



PONTIFICIA  
UNIVERSIDAD  
CATÓLICA  
DE CHILE

Facultad de Artes  
Magíster en Artes  
Mención Artes Visuales

## **Nuevas identidades: Hibridación de Corporalidades y Wearables**

Por  
Manuel Delano Pizarro

Tesis presentada al Programa de Magíster en Artes, Mención Artes Visuales,  
de la Pontificia Universidad Católica de Chile,  
para optar al título de Magíster en Artes

Profesor Guía: Dr. Luis Prato Escárte

Noviembre, 2021  
Santiago, Chile  
2021, Manuel A. Delano Pizarro

© 2021, Manuel A. Delano Pizarro  
Se autoriza la reproducción total o parcial,  
con fines académicos, por cualquier medio  
o procedimiento, incluyendo a la cita bibliográfica del documento.

## AGRADECIMIENTOS

A mi profesor guía, Luis Prato. A mis padres, Juan Pablo y Carmen Luz.

A mis hermanas, a mis amigos, y a todos los que me han apoyado en este proceso.

**Contenidos**

Resumen.....	4
Introducción.....	5
Objetivos y Metodología.....	16
Referentes Artísticos Preliminares.....	16
Referentes Artísticos Posliminares.....	20
Sobre los Wearables .....	25
Sobre la Práctica .....	38
Desarrollo de obra: Montajes.....	44
Montaje 1.....	35
Montaje 2.....	46
Montaje 3.....	47
Montaje 4.....	48
Montaje 5.....	50
Montaje 6.....	59
Sobre la Materialidad Audiovisual.....	62
Reflexiones Finales.....	69
Conclusiones.....	69
Cabos Seltos.....	73
Referencias Bibliográficas.....	80

## Resumen

La hibridación, como proceso de construcción social (García Canclini 2006), se vuelve muy importante en el contexto de globalización y oculoctrismo en que habitamos. La sociedad oculoctrónica le da una importancia primaria a la vista (Pallasmaa 2012), y la globalización se encarga de generar, acelerar y expandir procesos nuevos y ya existentes, lo cual ha permitido el desarrollo de un estándar global hegemónico. Es difícil mantenerse al margen de estos procesos de hibridación entre disidencia y hegemonía. Esta investigación no busca posicionarse en el conflicto socio y biopolítico de esta discusión, sino que se plantea como un momento de cuestionamiento introspectivo sobre la construcción de identidad en este tiempo de hibridaciones. Por tanto, **se busca comprender la relación de hibridación entre la corporalidad y los wearables, en tanto construcción de nuevas identidades, a través de la producción de obras.**

Tomando los tres elementos centrales en la construcción de identidad: posesiones, categorías colectivas y los “otros” (Larraín 2003), se plantea la investigación desde tres ejes que guían la producción de obras: hibridación cuerpo-objeto; relación entre corporalidad y wearable con el espacio; y el punto de encuentro entre el cuerpo-objeto con el espacio y los espectadores. Con esto, se gatilla una pregunta clave para el desarrollo de esta investigación: ¿Cómo afecta la hibridación entre corporalidad y wearables en la construcción de nuevas identidades? Y, aunque esta problemática aparece como guía del desarrollo, se debe comprender como un punto de partida, y no necesariamente como una pregunta a resolver.

El impacto de esta investigación, para con la disciplina, se encuentra asociado a dos aspectos que son, a mi juicio, muy importantes. Por un lado, una reivindicación de la investigación a través de la práctica. Por otro lado, la incorporación de otra forma de entender la producción de obra: las obras como identidades. Esto implica una forma nueva de relación del investigador con la obra, por lo cual se abre paso a desarrollar herramientas de levantamiento de data y sistemas de registros para diferentes momentos investigativos que sean acorde a dichas identidades que se presentan.

Esta memoria de obra busca, por un lado, dar cuenta del proceso de producción de obra y, por otro lado, ahondar en la temática del wearable, dando un primer acercamiento al desarrollo de una taxonomía de los wearables, lo cual presenta un aporte teórico a áreas como los estudios de performance, las artes visuales, la antropología, la industria del marketing, la psicología, entre otros, la cual se presenta como aporte a un campo académico relativamente poco desarrollado en Chile, en especial en cuanto a la taxonomía e historia de estos objetos.

Keywords: Hibridación, Corporalidad, Wearable

## Introducción

La presente investigación, como memoria de obra, busca dar cuenta de factores materiales y conceptuales emergentes del desarrollo de una investigación artística ligada a los procesos de hibridación entre la corporalidad y ciertos objetos. Para ello, se abordan problemáticas como la performance, definiciones del cuerpo y la corporalidad, la construcción de identidad, las obras artísticas entendidas como identidades que se construyen, las materialidades con que se construyen los objetos, y la materialidad audiovisual referente a los montajes que se realizaron. Junto con esto, se abordan también ciertos referentes artísticos, reflexiones emergentes de la práctica, y cuestionamientos sobre la práctica artística —en especial teniendo en cuenta la situación sanitaria a nivel mundial, la cual afectó el desarrollo de la investigación y producción artística desde un comienzo. Además, se trabaja un primer acercamiento al desarrollo de una taxonomía y definición de los objetos llamados *wearables*, lo cual puede abrir espacios de análisis y desarrollo teórico y práctico en distintas ramas del arte y sus entrecruces con otras disciplinas. Finalmente, se presentan, como parte de las conclusiones finales, una serie de “micro ensayos” que pretenden atar cabos sueltos sobre temáticas que se abordan en el desarrollo de la memoria de obra.

García Canclini habló de los procesos de hibridación y modernización latinoamericanos como “procesos socioculturales en los que [algunas] estructuras o prácticas discretas, que existían de forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas” (García Canclini 2006, cita en Retondar 2008, p. 38). La hibridación, como proceso de construcción social, se vuelve muy importante en el contexto de globalización y oculoctrismo en que habitamos. La sociedad oculoctrónica le da una importancia primaria a la vista (Pallasmaa 2012) y la globalización se encarga de generar, acelerar y expandir procesos nuevos y ya existentes, lo cual ha permitido el desarrollo de un estándar global hegemónico. La hibridación se hace presente en el día a día, con nuevas poblaciones migrantes cohabitando el espacio, con disidencias políticas, sexuales, neuro-divergentes, y más. Es difícil mantenerse absorto de estos procesos de hibridación entre disidencia y hegemonía, en especial en un contexto sociopolítico como el actual, donde se cuestiona constantemente esta relación.

Esta investigación no busca posicionarse en el conflicto socio y biopolítico de esta discusión, sino que se plantea como un momento de cuestionamiento introspectivo sobre la construcción de identidad en este tiempo de hibridaciones. Se busca comprender la relación

de hibridación entre la corporalidad y los wearables, en tanto construcción de nuevas identidades, a través de la producción de obras.

No obstante, creo necesario dejar en claro que conceptos como hegemonía, colonialidad y opción decolonial, violencia, oculoctrismo, objetivación y objeto de deseo, entre otros, pueden ir apareciendo, ya que todos estos atraviesan la construcción de identidad. Así mismo, solo se ahondará en ellos en tanto guarden relevancia para con la investigación, y no serán los puntos centrales de la misma, sino transversales y tangentes.

Tomando estos conceptos en consideración, y en función de la construcción de identidad, cabe preguntarse, ¿cómo se ve afectada la corporalidad y su proceso de desarrollo? ¿Cómo lidia, la corporalidad, con la imperativa oculoctrónica de la belleza hegemónica y su fuerte asociación con los objetos e imágenes? A mi juicio, esto se responde a través de los procesos de hibridación. Pero surge, entonces, una pregunta que es clave en esta investigación: *¿Cómo afecta la hibridación entre corporalidad y wearables en la construcción de nuevas identidades?* Aunque esta problemática aparece como guía del desarrollo investigativo, se debe comprender como un punto de partida, y no necesariamente como una pregunta a resolver. Esta pregunta aparece como una aguja con la que se teje un bordado, que es la investigación. Así, y para el desarrollo de la investigación, es necesario tener en claro ciertas definiciones y cómo se manejan los conceptos de *wearables*, corporalidad e identidad.

Por su parte, el concepto de *wearable* corresponde a un préstamo léxico desde el inglés; la difícil traducción del término, producto de su amplitud de uso, promueve un entendimiento más eficaz en la no-traducción de la palabra. A grandes rasgos, los wearables pueden describirse como los objetos, tanto tecnológicos como estéticos, que se utilizan sobre el cuerpo, o en relación a este, para realizar una tarea determinada. Esto puede ir desde aparatos electrónicos de realidad virtual hasta prótesis, máscaras y elementos de vestuario. Estos objetos tienden, de alguna manera, a *extender* la corporalidad del sujeto, tanto en cuanto a su alcance físico como en sus cualidades.

Para esta investigación, se evidencia la función escultórica del wearable y de cómo estos pueden animarse en su uso, a la vez que el cuerpo se va objetivando por medio de esta interrelación, generando un híbrido cuerpo-objeto en tanto performatividad del wearable y la corporalidad. Pero es necesario comprender que la cualidad escultórica del wearable es tan solo uno de los enfoques variados para el desarrollo de las visualidades, ya que este se entrecruza con la performatividad y el cuerpo como agente de significado, al igual que aspectos asociados a los montajes audiovisuales y el desarrollo de video arte y video

instalación, los cuales dialogan en el devenir de la práctica. Estos conceptos se explican a continuación.

Sobre la corporalidad, es necesario entender que esta se refiere a la ‘calidad de corporal’, es decir, a aquello que es perteneciente al cuerpo, a la presencia corporal. Es imperante, entonces, comprender a qué se refiere *el cuerpo*:

Entre todos los objetos del mundo, el cuerpo humano ocupa un lugar especial: no es simplemente poseído por quien lo tiene, sino que a su vez lo posee y constituye a él. Nuestro cuerpo, en resumen, no es algo que tengamos. Es en gran medida quienes somos en realidad. Sin un cuerpo sería imposible tener experiencias y sensaciones propias; el cuerpo es el medio de nuestra vivencia y el instrumento de nuestra acción. (Miller 1978, p. 6)

Sin embargo, la discusión sobre el cuerpo *como posesión* es una temática de amplio debate académico y biopolítico, donde se pone en cuestionamiento los límites del cuerpo. Este punto será tratado más adelante, luego de definir ciertos aspectos relacionados a la identidad, para poder ahondar en el cuerpo como objeto.

El concepto de identidad será entendido en la misma línea que la hibridación según García Canclini, es decir, como un proceso de construcción social. La discusión académica sobre qué es la identidad es un campo de debate muy grande; es por esto que, para efectos de la investigación, se entenderá identidad como:

Un proceso de construcción en la que los individuos se van definiendo a sí mismos en estrecha interacción simbólica con otras personas. A través de la habilidad del individuo para internalizar las actitudes y expectativas de los otros, su sí mismo se convierte en el objeto de su propia reflexión. (Larraín 2003, p. 32)

Podríamos establecer, entonces, que la identidad es el producto de una autorreflexión de un individuo según el feedback entregado por los demás individuos, en cuanto a las interacciones simbólicas<sup>1</sup> entre estos y el sujeto en cuestión. Esto quiere decir que el individuo forja su identidad tanto en su interacción con el resto como en su autorreflexión sobre esta construcción, por lo que pueden aparecer identidades que se ajustan a patrones de control hegemónicos e identidades disidentes a dicha hegemonía, incluso de forma simultánea, lo que podría presentarse como una generación de desidentificación identitaria —entendida bajo los postulados de José Esteban Muñoz (2011).

---

<sup>1</sup> Interacciones simbólicas entendidas como aquellos símbolos propios de una cultura y las adaptaciones biológicas, técnicas y sociales de los individuos para con su medio o hábitat. Entiéndase etnia, profesión, género, expresiones artísticas, objetos, etc.

Jorge Larraín (2003) indica que se pueden encontrar tres elementos centrales en la construcción de identidad: posesiones, categorías colectivas, y los “otros”. Las posesiones hacen referencia a todos los objetos que nos pertenecen, los cuales pueden estar enmarcados en su propia historicidad y que, juntos, pueden presentar una construcción de memoria específica al individuo. Las categorías colectivas se refieren a clasificaciones que se pueden compartir con otros individuos, como religión, nacionalidad, clase social, etnia, profesión, género, orientación sexual, entre otras. Por último, la construcción de identidad necesita la existencia de otros individuos, ya sean, como dice Larraín, significativos o de diferenciación, siendo los primeros aquellos cuyas opiniones sobre nosotros internalizamos.

Ahora bien, teniendo en claro las ideas de corporalidad e identidad, es posible volver a tratar la temática del cuerpo *como posesión*. A mi juicio, el cuerpo podría considerarse bajo esta categorización identitaria, ya que, a pesar de que el cuerpo sea “el medio de nuestra vivencia y el instrumento de nuestra acción” (Miller 1978), la construcción de identidad conlleva una autorreflexión del individuo para consigo mismo en su devenir identitario, por la cual éste se relaciona *con* su propio cuerpo y *através* de este, dando pie a una dualidad del cuerpo —medio de relación y objeto que se relaciona. En el proceso de autorreflexión identitaria, el cuerpo es *hecho propio*, ya que el individuo comprende su no-corporalidad en la de “los otros” —es decir, que los cuerpos externos a su individualidad no corresponden a su propio cuerpo—, y distingue su propia expresión identitaria a través de su propia corporalidad.

El cuerpo se transforma, así, tanto en el medio de relación con el entorno como en aquello que se reivindica como identitariamente propio a través de la expresión corporal de la identidad. El cuerpo *se posee* y *se es* simultáneamente, en tanto existe un proceso de construcción identitario. De esta forma, el cuerpo, como cualquier objeto que le pertenezca al individuo, puede ser utilizado y moldeado según la necesidad identitaria del individuo, a pesar de su condición de expresión fenotípica dada por lo evolutivo/biológico. Esto deviene en implicaciones biopolíticas en temas tan amplios como: la vestimenta y “los adornos” (aros, maquillaje, tatuajes, piercings, etc.) como marcas de disidencia o alineamiento para con la hegemonía; las transiciones de género; el aborto; la eutanasia; entre otros.

Estas tres categorías de conformación de identidad se vuelven los tres ejes por los cuales guiaré el proceso investigativo, explorando las tres categorías junto con el proceso de hibridación descrito por García Canclini, el cual fue mencionado al comienzo de esta introducción. Los ejes corresponden a: hibridación cuerpo-objeto; relación entre corporalidad

y wearable con el espacio; y el punto de encuentro entre el cuerpo-objeto con el espacio y los espectadores. Todos estos paralelos correspondientes a las categorías de Larraín.

Teniendo en claro que la construcción de identidad se ve afectada por el entorno del individuo, y siendo este entorno una sociedad ocolocéntrica, el cómo los sujetos externos vean al individuo debiera influir fuertemente en la constitución de corporalidad —recordando que el cuerpo *se posee* y *se es* simultáneamente, en tanto existe un proceso de construcción identitario, por lo que es tanto el canal de relación con el entorno como el medio a través del cual la expresión corporal de la identidad se lleva a cabo. En este sentido, y en cuanto a la producción de obra, creo importante que se entienda la producción de obras como identidades, ya que estas podrían responder a los mismos fenómenos descritos sobre la construcción de identidades. Las obras poseen una corporalidad, en el sentido de que responden al fenómeno de “cuerpo en el espacio”<sup>2</sup> (Gioeni 2016). Así mismo, como cuerpos, éstas poseerían cierto tipo de identidad, modelada según sus contextos históricos de creación y presencia post creación, dado que las categorías colectivas y “los otros” dictaminan, también, su condición de objeto simbólico.

Al entender las obras como identidades, se vuelve muy importante el aprender e indagar sobre las percepciones de los espectadores, ya que ellos corresponderían a la categoría de “otro” en cuanto a la identidad de la obra, por lo que el espectador se vuelve parte *esencial* de la obra misma, ya sea por las posibles temáticas que este identifique o narrativas que pueda ir hilando. Entender las obras como identidades ayudaría, dentro del campo de la investigación a través de la práctica, a desarrollar herramientas y métodos de levantamiento de data y sistemas de registros para diferentes momentos investigativos, lo cual podría ser de gran beneficio dentro del campo a investigar. En especial teniendo en cuenta que, muchas veces, el artista es primer espectador de la obra, lo cual lo sitúa —casi ontológicamente— en una yuxtaposición dialéctica como generador y receptor de la obra, y como motor y feedback de construcción identitaria de la misma. El artista y su obra se ven ambos enmarcados bajo esta misma dualidad de cuerpo que se es y que se posee, pero en tanto dos corporalidades diferentes —¿podríamos decir, acaso, que la obra es una suerte de extensión de la corporalidad del artista? Esto se plantea como un cuestionamiento constante en el mundo de la creación artística.

Comprender la producción de obras relacionadas al cuerpo —y al espacio en que ambos habitan— como producción de identidades conlleva, en parte, tener en claro que la

---

<sup>2</sup> Que será explicado más adelante.

experiencia estética no solo emerge desde la relación visual del público con la obra, sino del cuerpo de éste con respecto al contexto espacial en que la obra y el espectador se encuentren; es decir, es un cuerpo en un espacio, o mejor dicho, un espacio que se desarrolla desde un “ser-en-el-mundo” del cuerpo (Pallasmaa 2006, p. 11, cita en Goeni 2016). El espacio es un factor tan ligado a la experiencia humana que muchas veces nos volvemos inconscientes de que este es esencial en nuestras vidas<sup>3</sup>. La arquitectura, menciona Gioeni, es una proyección del cuerpo en el espacio; en este sentido, se puede extrapolar esta relación a la ubicación de obras artísticas en el espacio arquitectónico —como cuerpos— y, por consiguiente, también afectar la relación del cuerpo del espectador con el espacio donde las obras habitan.

Como dijo Hassenzahl, “La experiencia es primordial, y el producto solo un medio” (Hassenzahl 2010, p. 63). En este sentido, los wearables se presentan, en esta investigación, no solo como aquello que se hibrida con una corporalidad, sino como objetos artísticos mediáticos para generar un tipo de experiencia estética en relación al cuerpo en el espacio.

Esto, a mi parecer, evidencia el carácter performativo del desarrollo de obras ligadas a la espacialidad y el cuerpo, entendiendo éstas como las experiencias estéticas analizadas por Diana Taylor (2006), es decir, ciertos *actos sociales* entendidos *desde* la performance, los cuales cuentan con un importante factor ritual —e.g. La Fiesta de Tepoztecatl. Según Taylor, este tipo de tradiciones requieren solamente de la participación del espectador para desarrollarse; la performance de estos ritos no requiere necesariamente de un acto de fe, pero sí de la participación del antes espectador, quien se vuelve así partícipe activo del ritual, entrando en la performance que la fiesta religiosa representa.

El aspecto performativo de este tipo de actos sociales permite que exista una separación entre lo religioso y lo tradicional, donde un participante puede no considerarse religioso, e incluso puede no conocer la historia de origen de la celebración, pero se hace partícipe de ésta por la tradición preponderante (Taylor 2006). Esto permite extrapolar los análisis performáticos a otros ámbitos culturales.

En este sentido, si el espectador se vuelve voluntariamente partícipe de la performance que conlleva la experiencia de una obra tridimensional, la comunicación entre el artista y el espectador se podrá llevar a cabo a través de la obra misma, ya que el acto de

---

<sup>3</sup> La importancia de investigaciones artísticas desarrolladas en cuanto al espacio es gigantesca. Para un desarrollo de esta idea en particular, revisar **Cabos Suelto** (1).

entrar al espacio donde la obra es presentada, representa un símil con el acto ritual-religioso del cual Taylor habla<sup>4</sup>.

De esta forma, es posible decir que toda puesta en escena conlleva la noción intrínseca de cuerpo y performance —mientras el espectador pueda sumergirse experiencialmente, volviéndose parte de ésta. Por consiguiente, podría adentrarme a argumentar que es factible extrapolar esta idea sobre la puesta en escena a las exposiciones visuales —en tanto responden a la experiencia estética del cuerpo del espectador en el espacio, con el carácter performativo que Taylor menciona<sup>5</sup>. He aquí, a mi juicio, un punto de unión innegable entre las artes escénicas y las visuales, donde la forma en que se presentan las obras para con los espectadores resuena y radica en la relación de estas con el espacio, y del espacio en relación al cuerpo de espectador.

Fischer-Lichte (2011) menciona que es crucial para lo performativo la relación entre emisor y receptor, performer y público, actor y audiencia —al igual que Larraín, cuando describe este aspecto para con la conformación de identidad del sujeto. Esta relación puede, en el transcurso de la acción, cambiar los roles que ambos agentes comunicativos cumplen, dando espacio para nuevos pactos y cuestionamientos. En una performance artística, la brecha de relación entre el performer y el público pareciera estar menos clara que en una performance social, donde la relación suele ser más simétrica, cercana y preestablecida, producto del pacto comunicacional que atañe a un contexto dado por una sociedad con sus propios protocolos comunicativos y relacionales.

En este sentido, es necesario tener claro que el concepto de performance resulta ser una parte importante de esta investigación, ya que es en el proceso de hibridación cuerpo-objeto que la obra se desarrolla. Esta hibridación ocurre en el cruce entre las corporalidades del cuerpo del sujeto y el objeto, acción que es performática tanto en su carácter conceptual como material.

En un contexto teatral —que podría ser extrapolable a esta investigación—, existe un estado de *presentación* del cuerpo y otro de *representación*, los cuales ocurren de manera simultánea y a través del mismo cuerpo. Un cuerpo que realiza una acción realiza esa acción per se, ¿pero qué tanto de esta acción le pertenece "al personaje" y qué tanto "al actor"? Eugenio Barba (1988) describe cómo el actor 'presta', de alguna manera, su cuerpo al personaje, para que este se encarne y realice la acción. Pero, como plantean Bourdieu y

---

<sup>4</sup> Cabe mencionar que nuevamente se presenta el cuestionamiento por la extensión de la corporalidad del artista por medio de su relación con la obra creada.

<sup>5</sup> Para un desarrollo de esta idea en particular, revisar **Cabos Seltos** (2).

Christian, existe una inseparabilidad de la experiencia propia del actor y la performance que se lleva a cabo: “Los artistas traen consigo ideas sinceras y creativas a sus roles al integrar formas de performances culturales que les son únicas” (Christian 2017).

Es por esto que la performatividad del proceso de hibridación cuerpo-objeto debe entenderse, también, con esta dualidad de representación y presentación: existen un cuerpo y un objeto que se *presentan* —por separado— y una nueva identidad que se *representa* a través del híbrido cuerpo-objeto. Toda performance conlleva un factor de experiencia, de *erlebris*, como menciona Turner (2002, cita en Diéguez, 2007, p. 49), y este puede persistir en el devenir de los cuerpos y objetos asociados a la performance, tanto desde los espectadores como desde el artista y el arte-acción ejecutado. Esto “que queda” es la experiencia evidenciada en el relato, los vestigios o reverberaciones de la performance, por la cual emerge la conformación de identidad, al ser el camino por el cual el sujeto realiza la autorreflexión identitaria y hace el cuerpo propio a través del accionar de cuerpo.

