

# Presencias y telepresencias en el arte medial: una aproximación a la ausencia del cuerpo y preausencia del dispositivo creativo

*Armando Andrade Zamarripa<sup>1</sup>*

El In//Media, 2.º Encuentro de Arte Medial, organizado por el Colectivo Artemia<sup>2</sup> en alianza con el Cuerpo Académico de Estudio y Producción de Arte, Imagen y Sonido del Centro de las Artes y la Cultura, resultó un marco ideal para analizar un estado de situación y el estatuto del arte medial<sup>3</sup> en la coyuntura pandémica a causa del coronavirus SARS-CoV-2 y su enfermedad respiratoria denominada COVID-19. Esta edición de In//Media 2.0 se realizó del 1 al 3 de octubre de 2020 totalmente en línea,<sup>4</sup>

---

1 Contacto: [armando.andrade@edu.uaa.mx](mailto:armando.andrade@edu.uaa.mx)

2 El Colectivo Artemia está integrado por los artistas Roberto Domínguez y Armando Andrade; quienes, a su vez, conformaron un comité organizador con Walter Barbarena, Gina Ruelas, Diana Laura Carrillo y Jesús Canizalez, aún estudiantes de la Licenciatura en Arte y Gestión Cultural de la Universidad Autónoma de Aguascalientes.

3 El arte medial, mejor conocido como la expresión con dispositivos tecnológicos, genera una mediación a través de la presencia, la prestidigitación como proceso de artificialidad y su salida en otro soporte.

4 Ver el sitio web <<http://encuentroinmedia.com/>>, la *fan page* <<https://www.facebook.com/EncuentroInMedia>> y el video <<https://www.youtube.com/channel/UC4B8LI-hqLOZED7veaCITTIQ/featured>>.

con la telepresencia tanto de los creadores como del público, mediante Zoom —plataforma de videoconferencia— y con salidas en Facebook *live* y YouTube en vivo, vía *Restreaming*.

El objetivo principal de este texto es generar una reseña crítica del In//Media 2.0. Para ello, lo ordenamos en tres apartados, que son: «Día 1. Ausencia del cuerpo», «Día 2. Telepresencia del cuerpo» y «Día 3. Telepresencia del cuerpo y preausencia del dispositivo creativo». En el primero, hacemos una exploración de la ausencia del cuerpo como la primera paradoja de la presencia virtual; en el segundo, presentamos un cuestionamiento a la telepresencia del cuerpo en función de imagen y de objeto virtual; y en el tercero, expone-mos la forma en que la telepresencia del cuerpo involucra una preausencia del dispositivo creativo.

## Introducción. Hiato y deseo tecnológico

La programación de In//Media 2.0 se originó a través de una convocatoria dirigida a creadores y colectivos artísticos de los municipios de Aguascalientes y estados de la región centro-occidente con la finalidad de seleccionar obras en dos modalidades: ejecutadas por telepresencia y dispuestas mediante la ciber-nética. La selección arrojó una decena de piezas artísticas y con la participación de las invitadas especiales de esta edición —Natalia Gómez, Rosella Galindo y Carolina Berger— finalmente se programaron 12 obras.

A modo de punto de partida, resultó necesario realizar una distinción de la telepresencia como acto representacional y como medio tecnológico. En función de representación produce imágenes audiovisuales telemáticas que: «permiten superar los límites espaciales: anulan las distancias geográficas sin necesidad de desplazar el cuerpo e inauguran fenómenos típicamente contemporáneos como la “telepresencia” o la “presencia virtual”» (Sibilia, 2005, p. 63). De esta manera, se logra potenciar y multiplicar las posibilidades del cuerpo humano con la capacidad de presenciarse a distancia en «tiempo real».

Por otro lado, la telepresencia como medio tecnológico emplea el ancho de banda del internet con códecs y altas resoluciones de video y sonido, por ejemplo, el 2K o UHD 4K, para tener una presencia a distancia en simultaneidad con diversas cámaras, micrófonos, así como una adecuada iluminación desde una locación remota que simula la interacción de las personas, al igual

que si estuvieran en la misma sala de juntas. Por tanto, su compatibilidad es muy limitada, ya que esta tecnología nació para altos ejecutivos, así como para generar una experiencia comunicativa interpersonal con las mismas condiciones tecnológicas.

