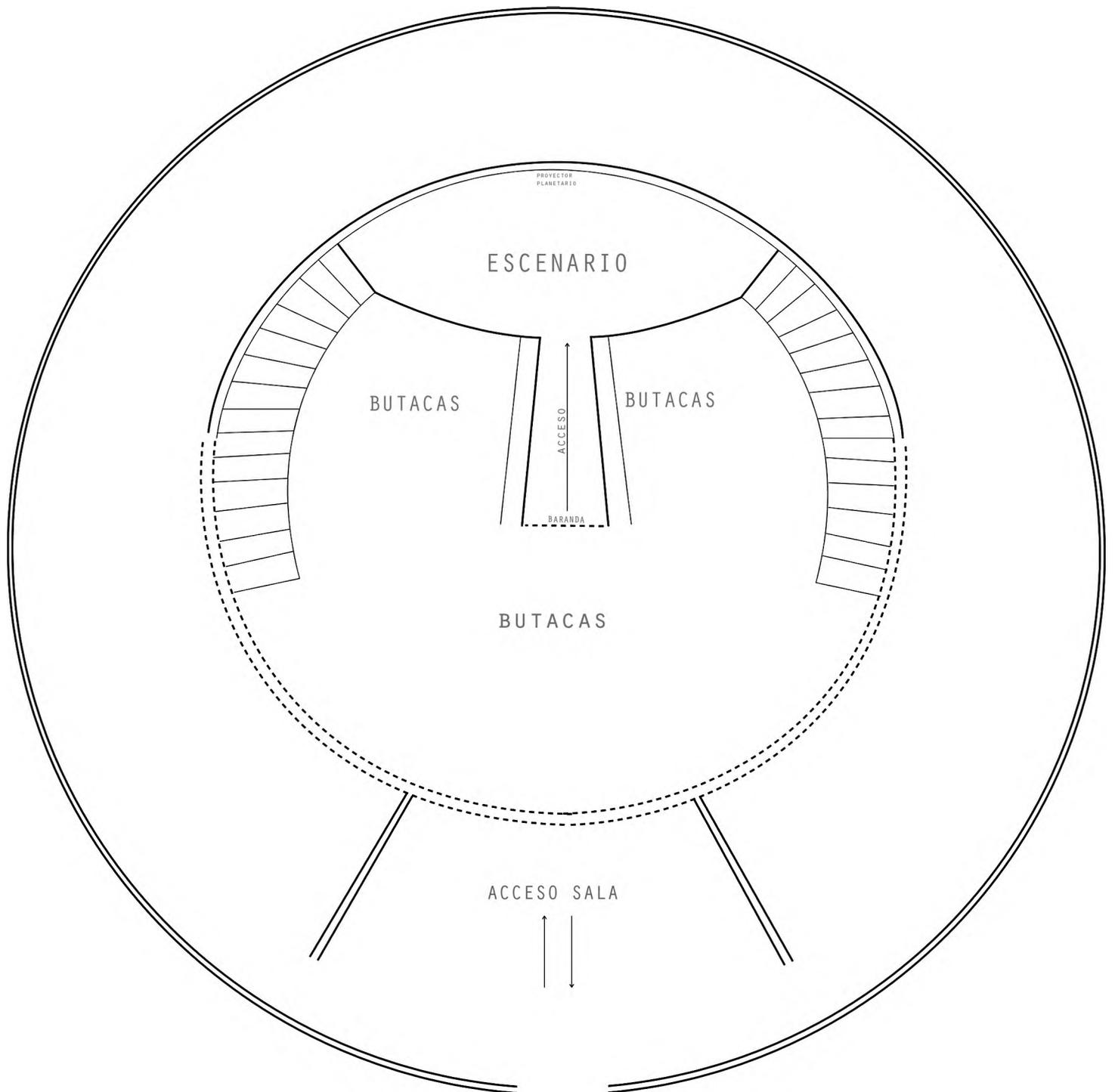


TOKYO NEW DESIGNER
FASHION GRAND PRIX 2012

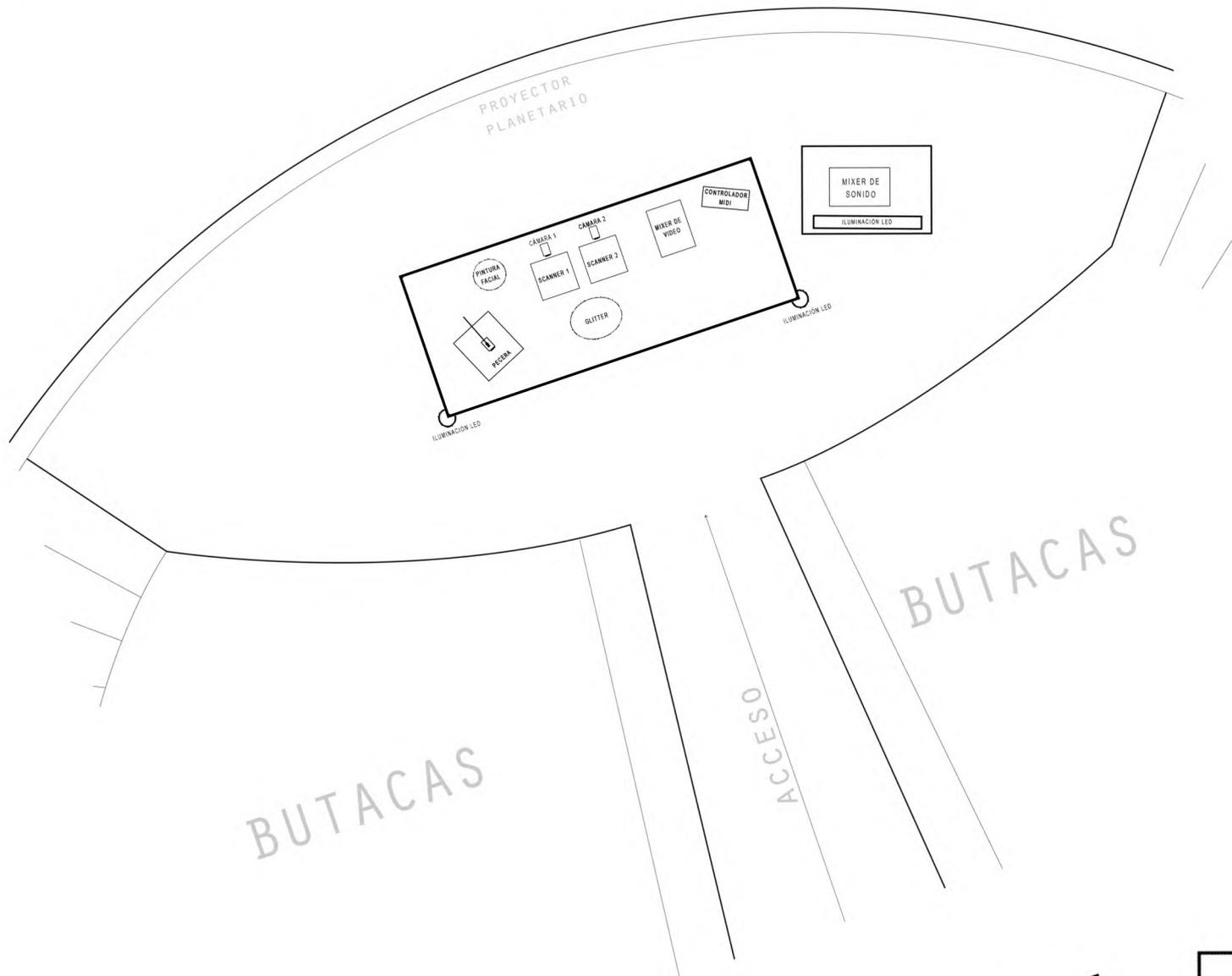