Es por este proceso de la conformación de nuevas identidades que la performance resulta ser un eje tan importante para el desarrollo de obra de esta investigación. La conformación de identidad se basa en una lucha entre disidencia y hegemonía, entre alinearse o desalinearse respecto de los cánones preestablecidos, en identificarse o desidentificarse ante las categorías colectivas, los otros y las posesiones, como menciona Larraín (2003). En todo proceso de conformación identitaria debe haber tensión y resolución, momentos de conflicto y desenlaces.

Turner dice que el drama social enuncia momentos disarmónicos que surgen en situaciones de conflicto. Los dramas sociales constan de una brecha, una crisis, una acción reparadora, y una reintegración. La liminalidad ocurre en la crisis, y la acción reparadora transita entre estos límites, buscando generar un vínculo entre A y B, reintegrándolas. La performance es el acto que busca acortar la brecha, resolver la crisis, reparar lo perdido. La performance es la excusa para recrear ese vínculo.

Así, podemos entender la performance como el conflicto entre el cuerpo y su semántica cuando este se pone en acción. La performance es la presentación de una representación consciente de aquello que el cuerpo transmite simbólicamente. La performance es la narrativa que surge de un cuerpo en representación de aquello que este mismo comunica en su contexto socio y biopolítico. La performance es lo que emana del cuerpo en acción. El cuerpo, como elemento semántico, es en sí, y por su sola presencia, una potencial enunciación de la promesa de la performance que Phelan (2011, p. 102) describe, ya

que con el solo hecho de estar presente existe la potencialidad de su acción, por lo que, al hacerse presente, este entra en acción —performance.

La performance artística se resiste a una estética más hermenéutica, pero conserva ciertos aspectos propios de los protocolos relacionales artista-audiencia/objeto-audiencia propios de una hegemonía eurocéntrica moderna —como la no intervención del público—, y sin embargo pretende poner estos aspectos en tensión y subvertirlos, poniendo al espectador en una posición más activa dentro del desarrollo de la acción.

Muchos artistas visuales no se cuestionan sobre las implicancias del cruce entre sus obras y el espacio, y se olvidan que tanto espacio como cuerpo conllevan significaciones que se entrecruzan en las semánticas de sus corporalidades.

Esta forma de entender la producción artística podría abrir más espacios para investigaciones de carácter interdisciplinario entre las artes, en especial en investigaciones a través de la práctica, ya que entremezcla, e incluso borra, algunos de los límites impuestos a través de la división de las artes: ¿dónde comenzaría la danza y empezaría el teatro? ¿Dónde estaría el límite entre la performance proveniente de las artes visuales y un músico callejero? ¿Podríamos entender el orden de las orquestas como esculturas en el espacio? ¿Hasta dónde es el espectador parte de la obra, la obra parte del espectador, y el espacio parte de ambos —y viceversa? ¿Puede la muerte de Ofelia ser entendida como una pintura sobre el escenario? Estas interrogantes son solo una llave para abrir las puertas que dividen disciplinas artísticas, protegidas tras bóvedas de tradición académica que olvida que son todas parte de un todo.

Creo necesario mencionar ciertas consideraciones sobre el Arte Dialéctico y desarrollo de la obra, para entender un poco más los puentes interdisciplinarios que deberían ser, a mi parecer, cruciales en el ámbito creativo —en especial en tanto implicaciones de la performance, el espacio y la corporalidad.

Según Frank Sita (2019), el desarrollo de un arte dialéctico permite una apertura para con el proceso de creación de la obra, generando un diálogo entre ésta y artista, dejando espacio para la ejecución del proceso sin centrarse en el fin último de éste que es, en sí, la obra resultante de dicho diálogo.

En palabras de Sita, es necesario “respetar el proceso más que el producto” y, así, crear desde distintas perspectivas al “empatizar con otros puntos de vista, otros argumentos, otras perspectivas y, también, otras formas de arte” (cita en Crooks 2019)<sup>6</sup>. Por consiguiente,

---

<sup>6</sup> Crooks 2019, 8:40.

creo que enfocar el desarrollo del arte contemporáneo en proyectos interdisciplinarios es crucial, para así llevar a cabo una investigación artística con el fin de aportar al desarrollo de una identidad artística chilena contemporánea. ¿Cómo incorporar elementos de nuestros orígenes precolombinos, nuestra hispanidad europea, y nuestra nueva sociedad globalizada para desarrollar un “arte chileno”? ¿Y cómo desarrollar esto en el campo de la escultura y la performance según su relación con la corporalidad y el espacio?

Así también, debo mencionar algunas consideraciones sobre Abstracción y Técnica: ambas guardan relación en tanto forma por la cual se aprende la técnica para luego romper las reglas aprendidas y generar un desarrollo artístico nuevo. “El arte, al igual que el lenguaje, no es nada más que abstracción; lo más cercano que podemos llegar de expresar la verdad” (Crooks 2019).<sup>7</sup>

Sita dice que, para desarrollar una obra, el artista debe “centrarse en lo que trata de decir y, si puede, probar otra disciplina artística para argumentar en contra [propia]” (Crooks 2019).<sup>8</sup> Cuando un artista se encierra en su pensamiento, dice Sita, este se engeguece por su propio pensamiento, haciendo necesario que el artista se desarrolle fuera de su área para generar un diálogo con el argumento que su obra presenta.

En este sentido, puedo decir que mi quehacer artístico en diversas disciplinas artísticas —como escultura, poesía, teatro, belcanto, pintura, dibujo, fotografía, entre otras— se ve particularmente increpado. Por un lado, el estudio de dichas disciplinas conlleva una especificidad de las técnicas utilizadas, y también una serie de reglas que, usualmente, no se *deberían* romper. Existen, por ejemplo, ciertas tradiciones cerámicas en las cuales solo se enseña un método —aunque en algunos casos existen variantes— para crear una forma específica, como es el caso de los cuencos cónicos japoneses o los jarrones lunares coreanos. En el canto clásico, por ejemplo, existen técnicas “apropiadas” y “erróneas” para la producción y proyección de sonidos. También así sucede con la performance instrumental y vocal de ciertos estilos musicales. En el teatro existen diversas escuelas y técnicas de actuación que también ven formas específicas de cómo enfrentar el proceso creativo y la técnica de ejecución actoral. Es imprescindible el cuestionarse sobre dichas ‘técnicas’ de cada disciplina a la hora de crear desde una visión artística dialéctica para, así, desarrollar una suerte de codificación de la abstracción —es decir, de los conceptos que se quieren transmitir a la audiencia o público.

---

<sup>7</sup> Crooks 2019, 12:53.

<sup>8</sup> Crooks 2019, 22:21.

Sin estos cuestionamientos, el arte se estanca, se encasilla. Y esto no quiere decir que no exista valor en aprender y aprehender diferentes técnicas y disciplinas en tanto unidades con sus propios parámetros y formas de desarrollo, sino todo lo contrario. Es muy importante aprender las reglas y métodos de las distintas técnicas, ya que sin conocer los límites estos no se pueden transgredir. Se requiere aprender las clasificaciones y dominar las tradiciones, para que estas se conviertan en un set de herramientas, un montón de cartas de una baraja, y que uno, como artista, pueda elegir cuáles poner sobre la mesa y cómo jugarlas y utilizarlas.

## **Objetivos**

General: Comprender la relación de hibridación entre la corporalidad y los wearables, en tanto construcción de nuevas identidades, a través de la producción de obras.

Específicos:

1. Identificar de qué manera se comportan las corporalidades y los wearables al ser hibridados y transmutados en cuerpo-objetos.
2. Identificar de qué manera las volumetrías del cuerpo hibridado se desenvuelven en el espacio.
3. Evidenciar y contrastar las percepciones temático-narrativas de los espectadores sobre los cuerpos hibridizados en su estar-siendo en el espacio.

## **Metodología**

Se desarrollaron cinco “esferas” de investigación, donde la primera se refiere a la recopilación de datos, información, autores, y todo aquello que permitiese el desarrollo de un marco teórico sólido y contemporáneo —esta esfera continúa en paralelo con el avance de las otras. Por su parte, las siguientes tres esferas investigativas dan cuenta de los componentes centrales de la investigación en cuanto a la producción de obras: hibridación cuerpo-objeto; relación entre corporalidad y wearable con el espacio; y el punto de encuentro entre el cuerpo-objeto con el espacio y los espectadores. La quinta esfera corresponde al desarrollo de una memoria de obra, que evidencia los hallazgos emergentes de los pasos anteriores —esta también se ha desarrollado de forma paralela.

Me parece importante mencionar que, en cuanto metodología, estas “esferas” no son necesariamente consecutivas, sino que van funcionando de forma paralela, mutando, constantemente, durante el desarrollo de la investigación. Es así como, en distintos momentos del desarrollo de esta memoria, las distintas etapas se han ido correlacionando y modificando unas a otras. De ahí mi preferencia de llamarles esferas y no etapas, haciendo alusión a una especie de Diagrama de Venn en 3D, donde el conjunto de las partes crea el sistema complejo de interrelaciones propios del desarrollo de memoria y obra —sin embargo, son términos intercambiables entre sí.

Primera esfera:

Desarrollo de un marco teórico conceptual por el cual se ha guiado la creación de obra. Para esto, se han investigado temas y conceptos relacionados a los estándares de belleza

hegemónica, transfiguración, anulación de rasgos, hibridación cuerpo-objeto, y la objetivación del cuerpo, entre otros puntos claves que de la investigación se desprenden.

También, parte de esta etapa ha sido buscar espacios que, de alguna forma, se relacionen con las temáticas a tratar, la materialidad, los conceptos, etc., en pro de la exposición de las obras creadas. Así mismo, se buscó definir el tipo de público de dicho espacio y desarrollar la narrativa visual para dicho lugar. Esto conlleva, por supuesto, crear obras que dialoguen con los espacios y corporalidades, lo cual afectó directamente en el desarrollo de obra en las siguientes tres etapas.

El marco teórico conceptual emergente de esta etapa se evidencia en la sección de **Introducción** del presente documento. También se puede encontrar en el desarrollo de una taxonomía de los wearables en la sección **Sobre los Wearables**. Obviamente, esta etapa investigativa influencia fuertemente el proceso de producción de obra, por lo que se puede encontrar reverberaciones de esta en la sección **Desarrollo de Obra: Montajes**.

Segunda esfera:

Se ha desarrollado un cuerpo de obra ligado a la *hibridación cuerpo-objeto*, donde el proceso de creación de obra se vio centrado en explorar esta unión de narrativas visuales desde la exploración de la hibridación. De esta forma, las obras desarrolladas buscan ser capaces de, por un lado, sostenerse por sí mismas en el espacio o medio en el cual habitan de forma autónoma, pero también colectiva. Por otro lado, estas pretenden rendir cuentas a las características propias que emergieron de su proceso de creación.

En cuanto a los métodos de producción, en esta etapa, se han explorado distintas materialidades en función de una investigación más holística de la relación de hibridación cuerpo-objeto. Algunos medios que se tenían preliminarmente considerados, producto de mi afinidad con ellos, son el yeso, los textiles, y la cerámica. Pero, producto de las dificultades que surgen de la situación sanitaria a nivel nacional y mundial, me vi obligado a repensar las materialidades y procesos —siempre prestando atención a la performatividad intrínseca de la corporalidad y el wearable. Así, se inició un proceso de investigación material con papel maché, una materialidad que no había trabajado con anterioridad. El uso de esta materialidad se entrelazó con el desarrollo de montajes audiovisuales —que tampoco formaba parte del repertorio común de mi quehacer artístico.

Este eje investigativo, producto de su carácter exploratorio de materialidades, se vio, por lo tanto, fuertemente influenciado por los registros audiovisuales, fotográficos, de dibujo, mapas conceptuales, etc., en función de una generación de archivo sobre la producción y las

materialidades. Parte de este proceso puede ser visto en la sección **Sobre la Práctica**, en tanto trabajos preliminares, al igual que en la sección de **Desarrollo de Obra: Montajes**, en **Montaje 1**, donde aún existe una investigación muy preliminar del wearable con su propia materialidad y del cuerpo como materialidad semántica dialogante.

Pasos metodológicos de desarrollo de obras:

1. Generar/obtener moldes para trabajar sobre ellos.
2. Experimentación volumétrica según materialidad - anulación de rasgos, objetivación del cuerpo, desproporciones, etc.
3. Producción en función de referentes visuales y hallazgos de experimentación volumétrica.
4. Tomar registros de wearables en uso.
5. Analizar registros para replantear nuevos wearables para producción de series.
6. Volver a paso 3 con análisis en cuenta. Hasta este paso, la secuencia puede repetirse varias veces, en función de la serialidad.
7. Generar registros, tanto fotográficos como audiovisuales, de las series.
8. Experimentar con posibles formatos de montaje.

Tercera esfera:

En esta etapa se ha buscado desarrollar un cuerpo de obra ligado a la exploración de la relación entre corporalidad y wearable con el espacio. Este eje del desarrollo investigativo se ve fuertemente influenciado por la instalación y ubicación de los cuerpo-objeto en el espacio. La focalización de producción debe dar cuenta de la espacialidad y su relación con la corporalidad y el wearable. En esta fase, se ha vuelto necesario indagar y registrar cómo se podría generar una distorsión del espacio según su relación con los cuerpo-objetos, para dar luces que pudieran influenciar el cuarto eje. Así mismo, fue necesario llevar registros de este proceso, en pro de una generación de archivo sobre la corporalidad y el wearable y su relación con el espacio. La exploración material del segundo eje afectó directamente el desarrollo del cuerpo de obra de este, ya que funciona como un proceso de desarrollo casi genealógico.

El desarrollo de esta etapa se evidencia en la sección de **Desarrollo de Obra: Montajes**, en **Montaje 2**. En este montaje en particular, ya se comienza a pensar conscientemente el factor de espacialidad del cuerpo-objeto en las producciones audiovisuales, al igual que la espacialidad y montaje de las proyecciones audiovisuales a la

hora de ser expuestas *in situ*. De aquí en adelante, el factor de montaje de la proyección audiovisual se volvió de interés esencial para el desarrollo de obra, ya que corresponde al desarrollo del tercer eje investigativo.

Cuarta esfera:

Se ha buscado desarrollar un cuerpo de obra que explore el punto de encuentro entre el cuerpo-objeto con el espacio y los espectadores. Por su carácter sintético, en relación con los ejes dos y tres, esta fase da cuenta de hallazgos emergentes del desarrollo los otros cuerpos de obra. Así, la exploración material del segundo eje ha afectado directamente el desarrollo de este, así como también aquello que emergió de la relación de los cuerpo-objetos y el espacio en el tercer eje. El elemento de montaje de las proyecciones audiovisuales se ha vuelto, así, un factor crucial para el desarrollo de obras, ya que corresponde al desarrollo del tercer eje investigativo. Del **Montaje 3** en adelante, ya no se concibe la producción audiovisual sin la consideración consciente y expresa del montaje espacial *in situ* de las proyecciones audiovisuales, por lo que las narrativas visuales de dichas proyecciones toman un rol central en la producción de obra, ya que busca dar cuenta de la relación cuerpo-objeto con el espacio y el espectador.

Quinta esfera:

Esta parte consiste en la creación de una memoria de obra que evidencia los hallazgos emergentes de los ejes investigativos. Creo, como se discute comúnmente, que el valor académico de las obras artísticas sí representa una dimensión intelectual válida por sí misma, y que la investigación desde la práctica artística puede significar el levantamiento de data, tanto teórica como práctica, muy importante (Silva y Vera, 2010). Por esto mismo, encuentro innegable la riqueza de la producción de una memoria de obra asociada a dicha práctica. No ha sido común encontrar, históricamente, documentos que den cuenta de los procesos, conceptualizaciones, formas de ver el mundo, y maneras de entender la propia práctica de artistas del pasado; y en los casos en que sí se encuentra esta información, se produce un revuelo en el mundo académico, ya que esto nos permite entender, en parte, la experiencia de dicho artista para con su producción.

Esta memoria de obra busca, por un lado, dar cuenta del proceso de producción de obra y, por otro lado, ahondar en la temática del wearable, dando un primer acercamiento al desarrollo de una taxonomía de los wearables, lo cual presenta un aporte teórico a áreas como los estudios de performance, las artes visuales, la antropología, la industria del marketing, la psicología, entre otros.

Creo importante recalcar, nuevamente, que esta quinta esfera ocurre de forma simultánea al desarrollo de obra, ya que emerge como un “vaciado de bitácora”, un espacio donde las ideas, observaciones, comentarios y demás hallazgos de la investigación práctica se van consolidando y limpiando.

### **Referentes Artísticos Preliminares**

Varios artistas han explorado en su obra el cuerpo como tema y el cuerpo como problema. Así también, lo que respecta con las corporeidades y corporalidades. El cuerpo es una temática común en el arte desde que se tiene registro, ya que es tanto lo que habitamos como el medio por el cual lo hacemos. En cuanto a la corporalidad, algunos referentes contemporáneos importantes en el desarrollo de mi obra son Salman Koshroo, Nick Cave, Lisa Bufano, Olivier de Sagazan, Valentina Serrati y Viktoria Modesta. Algunos trabajan la corporalidad desde sus límites, cuestionándose dónde comienza y termina el cuerpo en su corporalidad. Otros en cuanto al espacio que la corporalidad conlleva y cómo ésta interactúa con el entorno. Algunos trabajan con la objetivación del cuerpo, y otros con objetos. Incluso, varios pueden conectarse con la hibridación del cuerpo.

Me centraré en los trabajos de Olivier de Sagazan, *The Elements Issue 17* (2018); Nick Cave, *Soundsuits*; y Valentina Serrati, *Tuyo-Mío* (2010). Creo que estos trabajos pueden dar una buena referencia en cuanto a las temáticas de la investigación, abriendo también las posibilidades estéticas de cómo abordarlas.

#### Olivier de Sagazan

Olivier de Sagazan es un artista francés nacido en Brazzaville, Congo, en 1959. Su trabajo, normalmente, involucra la construcción de capas de arcilla y pintura sobre el propio cuerpo y rostro, transformando la propia identidad conocida, y revelando un ser mitad humano, mitad animal que busca comprender su propia naturaleza a través de sus acciones y relación con el medio. Dice, “Quiero revelar los enigmas de un rostro y, por lo tanto, del Ser que lo anima. Para mí, la desfiguración en el arte no es un acto hostil contra la vida: por el

contrario, la borradura es una medida de pérdida, y la transformación una medida de fuerza” (de Sagazan 2020).

En *The Elements Issue 17* (2018), de Sagazan explora esta conformación de una nueva corporalidad desde cómo el individuo entiende su propio cuerpo, se toca, deforma parte de la cara, de la cabeza, crea expresiones corporales que surgen desde esa sensorialidad. Esta video performance es narrativa, en tanto nos presenta un personaje que busca un autoconocimiento de su corporalidad, pero no es sincrónica ni lineal, ya que los mismos planos y parámetros de la experiencia del tiempo se ven transfigurados. Los sonidos podrían hacer alusión a una suerte de cántico tribal, pero también son claro reflejo del sonido de la corporalidad humana interactuando con la corporalidad propia de la arcilla. La hibridación del material con el cuerpo crea, definitivamente, una nueva corporalidad, pero que no necesariamente podría verse como cuerpo-objeto, ya que no hay una objetivación del cuerpo presentado en la videoperformance.

#### Nick Cave

Nick Cave, artista afrodescendiente estadounidense, comenzó a realizar sus *Soundsuits* en respuesta al conflicto de Rodney King, quien fue arrestado y abusado físicamente por la policía de Los Ángeles en 1991. Un videoaficionado grabó el incidente desde su balcón, y la noticia se hizo pública. Durante el juicio de King en 1992, se presentó el video y otras muestras de violencia policial hacia la comunidad afroamericana de Los Ángeles. El jurado, principalmente compuesto por hombres blancos heterosexuales y conservadores, absolvió a los cuatro policías agresores, a pesar de la clara violencia y abuso de poder. Esto estalló en una serie de “disturbios raciales”, como les llamaron en la época. (Public Delivery, 2020)

Cave, viendo este conflicto racial también presente en su comunidad, comenzó a preguntarse por lo que se siente al ser descartado, mirado en menos, “destituido” como hombre afroamericano. Con la idea de descartar en mente, se le ocurrió experimentar con unas ramas que encontró en el parque; pequeños trozos de madera que están “descartados” (Public Delivery, 2020). De ahí nació su primer *Soundsuit*, el cual actuaba como una barrera y como una nueva corporalidad para relacionarse con el espacio. Tenía una sonoridad especial y muy propia de sí mismo, asociada al material y a su interacción con el espacio. Y no pasó poco tiempo para que los registros que tomaba de su *soundsuit* mostraran un cambio en la personalidad de la corporalidad cuerpo-objeto; parecía haber emergido un personaje.

Nick Cave reflexiona, junto con sus nuevos *soundsuits*, sobre estas nuevas corporalidades, y cómo esta especie de wearable sonoro es un generador de identidad cuando es puesto en performance. Cave dice que es un acto liberador, donde el mundo deja de existir por unos instantes, y el ejecutante se entrega a la corporalidad del *soundsuit*.

En algunos de sus más recientes *soundsuits*, como el realizado en 2011 y reinterpretado en 2015, con adornos de porcelana, una estructura metálica, otros adornos y cadenas, y un cono de vitrola —elemento característico—, muestran tanto la relación identitaria sujeto-objeto como las conexiones de los objetos con las categorías colectivas. (Larraín 2003) Es difícil no cuestionarse, en especial en estos tiempos en que el consumerismo está tan arraigado a la sociedad, por los límites entre dónde comienza nuestra corporalidad y dónde los objetos son solo aquello con que la corporalidad interactúa, en vez de extensiones de nuestras corporalidades.

#### Valentina Serrati

Valentina Serrati, artista multimedial chilena, explora en su obra *Tuyo-Mío* (2010) una reflexión acerca de los territorios de un individuo y el de un “otro”, específicamente en cuanto a las relaciones de pareja. La obra consiste en una performance en el espacio público, donde la artista recorre Santiago desde su domicilio hasta el de su pareja, mientras se encuentra dentro de una burbuja plástica inflada.

Este trabajo toma, de alguna manera, la hibridación entre el cuerpo y el objeto, donde la corporalidad de uno afecta la del otro y viceversa. La burbuja se convierte en una barrera del mundo que la rodea, que es a la vez contenedora del cuerpo mismo, casi como una extensión de la piel. La burbuja llama la atención de transeúntes, casi forzando el inicio de la relación entre el “otro” expectante para con el individuo que conforma su identidad, descrita por Larraín (2003), pero sin llegar a un feedback concreto, por lo que este eje de la conformación de identidad se ve solo tensionado, pero no resuelto por la obra.

Algo que resulta muy interesante de la relación con el objeto y la corporalidad, es cómo estas cambiarían en su lectura por los espectadores si la performance se realiza bajo otro contexto. Las categorías colectivas (Larraín 2003), en este caso, permitirían influenciar la identidad de la performance a través de una nueva percepción del “otro”. Por ejemplo, esta misma acción llevada a cabo durante la pandemia, podría ser resignificada de forma radicalmente distinta desde el espectador, tomando la burbuja como una real barrera de protección contra el contacto; lo cual mostraría un lado inverso en cuanto al original de “relaciones de pareja”.