Lo anterior nos llevó a explorar el concepto de *videoconferencia*, a partir de la solución tecnológica que se empleó en este encuentro, con el uso de la plataforma ZOOM a modo de medio y espacio virtual de comunicación entre artistas y espectadores. Así, logramos precisar que un sistema de videoconferencia permite una forma de comunicación que emplea audio e imagen desde dos o más ubicaciones, intercambiando datos en tiempo real y en todas las direcciones posibles.

## Día 1. Ausencia del cuerpo

12:41 p. m. Como primera actividad, se realizó un conversatorio inaugural<sup>5</sup> con el Colectivo Artemia e Israel Martínez —artista medial y diseñador visual—, quien con su empresa Digital & Media Labs fue el respaldo técnico para el diseño web y el *videostreaming* de esta edición. Precisamente, todo inició con un *feedback* sonoro entre los micrófonos, ya que se encontraban en la misma sala, excepto quien escribe esta reseña, ya que me encontraba en una sala contigua. De esta manera, el arranque fue atropellado con aberraciones y ajustes técnicos, pero nos permitió dar a conocer a los colaboradores y al equipo organizador, al igual que el proceso de selección y curaduría del programa de actividades que apelan a la virtualidad como acto poético y como planteamiento conceptual.

---

5 Véase <<https://youtu.be/ZuA6cuNK2Ms>>.



Screenshot 1: Inauguración de In//Media. Fuente: In//Media.

Además, comentamos el reto de esta modalidad, lo que nos ayudó a hacer una breve reflexión en torno a qué es esto de la telepresencia y qué es lo que estamos viviendo actualmente. Como mencionó Israel Martínez, todo con el fin de seguir aprendiendo e investigando estas herramientas desde sus aspectos técnicos y formales, al igual que de su significación y sus condiciones estéticas, que más allá de estar o no en la innovación tecnológica, nos hablan del dominio y las asunciones de la tecnología tanto desde la vida cotidiana como desde la producción de arte.

5:16pm. La primera actividad artística se tituló *A song for loneliness*<sup>6</sup> (meditation track+experimental music) de World Wide Beaners, integrado por el músico multimedia y compositor Pablo Rubio y el artista multidisciplinario Mike Ovín, quienes participaron con una improvisación sonora con diversos instrumentos intervenidos. El primero de ellos es el «contrapolín»,<sup>7</sup> un instrumento de cuerdas y piezoeléctrico, elaborado y ejecutado por Ovín, en combinación con el guzheng, instrumento musical de cuerdas tradicional chino, interpretado por Rubio, fusionados a través de un procesamiento digital mediante una técnica llamada granulación. Su participación originó que se trasladaran a la

6 Véase <[https://youtu.be/YIhmAPU\\_7Vo](https://youtu.be/YIhmAPU_7Vo)>.

7 Mike Ovín, preciso, mediante el conversatorio posterior a la sesión sonora, que fue fabricado con materiales de desechos industriales que genera la fábrica de Nissan en Aguascalientes.



Imagen 1: Estudio acustizado de In//Media en DML. Fuente: In//Media.

casa productora de Digital&Media Labs (DML), donde se habilitó un estudio acustizado, iluminado y preparado con múltiples cámaras para el *streaming*.

La transmisión de la sesión sonora nos permitió atestiguar la prestidigitación que ambos artistas generaban con el contrapolín y el guzheng, enlazados por múltiples accesorios y dispositivos análogos y digitales que modificaban su salida en fenómenos y efectos acústicos inusitados para su rango tímbrico. Así, con una doble telepresencia, tanto de los dispositivos sonoros y el cuerpo de los intérpretes, nos revelaban la paradoja de la mediación de las artes vivas, donde existe una mediación del sujeto y sus acciones en sí; por tanto, los espectadores de Zoom lo único que percibieron es su virtual imagen audiovisual, casi en sincronía con lo que sucedía ahí y en ese instante de facto, pero desconocemos la disposición de dichos espectadores ante sus pantallas.