GARMENTS FROM VOID | CHARLOTTE HAM

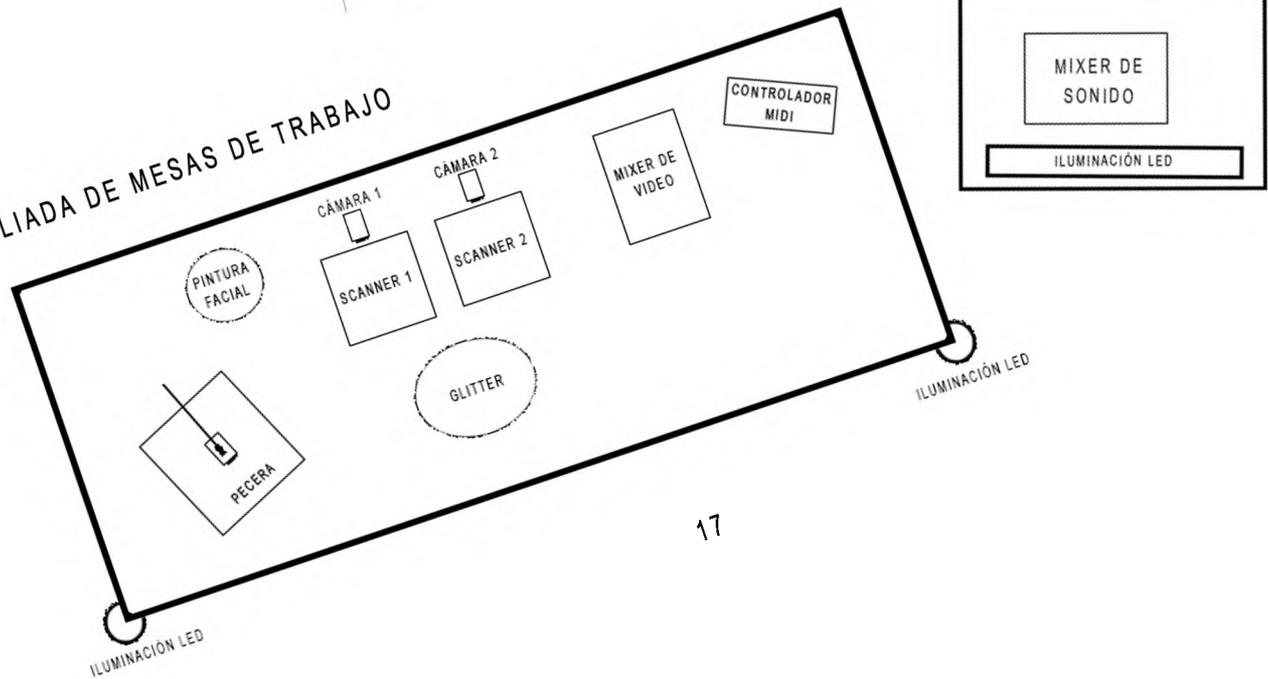
PLANTA ESPACIO SALA
PLANETARIO CIUDAD DE LA PLATA