### Referentes Artísticos Posliminares

Me parece importante mencionar que, durante el transcurso de esta investigación, han surgido nuevos referentes artísticos que deben ser mencionados. Ya sea a través de sus prácticas, estéticas, o formas de entender o presentar el cuerpo, los objetos, el espacio o al espectador, estos artistas han permeado, de una u otra forma, el desarrollo de obra, por lo que deben ser mencionados, aunque sea de forma breve, para poder esbozar algunos de los cuestionamientos e intereses visuales y conceptuales que han ido surgiendo en la práctica.

Estos referentes no serán tratados de la misma manera que los preliminares, ya que están aún permeando y dialogando con el desarrollo de esta investigación desde un punto de vista creativo. Es así cómo les presento a modo de “ventanas” por las cuales poder ver y abrir un poco el devenir de la producción de obra.

#### Lyuba Matyunina

Artista visual y performer que, con un enfoque antropológico, corte mítico, y uso de redes sociales, abarca la creación bajo un marco de realidades alternas. La yuxtaposición de cuerpo, espacios, y diferentes objetos es un elemento central en su proceso creativo, para poder generar nuevas identidades desde lo absurdo, lo ritual, lo religioso, y el imperante y vertiginoso proceso de globalización. Su forma de abordar la corporalidad en función de la incorporación de wearables y la realidad virtual propia de redes sociales, presenta nuevos campos y espacios de difusión de “mitos visuales” virtuales, ficciones propias de un mundo estético propio de la emergencia de nuevas identidades desde su creación de obra. Ante todo, existe una gran preocupación de realizar registros que evidencien *el habitar* de dichas nuevas identidades en un espacio, lo cual es también un ámbito de mi quehacer artístico.

#### Mono Giraud

Fotógrafa y diseñadora argentina. Toma su inspiración de la dicotomía entre la necesidad y lo innecesario, atravesando y disfrutando la experiencia del proceso de creación para apropiarse del espíritu de los materiales, generando su impronta, que tiene que ver con el modo de percibir las cosas y cómo intervenirlas. La artista argentina dijo en una entrevista con Vogue México, “Me interesa la parte humana y sensible de mis creaciones. Que tengan alma, que estén vivas, que respiren. Una mesa hermosa no es nada sin personas que la rodeen. Un vestido no significa nada sin que alguien lo viva. El ser humano es la energía que le da intención a las cosas” (Galfione 2020).

### Francisco Ríos Araya

Escultor y performer. Su trabajo tiene que ver con la representación del funcionamiento de la estructura ósea, caballos y figuras humanas y la exploración con elementos abstractos relacionados con la sensualidad y el origen de la vida, trabajando con materiales tales como arcilla, greda, metal, resina, madera, nieve y, actualmente, fibras naturales. La cualidad tanto escultórica como performática de su trabajo lo ha llevado a explorar estos procesos de hibridación cuerpo-objeto en función de la representación de seres arquetípicos mitológicos, que se repiten en las diferentes culturas ancestrales, mostrándolos como la conexión entre lo terrenal y celestial a través de la corporeidad o encarnación de estos seres en un cuerpo alterno, que funciona como una especie de receptáculo para la identidad mítica.

La hibridación cuerpo-objeto permite, en su caso, la trascendencia al habitar único de identidades en un cuerpo, pudiendo albergar a más de una de forma simultánea mientras esta corporalidad híbrida y proceso de representación se lleva a cabo o, como describe Barba (1988), mientras se lleva a cabo la generación del cuerpo ficticio actoral.

### Fecal Matter

Colectivo formado por Hannah Rose y Steven Raj, quienes se unieron por su mutuo encanto con el cambio y la expresión corporal, sin restricciones propuestas por estándares de dominación hegemónicos, sino tomando estas estéticas como precursores de cambio en cuanto a las corporalidades y expresiones identitarias en torno a la corporalidad, sobre todo en contextos de espacio público y la utilización de medios tecnológicos para la producción de obras híbridas tanto en su plástica como en su virtualidad. Su forma de abordar la corporalidad en función de la incorporación de wearables que se vuelven, junto con el uso de medios tecnológicos, literalmente cuerpos híbridos, corporalidades que trascienden el convivio entre cuerpo y objeto y se vuelven, en uno solo, un cuerpo-objeto.

### Pissy Pussy

Artista y performer no binarie, quien emerge en el mundo del wearable art desde la vida nocturna de Brooklyn. Pissy promueve y entiende su trabajo desde la creación de piezas vestibles en función de la transformación del cuerpo a través de sus cualidades formales —volúmenes, texturas, colores, etc. Su trabajo es muchas veces calificado como bizarro, inusual, cautivador, y escandaloso, y sin falta de motivos, ya que ha emergido como un

“enigma de la noche”, llegando a colaborar con artistas como Francois Nars, Nicola Formichetti, Sasha Velour, David LaChapelle, y Pol Kurucz, quienes han visto en su trabajo un espacio para la creación de nuevas identidades y corporalidades desde una estética under y progresista, vagando sobre los límites del fetiche, la moda contemporánea, y el postporno.

### **Sobre los Wearables**

Como se menciona en la introducción, el concepto de wearable corresponde a un préstamo léxico desde el inglés, que posee una dificultad muy grande en cuanto a su traducción, ya que su rango de uso es muy amplio. Manejar el término en su idioma original —y como préstamo léxico— promueve un entendimiento más eficaz, a mi juicio, en la no traducción de la palabra. Esta suele traducirse como “(objetos) vestibles”, pero el bagaje lingüístico asociado a esta palabra no contempla, por ejemplo, wearables como algunas prótesis o ayudas técnicas y tecnológicas, dejando una amplia gama de wearables fuera de la acepción de “vestibles”.

Los wearables pueden describirse como los objetos que se utilizan sobre el cuerpo, o en relación a este, ya sean tecnológicos y/o estéticos, para realizar una tarea o función determinada que extiende, de alguna manera, la corporalidad. Esto puede ir desde aparatos electrónicos de realidad virtual hasta prótesis, máscaras y elementos de vestuario.

Esta terminología relativamente ambigua sobre los objetos vestibles/llevables/ponibles/usables que se describen como wearables presenta, desde un enfoque teórico, la necesidad del desarrollo de una taxonomía, una categorización, sobre aquello que corresponde al concepto de wearable. Este, al ser un concepto multi, trans, e interdisciplinar, puede ser encontrado en diversas áreas, y no se ha realizado un ordenamiento categórico sobre los wearables. En esta sección, se presenta un primer acercamiento al desarrollo teórico de una taxonomía del wearable. Este desarrollo taxonómico presupone un aporte a diversas disciplinas que utilizan el concepto, y producto de la relación estético-teórica de la presente investigación, supone un gran aporte, específicamente, a los Estudios de Performance, donde el concepto de wearable puede ser, muchas veces, esencial.

En esta investigación, producto del enfoque creativo de investigación en el desarrollo de obra, la función escultórica del wearable es enfatizada, al igual que la performatividad propia del objeto que, de alguna manera, se anima en su uso. En este encuentro entre cuerpo y wearable, el cuerpo se va objetivando, a la vez que el wearable cobra una cierta vida por

medio de esta interrelación, generando un híbrido cuerpo-objeto en tanto performatividad del wearable y la corporalidad, generando nuevas identidades performáticas.

Desde un punto de vista académico, es necesario realizar una clasificación sobre estos objetos, ya que, producto del transcurso del desarrollo de obra, es necesario manejar una cierta taxonomía de los wearables y, así, poder comprender una articulación sobre los conceptos de hibridación, corporalidad, cuerpo-objeto, conformación de identidad, entre otros. También es necesario comprender que el término wearable ha estado fuertemente asociado, en los últimos años, al desarrollo de las *wearable technologies*, por lo que existen muchos cruces entre diferentes áreas de desarrollo.

Debido a esto, existen wearables que entrelazan, por ejemplo, la industria de la moda y la médica, o con aparatos para ayudar en la productividad o efectividad en el trabajo, por lo que los cruces entre marketing, tracking, moda, medicina y salud, ocio, entre otros, se ven altamente influenciados por el desarrollo de objetos que hibridan, de alguna manera, diferentes campos o industrias de desarrollo humano.

Creo imposible desarrollar una taxonomía del wearable sin considerar la multi categorización propia de estos objetos que, producto de su desarrollo en función de suplir y llenar las múltiples necesidades humanas, tienden a la interseccionalidad categórica. Moda y ocio, moda y salud, salud y trabajo, entre otros, son algunos de los cruces que podemos observar a la hora de analizar categóricamente los wearables.

Es importante tener en claro que el desarrollo de una taxonomía de los wearables lidia con un contraste sobre el uso técnico del término y la cantidad de escritos sobre estos. Por un lado, el desarrollo contemporáneo de las *wearable technologies* permite un gran acceso a información sobre estos wearables en específico, asociando el término con un sesgo sobre funcionalidad específica relativo al desarrollo tecnológico contemporáneo.

Sin embargo, por otro lado, es posible realizar un análisis retrospectivo sobre la data existente de otros objetos que, históricamente, se clasificarían como wearables. Bajo esta premisa, podemos identificar objetos que no serían calificados como *wearable technologies*, pero que sí serían considerados wearables en términos históricos, como máscaras, armaduras, velos, tocados, joyas, lentes, y fajas, entre otros. En algunos casos, estos wearables podrían incluso entrecruzarse con aquellos desarrollados bajo el marco de las *wearable technologies*, generando estos objetos de clasificación mixta.

Desde un punto de vista clasificatorio, se debe resaltar un aspecto lingüístico sobre el desarrollo del término, donde *wearable* ha pasado a ser un sustantivo desde su raíz como verbo, es decir que, desde su origen, el vocablo representa una acción: del inglés *to wear*,

denotando ser usado/utilizado/puesto según una funcionalidad corporal, como *ponerse* un anillo, *llevar* una insignia, *vestir* un abrigo, etc. Por lo tanto, se debe tener en claro que la taxonomía de los wearables debe ir ligada a sus funcionalidades, es decir, a las formas por las cuales entendemos que el significante cumple o realiza su significado —una suerte de definición epistemológica de la funcionalidad por la cual el sustantivo es significante según el verbo que le da significado.

Tener esto en claro permite una mayor claridad para la clasificación tipológica general de los wearables, ya que se definirían según funcionalidades —y no, como en otras tipologías, según materialidades, morfologías, técnicas de fabricación, etc. Esto no quiere decir que no puedan ser subclasificados según otras tipologías, pero sí que, producto de la definición léxico-epistémica del vocablo, la funcionalidad de los wearables es imperante y categórica en cuanto a su clasificación general. Así mismo, resulta evidente que, desde esta epistemología por funcionalidad, la performatividad del wearable es un punto que hay que tener en claro, ya que, al ser acción y objeto —verbo y sustantivo—, su accionar corpóreo/físico/material resulta central a la hora de comprender su taxonomía.

En cuanto a esta definición epistemológica, es importante tener en cuenta que se abre un espacio de discusión muy presente en ámbitos artísticos y culturales: el rol del arte. Si los wearables pueden cumplir con distintas funcionalidades e incluso, en varios casos, con funcionalidades mixtas, sería importante hacer referencia a la funcionalidad estética que estos puedan presentar. Ya sea que ésta sea su función principal o una adyacente, no se puede renegar de la constante presencia de la estética en la vida humana, ya que pareciera estar ligada a una razón ontológica del ser humano, donde la apreciación, estudio y desarrollo de los valores sobre el sentimiento puro y sus manifestaciones —las artes— se hacen presentes.

Desde esta discusión sobre funcionalidad y clasificación de los wearables se puede argumentar una clara diferenciación entre las *wearable technologies* y los wearables no tecnológicos, donde se ve una bifurcación entre una constante, y casi primordial, funcionalidad ligada a lo estético y una funcionalidad más relacionada con el apoyo tecnológico para con la corporalidad.

Esta bifurcación es muy clara desde términos históricos, debido al giro de enfoque de funcionalidad que surge desde el desarrollo de las *wearable technologies*. Es así posible mencionar la primera categorización general: el wearable tecnológico —donde la funcionalidad principal está ligada a la asistencia tecnológica para con el cuerpo— y el wearable estético —en que se evidencia una tendencia hacia la funcionalidad centrada en el aspecto y cómo esto afecta la corporalidad. De todas formas, es necesario tener en claro que

estas categorías no son mutuamente excluyentes, sino que pueden coexistir en un mismo objeto, siendo estas categorías de análisis sobre el wearable más amplias que las categorías taxonómicas que se pretende esbozar en esta categorización.

Así mismo, es importante mencionar que ya existen taxonomías relativas a las *wearable technologies*, por lo que es posible encontrar literatura sobre dichas categorías, pero no se ha identificado, aún, una categorización en los demás aspectos del concepto de wearable. Las taxonomías existentes suelen enfocarse en la categoría de wearable biológico/médico, como lo sería Alrige, M., Chatterjee, S. (2015) con su taxonomía basada en aplicación, forma y funcionalidad, o cuestionamientos sobre la interseccionalidad categórica de los wearables, como sería el caso de Choi, J. R., Seongcheol, K. (2016), quienes se preguntan si los *smartwatch* son propios de la industria de la moda o IT. Problema similar al que Karamaki, H., Lahtinen, S., Tuominen, P. (2018) se enfrentan, analizando la interseccionalidad de lo que denominan *sports wearable technology*, que implica la multicategorización de estos wearables en los ámbitos biológico/médico, moda, y de comunicación/ocio/trabajo. Así mismo, se puede ver la interseccionalidad entre lo biológico/médico con el trabajo en estudios como el de Schall, M., Sesek, R., Cavouto, L. A. (2018).

El hecho de que la categorización de los wearables sea tan mixta, presenta un gran espacio de desarrollo en tanto producción de investigaciones artística, tanto de análisis teórico como de creación, ya que se presenta como una taxonomía que híbrida los diferentes aspectos formales, funcionales y estéticos de los objetos en cuestión.

Preliminarmente, es posible identificar las siguientes categorías en función de la funcionalidad de los wearables:

- Wearable Biológico/Médico
- Wearable Moda
- Wearable Comunicación/Ocio/Trabajo
- Wearable Desarrollo Bélico
- Wearable Ritual/Social

También es posible mencionar ciertas percepciones —o formas de comprender— cuerpos asociados a estas categorías, que serían, respectivamente: cuerpo capaz; cuerpo deseado; cuerpo diario; cuerpo de dominio/dominado; y cuerpo ancestral/social. Estos pueden ser tratados en temas de reflexión teórica en torno a la performatividad identitaria de los

sujetos en relación a los tipos de corporalidades presentes y los wearables *wear*ed (usados/utilizados/puestos/llevados).

Esto presenta un aporte teórico a campos como los estudios performáticos, la antropología, la industria del marketing, la psicología, entre otros. Es primordial entender la relación entre cuerpo y objeto en tanto desarrollo y análisis de los wearables, a sea en tanto su funcionalidad tecnológica o estética, ya que, finalmente, existe una conexión ontológica entre cuerpo y wearable, ya que este segundo es creado y desarrollado en función de la corporalidad y performatividad del cuerpo.

Es necesario tener en cuenta que estos factores pueden comenzar a articularse en función de la cualidad escultórica y performática del enfoque del wearable, en tanto hibridación cuerpo-objeto de la cual trata esta investigación. En el desarrollo de la investigación, se presta atención a estos cuerpos o percepciones asociados a las categorías antes mencionadas —lo cual aparece en las reflexiones en **Desarrollo de Obra: Montajes**.

Como parte del desarrollo taxonómico, se debe aclarar las descripciones de estas categorías antes dadas, con ejemplos tanto de los objetos mismos como de las hibridaciones entre categorías, que son propias de esta terminología relativamente ambigua sobre los objetos vestibles/llevables/ponibles/usables que se describen como wearables.

Producto de los avances taxonómicos en cuanto al wearable biológico/médico, realizados ya desde otras investigaciones, esta categoría será planteada con mayor énfasis y profundidad. Desde esta categorización se puede desprender un sistema categórico que sería aplicable a las demás macro categorías que se plantean en este escrito.

#### A. Wearable Biológico/Médico:

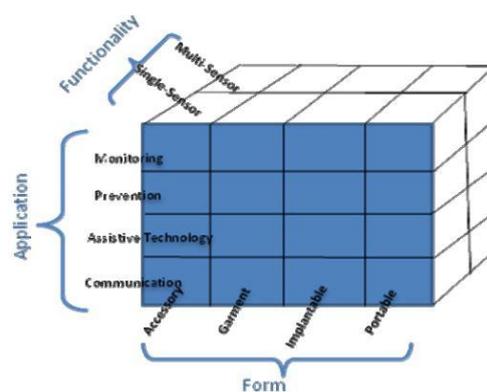
El wearable biológico/médico es, quizás, la categoría de la cual se puede encontrar mayor literatura, con la nomenclatura de wearable, propiamente tal. El desarrollo tecnológico que se ha vivido desde la revolución del Internet y la nueva revolución tecnológica, han producido una variedad de objetos e interconexiones entre estos que, desde un punto de vista académico, ya se han analizado hasta un cierto punto.

Es innegable que existe una gran cantidad de investigadores y académicos dedicados a la clasificación de objetos con funcionalidades tanto biológicas como médicas que puedan, de alguna manera, abordar la corporalidad de los objetos que los utilizarán, para un desarrollo de una nueva corporalidad y, por consiguiente, de una nueva forma de ver y entender el cuerpo y la identidad de los sujetos.

Así, es posible encontrar taxonomías de los wearables biológicos/médicos desde la producción de investigación contemporánea en esta área. Investigaciones como las de Alrige y Chatterjee (2015), con su taxonomía basada en aplicación, forma y funcionalidad, plantean un sistema relativamente sencillo de categorización de estos objetos. Sin embargo, explicitan que, producto del constante y creciente desarrollo de esta categoría de wearable, es difícil seguir los dramáticos cambios de la industria.

Como bien dicen Alrige y Chatterjee, “Wearable technology holds a great promise not just to boost clinical applications but also to advance the general health and well-being of people across the globe” (Alrige M., Chatterjee, S. 2015, p. 496). Esta “promesa” por la mejora de la aplicación clínica y forma de vida de las personas es lo que resulta central para esta categoría de wearable: objetos que tengan como *principal* función la mejora de calidad de vida desde un punto de vista clínico médico.

A mi juicio, la taxonomía planteada por Alrige y Chatterjee es bastante certera, ya que plantea un entendimiento tridimensional de los objetos que se categorizan. Por un lado, se analiza la aplicación, por otro la funcionalidad, y por otro su forma. Se explicita en esta taxonomía que, a pesar de generar células de categorización muy delimitadas, aún existe una interseccionalidad entre las aplicaciones, al igual que en cuanto a las funcionalidades, dependiendo del objeto en cuestión. Por su lado, algunas formas de wearable presentan instancias donde los sistemas inteligentes interrelacionan distintos objetos, por lo que no se genera una interseccionalidad propiamente total, sino un trabajo conjunto y coordinado entre objetos con categorías formales distintas.



<sup>9</sup> Fig. 1

Esta forma tridimensional de categorización me parece muy apropiada para la generación de una taxonomía de objetos que, por su naturaleza, son inherentemente interseccionales, desde un punto de vista de su funcionalidad para con la performatividad del

<sup>9</sup> Alrige y M., Chatterjee, S. 2015, Fig. 1. 3-Dimensional Taxonomy of Wearable Technology in Healthcare.

cuerpo que se relaciona corporalmente con ellos. Para el desarrollo de la subcategorización de las demás macro categorías taxonómicas planteadas en esta investigación, sería posible utilizar este análisis tridimensional, ya que plantean ejes que facilitan la subdivisión de estas.

Dimensiones:

**Aplicación:** esta dimensión hace referencia al propósito central del objeto, los cuales están divididos en cuatro niveles. Los primeros dos niveles se refieren al monitoreo y asistencia que el objeto tecnológico tiene respecto del paciente. Los dos otros niveles se refieren a la prevención y comunicación respecto de la salud de la población.

**Forma:** Existen cuatro clasificaciones específicas en cuanto a esta categoría, las cuales son: accesorio, prenda, implante, y portable. El nivel de implante se refiere, principalmente, a sensores que se llevan tanto fuera como dentro del cuerpo humano, por ejemplo, tatuajes biosensores de glucosa, y los cardioMEMO. El nivel de portables hace referencia a pequeños objetos tecnológicos como smartphones, cámaras de video y micrófonos, entre otros.

El nivel de prenda se refiere a prendas inteligentes (*smart garments*) y e-textiles, que pueden ponerse sobre el cuerpo como sensores de monitoreo de movimiento, temperatura, y otros niveles de data sobre el usuario. El nivel de accesorio, por su parte, se refiere a los wearables que pueden complementar el día a día del individuo, como lo son los smartwatch, smart glasses, smart shoes, smart rings; usualmente siendo estos variados objetos tecnológicos de monitoreo y comunicación que resultan, a su vez, ser los de mayor acceso al público general.

**Funcionalidad:** Debido a que muchos de los objetos tecnológicos utilizados en el campo biológico/médico se han creado tanto con un enfoque uni funcional como con uno multifuncional, es necesario incluir dimensión como un tercer eje de categorización. Muchas veces, incluso, la funcionalidad del wearable en cuestión determina su porte y, por lo tanto, también su forma. Esta dimensión suele ser desarrollada directamente desde su relación con la dimensión de aplicación.

#### B. -Wearable Moda:

La categoría de wearable moda es, quizás, una de las más obvias, hablando desde un punto de vista lingüístico. El verbo *to wear*, es utilizado como una extensión de “lo vestible” —aquello que es puesto sobre el cuerpo. En este sentido, todas aquellas prendas que son utilizadas sobre el cuerpo pueden entrar en esta categoría, como lo serían poleras, vestidos, túnicas, pantalones, chaquetas, etc., pero se ha de tener claro que accesorios tales como

lentes, relojes, collares, tocados, calzado, pecheras, anillos, etc. también pertenecen a este conjunto de wearables, que son tan antiguos como la existencia de las primeras vestimentas.

Debido a este amplio abanico de posibilidades, se debe tener en claro que, hoy en día, la función principal de estos objetos es, ante todo, estética, pero también funcional respecto del tipo de uso del wearable en cuestión, ya que estos deben cumplir con una funcionalidad tanto social como de relación con el medio.

Se utiliza el concepto de “moda” para esta categoría ya que este puede englobar cualquier artículo vestible de uso cotidiano y común —obviamente también sujetos a patrones macro categóricos de construcción social, es decir, las clasificaciones que se pueden compartir con otros individuos, como religión, nacionalidad, clase social, etnia, profesión, género, orientación sexual, entre otras.

Es necesario comprender que, debido a los procesos de globalización imperantes y el énfasis oculocéntrico de la hegemonía, la influencia de “la moda” como categoría es de amplio espectro y alcance. Prácticamente todo ámbito de la vida cotidiana tiene relación tanto con la industria de la moda como con las expresiones culturales e identitarias individuales, por lo que la interseccionalidad con la categorización del wearable moda está presente en casi todo objeto producido desde una lógica de dominio hegemónico asociada, a su vez, a una relación de control entre el norte y el sur globales, el centro y la periferia hegemónicas, y las relaciones de dominio colonial y postcolonial que aún se ven presentes en el desarrollo cultural actual.