Imagen 2-3: Pablo Rubio interpretando el guzhen y Mike Ovín con el contrapolín. Fuente: In//Media.



Imagen 4: *Streaming* durante la reproducción de *SI LA FURIA* de Jorge A. Ojeda. Fuente: In//Media.

6:38pm. Se reprodujo la obra *SI LA FURIA*<sup>8</sup> de Jorge Arturo Ojeda,<sup>9</sup> quien al considerar que el servicio de internet en su casa no ofrecía una óptima conectividad para generar su performance sonoro, prefirió ejecutarlo, grabarlo en video y enviarlo. Por tanto, Jorge se conectó para presentar su obra, se transmitió la videograbación y, posteriormente, se generó un conversatorio con él.

*SI LA FURIA* es un *performance* sonoro derivado de la combinación de música acusmática<sup>10</sup> —por medio de registros sonoros concretos—<sup>11</sup> y música electrónica<sup>12</sup> —sonidos mediante procesadores de frecuencias sinusoidales— en el que toma como base lírica la lectura de unos versos del poema homónimo

8 Véase <<https://youtu.be/EMSwuRlup6I>>.

9 Artista sonoro originario de Guanajuato, Gto.

10 Este tipo de música acusmática alude a una forma de escucha sin ver la fuente sonora, por tanto, su escucha no es causal, sino abierta.

11 Emplea registros de los túneles de la ciudad de Guanajuato, amaneceres y noches, según lo confesó Jorge A. Ojeda durante el conversatorio.

12 Con el procesamiento digital mediante una computadora, un procesador MIDI y una guitarra eléctrica a modo de dispositivo de distorsión de los registros sonoros y no para ser ejecutada como instrumento de cuerdas.

del escritor chihuahuense Alejandro Páez Varela. La pieza sonora explora al sonido como fenómeno físico y al *performance* en lo musical, ya que alude a paisajes sonoros desde la secuencialidad vibratoria, y coloca la escucha acusmática como una posibilidad de generar imágenes sonoras y mundos serendípicos.

Esta reproducción transmitida se asemeja al material VTR<sup>13</sup> de la televisión en vivo, como una posibilidad semejante a lo realmente hecho en directo. Entonces, *SI LA FURIA* es un paliativo al control de salida que la mayoría de los artistas procuran obtener, por tanto, la serendipia quedó en su grabación, mas no en su transmisión. Esta mediación de lo sucedido anteriormente y su colocación en función de primicia para el *streaming* nos devela que el «en vivo» es una cuestión de enunciación.

7:34 p. m. Se suscitó la conferencia magistral «Procesos Creativos Multidisciplinarios en el Arte con Medios»,<sup>14</sup> a cargo de la artista multimedia Natalia Gómez,<sup>15</sup> quien solicitó que se llevara a cabo como conversatorio, así que fungí como moderador para conocer los procesos de su producción artística.

Natalia cuestionó en dónde comienza y dónde termina un proceso creativo, ya que ella tiene piezas que llevan diversos años en constante evolución, con diversos dilemas creativos y que le permiten sumar múltiples herramientas, técnicas y disciplinas sin que sea un obstáculo el desconocimiento. Natalia Gómez reconoce que pasar de algo abstracto a una idea como forma o como medio se trata de un proceso casi místico e inconsciente. Además, remarcó que, en el proceso de una idea, todo interviene, lo explorado en nuestro contexto, nuestro idioma y lo inexplorado. Inclusive la claridad se suscita cuando se conoce que ya se tiene una idea personal, por tanto, lo que sigue es un trabajo de introspección y autoexploración.

Este tema es controversial, expuso Natalia, porque:

en las escuelas, en las universidades, nos enseñan a hacer expertos en medios, yo he notado eso, y no nos enseñan a pensar, no nos enseñan a decir: «aquí

13 Siglas de Video Tape Recorder, empleado durante la era de los casetes magnéticos como soporte de las imágenes videoelectrónicas.

14 Véase <<https://youtu.be/EMSwuRlup6I>>.

15 Artista escénica, cantante y música nacida en Aguascalientes, egresada de la School of Visual Theatre (Jerusalén) y del Centro Nacional de Danza Contemporánea (Querétaro). Es reconocida por su proyecto musical de electropop experimental, ANAN.

hay una idea, ¡cómo le hago para entenderla y para aterrizarla», más allá de «ahora voy a hacer un video», y no, ¡antes del video viene la motivación!