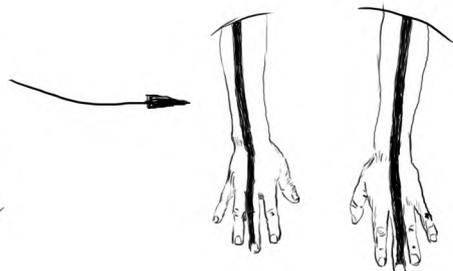
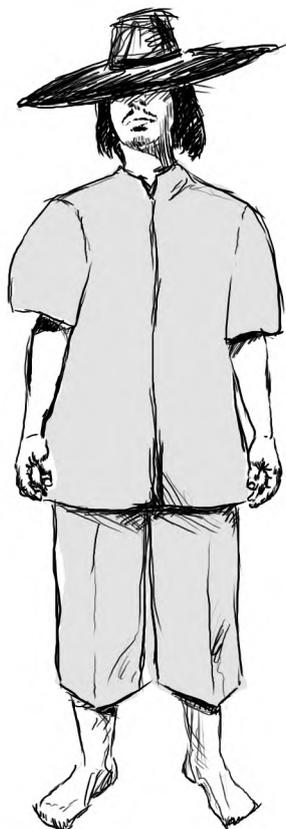
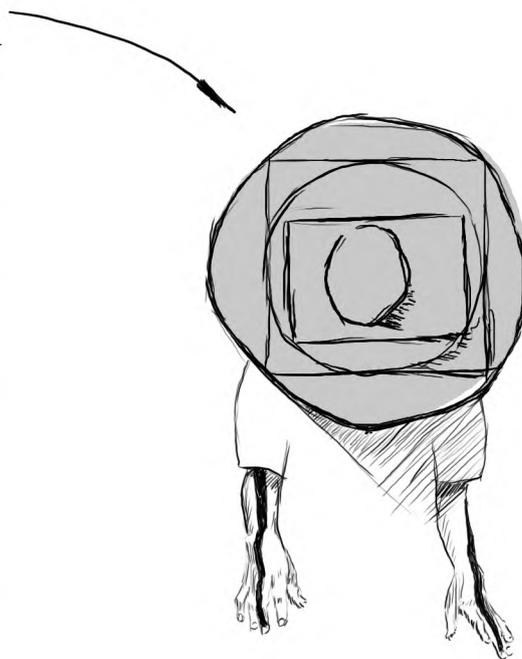
PLANTA ESCENARIO



VISTA AMPLIADA DE MESAS DE TRABAJO



BOCETOS DE VESTUARIO



GUIÓN TÉCNICO

- Entrada performers
- Bajan luces de sala

PRIMER ESTADO

- Rosa de Jericó (Scanner 1)
- Trenza. Desarme sobre el scanner (Scanner 2)
- Hojas para controlador MIDI
- Piedras Playa Unión (Scanner 1)

SEGUNDO ESTADO

- Pintura facial (Cámara 2)

ESPIRAL

- Pecera
- Fade blanco
- Feedback óptico (Cámara 1)

TERCER ESTADO

- Quita del sombrero
- Glitter y cabello (Scanner 2)

CUARTO ESTADO

- Encendido de linternas
- Secuenciamiento de iluminación LED

FADE OUT IMAGEN Y SONIDO

FADE OUT LUMÍNICO

FINAL DE LA PRESENTACIÓN