La incidencia del wearable moda y las relaciones de poder asociadas a esta tienen una gran potencia sobre la conformación de identidades individuales. Como se ha mencionado antes, el individuo forja su identidad tanto en su interacción con el resto (tanto con sujetos como objetos) como en su autorreflexión sobre esta construcción, por lo que pueden aparecer identidades que se ajustan a patrones de control hegemónicos e identidades disidentes a dicha hegemonía, incluso de forma simultánea.

Así mismo —y en relación con el wearable moda— es como se pueden identificar situaciones donde lo dicho o hecho y lo pensado no son necesariamente concordantes; disyuntiva que surge desde un conocimiento y modo de percepción previamente aprendidos que se contraponen a la autocrítica individual. Lo aprendido previamente, al ser parte del estándar o patrón hegemónico imperante, sería considerado normal o esperado, pero la autocrítica individual podría cuestionar esta norma.

Por ejemplo, un individuo que observa a una joven con minifalda y piensa, negativamente, que “no debiera salir así a la calle”, responde a un canon hegemónico que

pretende un dominio sobre los cuerpos, imponiendo estándares de presentación de imagen pública. Sin embargo, este individuo podría cuestionarse el porqué de esta aseveración al darse cuenta que dicha joven está en su derecho de presentar una imagen acorde a su propia identidad y no, como indica el juicio anterior, a los cánones impuestos.

Muchas de las ideas y discusiones que tenemos, como sociedad, sobre la presentación de imagen, tienen que ver con entender el cuerpo como un objeto que se puede dominar, poseer, modelar. El debate ocurre, en la mayoría de los casos, en cuanto a *quién* puede decidir sobre lo que ocurre con el cuerpo, es decir, quién tiene posesión y control sobre éste. Es por esto que es necesario comprender conceptualmente los objetos que son parte de nuestra vida cotidiana, ya que estos responden a los procesos de control hegemónico y disidencia, identificación y desidentificación, y la construcción de identidades.

### C. -Wearable Desarrollo Comunicación/Ocio/Trabajo:

Esta categoría es, quizás, una de las más interseccionales —en conjunto con la de wearable moda —, ya que es, en sí, pensada bajo múltiples funcionalidades que se interrelacionan constantemente en la vida cotidiana. En un comienzo, se planteó el llamarla wearable interrelacional o interpersonal, debido a su funcionalidad de crear, mantener y promover las relaciones interpersonales. Pero producto de la amplitud de significados posibles desde la utilización de ambas palabras, se prefirió especificar un poco más sobre los ámbitos cotidianos a los cuales se asocian estos wearables.

Los wearables de desarrollo comunicación/ocio/trabajo (wearable COT, si se quiere abreviar), son todos aquellos objetos utilizados en función del cuerpo para el desarrollo y facilitamiento de roles y tareas en contextos de trabajo, ocio, y comunicación entre sujetos.

Es así como intercomunicadores del estilo de manos libres, EarPods, Smartwatches, e incluso algunos wearables de realidad virtual conectados a máquinas que extienden la corporalidad del sujeto puede, en tanto extienden las capacidades corporales, ser considerados bajo esta categoría. El desarrollo de estos objetos viene avanzando vertiginosamente desde el segundo boom tecnológico de los 80s, por lo que es imposible realizar una conceptualización del wearable COT sin hablar sobre este proceso.

La importancia de la tecnología en la segunda ola de globalización de los 80s se demuestra, según menciona Steger (2003), en la posición pivote del internet para con la aceleración de la expansión de conexiones y redes. La forma de relacionarse con la información cambia y, con el desarrollo de nuevas tecnologías, nuestros hábitos y comportamientos también. El desarrollo tecnológico, explica Steger, ha aumentado

abismalmente. Desde los días de codificación en tarjetas perforadas a la virtual “inmediatez” y acceso constante, los desarrollos digitales han cambiado la forma en que los humanos nos relacionamos entre nosotros y con el medio, e incluso con la memoria misma. Aparecen, así, diferencias generacionales en que se evidencian algunas formas de relacionarse con diferentes objetos y, por consiguiente, también diferentes formas de configuración identitaria.

La generación de adaptación digital es, de alguna manera, un punto de transición entre los Baby Boomers y la generación digital. Según describen Kvintova y Dobesoba Cakirpaloglu (2019), la Generación X se caracteriza por la motivación de “trabajar para vivir” en vez de “vivir para trabajar”, buscando balance entre el trabajo y la familia (p. 5527). Se diferencian de su contraparte nativa digital –valga decir generaciones Y y Z— principalmente en su relación con el internet, la proclividad por la tradición y valores tradicionales, pero también por su proactividad y habilidad de adaptación.

Por su parte, las generaciones digitales o bien crecen junto con la tecnología [Y] o nacen con ella [Z]. Ambos, Y y Z, tienen una extrema facilidad –se podría decir que una necesidad— hacia el cambio (p. 5528). Han nacido en un mundo ya globalizado y que, día a día, se expande más, borrando límites, generando conexiones donde antes no había, dejando a la vista la efimeridad de las cosas y la maleabilidad de los materiales, del espacio, de las metodologías.

Estas generaciones tienen una necesidad comunicacional muy grande, pero no necesariamente las capacidades interpersonales para saciarla, por lo que buscan espacios y actividades que medien esta interacción, como RRSS y medios asociados a la creación, generando y buscando una idea de identidad con mayor relación con los objetos y canales mediadores. Muchas veces siendo este un punto de conflicto intergeneracional.

Teniendo en cuenta estas formas de relacionarse con los objetos y medios tecnológicos, es posible entender mejor la realidad de performatividad de las diferentes corporalidades con los wearables COT, ya que cumplen funciones a veces disímiles y otras correspondientes, pero siempre unidas por la funcionalidad primordial que tiene que ver ya sea con un ámbito comunicacional, de ocio o de trabajo y, muchas veces, simultáneamente varios de estos ámbitos.

Producto de estas formas variadas de relación cuerpo-objeto, existe también toda una industria de producción y marketing asociada a los wearables COT, los cuales suelen estar altamente ligados con los wearables moda, producto de las lógicas de mercado y las funcionalidades mixtas que estos pueden presentar.

#### D. -Wearable Desarrollo Bélico:

Muchos de los objetos que podemos encontrar en esta categoría tienen, también, un fuerte componente de “moda”, ya que la guerra es una industria que suele tener un fuerte componente estético, ya que las guerras siempre tienen un factor mediático importante. Sin embargo, es primordial comprender que estos wearables de desarrollo bélico tienen, por sobre todo, la funcionalidad de servir para la industria de la guerra.

En la antigüedad, estos objetos estaban mucho más relacionados con la fisicalidad del sujeto, ya fuera para aumentar sus defensas o sus formas de ataques. Claramente, los primeros objetos que vienen a la mente son los cascos, armaduras, botas y demases, pero no solo se deben tener en cuenta los objetos vestibles por el sujeto, sino también aquellos que extienden su corporalidad, como lo son espadas, lanzas, escudos e, incluso arcos y ballestas. Todo objeto que extienda la corporalidad del sujeto en cuestión, con un fin relacionado a la guerra, debe ser categorizado como un wearable de desarrollo bélico.

Sí surge el cuestionamiento, valga decir, sobre aquellos objetos que tienen esta dualidad entre aquel que el cuerpo utiliza y el otro que es “lanzado” o “proyectado”, como las flechas, balas, lanzas, etc. Debemos comprender que, en tanto son objetos que estando en contacto con la corporalidad del sujeto, podrían realizar el mismo tipo de acción que al ser “lanzados” o, mejor dicho, “proyectados”.

Entender que estos objetos *se proyectan* ayuda a conceptualizar esta extensión de corporalidad, donde el objeto en sí resulta ser una proyección del cuerpo del usuario, una extensión, y no tan solo un objeto foráneo e independiente. Así como una espada puede cortar siendo blandida por la mano, esta puede bien matar al ser lanzada. El mismo principio actúa sobre una lanza, la cual tiene la potencialidad inherente de ser, valga la redundancia, lanzada. Luego, en las flechas, este principio actúa de la misma manera que con la lanza, solo que ahora se agrega el arco como extensión del brazo del arquero, proyectando su estocada a largas distancias.

También se debe entender que muchas culturas han tenido una relación no solo bélica con las armas, sino también ritual/social (funcionalidad del wearable descrita más adelante). Pero esta relación siempre guarda latente, y muy de cerca, la cualidad bélica de la funcionalidad de estos objetos.

Por ejemplo, en la cultura japonesa, el *bushido* (“el camino del caballero armado”, o “el camino samurai”) es más que solo una forma filosófica de entender la guerra y el estilo de vida y valores de un guerrero, sino que también es un arte en sí mismo, descrito por poetas, reglamentos, pintores sumi-e, historiadores, y más. El bushido “ha elevado a la cortesía a la

categoría de arte, y ha considerado este valor, no como algo meramente estético ni como un fin en sí mismo, sino como medio de cultivo espiritual” (Rodríguez Navarro 2007, p. 116).

En la filosofía Tao (o Dao en Japón), junto con las influencias del Budismo Zen, han promovido la no agresión confrontación armada en la medida de lo posible, ya que se entiende el gran poder de las armas, y la gran responsabilidad que esto conlleva. Es por esto que, como valor, el camino samurai (el bushido) promueve el autocontrol: “el autocontrol enseña a resistir, a ser fuerte y cortés. Está basado en la idea de no disturbar el ánimo a los demás con la manifestación de nuestros problemas y nuestros estados de ánimo” (Rodríguez Navarro 2007, p. 119). El autocontrol también enseña que “Las armas son instrumentos de mal augurio y la guerra es un asunto peligroso (...) Las armas sólo deben utilizarse cuando no existe otro remedio” (Sun Tzu 2016, p. 36).

Esta forma de entender las armas y, por extensión semiótica de esta taxonomía, los wearables de desarrollo bélico, promueve el entendimiento de la construcción identitaria de los individuos en función de su relación con objetos, ya sea por el significado que estos objetos portan, la forma de uso que puedan tener, o las implicaciones de la relación cuerpo-objeto asociada a la performatividad del wearables para con el cuerpo.

Me gustaría terminar esta sección sobre los wearables de desarrollo bélico mencionando el reciente wearable creado por EEUU con fines bélicos, el casco del avión F-35 Lightning II, el casco más avanzado y costoso hasta ahora producido. La tecnología Helmed Mounted Display System (HMDS) Generation III utilizada en el casco, facilita la presentación de datos y fusión de información para el piloto, a tiempo real. "Se trata de una herramienta vital para el piloto ya que a diferencia de aviones más veteranos, es el principal sistema de presentación de datos. Los sistemas de visión del casco fusionan los datos procedentes de gran número de equipos del avión, desde navegación, estados de las armas, adquisición, de objetivos, información de radar o más" (Navarro García 2019), por lo que el casco se transforma en un punto de unión entre la corporalidad del piloto y el avión, generando la hibridación de dos objetos distintos, a través de su interrelación por medio del wearable de desarrollo bélico al que corresponde el casco.

Aquí actúa el mismo principio por el cual se comprende la proyección de la flecha en relación al arquero y al arco, pero ahora actuando en función del piloto, el casco y el avión; generando un híbrido cuerpo-objeto de alta interrelación entre las corporalidades disímiles del piloto y el avión a través del casco. Cabe preguntarse, ¿hasta dónde se llegará con la hibridación cuerpo-objeto a nivel tecnológico, y qué tan lejos estamos de la ciborgización de los cuerpos humanos actuales?

#### E. -Wearable Ritual/Social:

Muchos de los objetos que caben dentro de esta categoría podrían también entenderse desde la categoría de wearable moda, en tanto pueden servir el rol de “vestir# el cuerpo, pero difieren de estos debido a un trasfondo cultural en cuanto a su uso, lo cual los hace merecer su categoría propia. Así también, algunos wearables que podrían categorizarse como de desarrollo bélico deben, desde un punto de vista funcional cultural, entenderse desde esta categoría. Pero, ¿en qué difieren estos objetos de los otros, y por qué requieren de su propia categorización y forma de entenderlos?

Como su nombre indica, los wearables ritual/sociales poseen un fuerte componente contextual en cuanto a su uso, ya que estos sirven funciones específicas en torno a factores sociales, rituales y relacionales. Por ejemplo, un vestido de novia podría comprenderse en parámetros de wearables moda, pero su fuerte asociación a un evento social tan específico como el matrimonio nos hace casi imposible concebir dicho wearable fuera de ese contexto. Si vemos a una mujer con un vestido de novia en la calle, asumimos el contexto de un matrimonio y no, por contraparte, que la mujer va a comprar frutas a la feria dominical.

Así mismo, máscaras como las del Carnaval de Venecia, La Diablada, y el Noh tienen sus propios contextos y rituales asociados a ellas, lo cual nos remite inmediatamente a dichos escenarios. Lo mismo sucede con varios de los maquillajes de gala, por ejemplo, que no serían utilizados en un día laboral común y corriente. O la pintura corporal y máscaras Selk'nam, las cuales también van asociadas a una ritualidad muy específica y no, como ha sucedido recientemente, a la industria del retail en pijamas “a la moda”.

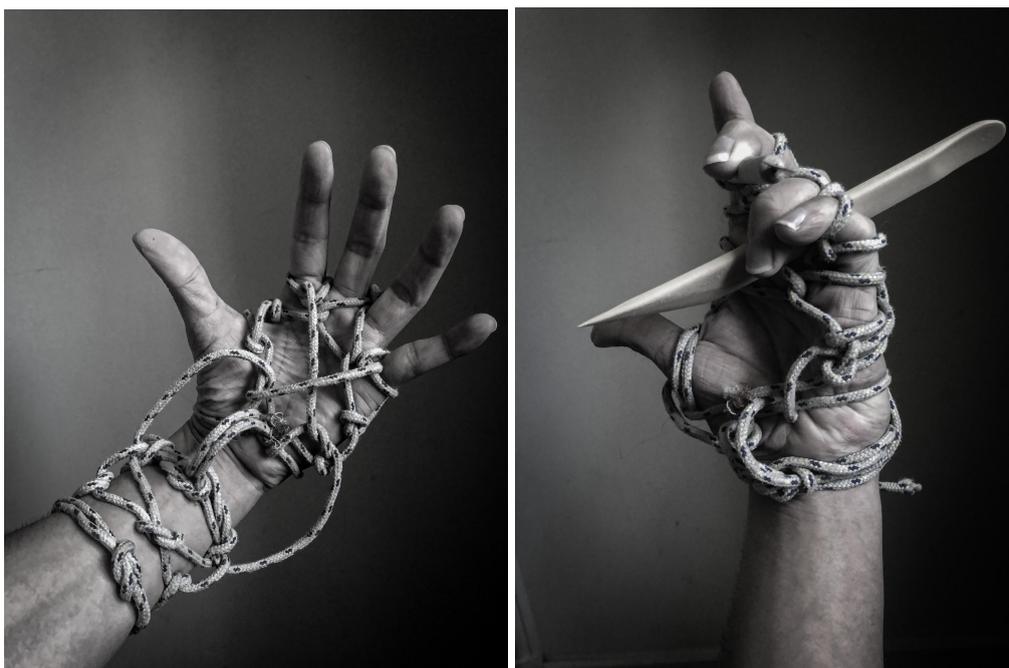
El factor contextual y asociativo de los wearables rituales es aquello que nos permite entenderlos desde su valor sociocultural y de significancia para un grupo social específico. Así, para comprenderlos y analizarlos, se debe también tener en cuenta las características de los grupos en cuestión, ya sea en términos históricos o puestos en perspectiva para comparación y contraste con objetos y relaciones corporales de la cultura de la cual uno es parte. “For an object to be expressive in this sense, there is no requirement that it should originate in the condition that it expresses, nor indeed is there any stipulation about its genesis, for this purpose it is simply a piece of the environment which we appropriate on account of the way it seems to really trade something in us” (Wollheim 1968, cita en Margolis 1987, p. 217).

## Sobre la Práctica

En la situación de emergencia sanitaria y aislamiento social, mi quehacer artístico se vio afectado tanto en las condiciones materiales de ejecución, como en la implicancia subjetiva y discursiva que conlleva el encierro. Por consiguiente, mi investigación tuvo que adaptarse, permeándose con el contexto, generando la búsqueda de nuevas materialidades, medios y circuitos de circulación.

Al comienzo del magíster, mi investigación estaba dirigida a realizar un proyecto de obra que pudiera desarrollarse bajo el marco de la cerámica contemporánea, enfatizando el factor espacial a través de la escultura e instalación. La investigación iba enfocada más desde la materialidad y el montaje que a las temáticas a tratar, por lo que temas como la construcción y conformación de identidad, estaban supeditados a técnicas de instalaciones escultóricas y sonoras. Sin embargo, las condiciones que la pandemia impuso me obligaron a replantear mi trabajo desde las temáticas más que las materialidades, ya que me era imposible trabajar en cerámica, y menos aún en instalaciones, cuando no se tiene la infraestructura.

En mi caso, debido a la imposibilidad de trabajar e investigar con la materialidad que me había originalmente planteado, tuve que voltearme hacia otras técnicas, como el dibujo y la fotografía, las cuales siempre habían sido, para mí, parte de un proceso de desarrollo ideacional y registro para mis proyectos en cerámica, pero que ahora se volvían obra, comenzando primero con una serie de dibujos que hablaban sobre un cuerpo oprimido, que luego evolucionó hacia una serie fotográfica.



Sin embargo, vi necesario volver a una exploración más amplia del cuerpo, viendo el cuerpo como unidad semántica. Comencé a preguntarme por el cuerpo oprimido por el encierro durante la pandemia, con una serie de exploraciones fotográficas, gifs, y audiovisuales que se cuestionaban por el cuerpo que experimenta esta situación de encierro. Estos correspondían a una exploración corporal desde la performatividad del cuerpo y la volumetría, que surgieron desde acciones muy específicas, como desenrollar y desanudar una sábana puesta sobre la cabeza de forma desconocida<sup>10</sup>, el gesto de limpiarse la espuma del shampoo de la cara<sup>11</sup>, y sacudir la cabeza y el pelo para poder secar este último luego de lavado<sup>12</sup>. En estos gestos simples y concretos, aparecieron ciertos aspectos visuales y corporales inesperados, los cuales presentaron volumetrías interesantes para poder trabajar la temática del cuerpo que experimenta ciertos tipos de encierro.

Estas exploraciones visuales fueron desarrolladas en formato audiovisual. Los fotogramas que se presentan a continuación son algunos de los utilizados para análisis volumétrico y como tabulación de narrativa para el desarrollo del proyecto.



<sup>10</sup> Audiovisual Study from the GIF Series, Study: Unwrapping (Studies 1, 2, 3 Combined). <https://www.youtube.com/watch?v=-ITvxfh5bek>

<sup>11</sup> Cleansing, Audiovisual Study. [https://www.youtube.com/watch?v=Y2STXntVL\\_I&t=26s](https://www.youtube.com/watch?v=Y2STXntVL_I&t=26s)

<sup>12</sup> Shaking, Audiovisual Study. <https://youtu.be/91-DIFKpiLQ>

Desde las exploraciones audiovisuales que realicé, surgió un nuevo concepto que guiaría mi investigación, la hibridación. La hibridación se hace presente en el día a día, con nuevas poblaciones migrantes cohabitando el espacio, con disidencias políticas, sexuales, y con nuevas tecnologías en desarrollo. Es difícil mantenerse absorto de estos procesos de hibridación entre disidencia y hegemonía. Es así como mi investigación pasó de una investigación sobre corporalidades desde una exploración material hacia una investigación sobre corporalidades híbridas, es decir, del encuentro entre cuerpos y el surgimiento de una nueva corporalidad.

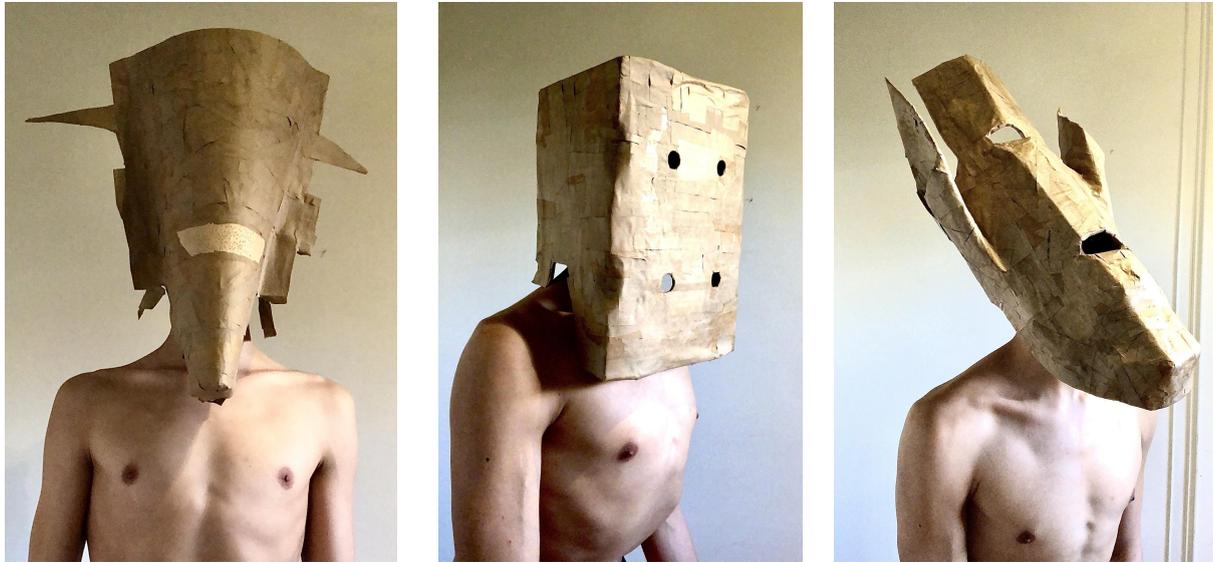
Actualmente, en esta investigación desde la práctica, me encuentro desarrollando objetos wearables que puedan dialogar con una corporalidad humana desde el encuentro físico entre ambos, produciéndose una simbiosis cuerpo-objeto, donde el cuerpo se objetiviza y el objeto se anima. Las obras se han ido desarrollando con el fin de una instalación visual-sonora que presente los cuerpos híbridos a través de narrativas que muestren las nuevas identidades que se conforman.

Mi principal dificultad producto de la pandemia ha sido el tener que adaptar mi práctica a nuevas materialidades que, anteriormente, respondían más a procesos ideacionales o de registro, lo cual presenta una búsqueda de un nuevo lenguaje y articulación de mi discurso y formas de explorar las temáticas de la investigación. Así mismo, las problemáticas que surgen de trabajar en investigación sobre corporalidades en el espacio cuando no hay mucho espacio donde trabajar, y las que se desprenden de las corporalidades sometidas a un contexto virtual, se vuelven de mucha importancia para el desarrollo investigativo.

La materialidad cerámica se ha visto reemplazada por materiales de más fácil acceso, que también responden, de alguna manera, a una tradición de búsqueda de materialidades e identidad estética en la comunidad artística chilena, en especial en cuanto al desarrollo escultórico, como lo serían el papel maché y los materiales de desecho, como por ejemplo el plástico y el cartón. En el ámbito artístico, según presenta Ivelic (2001), el enfrentamiento entre lo académico y el desarrollo de un 'arte chileno' se venía desarrollando desde comienzos del siglo XX, cuando varios escultores chilenos se fueron desarrollando en corrientes de vanguardia, buscando nuevos códigos y medios de expresión (p. 156).