A su vez, declaró que cada idea es una oportunidad para expandir el conocimiento y aprender nuevas técnicas.

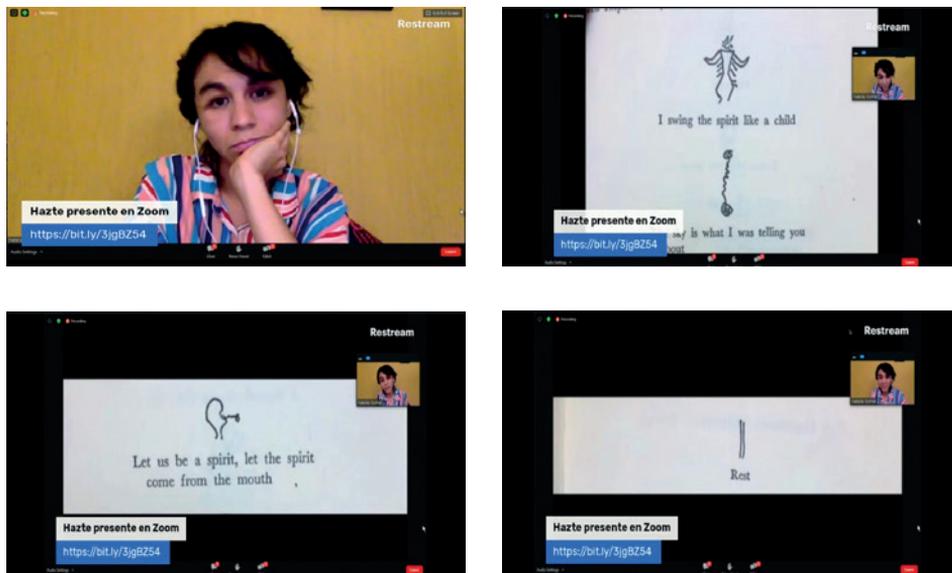
Confesó que la pieza *Si mis manos hablaran*, obra que ejecutó al siguiente día, es una pieza que conscientemente se originó desde el 2012, y considera que seguirá evolucionando en distintas disciplinas y soportes. Asimismo, aprovechó para explicar de dónde se originó el proceso creativo de dicha pieza, y recordó que cuando ella estudiaba en Israel, dio con el libro *Technicians of the Sacred* de Jerome Rothenberg, que se trata de una antología de poesía primitiva de diferentes culturas precolombinas.

Nos leyó una parte del prefacio:

Las formas son abiertas, la casualidad es a menudo dejada de lado, el poeta que puede ser bailarín, cantante, mago, lo que el evento le exija. Ese poeta domina una serie de técnicas que pueden fusionar las proposiciones aparentemente más contradictorias, pero sobre todo hay un sentido de unidad que rodea al poema, un concepto de realidad, que actúa como un cemento, una unificación de perspectiva que une todo lo que conduce a una ley de metamorfosis en el pensamiento y la palabra.

Con esta cita, Natalia Gómez confirmó la necesidad de abrirse a las ideas como creadora.

Natalia confesó la fuerte influencia que tuvo la obra del artista Joseph Cornell como una noción de *síntesis* para crear sus obras escénicas objetuales con el cuerpo, con diversos objetos que recicla y trastocadas con el contexto. Finalmente, nos relató que a partir de la voz a manera de instrumento se interesó en la producción musical y empezó en calidad de ejercicio en colaboración con la artista alemana Daria Levin, con quien creó la obra *Music on table* (2012), en la que prácticamente todo lo que tenían lo emplearon como instrumento y, por tanto, mediante una máquina de *loops* exploró el canto, los coros y el contrapunto musical con su propia voz. Así fue como ella llegó a descubrir que: «los procesos creativos son inagotables».



Screenshot 2-5: Natalia Gómez expone poemas visuales de los Ojibwa (pueblo nativo de América del Norte). Fuente: In//Media.