Ivelic habla acerca de la necesidad de búsqueda identitaria por parte de los artistas chilenos, quienes se desarrollaron en materiales como yeso, plumavit, papel maché y objetos encontrados, lo cual enmarca, desde las materialidades, este proyecto en una cierta tradición de exploración visual chilena. La apertura a nuevos medios, dice Ivelic, "facilitó la encarnación del pensamiento intuitivo, mítico, totémico, ancestral, cuya raíz se encuentra en

la cultura precolombina” (Ivelic 2001, p. 157), y que resulta ser un punto central para el desarrollo de mi propio quehacer artístico, lo cual se refleja en las identidades híbridas que aparecen en los registros audiovisuales. Esta noción de lo ancestral o mítico ha surgido en el



desarrollo de la obra, a mí parecer, desde mi propia relación con la corporalidad, pero se pone en tensión, técnica y visualmente, en función de la incorporación de un medio o soporte audiovisual digital.

Podríamos decir que el proyecto en sí se ha desarrollado en tanto generación de objetos (wearables) que se ponen en funcionalidad del cuerpo, y viceversa, para la generación de registros audiovisuales que sirven para el desarrollo de narrativas visuales que evidencian la simbiosis entre el cuerpo y el objeto por medio de la hibridación de estos.

Es muy claro que, desde las artes visuales, la presencia de la escultura está muy marcada en tanto visualidad del desarrollo de obra —encuadres, posturas, dinámicas, líneas, proyecciones del cuerpo, etc. Sin embargo, se evidencia la tendencia hacia la performance más ligada a lo teatral y escénico. En el desarrollo de los registros de hibridación, es muy claro que existe una gran influencia desde la teatralidad, incluso desde la animación del cuerpo híbrido, donde se ve una noción del cuerpo ficticio del actor que Barba (1988) describe. Así mismo, es importante mencionar que, con el trabajo de edición audiovisual, se reintegra la mirada performativa visual más escultórica, alejando y tensionando, nuevamente, respecto de la performatividad teatral.

Este binarismo sobre la performatividad se ve en clara relación con los referentes artísticos que menciono, sobre todo al comparar, por ejemplo, los trabajos de Olivier de

Sagazan y Valentina Serrati, donde el primero guarda mayor relación con la performatividad teatral y la segunda con la performatividad visual —teniendo a Nick Cave como un punto intermedio de salto entre ambos.



## **Desarrollo de Obra: Montajes**

En las siguientes secciones se presentan comentarios, explicaciones, imágenes, y reflexiones que emergen desde el desarrollo del proyecto de investigación. Se presentan y ordenan en función de los distintos montajes, que siempre van retroalimentándose y desarrollándose desde el que los va precediendo. La evolución del proyecto queda expresada en esta linealidad de desarrollo.

Creo importante mencionar que este proyecto tiene un fuerte componente de lo performativo, ya que se desarrolla desde la performatividad del cuerpo-objeto en tanto ocurre su hibridación por medio de la interacción entre ambos. Por consiguiente, es necesario hablar un poco acerca de su naturaleza performática.

Es necesario comprender que este proyecto se desarrolla, principalmente, en tanto su componente material y su componente audiovisual. Ambos son centrales en la producción de obra, al existir, por un lado, los wearables y, por otro lado, los montajes audiovisuales.

Los montajes audiovisuales funcionan como una suerte de registro de la performance que ocurre sobre la relación cuerpo-objeto, pero también conllevan una serie de alteraciones, ediciones, superposiciones y reescrituras/relecturas en una instancia de postproducción. Por ende, estos sí presentan elementos de vestigio y resonancia post acto efímero de las performances de hibridación cuerpo-objeto, pero es necesario comprender que estos han sido trabajados, reescritos, y transformados en cuanto al desarrollo de nuevas hibridaciones.

Esta reescritura de los vestigios de las performances de hibridación cuerpo-objeto se debe a la asociación con la teoría de conformación de identidad de Larraín (2003), donde la identidad se entiende como el proceso por el cual “los individuos se van definiendo a sí mismos en estrecha interacción simbólica con otras personas” (p. 32). Con esta reescritura, se pone en tensión la habilidad del individuo para internalizar las expectativas y actitudes de agentes externos, convirtiéndose a sí mismo en el objeto de la propia reflexión.

Luego, en el montaje audiovisual en el espacio, se pretende evidenciar esta relación individuo-otros, donde el diálogo visual conlleva una relación comunicativa asimétrica, donde el espectador es agente activo de esta conformación identitaria, dotando al híbrido de sus propias lecturas, inferencias y bagaje cultural y biopolítico, al hacerse una idea sobre el híbrido al cual observa. Así, desde el feedback del espectador —y el artista-espectador—, se van desarrollando los diferentes montajes, dando espacio a nuevas producciones.

Las siguientes secciones corresponden a reflexiones y análisis sobre el desarrollo de obras, en tanto práctica, materialidades, problemáticas emergentes, relación teórico-plástica entre reflexiones y montajes, etc. Estas secciones se ordenan en torno a los diferentes montajes, ordenándose cronológicamente bajo dicho nombre.

### **Montaje 1**

Respecto del desarrollo de obra para el primer montaje, se comenzó la exploración material según lo expresado en el segundo eje metodológico, descrito en la segunda etapa en la sección **Metodología**. Desde este proceso, se busca desarrollar un cuerpo de obra ligado a la *hibridación cuerpo-objeto*, donde el proceso de creación está centrado en explorar esta unión de narrativas visuales desde la exploración de la hibridación, utilizando el cuerpo y el objeto como materialidad performática.

En cuanto a la experimentación material, los primeros ejercicios tuvieron que ver con el comprender el comportamiento de los materiales que, en una primera instancia, correspondía al papel maché y, luego, a la incorporación de cartón para el desarrollo de estructuras más firmes y complejas, con un enfoque más volumétrico y formal. Lo cual permitió conocer y reconocer la materialidad en función de los objetos a crear en los siguientes montajes.

Una vez que se desarrolló esta experimentación material, la confección de wearables se vio marcada por la creación de máscaras, siendo éste un área de exploración visual en cuanto al cuerpo que se enmarca en una tradición artística histórica de representación identitaria por medio de las caras y bustos.

No es azar que, desde tiempos ancestrales, el desarrollo de máscaras sea un punto común de las expresiones culturales de grupos humanos geográfica y culturalmente distantes; la cara es un elemento de reconocimiento primigenio del ser humano, ya que nuestros cerebros están condicionados para el reconocimiento facial. En ese sentido, la creación de máscaras resultó ser un punto de partida eficiente para el desarrollo investigativo sobre la hibridación cuerpo-objeto en cuanto a la transformación escultural del cuerpo y la animación performática del wearable.

De esta exploración, surgieron varios cuestionamientos. Por ejemplo, cómo se produce la simbiosis cuerpo-objeto, y cómo el cuerpo se convierte en objeto en tanto la materialidad se anima. También parece ser bastante claro que los wearables —estéticos en este caso— no necesitan cumplir con una funcionalidad reconocible; lo cual les permite solo “esculturizar” el cuerpo. Sin embargo, la combinación de estas premisas da la necesidad de

buscar el desarrollo de registros que den cuenta de un cuerpo en transición, un cuerpo que es y no es simultáneamente, debido a su constante cambio y devenir performático en tanto va constituyendo su propia configuración identitaria como “recipiente” de la identidad del sujeto; podríamos denominarlo un cuarto cuerpo (Valéry, cita en De la Higuera 2014), en tanto es “la distancia inconcebible que une y separa los dos planos, de lo real-cósico y de lo imaginario-real” (De la Higuera, p. 254).

En esta misma línea, el desarrollo de registros audiovisuales que se generó para la creación de un primer montaje, presentó la idea de narrativas ficticias que, de alguna manera, buscan responder a qué sucede con el wearable que habita el cuerpo y hace, en video, cosas que quizás el wearable o el cuerpo en sí no hacen. ¿Hasta dónde se puede llevar la narrativa del wearable —y por consiguiente la del cuerpo-objeto— en el desarrollo audiovisual?

De este modo, comenzó a surgir una exploración visual en cuanto a cortes y encuadres a nivel de cintura, busto, cuello, y de composición en cuanto a la corporalidad en el encuadre, como el escorzo, el  $\frac{3}{4}$  y la frontal. De este proceso surgió el cuestionamiento de qué sucede más allá, cuando la performatividad del cuerpo-objeto se lleva hacia otros espacios, e incluso a otras formas de performatividad —más espaciales.



Así también aparecieron cuestionamientos sobre las proyecciones mismas, una vez que estas se montasen en un espacio físico y no solo virtual —como era el caso e idea central de este primer ejercicio de exploración material. ¿Qué podría suceder en este encuentro entre lo (muy) real —el montaje *in situ*— con lo virtual y lo efímero de la performance —y sus reverberaciones presentes en los registros—, una vez fueran montados?

Resulta que, en el primer montaje en sala de este ejercicio de corte experimental en tanto materialidad, la narrativa visual pareciera responder a una exploración ficticia de algo que ya no existe, es decir, una suerte de reconstrucción de un pasado que es, en sí mismo, una construcción de memoria con una narrativa inventada —lo que Mieke Bal (2018) llama tiempos trastornados y actos de memoria, donde según cómo se narran los hechos y cuáles se presenten, la historia puede cambiar drásticamente en cuanto a discurso, aunque no necesariamente en términos historiográficos.

Esta presentación performática del cuerpo guarda mayor relación con una performatividad teatral, lo cual me hizo preguntarme por la transmisión al espectador de esta tensión cuerpo-objeto que se presenta en una corporalidad más teatral. De este modo, surgió una necesidad por explorar otras partes del cuerpo, así como también la creación de nuevos wearables, la utilización de planos más cerrados, de detalles, posturas, movimiento ya más especial y no tan estático y simple; explorar una extensión de la corporalidad que se hibrida.

Es importante mencionar que el desarrollo de experimentos en cuanto a un elemento sonoro fue realizado, pero con un enfoque a una presentación digital del material audiovisual, por lo que, al momento de realizar el montaje en sala, los sonidos parecían generar más una musicalización —o sonidificación— que acompañaba a lo visual, en vez de responder de forma más orgánica a la performatividad cuerpo-objeto.

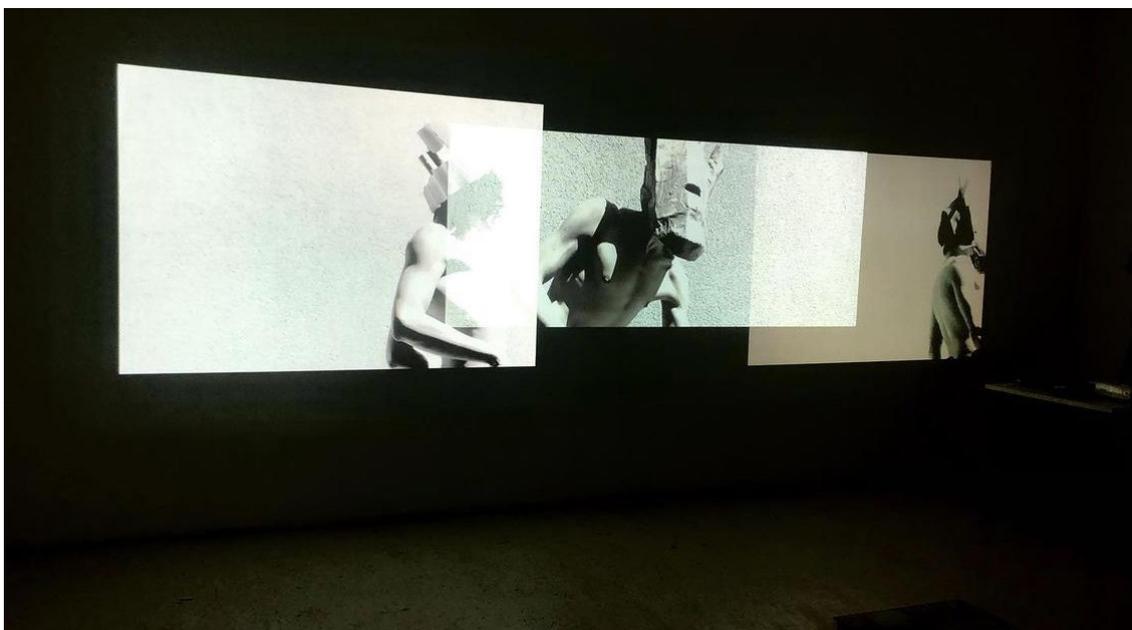
Además, producto de esta concepción de realización digital, algunos sonidos y texturas sonoras no se traducían correctamente al espacio de montaje, ya que eran poco perceptibles sin los audífonos del formato digital. De este modo, se volvió necesario considerar este aspecto de soundscape para el desarrollo de un segundo montaje, donde los sonidos se volvieran más orgánicos respecto de la performatividad cuerpo-objeto y con mayor atención a las texturas generadas.

## Montaje 2

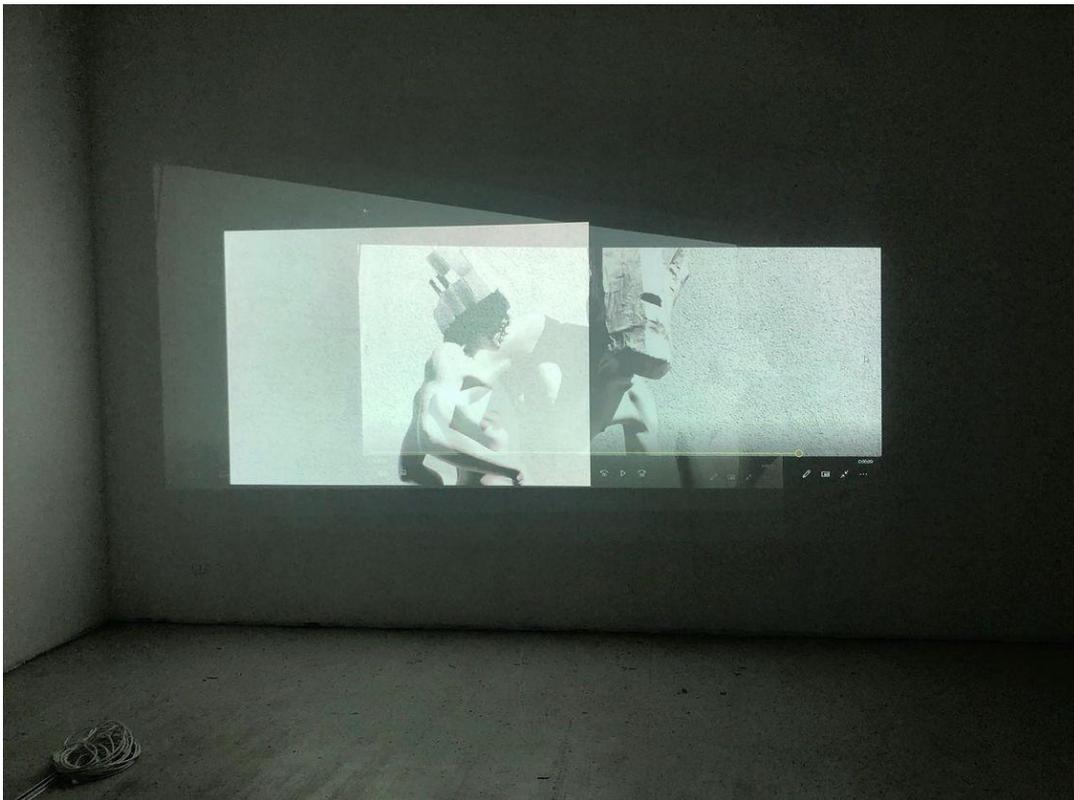
Producto de los hallazgos encontrados en el primer montaje que, hasta ese momento, se había trabajado en cuanto a máscaras, resultó necesario comenzar a explorar corporal y visualmente la incorporación de wearables que se relacionen con el resto del cuerpo, existiendo ya un desarrollo de obra ligado a un posible montaje. El desarrollo del primer montaje estaba enfocado en una exploración de las materialidades físicas de los wearables, la materialidad corporal del performer, y la materialidad audiovisual generada desde los registros. Pero, para este segundo montaje, ya resultó necesario plantear el desarrollo *en función de* un montaje *in situ*, lo cual permeó las narrativas visuales que se generaron. Realizar una exploración del resto de la corporalidad permitió un avance desde la segunda etapa de la propuesta metodológica a la tercera y cuarta etapas, teniendo en cuenta los ejes investigativos.

En este segundo montaje, fue importante comenzar a preguntarse, para el desarrollo más a fondo de la investigación, sobre cómo se transmite al espectador esta tensión cuerpo-objeto desde una perspectiva performática visual, alejándose de la performativa teatral, en función del enfoque escultórico de la hibridación cuerpo-objeto asociada a los wearables —como se expresa al final del **Montaje 1**.

El desarrollo de este montaje se pensó directamente desde un montaje tríptico tipo “pasarela”, donde los cuerpos híbridos se desplazan de un plano a otro no solo en cada proyección, sino también entre proyecciones. Una vez montadas *in situ*, estas proyecciones comenzaron a incluso generar híbridos entre las distintas corporalidades de los híbridos, tanto de las proyecciones con híbridos correspondientes como con híbridos distintos.



Las superposiciones de imágenes se dieron de forma aleatoria, producto de los diferentes trabajos de edición y postproducción de las narrativas visuales, las cuales presentaban extractos de registros de distintas duraciones. De este modo, las tres proyecciones generaban un loop de reproducción de muy larga duración, creando narrativas visuales y transiciones entre corporalidades que no estaban planeadas dentro de la producción audiovisual. Así también, el desarrollo de una textura sonora diferente para cada video generó un loop de soundscape que también provocó una atmósfera inesperada, que sólo se manifestó una vez realizado el montaje *in situ*.



En este sentido, pareciera que las exploraciones visuales de planos cerrados y detalles ayudan, efectivamente, a generar esta separación entre lo escénico y lo performativo visual de la corporalidad híbrida.

Producto de los hallazgos emergentes del segundo montaje, se volvió necesario ahondar en la extensión de la corporalidad en función de la incorporación de wearables para con el cuerpo en acción —lo cual se comienza a explorar en el **Montaje 3**. En la misma línea, el desarrollo de un montaje tríptico parece generar una atmósfera visual que facilita la presentación de planos de detalle, medios y generales para poder tensionar esta binariedad performática de forma más plena. Se requirió, por tanto, más desarrollo de este tipo de

montaje en función de los nuevos registros a generar para el proceso de construcción narrativa visual en el tercer montaje.

### Montaje 3

En el desarrollo de este montaje, comenzó a ocurrir ya un fenómeno visual que responde directamente a la conformación identitaria de “identidades con diferencia” que describe José Esteban Muñoz (1999, cita en Taylor, 2011), a la vez que incorpora la autorreflexión identitaria que Larraín (2003) propone. La superposición de imágenes en el dispositivo audiovisual *in situ* comienza a lidiar con imágenes del cuerpo híbrido, que esboza una sensualidad y relación con su propio cuerpo —y autoexploración corporal— a través del acto mismo de hibridación con objetos y corporalidades superpuestas.

El cuerpo performativo que se presenta comienza a desenmascarar su propia conformación identitaria por medio del enmascaramiento a través de los wearables *wear*ed (usados/utilizados/puestos/llevados). La hibridación cuerpo-objeto conlleva, por lo tanto, una conformación identitaria en función de la diferencia/disidencia con la normativa preponderante —la *différance* derridiana—: “Su emergencia se basa en su capacidad de desidentificarse con el público masivo” (Muñoz, 1999, p. 563).



El ejercicio performativo de autoidentificación, se presenta como un ejercicio de diálogo, uno propone una idea y el otro debe tratar de traducir esa idea a performance del cuerpo. Así, en el devenir de conformación identitaria, se plantea algo lo suficientemente ambiguo como para abrir un diálogo, pero no para dirigir la acción de forma dramática. De esta forma el cuerpo-objeto se ve interpelado por su propia autorreflexión identitaria al ser cuerpo-en-acción y que su acción sea la que conforme al cuerpo mismo. El origen de la idea madre se vuelve ambigua, y cabe preguntarse qué genera ésta en cuanto a la performatividad del cuerpo, ¿vulnerabilidad, espacio, cuerpo, acción, video performance? La presentación corporal del híbrido que resulta de la superposición de registros de los híbridos cuerpo-objeto singulares, genera nuevas identidades híbridas, más complejas, abstractas e incluso, desde un punto de vista escultórico, de volumetrías que representan esta diferenciación entre corporalidades.

Este punto resulta sumamente interesante para el desarrollo de un nuevo montaje, donde se realicen nuevos wearables basados en esta reconfiguración visual de las corporalidades híbridas que se fueron desarrollando en montajes anteriores. Así, se volvió necesario identificar fotogramas que evidenciaran nuevas corporalidades híbridas interesantes, tanto desde sus teatralidades como de sus cualidades escultóricas, para la creación de wearables que representen dichas corporalidades audiovisuales —para la generación de nuevos registros y nuevos desarrollos de obra.

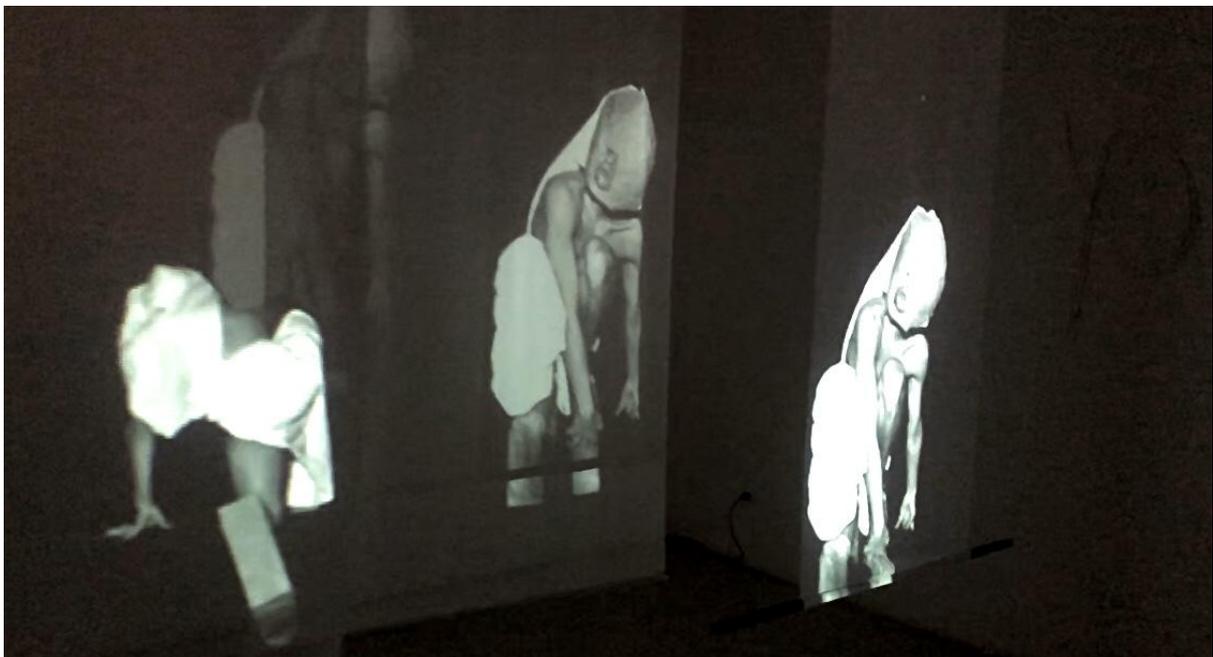
También cabe mencionar que aparecen ciertas expresiones sonoras de calidad abierta. Lo sonoro abre lo visual, y no trabaja como redundante a éste. A veces hay sonidos que acompañan y “llenan”, y a veces esto se convierte en potencia de lo visual, aunque otras se ve aún inconexo el sonido de lo visual. Por esto, cabe preguntarse, ¿qué rol viene a cumplir lo sonoro? ¿Vela o revela? ¿Aporta o solo rellena? Con este nuevo video montaje, se evidencia la necesidad de comenzar probar nuevas sonoridades, y que estas se vuelvan parte y de la instalación in situ, como una materialidad dialogante, tanto con lo visual como con lo objetual de una instalación.