9 p. m. Se presentó Osoxe Muluk & Suvuya, agrupación de música experimental que combina instrumentos precolombinos, instrumentos eléctricos y programación en vivo, entrelazando temas de su disco conceptual *Ancestral*<sup>16</sup> a modo de *live act*, haciendo variaciones sonoras entre el *world music*, *post rock*, música electrónica experimental y etno-fusión.

La experimental propuesta sonora alude a un ritual auditivo con paisajes sonoros en concordancia con el sonido orgánico de pueblos originarios, en específico, la relación con la cosmogonía de la etnia wixarika (huichol).

En esta primera jornada de actividades, la experiencia telemática del acto audiovisual presentó en sus imágenes un rebasamiento de su soporte de origen y de salida; es decir, se actuaba en un lugar específico para su mediación remota, donde no se considera el medio como el dispositivo creativo, sino únicamente como dispositivo de transmisión.

<sup>16</sup> Véase <<https://youtu.be/tE83squTrUI>>.



Imagen 5: Osoxe Muluk & Zuvuya. Fuente: In//Media.

## Día 2. Telepresencia del cuerpo

12:38 pm. En esta segunda jornada de actividades, arrancamos con la mesa de reflexión «Gestión, programación y curaduría de arte medial en Aguascalientes»,<sup>17</sup> con la participación de artistas y gestores culturales, como Andrea Segura, Omar Fraire, Juan Manuel Vizcaíno, Jonathan Moreno y Walter Barberena, quienes han organizado eventos de arte medial en nuestra localidad.

Por un lado, Walter Barberena, aún estudiante de Arte y Gestión Cultural, desde el año pasado ha experimentado la gestión y curaduría del Encuentro In//Media, y distinguió la gestión en tiempos de pandemia y sin ella, por lo cual, tuvo que cambiar sus estrategias de vinculación y modalidades de difusión. Enfatizó que el reto mayor para él fue experimentar cómo hacer que el

---

17 Véase <<https://youtu.be/9GXDO6qJMX8>>.

público se interese por la programación del segundo encuentro, a pesar de que la primera edición haya sido presencial, y con un tipo de arte tan específico.

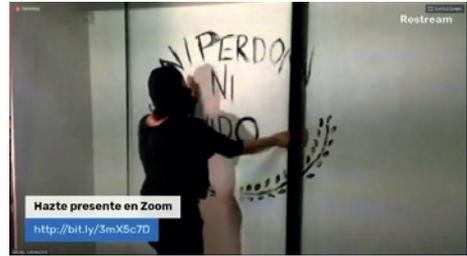
A la par, Jonathan Moreno, gestor cultural, expuso sus proyectos, donde la experiencia *back-to-back* le ha permitido reconocer que en lo presencial sí se requiere cuidar la calidad más que la cantidad de público. Con sus múltiples proyectos como Pangea, Astro y Satélite, al no encontrar aliados para resolver la gestión de realizarlos en este año y empezar a explorar la migración a experiencias en línea, se redirigió a crear un laboratorio de creación en línea con redes de formación de diversos intereses y disciplinas.

Juan Manuel Vizcaíno reflexionó que la gestión es un flujo creativo que permite al artista exponer sus deseos artísticos. Entonces, desde la Licenciatura en Artes Visuales (LAV) de la Universidad de la Artes del Instituto Cultural de Aguascalientes, gracias al ejercicio de la gestión artística, los estudiantes han conseguido reconocer las necesidades de sus posibles públicos para crear obras y eventos con experiencias estéticas perdurables. Asimismo, bajo las lógicas actuales, cuestionaba cómo los artistas en formación recurren a nuevas estrategias de las impuestas industrias creativas.

Por su parte, Andrea Segura habló de la organización del proyecto Ctrl+Ñ, Festival Iberoamericano de Arte Electrónico, en 2017, que fue una colaboración entre redes de amigos de la Ciudad de México, quienes le ofrecieron generar una programación propia de dicho evento en Aguascalientes. Así, ella tuvo que generar una curaduría, aprovechar sus experiencias como artista y arrojarlas.