#### Montaje 4

El punto de inicio de la realización de este nuevo montaje se localiza en la reconfiguración visual de las corporalidades híbridas que se fueron desarrollando en el **Montaje 3**. Procesualmente, se identificaron tres corporalidades híbridas nuevas que me resultaron altamente interesantes desde sus cualidades teatrales y escultóricas, de las cuales se realizaron exploraciones ideacionales para nuevos wearables.

Estos wearables responden físicamente a una reinterpretación de los fotogramas elegidos, tanto como traducciones físicas de estos como interpretaciones de sensaciones que estos pudieran generar. A pesar de estar basados en estas referencias visuales, su proceso de construcción dependió fuertemente de la incorporación de un nuevo material para la creación de wearables.

Hasta el tercer montaje, se utilizó principalmente materiales con fibras de celulosa, como el papel y el cartón, para la creación de estructuras de papel maché. Sin embargo, ahora se incorporó la malla metálica como nueva materialidad, la cual entra en un diálogo físico-visual con el papel maché, tanto por sus propiedades físicas (estructuralidad, maleabilidad, durabilidad, etc.) como por sus apariencias físicas (uno claramente orgánico y el otro claramente no orgánico).



Pero este diálogo entre materiales no acaba en tanto sus cualidades físicas, sino que se extiende ante una narrativa conceptual del uso de materiales en el desarrollo humano histórico: de lo orgánico a lo inorgánico, del palo al metal, de lo tribal-ancestral a lo

urbano-moderno, lo cual habla de un proceso de hibridación cultural asociado a la evolución histórica de la relación humana con las materialidades.

Hoy en día, es necesario cuestionarnos sobre esta hibridación en particular y su devenir para con el desarrollo de nuevas corporalidades y nuevas formas de habitar el espacio —el planeta— en comunidad. Comunidad que no solo habla de las relaciones interhumanas, sino también de nuestra comunión con el planeta mismo, con el medioambiente en que habitamos.

Gracias al desarrollo de proyectos que conllevan la hibridación corporal/material que ponen en tensión elementos culturales e históricos —como resultó ser, fortuitamente, este cuarto montaje—, es posible identificar y analizar este cuestionamiento. Esta es una temática que emerge del conflicto entre el desarrollo tecnológico y la necesidad de sustentabilidad a largo plazo<sup>13</sup>. Escribo esta reflexión como parte del desarrollo de obra en esta etapa para constatar, en parte, el tipo de saberes que se pueden desarrollar con la investigación a través de la práctica.

En el ejercicio de construcción, deconstrucción y reconstrucción, aparecen nuevas formas de entender lo que se hace y cómo se hace. Es poner en cuestionamiento no solo el objeto de creación, sino también el proceso, e incluso la conceptualización. El arte es, a mi juicio, una herramienta de investigación a través de la práctica exequible de forma consciente, donde se estudia el estar-siendo del ser humano en la existencia. Sin importar qué técnica o medio esté utilizando, mi enfoque está en realizar las acciones acordes al método de forma consciente, buscando entender cómo, por qué y para qué la sucesión de acciones que llevan al resultado, que es a veces deseado y a veces encontrado, pero siempre dialogado con el medio o materiales a través de la técnica<sup>14</sup>.

---

<sup>13</sup> Para un desarrollo de esta idea en particular, revisar **Cabos Suelto** (3).

<sup>14</sup> Para un desarrollo de esta idea en particular, revisar **Cabos Suelto** (4).

## Montaje 5

Debido a las interrogantes respecto del actuar del cuerpo en el espacio que surgen por la performatividad del híbrido cuerpo-objeto al explorar su entorno, se decidió llevar a cabo el desarrollo de una performance en un espacio no controlado —valga decir estudio/taller. ¿Qué sucede con el cuerpo-objeto cuando este es, como diría Heidegger, arrojado al mundo?

La performance se llevó a cabo en Campus Oriente, el cual permitió la exploración de diferentes espacios, planos, subidas, bajadas, luces, e interacción con objetos y personas, los cuales no son controlables por el performer, como sí es el caso del trabajo en el estudio/taller fotográfico que se utilizó para los montajes anteriores.

En este caso, la realización de registros se relegó al ojo de un tercero, correspondiente, desde un punto de vista teórico, a la categoría de un “otro” (Larraín 2003) que va, con su tránsito y accionar en torno al híbrido cuerpo-objeto, creando una narrativa visual que le es ajena al sujeto registrado. Los distintos encuadres, contrastes, distancias, muestras de detalles, y recorridos que hace la cámara que registran son guiados directamente por este agente externo, esta identidad correspondiente a un otro. De esta forma, el híbrido puede, luego, procesar la narrativa creada sobre su propia identidad a través del ojo ajeno, y realizar el proceso de autoreflexión identitaria (Larraín 2003) desde esta narrativa visual que se le presenta desde fuera.

En los registros, se puede ver cómo el performer debe comprender su nueva corporalidad —como el híbrido cuerpo-objeto— y aprender a habitar el espacio en este cruce de corporalidades. Desde cómo caminar a distintos ritmos y por distintos terrenos, hasta cómo realizar cambios de dirección y balances de ejes sin perder el equilibrio, van



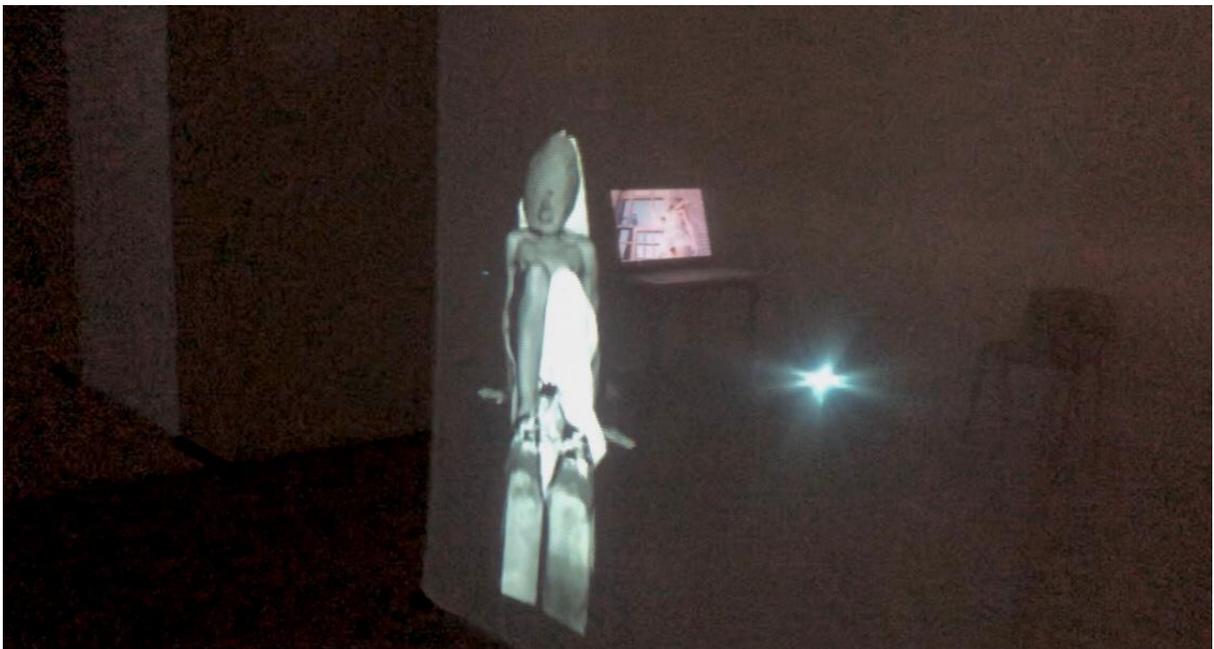
apareciendo ciertas nociones de un cuerpo que debe aprehender su relación con su propio cuerpo y el espacio. Subir escaleras resulta completamente diferente a bajarlas, y caminar por un plano inclinado es muy distinto a un plano llano.

Resulta, según se ve en los registros, altamente contrastante caminar sobre baldosas y cemento, metal y madera, subir un peldaño o un muro, sentarse o ponerse de pie. Todas acciones de la vida cotidiana que el performer no se cuestiona sino hasta que ocurre el encuentro entre su cuerpo y los objetos wearables, y es en ese cuestionamiento que surge la necesidad de abrirse a los nuevos saberes corporales, a entender y comprender la nueva corporalidad híbrida en función de la realización de acciones cotidianas en entornos cotidianos, aprender a habitar el espacio desde el cuerpo mismo.



Pero, ¿qué sucedería con esta necesidad de autorreflexión identitaria y cuestionamientos sobre la corporalidad propia si la performance es llevado no solo al plano cotidiano, como lo fue en Campus Oriente, sino a un terreno extra-cotidiano, como un cerro, una duna, nieve, etc.? Esta interrogante dio comienzo al último desarrollo de montaje audiovisual de esta memoria de obra, el **Montaje 6**.

Pero antes de pasar a hablar de dicho montaje audiovisual, es necesario referirse a la instalación in situ que fue parte del **Montaje 5**, ya que, a diferencia de los demás montajes, esta ya se pensó como una instalación audiovisual que apela al tránsito del espectador en el espacio, poniendo en cuestionamiento la relación del cuerpo del espectador con la corporalidad de la obra, generando ya un cruce performático en el encuentro entre espectador y obra. Esta obra, desde su montaje, trata de *invitar* al espectador a entrar en un mundo de ensueño, un mundo extra-cotidiano, un espacio-ritual que surge desde espacio-artístico y, así, persuadir a la audiencia a ser partícipe de la experiencia estética que la obra presenta.



Cuando Diana Taylor (2006) analiza ciertos actos sociales entendidos desde la performance, los cuales cuentan con un importante factor ritual, se puede entender que quien sea que entre a este espacio-ritual, puede volverse parte de la performance que emerge en dicho espacio. Según Taylor, en estas acciones se requiere solamente de la participación del espectador para desarrollarse; la performance de estos ritos no requiere necesariamente de un acto de fe, pero sí de la participación del antes espectador, quien se vuelve así partícipe activo del ritual, entrando en la performance que el ritual representa.

En este mismo sentido, este montaje in situ promueve la relación y el tránsito del espectador en el espacio artístico para poder relacionarse con la obra misma. Debido a la materialidad de la luz de las proyecciones y las transparencias de los telones sobre los cuales se proyecta, el espectador se vuelve, literalmente, parte de la obra misma, donde su propio cuerpo se relaciona visual y espacialmente con el cuerpo híbrido que está siendo proyectado.

Las sombras que los cuerpos de los espectadores proyectan también se relacionan visual y espacialmente con las proyecciones, ya que estas van variando en los distintos planos y tamaños según se alejan o acercan a los telones o la fuente de luz.

La obra en sí va variando según el tránsito y accionar de los cuerpos en el espacio, según las repeticiones de las proyecciones, y según las repeticiones de los sonidos; y, como diría Phelan, la performance que se genera será irrepetible.

Existen en el espacio de la instalación tres montajes audiovisuales simultáneos. Desde el proyector y sobre los telones y una de las paredes, se puede ver uno de los video montajes correspondiente al **Montaje 4**, donde el cuerpo-objeto híbrido va experimentando y comprendiendo su propia corporalidad en un espacio etéreo, negro, generado por el registro en taller/estudio. Esta proyección ocurre sobre telones traslúcidos, los cuales van generando planos, desenfoques y veladuras según la ubicación de estos en el espacio.

En contraste, se puede observar el video correspondiente al registro del **Montaje 5**, donde se observa esta narrativa visual anteriormente descrita —un otro realizando una narrativa audiovisual sobre el híbrido que comprende y aprehende su corporalidad en el espacio cotidiano que habita. Este video se muestra en una televisión de alta calidad, con una grabación muy nítida, y con un trabajo sonoro que emite el mismo televisor.

Sonido que, a su vez, se contrapone y dialoga con una fuente sonora diferente, ubicada tras los telones traslúcidos, la cual comienza a generar en esta común-uniión de sonidos una nueva instalación superpuesta que actúa desde el plano sonoro.

También se puede observar, ubicado al lado opuesto del televisor, un iPad que muestra uno de los videomontajes del **Montaje 3**, el cual muestra, con alta nitidez y mucho detalle la superposición de imágenes de los diferentes híbridos cuerpo-objeto que se describen en dicho montaje, generando un contraste visual y punto de unión entre la proyección sobre los telones y el videomontaje en el televisor.



Estos tres elementos dialogan en el espacio expositivo, aludiendo y apelando al tránsito del espectador, incitando a que este se relacione de formas diferentes con los distintos montajes. Se busca, directamente, interpelar la participación del antes espectador, quien se vuelve así partícipe activo de la instalación, entrando en una dinámica performática propia de la instalación de la cual ahora es parte.

En uno, resulta muy íntimo, y se da lujo de detalle en cuanto a la visualización del cuerpo híbrido en un espacio controlado, etéreo, limpio visualmente. En otro, el ruido visual que se genera en el habitar del espacio cotidiano va también ligado al lenguaje audiovisual utilizado en documentales y las proyecciones en pantallas, presentando una narrativa visual de un cuerpo que parece buscar algo, que recorre, que habita el espacio; el televisor funciona como una ventana por la cual el espectador puede observar el registro del cuerpo híbrido. Y, por último, se encuentra la proyección en telones, por la cual el espectador recorre, se aleja, acerca, y se vuelve parte de esta a través de la interacción física de su cuerpo y la proyección de su sombra en conjunto con las corporalidades proyectadas.



En el recorrido y encuentro de diferentes espectadores en la instalación, cada espectador va generando su propia narrativa sobre lo que va ocurriendo con la interacción de los otros espectadores con la instalación, generando precisamente la interacción que permite, según Larraín (2003), la conformación de identidades en el cruce entre sujetos particulares, categorías colectivas, objetos y los otros que se interrelacionan con ellos.

La instalación, de por sí, trabaja bajo los mismos parámetros teóricos que actúan en el desarrollo de los videomontajes. Esto tiene que ver, directamente, con los ejes investigativos que se plantearon en los **Objetivos y Metodología** de esta investigación, la cual emerge directamente desde los elementos planteados por Larraín (2003), en el marco teórico que se armó en la **Introducción**. Es por esto que el **Montaje 6** se incorpora a esta fórmula de montaje in situ para la instalación final en la defensa, adaptando el montaje de la instalación a las necesidades propias del espacio instalativo.

## Montaje 6

Se adelantó en el **Montaje 5** que, desde su realización, emergió una interrogante en particular: ¿qué sucedería si la performance es llevada no sólo al plano cotidiano, como lo fue en Campus Oriente, sino a un terreno extra-cotidiano, como un cerro, una duna, nieve, etc.? Esta interrogante dio comienzo al último desarrollo de montaje audiovisual de esta memoria de obra, el **Montaje 6**.

Concretamente, se eligió realizar esta performance en un cerro. Un terreno no controlable por el performer, con una cámara subjetiva que le sigue en su recorrido por el espacio. De este modo, se eligió realizar una acción muy específica: subir dicho cerro desde un punto A a un punto B. “La performance es transformadora” (Schechner, 2000, p.33), se trata de conectar vínculos, hacer trazos. Conectar un A con un B.

Andrea Soto Calderón (2020) afirma que la performatividad es una categoría del movimiento; corresponde a un movimiento que no tiene fin en dos sentidos, que pareciera nunca comenzar y nunca terminar. Soto refiere, justamente, al carácter fecundo del desplazamiento, donde cada tránsito –cada iteración– lleva en sí el inicio de un nuevo movimiento. Es por esta cualidad de lo performativo que se generan vínculos, ya que la performance resulta ser el puente, el “entre” de ambos puntos.

El control y posterior descontrol que se evidencia en el registro audiovisual de este montaje, muestra –y demuestra– la tensión, el quiebre de la lógica de las grabaciones estudio/taller, y cómo el medio actúa sobre el cuerpo-objeto, y lo desarma, lo pone al límite físico, evidencia lo drástico del tránsito del cuerpo de A a A', y luego de A' a B.

En una primera instancia, se puede ver en el registro cómo esta identidad híbrida comienza a caminar por el terreno, lentamente, titubeando, aprendiendo a relacionarse con un medio no controlable –casi hostil. Este tránsito parece eterno, paulatino; y de a poco, se comienzan a poner en tensión el cuerpo y los objetos. Llega así el desarme. De pronto los objetos comienzan a desarmarse, a romperse.



Se rompe así con el tránsito lento. La temporalidad cambia, se libera, se traza en el espacio un movimiento y el desgaste de los materiales. Entre A' y B el terreno cambia, y el objeto agota al cuerpo, poniendo en juego los límites de ambos: que el cuerpo propone y el objeto dispone; todo se desestabiliza; se rompe el equilibrio; llega el caos. Van quedando en el camino pedazos de los objetos que conformaron esta hibridación del sujeto, como vestigios, reverberaciones de la performance que van quedando en el espacio.

De A a B se traza un recorrido. Trazar una línea implica establecer un lugar en el mundo, pero también dejar un camino por el cual, luego, puedan atarse nuevos nudos con nuevos hilos. Los objetos que van quedando en el camino son recuerdo y vestigio del paso del cuerpo-objeto en su tránsito.



Victor Turner (2002) dice que el drama social enuncia momentos disarmónicos que surgen en situaciones de conflicto. En este caso, desde un punto de vista sobre la configuración de nuevas identidades a través del tránsito de A a B, junto con la cámara subjetiva (este otro que observa), se puede entender la performance como uno de estos momentos disarmónicos, momentos de crisis, de encuentros, de hibridaciones.

Los dramas sociales constan de una brecha, una crisis, una acción reparadora y una reintegración. Es desde este principio que actúa la performance del cuerpo híbrido que recorre de A a B. La performance aparece como gesto de acción reparadora, una suerte de memoria artística sobre un proceso creativo que remite a la generación de vínculos.



Desde lo paulatino, dubitativo y eterno, a la tensión de los límites del cuerpo y los objetos, al total desarme y desborde del encuentro cuerpo-objeto, este registro audiovisual crea un vínculo. El comienzo de A es estable, rígido. A' comienza a mostrar las tensiones, la crisis. Pero al finalizar B, se alcanza homeostasis nuevamente. Pero el tránsito de A a B ha transformado al cuerpo-objeto –configuración y reconfiguración identitaria.

## **Sobre la Materialidad Audiovisual**

Es necesario, luego de haber realizado la creación y desarrollo de los montajes audiovisuales, y los correspondientes análisis y comentarios en la presente memoria, hablar un poco sobre la materialidad audiovisual. Desde el punto de vista de la construcción del proyecto de investigación, se han abordado las materialidades de los objetos wearables per se, al igual que aspectos del cuerpo como materialidad y, por consiguiente, la performance. Sin embargo, se debe abordar ciertos aspectos referentes a lo audiovisual, como lo son el tiempo, el sonido, la escala de proyecciones, los encuadres, el uso del color, la fragmentación de la imagen, y la luz como materialidad de las proyecciones in situ.

El tiempo:

El tiempo es algo tan relativo. A veces pareciera que tenemos todo el tiempo del mundo, y a veces se nos viene encima, o incluso solo lo dejamos pasar. Pero de lo que sí podemos estar seguros es de lo importante que es el tiempo en nuestro día a día, no solo porque definimos la vida en función del tiempo, sino también desde las formas en que el concepto de tiempo se expresa en nuestro lenguaje.

Diferentes culturas han tenido distintas formas de entender el tiempo; el tiempo puede ser lineal, cíclico, espiral, incluso algunas culturas han planteado simultaneidad de tiempos superpuestos —y esto fue siglos antes de las teorías de multiversos.

En gran parte de las culturas occidentales, post coloniales y eurocéntricas, el tiempo se entiende como algo lineal. Una sucesión de hechos, hitos, acciones que van unas tras otras, donde no se puede volver al pasado y los ojos se ponen en el futuro, en aquello que ahora podemos hacer para “llegar a algún lado”. Esto tiene que ver con la mirada moderna ilustrada, donde el progreso se entiende como un avance constante, donde se estudia el pasado para entender el presente y hacer un nuevo futuro. Pero, ¿qué pasa en otras culturas? O, incluso más importante, ¿qué pasa con los híbridos culturales entre culturas dominadas y dominantes, y cómo afecta esta conceptualización a la forma de entender el tiempo ahora?

En mi quehacer artístico, he visto que el tiempo juega un rol importante. Por un lado, existe un tiempo asociado a la producción misma, que podría comprenderse como un tiempo casi ritual. Por otro lado, las obras también quedan asociadas a un tiempo, y en especial en el caso de los montajes audiovisuales que he desarrollado en esta investigación —donde cada proyección posee un tiempo asociado.

Debo decir que, en función de comprender la forma en que concibo la creación de estos montajes, es necesario entender la dualidad de esta hibridación cultural y conceptual sobre el tiempo entre la hegemonía occidental y ciertos saberes precolombinos que han ido permeando la estética desarrollada en mi quehacer.

En la cosmología Inca, los conceptos de tiempo y espacio no estaban nunca separados, sino, muy por el contrario, se entendían como parte de una dualidad coordinada y complementaria, siempre asociados entre sí, y subdivididos en diferentes ámbitos. El concepto de Pacha (Arce Ruiz 2007) sería equivalente al de espacio-tiempo, siempre seguido o antecedido por un término que determina el tipo de tiempo-espacio. A grandes rasgos, Pacha se subdivide entre Kaylla y Tisqi, siendo el primero el mundo al cual no se tiene acceso por medio de la vista, y el segundo siendo el mundo visible. Ambos se subdividen, respectivamente, en urin pacha y uju pacha, y en hanah pacha y hanan pacha.

Hahah pacha y uju pacha constan de tiempos “suspendidos”, son espacios donde no hay un paso del tiempo propiamente tal, o un paso del tiempo lineal, y están asociados a los mundos de espíritus, los muertos, los dioses —lo cual no implica que estos no puedan transitar entre los mundos. Hanan pacha y urin pacha poseen tiempos lineales, y es ahí donde habitamos los humanos.

En estos montajes audiovisuales, se concibe la idea de tiempo en función del choque entre un tiempo-espacio suspendido y cíclico interno a la proyección, junto con un espacio de tránsito espacio-temporal respecto del espectador y el montaje in situ. En este sentido, las proyecciones con tiempos cíclicos suspendidos conviven con el tiempo-espacio lineal de los espectadores, generando un espacio de encuentro que, de alguna manera, se encuentra ritualizado en función de la repetición de proyecciones y sonido para la nueva generación de reverberaciones performáticas en la experiencia estética del espectador.<sup>15</sup>

Así mismo, se vuelve necesario comprender también cómo se dan los tiempos internos a los montajes audiovisuales. Estos responden a la búsqueda intuitiva del balance entre la aparente no-repetición de cada montaje y la presentación y representación de iteraciones internas de los repertorios corporales expuestos en cada proyección. Es decir, se busca generar la idea de no-repetición, como si cada imagen fuera nueva, haciendo una repetición en loop del video a tal longitud temporal que no parezcan repetirse, pero al mismo tiempo presentando un tiempo suficiente como para que, de darse el caso, un espectador pueda apreciar la secuencia de loop completo en un tiempo no tan extenso. Los montajes

---

<sup>15</sup> Para un mejor entendimiento de esta idea en particular, revisar **Cabos Suelos** (1).

varían entre el minuto y los quince minutos de proyección, a veces con proyecciones simultáneas que calzan entre sí en ciclos secuenciales de dos, tres o cuatro reproducciones totales de cada proyección.

El sonido:

Como artistas visuales, olvidamos muchas veces la importancia del sonido. Olvidamos los sonidos propios de nuestro folklore, olvidamos los cantos de pájaros autóctonos que inspiraron el desarrollo de melodías e instrumentos, el sonido y fuerza de las olas en la costa, el silbido del viento entre árboles y montañas, los atardeceres en el color de las nubes y de la cordillera. Olvidamos que el sonido puede jugar un papel muy importante en la experiencia estética de los espectadores. Claro que esto tiene que ver con este enfoque visual de nuestra práctica, pero creo necesario que, para poder generar un arte que hable en un plano contemporáneo, se debe tomar en cuenta el sonido. En mi quehacer artístico, es necesario combinar distintas facetas de diferentes áreas artísticas.

Por medio de un enfoque creativo holístico e integrativo de diversas aristas desde las cuales el espectador recibe información, se genera una vivencia más auténtica de la obra por parte del espectador, ya que se conecta no solo con su sentido visual, sino con otros que pueden complementar dicha experiencia —en este caso, el sonido.

Es así como la creación por medio de un enfoque interdisciplinario (o una forma amplia de entender el concepto de *Gesamtkunstwerk*) permite el desarrollo de una obra holística, con la que el espectador puede relacionarse desde distintas facetas de la obra —es decir, “the artwork of the future” (Lajosi 2010).

Según observa Krisztina Lajosi, Wagner entendía que el arte tiene un carácter formativo social, en cuanto a la creación y representación de ideales universales del ser humano, por lo que al separar las disciplinas artísticas —como la música, la danza, la arquitectura, la pintura, entre otras— estas no llevarían a cabo su cometido. Las disciplinas artísticas “can only fulfil their original function if they interact in perfect harmony with each other” (Lajosi 2010, p. 44). De esta forma, para que el arte cumpla su función social, desde una perspectiva wagneriana, es necesario el combinar diferentes disciplinas artísticas en función del mensaje que se quiere comunicar —en este caso, la creación de una atmósfera sonora, un soundscape en que el espectador se vea envuelto.

El aspecto psico-sonoro y su relación con la memoria y los sentidos es una parte que, a mi juicio, debe ser tomada en consideración a la hora de crear obras instalativas. Es necesario el indagar en cuanto a la relación sonido-psiquis ya que, según muestran los

estudios, los sonidos —y en especial la música— poseen un gran impacto en la experiencia física y mental que una persona puede tener.

Los estudios neurológicos, como los conducidos por Robert Zatorre y su grupo de investigación, evidencian una conexión entre el sistema de percepción auditiva y el sistema de recompensa, actuando de forma similar a otros estímulos considerados como primarios y vitales —como la necesidad por comer y los impulsos reproductivos. Como dice Zatorre, “the reward system is thought to underlie the response to many different kinds of inputs that are, globally speaking, beneficial to the organism’s survival or well-being” (Zatorre 2018), lo cual lleva a los investigadores a estudiar la conexión entre música, memoria y esta aparente ‘necesidad biológica’ por la música.

Los seres humanos tienen una condición innata, biológica, por la música, dice Zatorre. A pesar de no cumplir una función primaria, la musicalidad se desarrolla desde muy temprana edad, al igual que el desarrollo del lenguaje (Zatorre 2018). No existe motivo aparente, según Zatorre al comienzo de su estudio, para que secuencias o patrones de sonido con ningún sentido comunicativo directo produzcan respuestas sensoriales placenteras, y sin embargo parece ser un fenómeno universal (Zatorre 2018). La música debe su poder a la interacción entre el sistema de percepción auditiva y el sistema de recompensa del cerebro. Por un lado, el cerebro analiza y entiende patrones sonoros para hacer deducciones y, por otro, las expectativas son alcanzadas, no alcanzadas, o bien excedidas (Zatorre 2018).

Según Zatorre, el sistema de percepción auditiva guarda nuestra experiencia fenomenológica de los sonidos, al transformarlos en representaciones internas que, según psicólogos, se relacionan a nuestras memorias de los sonidos del mundo y nuestras emociones. El cerebro analiza la relación entre tonos para entender el sistema musical escuchado y generar predicciones, al igual que sucede con el lenguaje verbal.

Todo sistema musical, al igual que otros lenguajes, poseen una sintaxis, lo cual presenta una serie de reglas para entender cómo ciertos sonidos le siguen o preceden a otros. El cerebro es extremadamente sensible a las regularidades de estos patrones, siendo capaz de entender la relación estadística de estos de forma rápida y eficiente a través de la exposición a muestras del sistema en cuestión —como ritmos, melodías, palabras, frases, tonos, timbres, etc. Es a través de este mismo fenómeno que los bebés también aprenden sobre los sonidos en sus entornos, así fomentando el desarrollo de lenguaje verbal (Zatorre 2018).

El sistema de predicción del cerebro cumple, desde un punto de vista evolutivo, una función primordial, ya que los organismos que pueden predecir eventos futuros con mayor

efectividad tienen mayores probabilidades de supervivencia, al tener la habilidad de prepararse para dichos eventos (Zatorre 2018).

Desde este punto, resulta sumamente interesante el indagar más profundamente cómo acceder a esta parte innata del ser humano desde un contexto artístico, en especial cuando mi interés como artista radica en la interdisciplinariedad. Toda expresión artística debe ser entendida como una forma comunicativa, y es rol de cada artista el desarrollar el lenguaje por el cual su disciplina se guía. Ahora bien, ¿cómo generar arte sonoro que evoque ciertos sentimientos y atmósferas, pero que no requiera necesariamente de un previo reconocimiento de los códigos musicales/sonoros preponderantes?

A mi juicio, la exploración intuitiva, deconstructiva y reconstructiva de diferentes saberes sobre el sonido es necesaria para la generación de un lenguaje y articulación sonoros que puedan relacionarse con un público contemporáneo. Es desde este punto que realizo mis experimentaciones sonoras para la producción de estos montajes audiovisuales —no como generación de música, sino como generación de atmósferas sonoras que conviven con las visualidades de los cuerpos híbridos de los montajes, y que permiten también la relación entre los tiempo.espacios de las proyecciones con los espectadores.

Los artistas chilenos combatimos, muchas veces, entre el ‘ser modernos’ y mantener las raíces, sin importar en qué ámbito del arte se desarrollen. Gran parte de este fenómeno se lo debemos al desarrollo de una sociedad globalizada y tecnológica. Los artistas chilenos emergentes convivimos día a día con el desarrollo de una industria globalizada, tecnológica, inmediata y preponderantemente virtual, por lo que debemos hacernos cargo de esta dualidad entre lo mediático y tecnológico y los saberes ancestrales que permean nuestras realidades.

Proyecciones (Escala, encuadres, color, fragmentación, luz como materialidad):

Debo mencionar que, desde un punto de vista de mi postura creativa, las visualidades y sonoridades deben ser abordadas como un relato, es decir, desde una posición narrativa. Esto no quiere decir que se presenten como una historia, con arco narrativo de inicio, desarrollo, conflicto y cierre; sino como la construcción de un relato visual donde la performatividad del cuerpo se va hilando, presentando diferentes situaciones, planos, posturas, volúmenes, secuencias, etc., en función de una narrativa que el espectador irá explorando y leyendo.

Los encuadres, las fragmentaciones de imágenes, y la proyección, como materialidades, juegan el rol de unir estas partes, estos pequeños episodios o micro relatos en una gran narrativa visual. Todo relato es construido desde los vestigios que van quedando al

paso del tiempo. La vida es un conjunto de retazos zurcidos, un tejido de hilos y paños que cuentan una historia. La vida es el acto de tejer relatos, y mi quehacer artístico busca valerse de este entendimiento de la vida para generar lo visual. Así, se debe entender los aspectos performáticos de las proyecciones y del uso del espacio como parte de la interpelación obra-espectador/espectador-obra en función de la aparición de vestigios y reverberaciones de las performances que generan dichos relatos visuales.

Como dijo Lemebel (2000), “La escritura también es un bordado. Bordar subjetividades, bordar sueños, bordar utopías.” A cada paso una puntada de aquella aguja que crea realidades, “bordar en el caminar”, decía Pedro, “bordar en el desplazamiento múltiple por esta ciudad.” Así, estas visualidades se van hilando como un bordado, como cuerpos híbridos que habitan su espacio y su corporalidad, que se van descubriendo y van descubriendo aquello que sus corporalidades híbridas encierran. Esta presentación y representación del cuerpo híbrido es de donde surge la configuración de nuevas identidades, donde las corporalidades se cubren, descubren y redescubren en un ciclo de superposiciones, de capas que se van configurando y reconfigurando.

Las imágenes dan cuenta de *la idea* de la imagen. Hay una estructura, una trama relacional, que se articula como un tejido, del cual surgen signos. Como menciona Andrea Soto Calderón (2020), de la acción al movimiento surge la *poiesis*, las maneras de hacer. A veces se busca crear con una expectativa previa, pero se debe confiar radicalmente en la generación de imagen, en la práctica, en la acción. Confiar que en la producción de imágenes aparece esa *poiesis*, y que estas tendrán una agencia propia, la cual no debe ser forzada por el artista, si no dejarla ser, dejarla hacer, dejarla actuar.

De esta manera, la confección de los montajes audiovisuales se realiza a modo de hilar los diferentes momentos que surgen desde el registro de la exploración corporal del cuerpo híbrido, dejando que estos, por sí solos, devengan a través de su propia agencia como imágenes activas. Este proceso conlleva mucho ensayo y error; probar; fallar; volver a probar; y, de pronto, dar con la puntada precisa, el hilo indicado.

Cuando se borda, y al igual que sucede con la confección de estos montajes audiovisuales, se van creando imágenes, representaciones, traducciones de lo tridimensional al plano, y luego de vuelta a lo tridimensional en la instalación. Toda traducción es como “el reverso de un brocado; hay los mismos hilos, pero falta la sutileza del dibujo y del color” (Okakura 1906, p. 17), pero estas sutilezas son, precisamente, aquello que queda a manos del espectador, aquello que queda abierto y dispuesto para cerrar el ciclo. Por un lado, está lo aparentemente bidimensional, que traduce lo tridimensional previamente existente. Por otro,

se encuentra lo tridimensional en que resulta la traducción de lo bidimensional al espacio. En ese encuentro habita el espectador.

Las visualidades van trazando líneas, que pueden o no ser completadas o seguidas por el espectador. “Las líneas son abiertas” (Ingold 2007, p. 169). Trazar una línea implica establecer un lugar en el mundo, pero también dejar un camino por el cual, luego, puedan atarse nuevos nudos con nuevos hilos. Y así mismo sucede cuando se van generando identidades: cada identidad es un punto más en el mundo, el cual puede ser unido con otros, generando un sinfín de redes relacionales. Las identidades son configuradas desde la común-uni6n entre sujetos, objetos, y categorías colectivas, por lo que estas deben tener, de por sı, un factor interrelacional intrınseco a su habitar en el mundo, en un contexto.

## Reflexiones Finales

Esta sección final de mi memoria de obra consta de dos partes. Primero, se presenta una conclusión en cuanto a la parte formal y académica de la investigación. Pero luego se presentan una serie de reflexiones que corresponden a “cabos sueltos”, que fueron dejados sin amarrar en el desarrollo del cuerpo de este escrito. Estas reflexiones están numeradas en orden según su aparición en el texto, y hacen mención a la sección de la cual emergen —para referencia contextual.

Los **Cabos Suelos** son una serie de “micro ensayos” que tratan temas que surgen desde el desarrollo de la memoria de obra. Estos funcionan como conclusiones personales, como reales reflexiones de mi postura como investigador y artista sobre los temas que voy tratando en el desarrollo de este escrito. Son reflexiones que emergen de la práctica misma de mi quehacer investigativo y artístico.

## Conclusiones

Al comienzo de esta investigación por medio de la práctica artística, me vi enfrentado, claramente, al desarrollo de una temática desde la creación misma, es decir, desde la manipulación de materiales y el desarrollo artístico de materialidades. ¿Por qué hago esta distinción entre material y materialidad? Porque creo que estos dos conceptos tienen que ver, directamente, con el entender la creación de obras artísticas como conformación de identidades. Los materiales son solo eso: materiales; objetos con los cuales se pueden armar, estructurar, reunir diversas formas en las que deviene el quehacer artístico —lo físico, lo duro, en bruto, “*raw*” si se quiere. Pero estos se convierten en materialidades cuando son puestos en tensión, cuando estos comienzan a dialogar, cuando se les carga de *significado* y dejan de ser solamente *significantes*.

Así mismo, el cuerpo también es solo material hasta que se carga con significado, hasta que el cuerpo *deviene* en cuerpo, y este entra en diálogo con el espacio, con otros cuerpos, con objetos, y con las categorías colectivas que entrelazan estos elementos. Cuando un cuerpo deviene en algo más que solo un material y se carga de significado, este deja de ser tan solo un objeto y ya no es “anécdota” o material en bruto.

¿Qué sucede con el cuerpo que se materializa, que semantiza su experiencia en gestos espontáneos, o gestos esculpidos, vagamente, en el intersticio del cuerpo y espacio? Aparece este como una verdad implícita entre renglones invisibles, cuerpo en movimiento que se forja entre el término de una acción y el comienzo de otra, vagamente por lo efímero del

movimiento materializado, pero que, en su accionar, emerge en la semiótica del cuerpo que pone en tensión su propia corporalidad.

Muchas veces la performance apunta a generar un material mucho más universal, donde no se requiera ser parte de la cultura a la cual esta pertenece, donde todos puedan, ojalá, relacionarse con lo performático; que el cuerpo hable y el espectador (el otro) entienda un significado desde su experiencia, ejercer el recorte de lo que se quiere habitar.

Al comienzo de esta investigación, me pregunté por cómo afecta la hibridación entre corporalidad y wearables en la construcción de nuevas identidades, y puedo decir, ahora con mayor certeza, que afecta desde el entender el cuerpo como una constante construcción, deconstrucción y reconstrucción de lo que es el cuerpo mismo.

El diálogo, la tensión, que se genera entre el cuerpo y el objeto que se encuentran, genera efectivamente un nuevo cuerpo, el cuerpo-objeto híbrido, que expresa su propia identidad nueva en su accionar, en su devenir identitario.

Ahora, al ver hacia atrás, me parece bastante lógico haber intuido ciertas ideas que, luego de haber realizado esta investigación, parecen más certezas que hipótesis a priori. Por ejemplo, que el cuerpo, claramente, se ve afectado por su relación con objetos que entran en diálogo con su propia corporalidad y, de igual manera, que esta común-unió entre el cuerpo y el objeto afecta también cómo se conforman nuevas identidades. Es cosa de mirar la historia y ver cómo el significado de ciertos significantes varía en función del uso que se le dan y qué cuerpos son los que interactúan con ellos.

Por mencionar algunos, los zapatos de tacón, las pelucas, e incluso el maquillaje, son algunos de los wearables más notorios en cuanto a su rápido y constante tránsito de un significado a otro, al cambiar de ser usados por géneros masculinos y femeninos (e incluso no binaries) en distintos momentos históricos y que, sin embargo, se mantengan como significantes tales —el maquillaje sigue siendo maquillaje, la peluca peluca, y los tacos, aunque cambien de alturas, siguen siendo tacos.

Sin embargo, la asociación que hacemos entre el cuerpo y el objeto en distintas épocas, tiene que ver con el proceso de conformación identitaria que se va gestando en este proceso de encuentro cuerpo-objeto. Como existe un proceso de diálogo entre aquellos cuerpos que van entendiendo su corporalidad respecto de la corporalidad de otros, y estos a su vez experimentan el mismo proceso, se van hilando sus corporalidades híbridas en función del feedback recibido por los otros, lo cual permea las categorías colectivas que, a su vez, dictan también el desarrollo de nuevos objetos que entran en diálogo con los cuerpos anteriormente señalados, repitiéndose el proceso en un ir y venir de cuerpos en constante

movimiento. Nuevamente: una constante construcción, deconstrucción y reconstrucción de lo que es el cuerpo mismo y, por ende, también la construcción de identidades.

También es necesario mencionar, referente a las cualidades metodológicas —y en relación a los objetivos de esta memoria—, que el plantear el desarrollo de obra en cuanto conformación de identidad resultó una muy buena forma de entender la creación artística, ya que permitió, efectivamente, un giro en cuanto a la lógica de relación entre artista y creación artística —un diálogo y común-uniión entre identidades independientes, pero mutuamente afectadas por su interacción.

Entender las obras como identidades permite segmentar su desarrollo en tres ámbitos, ejes investigativos e instancias muy definidas: material-materialidad/objeto; materialidad/objeto-espacio; y materialidad/objeto-espacio-espectador —lo cual se traduce, en el desarrollo de esta investigación, en los tres ejes que la guiaron: hibridación cuerpo-objeto; relación entre corporalidad y wearable con el espacio; y el punto de encuentro entre el cuerpo-objeto con el espacio y los espectadores.

Así mismo, y como se mencionó en el **Montaje 5** (y se utilizó en el **Montaje 6**), el proceso de desarrollo de obra se llevó a cabo y culminó con el recorrido y encuentro de diferentes espectadores en la instalación, donde cada espectador fue generando su propia narrativa sobre lo que ocurría mediante la interacción de los otros espectadores con la instalación misma.

Se generó, precisamente, la interacción que permite la conformación de identidades en el cruce entre sujetos particulares, categorías colectivas, objetos y los otros que se interrelacionan con ellos (Larraín 2003), lo cual hace referencia tanto a la conformación de identidad de la obra misma, como de los híbridos que en ella se muestran, como también de los espectadores que participan de la instalación a un nivel performativo del espacio ritual-artístico, entendido bajo los parámetros que Taylor (2006) propone sobre tipos similares de encuentros sociales.

Las instalaciones, de por sí, trabajan bajo los mismos parámetros teóricos que actúan en el desarrollo de los videomontajes. Esto tiene que ver, directamente, con los ejes investigativos planteados en los **Objetivos y Metodología** de esta investigación. Lo cual juega con lo antes descrito en cuanto a la conformación de identidades de los distintos niveles planteados.

Es por esto que el **Montaje 6** se incorpora en el montaje in situ para la instalación final en la defensa de esta memoria, adaptando el montaje de la instalación a las necesidades propias del espacio instalativo, ya que cada espacio debe ser abordado de forma diferente.

Cerrando, así, el proceso de conformación identitaria del desarrollo de esta memoria que, desde un punto de vista teórico, también irá creciendo y avanzando en función del desarrollo de los conceptos que emergen y desglosan de este escrito, como lo son el entender las obras como identidades particulares, el proceso artístico como desarrollo identitario, el acercamiento a una taxonomía general de los wearables, y los cuestionamientos sobre el cuerpo, los objetos y su alcance en tanto corporalidades que se híbridan en su interrelación.

Comprender la relación de hibridación entre la corporalidad y los wearables, en tanto construcción de nuevas identidades, a través de la producción de obras, permite, sin duda, abrir un campo y nuevas metodologías en cuanto a la creación de nuevas corporalidades que pueden ser, dependiendo de la disciplina artística, entendidas de formas muy diferentes de corporalidad. Una escultura puede ser una corporalidad construida como nueva identidad.

Un personaje puede ser entendido bajo estos parámetros también. Los accesorios y vestimentas en la industria de la moda pueden, también, ser comprendidos bajo esta misma línea.

Espero que esta investigación pueda dar pie a diferentes líneas investigativas, tanto en estudios sobre el cuerpo mismo, los wearables, y la forma en que los artistas mismos podemos entender nuestros procesos creativos. El alcance de esta investigación puede llegar hasta donde llegue el cuerpo que deviene en cuerpo, el cuerpo entra en acción.

Espero que esta investigación sirva como camino para otros investigadores que quieran entender el cuerpo como recipiente de las experiencias. Al fin y al cabo, el tiempo pasa, ¿no? ¿No es esa la razón por la que el cuerpo es impermanente? Pero si el cuerpo es impermanente, ¿por qué nos esmeramos tanto en hacerlo el recipiente de la experiencia? Experiencia que, por otro lado, solo pasa, y vuelve a nosotros con la memoria, con una ficción de traer el pasado al presente.

Efectivamente, el cuerpo se llena y se vacía; pero no hay que pensarlo como un recipiente vacío completamente. Entonces, ¿qué queda? ¿El texto? ¿Un cuerpo inerte o recipiente vacío? ¿Queda la experiencia en esta taza de café que puede ser el cuerpo? Siempre queda algo, un concho.

## Cabos Sueltos

(1)

El porqué de la investigación artística ligada a la espacialidad: La experiencia estética no solo emerge desde la relación visual del público con la obra, sino del cuerpo de éste con respecto al contexto espacial en que la obra y el espectador se encuentren; es decir, es un cuerpo en un espacio, o mejor dicho, un espacio que se desarrolla desde un “ser-en-el-mundo” del cuerpo, como menciona Pallasmaa (Cit. En Goeni, 2016). El espacio es un factor tan ligado a la experiencia humana que, muchas veces, nos volvemos inconscientes de que este es esencial en nuestras vidas.

La exploración espacial se puede llevar a cabo desde varios enfoques y, en esta reflexión, se presentan algunos puntos a tener en cuenta durante el desarrollo de proyectos investigativos relacionados al espacio.

La relación espacio-diario y espacio artístico-ritual: Cuando un artista visual crea obras que cohabitan el espacio con el espectador —como esculturas e instalaciones—, éste debe considerar que la experiencia del día a día del espacio se vuelve en algo fuera de lo ordinario, generando una suerte de ‘atmósfera ritual’ en torno a las obras, de la cual el espectador se vuelve también parte. Como menciona la artista estadounidense Tammie Rubin, “By bringing the everyday into art and the art into the everyday, sculptures open up a dream-like space of unexpected associations and dislocations” (Rubin 2021).

Tomando la idea del espacio artístico como un ‘espacio de ensueño’, se vuelve una *prioridad* del artista el considerar formas con las cuales dar pie para las ‘asociaciones y dislocaciones inesperadas’ que las obras de arte pueden generar en el espectador y su entendimiento para con ellas.