Finalmente, Omar Fraire enfatizó que desde la gestión los artistas pueden ensayar las necesidades que señalaba Vizcaíno. Confesó que la organización de Punto Ciego, Encuentro de Eventos Acústicos se suscitó precisamente de la necesidad de visibilizar los trabajos de sus estudiantes de la materia Multimedia III: Arte Sonoro, del LAV en la Universidad de las Artes, con una exhibición de arte sonoro en el año 2012. Así surgieron varias ediciones con preguntas y respuestas de lo que significaba la gestión, con la finalidad de generar comunidad y públicos por encima de las exigencias institucionales y a modo de resistencia a las carencias en la diversidad de programación cultural en la localidad.

5:17 p. m. Desde la casa del artista multimedia Argel Camacho en colaboración con Sandra Moreno, también artista multimedia, se generó la transmisión de



Screenshot 6 y 7: Streaming de *Restauración* de Argel Camacho y Sandra Moreno. Fuente: In//Media.

su *performance* audiovisual *Restauración*,<sup>18</sup> una acción protesta en torno al 2 de octubre de 1968. Esta pieza se realizó con un *performance* sonoro mediante una narración en vivo y mediante una grabación previa, realizada con una cámara en movimiento que recorrió desde la fachada exterior hasta el interior de la casa a una habitación fracturada con una grieta considerable en una de sus paredes, donde se devela un boquete enmarcado con postes que enuncian una restauración en proceso.

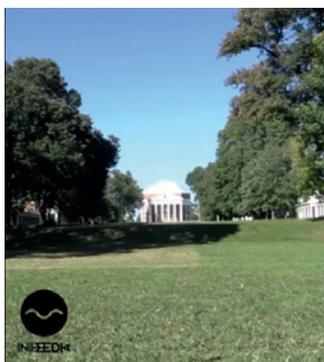
Sobre esta imagen se sobreponen fragmentos del proceso de montaje que el propio Argel Camacho realizó para colocar los postes y una pared falsa con hojas grises de muro *block*, tapando la gran grieta en la pared. El artista sale del cuadro y se inserta una toma en vivo, donde la artista Sandra Moreno entra y raya con brocha y pintura negra la leyenda: «Ni olvido, ni perdón», acompañada por debajo de unos laureles en alusión a un reconocimiento. Al terminar la intervención visual, ella se acerca al muro falso y retira una hoja del muro *block* para develar nuevamente la gran grieta en la pared.

Durante el conversatorio, Argel comentó que se trata de una pieza *low-tech* que hace referencia al 2 de octubre de 1968, a la actual lucha feminista y a la muerte de Marcel Duchamp, sucedida en el mismo año de la inusitada matanza de Tlatelolco. Estos son los tres elementos que conformaron la acción protesta, al igual que el registro documental del trabajo de restauración de la pared como algo «inútil», por querer restaurar algo de manera superficial, pero en el fondo no cambia nada, aclaró el artista.

18 Véase <<https://youtu.be/SDAQTHHuoXo>>.

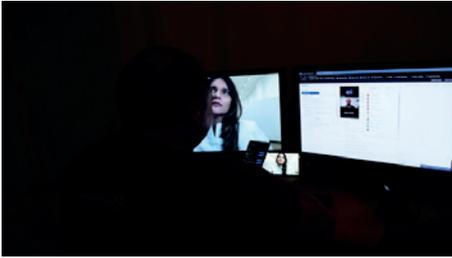
Finalmente, Argel Camacho enfatizó que todo lo que hacemos es político, evidente o no, por eso buscó generar explícitamente estas posturas políticas. Entonces, mencionó que como una actitud *punk* trabaja con lo que tiene al alcance en ese momento y, por ello, el confinamiento no fue un impedimento para producir el *performance* audiovisual.

6:35 p. m. Se reprodujo un *videoperformance* titulado *Topografía especulativa*<sup>19</sup> de Omar Fraire, como un acto en resistencia en alusión a la topografía y cartografía de la Universidad de Virginia, de Estados Unidos. Explica Fraire, este campus fue construido por el presidente Thomas Jefferson. En tal obra arquitectónica tan ambigua y peculiar, con bardas ondulantes, se academizó la esclavitud, ya que todos los espacios fueron construidos por esclavos africanos y afroamericanos. Es así que las arquitecturas son hechas para ocultar a los esclavos, estas determinan lo que hacen y lo que son los sujetos de un específico espacio. En el video, el propio artista recorre con su cuerpo y una videocámara a manera de extensión de su mirada el perímetro interior y exterior de dicha universidad, y en voz en *off* genera una reflexión en torno a las topografías que le permiten especular cómo se habitan estos espacios. Además, combinó citas y las modificó, lo que le ayudó a generar un ensayo sonoro sobre las imágenes videográficas en función de exploración del territorio lingüístico, territorio corporal, territorio sonoro y visual de lo abyecto de una nación como Estados Unidos.