Las obras deben, entonces, ser capaces de *invitar* al espectador a entrar a este mundo de ensueño, persuadir a la audiencia a ser partícipe de la experiencia estética que la obra presenta. Dicho esto, se vuelve evidente el ‘factor ritual’, donde el espectador debe voluntariamente participar y volverse parte de la experiencia. Esto es relacionable con lo estipulado por Umberto Eco, cuando este hace referencia al *pacto ficcional* de Coleridge, donde el lector —en este caso espectador— se vuelve, de forma voluntaria, un agente activo en la recepción de información que la obra le entrega (Eco 1996).

Esta experiencia estética se puede entender desde los estudios performáticos —como se menciona en la introducción de esta memoria. Diana Taylor (2006) analiza ciertos actos sociales entendidos desde la performance, los cuales cuentan con un importante factor ritual.

Según Taylor, este tipo de tradiciones requieren solamente de la participación del espectador para desarrollarse; la performance de estos ritos no requiere necesariamente de un acto de fe, pero sí de la participación del antes espectador, quien se vuelve así partícipe activo del ritual, entrando en la performance que el ritual representa.

En este sentido, y como artista, creo que la obra visual puede —y a veces debe— valerse también de elementos sonoros, para así poder complementar la experiencia estética de la audiencia y volverse parte de esta comunicación inter-espacio-temporal entre artista y espectador, ya que el sonido puede representar una arista importante del acto performativo del cual la audiencia se hace parte. Buscando, así, lograr que esta conexión con el espectador sea fuerte e interpelativa.

Importancia del uso del espacio como “pistola de Chekhov: Según Anton Chekhov, todo lo presentado sobre el escenario tiene relevancia, nada debe ser presentado en escena sin un propósito narrativo. Chekhov explica que si en un primer acto se presenta un rifle en escena, luego éste debe ser disparado, sino no existe necesidad de dicho rifle para existir en escena (Simmons 1962).

En este sentido, si se toma la presentación de una obra escultórica como una puesta en escena —que a mi juicio lo es—, todo lo presentado por el artista también debiera cumplir algún sentido para con la obra y, por consiguiente, en toda obra tridimensional se debe tener en cuenta el factor espacial, ya que este es inseparable de la obra y su relación con el espectador.

Dicho esto, tanto los objetos como el espacio deben ser abordados con el objetivo de la comunicación de las ideas intrínsecas a la obra, la narrativa que ésta presenta, y la experiencia del espectador al recorrer el espacio y relacionarse con los objetos. El camino que el espectador sigue, la ubicación de los objetos, la iluminación, los sonidos, y demás factores relacionados crean significado, y se vuelven parte activa de la obra.

El espectador no debiera *tener* que cuestionar las decisiones que toma el artista —por ejemplo, en cuanto a la instalación, el acabado, la iluminación, etc. —, por lo que el artista *debiera* tomar estos aspectos en consideración a la hora de instalar obras. Ya que toda obra tridimensional conlleva un factor espacial inseparable a ésta, el artista debe hacerse cargo del espacio y de la relación del espectador con el espacio y la obra.

En otras palabras, si el espacio estará inseparablemente ligado a la obra presentada, éste debe tener algún tipo de acción para con la obra, ¿sino por qué estaría presente sin tener agencia alguna respecto de la obra y el espectador?

(2)

Durante el desarrollo de la **Introducción** a este texto, esboqué una reflexión en torno a la puesta en escena para comprender obras visuales en tanto corporalidad y experiencia estética del espectador desde la performance y las reverberaciones y vestigios.

La idea de “cuerpo en el espacio” que conlleva la performance —este “ser-en-el-mundo” del cuerpo del cual Pallasmaa (2012) también habla—, da cuenta de un factor tan primordial no solo de la performance, sino de la vida misma: que día a día llevaremos a cabo acciones en el espacio, sean estas “reales” o “areales” —por no decir virtuales o teatrales. Al fin y al cabo, lo importante es la experiencia misma del acto, y el producto es solo un medio, “una excusa.” Este aspecto performativo del habitar —del cuerpo en relación con otros cuerpos y su entorno, permite, según lo descrito por Taylor (2006), una separación donde un participante puede no considerarse religioso —e incluso puede no conocer la historia de origen de una celebración o rito—, pero se hace partícipe de ésta por la tradición preponderante, y que esto no hace que su experiencia sea menos o más real.

En este sentido, y como planteaba en la introducción, este tipo de entendimiento sobre el cuerpo y la experiencia, llevado al campo de las artes visuales, implica que si el espectador se vuelve voluntariamente partícipe de la performance que conlleva la experiencia de una obra tridimensional, la comunicación entre el artista y el espectador se podrá llevar a cabo a través de la obra misma, ya que el acto de entrar al espacio donde la obra es presentada, representa un símil con el acto ritual-religioso del cual Taylor habla.

Del mismo modo, la obra corresponde al vestigio de la ‘acción creadora’ del artista que es, de por sí, un acto performático. Así, aunque interesantes, reflexiones como la de Phelan (2011, cita en Taylor 2011) sobre una absoluta irreproductibilidad de la performance, me parecen reduccionistas y algo obsoletas para el contexto de globalización y mediación tecnológica imperante.

Desde que conocí el término *performance*, se me dio a entender que su naturaleza efímera era tan solo un aspecto de ésta, ya que la performance presenta una cadencia, una reverberación, que persiste en el tiempo y la memoria. Es verdad que ésta, ontológicamente, es un acto que solo se puede realizar una vez, como menciona Phelan. Pero esto implica la persistencia de vestigios físicos y psico-emocionales en los espectadores, performers y el espacio en que ocurre. Así, concuerdo con Phelan en que los registros de performance no son la performance *per se*, pero sí un gatillante para el recuerdo, y esto, a mi juicio, presupone otro aspecto de la performance en tanto su persistencia en el tiempo. Toda performance

conlleva un factor de experiencia, de *erlebris*, como menciona Turner (2002, cita en Diéguez, 2007, p. 49), y este puede persistir en el devenir de los cuerpos y objetos asociados a la performance, tanto desde los espectadores como desde el artista y el arte-acción ejecutado.

Así mismo, me parecen muy rescatables las menciones de Fischer-Lichte que hace Ayerbe sobre la valorización de los objetos creados, o que son partícipes, de la performance como vestigios de esta. La documentación de la performance responde, a mi parecer, al acto de memoria que Mieke Bal (2018) describe, ya que presentan el registro de una mirada para ser rememorada.

Lejos de mermar la fuerza o valor de una performance, su documentación presenta con más fuerza su naturaleza efímera, ya que se realiza un discurso que “da testimonio de un vacío, de una pérdida” (Bormann; Brandstetter, 1999, p.46, cita en Ayerbe, p. 560). También se menciona esta prevalencia de la performance en los postulados de Schneider, donde la performance sigue viva —aunque diferente— en documentaciones, testimonios, objetos, etc. Lo cual se condice con la memoria como acto consciente que Bal presenta, donde la memoria está en constante cambio y desarrollo, permitiendo una persistencia de la performatividad de la performance original en sus devenires generadores de memoria. El registro da mayor valor a la naturaleza efímera de la performance al dejar expreso su vacío post-discursivo, su ausencia de sustancia física.

También me llama la atención sobre la producción de documentación en tanto su relación con el giro archivístico de A. M. Guasch (2002, 2005), planteando la posibilidad intrínseca de construcción y reconstrucción de memoria en función del archivo. Esto somete a la reverberación de performance —su persistencia material y psico-emocional— a la constante transformación y resignificación de la experiencia estética de la memoria sobre la performance, es decir, los relatos que se van generando desde la rememoración.

Taylor también hace referencia a la producción de archivo, diciendo que este es inalterable, estable, y que el repertorio, por el contrario, está abierto a cambio. Yo creo que ambos términos no son mutuamente excluyentes, ya que existen el archivo abierto y los archivos de repertorios. La memoria archivística trabaja desde una cierta distancia, ya que se separa el producto del productor —o la performance del performer— y puede, por lo tanto, ser revisitada y reconstruida constantemente. Así, creo que tanto el archivo como el repertorio —y por consiguiente la performance— pueden ser también resignificadas en su permanencia post acto efímero.

Por su lado, Fischer-Lichte (2011) menciona que es crucial para lo performativo la relación entre emisor y receptor, performer y público, actor y audiencia. Esta relación puede,

en el transcurso de la acción, cambiar los roles que ambos agentes comunicativos cumplen, dando espacio para nuevos pactos y cuestionamientos. En una performance artística, la brecha de relación entre el performer y el público pareciera estar menos clara que en una performance social, donde la relación suele ser más simétrica, cercana y preestablecida, producto del pacto comunicacional que atañe a un contexto dado por una sociedad con sus propios protocolos comunicativos y relacionales.

La performance artística se resiste a una estética más hermenéutica, pero conserva ciertos aspectos propios de los protocolos relacionales artista-audiencia/objeto-audiencia propios de una hegemonía eurocéntrica moderna (como la no intervención del público), y sin embargo pretende poner estos aspectos en tensión y subvertirlos, poniendo al espectador en una posición más activa dentro del desarrollo de la acción.

(3)

Me parece importante mencionar que, durante la escritura de esta memoria de obra, surgió una reflexión en torno a la relación del ser humano con el medioambiente a través de su corporalidad (ver **Montaje 4**). En su propio contexto, esta reflexión fue parcialmente escrita —principalmente para relevar y legitimar la investigación a través de la práctica a través de realzar el tipo de saberes y cuestionamientos que emergen de la práctica artística.

Digo en esa sección del desarrollo de esta memoria que, hoy en día, es necesario cuestionarnos sobre esta hibridación asociada a la evolución histórica de la relación humana con las materialidades y el espacio/medioambiente, y su devenir para con el desarrollo de nuevas corporalidades y nuevas formas de habitar el espacio —el planeta— en comunidad. Comunidad que no solo habla de las relaciones interhumanas, sino también de nuestra comunión con el planeta mismo.

Mientras, por un lado, el convivio humano parece realizar un giro hacia una mediación tecnológica —e incluso dependencia de ésta—, por otro lado debemos cuestionarnos por nuestro convivio con el planeta: ¿cómo avanzaremos en nuestro desarrollo humano una vez que acabemos los recursos? ¿Cómo decidimos escribir nuestro propio futuro, a través de un diálogo con el medioambiente, o con un sino tragicómico auto cumplido que parece sacado de un drama griego —o en su defecto de una producción paródica estilo “Mamma Mía!”?

Nuestra relación con el mundo es corporal. Nuestra conformación identitaria conlleva un fuerte componente de corporalidad. Nuestra relación con la tecnología y, por consiguiente, del giro del convivio al tecnovivio y la dependencia de la mediación e intervención

tecnológica es, también, corporal. No podemos mantenernos ajenos a esta realidad, volviéndonos negligentes ante esta hibridación y su devenir para con el desarrollo de nuevas corporalidades y nuevas formas de habitar el espacio. Debemos hacernos cargo de negociar un nuevo habitar del espacio y, por consiguiente, de nuevas corporalidades y accionares políticos, económicos, culturales, biológicos, y sociales.

La vida misma va cambiando junto a sus partes, pero nuestra forma de vivir el desarrollo humano —el llamado progreso— nos está llevando a un abismo sin retorno. Esta forma de habitar el mundo, retrógrada de autosabotaje a largo plazo, debe cambiar. Debemos aprender a negociar los nuevos espacios, corporalidades y accionares que surgen de esta hibridación asociada a la evolución histórica de la relación humana con las materialidades y el espacio/medioambiente.

(4)

Como artista e investigador, creo imprescindible desarrollar una idea que solo se introduce en la sección **Montaje 4**, pero que es parte esencial de mi quehacer artístico: mi postura frente al rol del arte.

Para mí, el proceso artístico *requiere* de observación, cuestionamiento, práctica, resultados y nuevas observaciones y cuestionamientos. No solo tiene que ver con hacer objetos decorativos, o bellos, o retratar eventos y contextos socioculturales. El rol del arte es cuestionar nuestro estar-siendo humano, investigar sobre el *ser* y el *estar* desde el hacer. Esto es un rol transversal de las artes, ya que tanto las artes visuales como las performativas conducen, de alguna manera, investigaciones desde las metodologías propias de cada disciplina, evaluando, cuestionando y/o mostrando ciertos aspectos de nuestro estar-siendo en el mundo —es humano el cuestionar como humano.

Es necesario, como artista, cuestionarse por los simbolismos, la semántica del día a día, lo cotidiano y extra cotidiano. Al final, como dijo Okakura (1906), “Nada tiene realidad fuera de lo que concierne a las operaciones de nuestro propio espíritu” (Okakura, p. 21), por lo que todo descubrir ocurre desde un cierto conocer que nos es ajeno y, sin embargo, es propio de nuestra realidad —introspección investigativa.

Okakura mencionó que “El presente es el infinito en movimiento” (Okakura, p. 19) y, según plantea Mieke Bal (2018), las memorias son la performatividad de asociaciones anacrónicas fenoménicas entre el pasado y el presente. Es así como el artista no solo crea objetos, obras, sino también a sí mismo en cada parte del proceso —moldeando su propia identidad y la expresión de esta. Estos estudios de resemantización muestran parte de ese

constante cambio, de esa construcción, deconstrucción y reconstrucción, ese proceso de aprendizaje, desaprendizaje y reaprendizaje. Y en los Performance Studies esto resulta más que evidente, ya que el cuerpo semantiza el concepto tras la obra y lo vuelve acto en el cuerpo mismo, afectando así también al artista y al espectador.

El artista se construye, deconstruye y reconstruye constantemente; si no, se estanca. La investigación artística se mueve bajo parámetros de cambio: creación y desvanecimiento, gesto evidencial de ese cambio, potencialidad, y un espacio que es llenado tanto por lo que se hace como por lo que el espectador hace de la obra –“el vacío”, lo que se sugiere. En este diálogo de la obra con el espectador también emergen procesos de conocimiento, reconocimiento y entendimiento mutuo. El espectador se vuelve parte de la obra, y esta del espectador, en tanto acontece la experiencia fenoménica de ambos.

En cada nueva creación —o investigación artística— nos interpelamos a nosotros mismos, como artistas y como espectadores, interpelamos al espectador fortuito, interpelamos la memoria y el recordar.

En mi quehacer artístico, la práctica cumple un rol vital, no solo desde lo entendido como metodología, sino también desde lo que respecta al ámbito inteligible, al desarrollo de conocimiento desde el hacer, la investigación desde la práctica. Para mí, como artista, es necesario entender mi proceso en cuanto a los pasos para llegar a un objetivo: la obra.

Pero, también, se vuelve esencial que el proceso sea aquello que realizo para encontrar respuestas a preguntas que surgen desde la observación del entorno, desde el autoconocimiento, desde la relación entre el espacio y los objetos (o cuerpos) para con el transcurso del tiempo. El arte es, para mí, la disciplina que estudia el estar-siendo del ser humano en la existencia, ya sea por medio del estudio de la figura humana, los símbolos culturales y religiosos, el medio natural, los materiales con que interactuamos, el espacio que habitamos, etc.

Pero el arte no solo busca observar este estar-siendo, sino *hacer algo* con ello. Esta observación activa permite desarrollar metodologías que busquen responder a esos cuestionamientos emergentes, llegando a resultados que, presuntamente, explican de alguna forma estas problemáticas —pero una respuesta puede ser, y como es común en el arte, solo más preguntas.

## Referencias Bibliográficas

- Alrige, M., Chatterjee, S. (2015). Toward a Taxonomy of Wearable Technologies in Healthcare. En B. Donnellan et al. *New Horizons in Design Science: Broadening the Research Agenda*. Springer International Publishing Switzerland (2015), p. 496–504.
- Arce Ruiz, O. (2007). Tiempo y espacio en el Tawantinsuyu: introducción a las concepciones espacio-temporales de los Incas. *Nómadas. Critical Journal of Social and Juridical Sciences*, 16(2).
- Ayerbe, N. (2017) Documentando lo Efímero: Reconsideración de la idea de presencia en los debates sobre la performance. *Revista Brasileira de Estudos da Presença*, 7(3), pp. 551–572.
- Bal, M. (2018). *Dis-Remembered and MisRemembered: A Confrontation with Failures of Cultural Memory. Genealogies of Memory in Central and Eastern Europe*. <https://www.youtube.com/watch?v=72atw6dvpHs>
- Barba, E. (1988). *Anatomía del actor; diccionario de antropología teatral*. El training. Secretaría de Educación Pública, Santiago.
- Choi, J. R., Seongcheol, K. (2016). “Is the smartwatch an IT product or a fashion product? A study on factors affecting the intention to use smartwatches.” *Computers in Human Behavior*. DOI: 10.1016/j.chb.2016.06.007
- Christian, A. (2017). *The Value of Representation: Toward a Critique of Networked Television Performance*.
- Crooks, J. "The Dialectic Arts Series". Traducción propia.
- De la Higuera, J. (2014). “El problema del cuarto cuerpo”. *ENDOXA: Series Filosóficas*, no. 24, p. 252-266, UNED, Madrid.
- de Sagazan, O. (2018). *Elements Issue 17 Out Now*. Sagazan, Instagram.com. <https://www.instagram.com/p/BoMEIQBHrM6/>
- de Sagazan, O. (2020). *Biographie*. <https://olivierdesagazan.com/biographie-2>

- Diéguez, I. (2007). "Articulaciones liminales/metáforas teóricas". En: Escenarios Liminales. Teatralidad, Performances y Política, Buenos Aires: Editorial ATUEL, pp. 39-64.
- Eco, U. (1996). *Seis paseos por los bosques narrativos*, Editorial Lumen, Barcelona.
- Fischer-Lichte, E. (2011). "I. Fundamentos para una estética de lo performativo". *Estética de lo performativo*. Madrid: Abada Editores.
- Galfione, C. (2020). Mono Giraud: la diseñadora y artista argentina que debes de conocer. *Arte. Estilo de Vida. Vogue MX*, Web. México.
- Gioeni, L. (2016) *Teatro y Arquitectura*, Open Sourcing Investigación y Formación Avanzada en Arquitectura, Zaragoza, España, 2.
- Guasch, A. M. (2002). Panel I "Puentes". *Intercambio de experiencias en el arte contemporáneo*. Ciudad de México: SITAC. Youtube.
- Guasch, A. M. (2005). Los Lugares de la Memoria: El Arte de Archivar y Recordar. *Materia 5: Revista Internacional d'Art* . Barcelona. 157-183.
- Hassenzahl, M. (2010). *Experience Design: Technology for All the Right Reasons*. Morgan & Claypool, p. 63.
- Ingold, T. (2007). *Lines: A brief history*.
- Ivelic, R. (2001). "Escultura Chilena E Identidad (1900-1970)." *Aisthesis*, no. 31 (2001): 153-69. <http://revistaaisthesis.uc.cl/index.php/rait/article/viewFile/987/935>
- Karamaki, H., Lahtinen, S., Tuominen, P. (2018) "Building a Conceptual Model for Brand Meanings in Wearable Sports Technology." *Eurasian Business Perspectives* (pp.233-243).
- Kvintova, J and S Dobesoba Cakirpaloglu. (2019). "Self-esteem, social network use and life satisfaction among college students of Generation X, Y and Z." *ICERI*. Sevilla. p. 5527-5532. PDF.
- Lajosi, K. (2010). "Wagner and the (Re)mediation of Art: Gesamtkunstwerk and the Nineteenth-Century Theories of Media", *Frame* 23.2, November 2010, 43.
- Larraín, J. (2003) El concepto de identidad. *Revista FAMECOS*, 21, p. 30-42.

- Lemebel, P. (2000). "De vez en cuando la vida". Entrevista de Tati Penna a Lemebel. CHV, CHV Noticias.
- Margolis, J. (1987). Art and Its Objects. Philosophy Looks at the Arts. 3ra ed. p. 208-228.
- Miller, J. (1978). The body in question. New York: Vintage Press.
- Muñoz, José Esteban. (2011). Introducción a la teoría de la desidentificación. En *Estudios avanzados de performance*. Fondo de cultura económica, México DF.
- Navarro García, J. M. (2019). Así son los nuevos cascos del F-35 que Lockheed Martin suministrará a la UC Navy. Defensa, Defensa.com. Grupo Edefa, S. A.
- Okakura, K. (1906). El libro del Té. La ceremonia del Té Japonesa (Cha no Yu).
- Phelan, P. (2011) Ontología de la performance. Representación sin reproducción. En Taylor, D. y Fuentes, D. *Estudios Avanzados de Performance*.
- Public Delivery. (2020) Nick Cave's Soundsuit sculptures - Everything you need to know. (2019) . <https://publicdelivery.org/nick-cave-soundsuits/>
- Pallasmaa, J. (2012). *Los ojos de la piel. La arquitectura y los sentidos*. (p. 7 a 40). Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona, 2006.
- Rodríguez Navarro, M. T. (2007). Análisis de la obra: *Bushido, The Soul of Japan*. De Inazo Notobe, desde la triple perspectiva traductológica, cultural y jurídica. Tesis Doctoral. Ed. Universidad de Granada. Granada. ISBN: 978-84-338-4453-8.
- Rubin, T. (2021). *Artist Statement*, <http://tammierubin.com/artist-statement>.
- Retondar, A. (2008). Hibridismo cultural: ¿clave analítica para la comprensión de la modernización latinoamericana? La perspectiva de Néstor García Canclini. *Sociológica*, 23(67), p. 33-49.
- Serrati, V. (2010). *Tuyo-Mío*. Performance. <http://www.valentinaserrati.cl/valia.pdf>
- Schall, M., Sesek, R., Cavouto, L. A. (2018) "Barriers to the Adoption of Wearable Sensors in the Workplace: A Survey of Occupational Safety and Health Professionals." *Human Factors The Journal of the Human Factors and Ergonomics Society* 60(3). DOI:10.1177/0018720817753907.

- Schechner, R. (2000) *Performance: Teoría Y Prácticas Interculturales*. Buenos Aires: Universidad De Buenos Aires, Secretaría De Extensión Universitaria Y Bienestar Estudiantil.
- Simmons, E. J. (1962). *Chekhov: A Biography*, University of Chicago Press, Chicago, 190.
- Sita, F. (2019) Cit. en Crooks, Jack "The Dialectic Arts Series: An Introduction to Dialectic Arts." Interview. Spotify.com (audio blog), 26 Marzo 2019. Traducción propia.
- Soto Calderón, A. (2020). *La performatividad de las imágenes*. Santiago: Metales Pesados.
- Steger, M. (2003). *Globalization: A Very Short Introduction*. Oxford University Press.
- Sun Tzu. (2016). *El arte de la guerra* (Colección Libros Singulares).
- Taylor, D. (2006). "Performance and/as History." *TDR: The Drama Review* 50(1), p. 67-86. <https://muse.jhu.edu/>
- Taylor, D., Fuentes, M. (2011). *Estudios avanzados de Performance*. México: FCE. Tisch School of the Arts, New York University. ISBN: 9786071606310.
- Turner, V. (2002). "Antropología del ritual". Cita en Diéguez Caballero, Ileana. 2007. "Articulaciones liminales/metáforas teóricas". En: *Escenarios Liminales. Teatralidad, Performances y Política*, Buenos Aires: Editorial ATUEL, pp. 39-64.
- Zatorre, R. (2018). "Why do we love music?", Dana Foundation, Diciembre 2018, 6.