Screenshot 8: Streaming de *Topografía especulativa* de Omar Fraire. Fuente: In//Media.

19 Véase <<https://youtu.be/DCVfhGaJAwI>>.



Screenshot 9-10: Streaming de conferencia magistral de Carolina Berger. Fuente: In//Media.

8:04 p. m. Se llevó a cabo la conferencia magistral «El *digitalsself* y la presencia expresiva»,<sup>20</sup> dictada por Carolina Berger, cineasta, *performer* e investigadora brasileña, quien desde su concepto de *digitalsself* (yo-digital) expuso las posibilidades actuales poéticas de la subjetividad mediante formas como el autorretrato, como una modalidad de autorepresentación y autoreferencialidad del cuerpo y el pensamiento de cada sujeto.

Esta noción del *yo-digital* la expuso y ejemplificó mediante experiencias de sus diversos *performances* intermediales realizados en la Universidad de Sao Paulo y en diversos festivales de Brasil. En dichas piezas empleó biosensores de impulsos musculares de su cuerpo para activar imágenes y sonidos derivados de sus acciones como una sensibilidad expresiva de la presencia.

Por lo anterior, a Berger le fue necesario explorar los dispositivos que desde el cine y el video ya se habían explorado con las cámaras personales: la sensibilidad y la subjetividad. Por tanto, generó una exploración con los nuevos dispositivos del *live-cinema* y el audiovisual en vivo, así como en su vínculo ritualístico. Esto le permitió ensayar la noción del *alter ego* y lo correspondiente con las modalidades de la autorepresentación y las narrativas de la autoficción. Por tanto, considera que en la escena estos dispositivos representacionales del *digitalsself* y la presencia expresiva se potencian por la creencia de esa codificación en los espectadores.

9:16 p. m. La artista Natalia Gómez presentó su poema escénico *Si mis manos hablaran*<sup>21</sup> —desde su casa y su comedor como escenario—, pieza que empleó el *streaming* como plataforma de telepresencia, la proximidad de su cuerpo, una lámpara, una cartulina blanca, un micrófono y una narración en *off* con

20 Véase <[https://youtu.be/qZVpmPRq\\_uI](https://youtu.be/qZVpmPRq_uI)>.

21 Véase <[https://youtu.be/TMC7mLgz7\\_k](https://youtu.be/TMC7mLgz7_k)>.

austera musicalización pregrabada. Este último elemento estableció la temporalidad de la acción y la coreografía escénica de sus manos.

Entre la voz y la imagen de Natalia en acción, las diferentes posiciones de la lámpara, la mesa y su cuerpo, incrementó la expectativa de lo que sucedía en ese preciso momento. Así, en función de *leit-motiv* una percusión electrónica y su narración punteaban la progresión de diferentes gestualidades, que por sí mismas representaban acciones y oraciones, como si se tratara de una lengua de señas extraídas de actividades cotidianas sobre una danza corporal en torno a la expresividad de múltiples manos y sus diversos roles.

Al finalizar su presentación, durante el conversatorio, Natalia confesó que esta obra tiene salida en video, en poema escénico y en danza performática, además de que surgió de su otrora obra, *La importancia de hacer cosas inútiles* (2017), donde ella tenía un personaje que no tenía rostro, por lo que le nació la pregunta de cómo este personaje se presentaría al mundo. Por lo que se le ocurrió que la mano era la mejor opción y, a partir de ello, creó un catálogo de expresiones maniqueas y fue lo que desarrolló en el poema escénico.



Screenshot 11-13: Streaming de *Si mis manos hablaran* de Natalia Gómez. Fuente: In//Media.

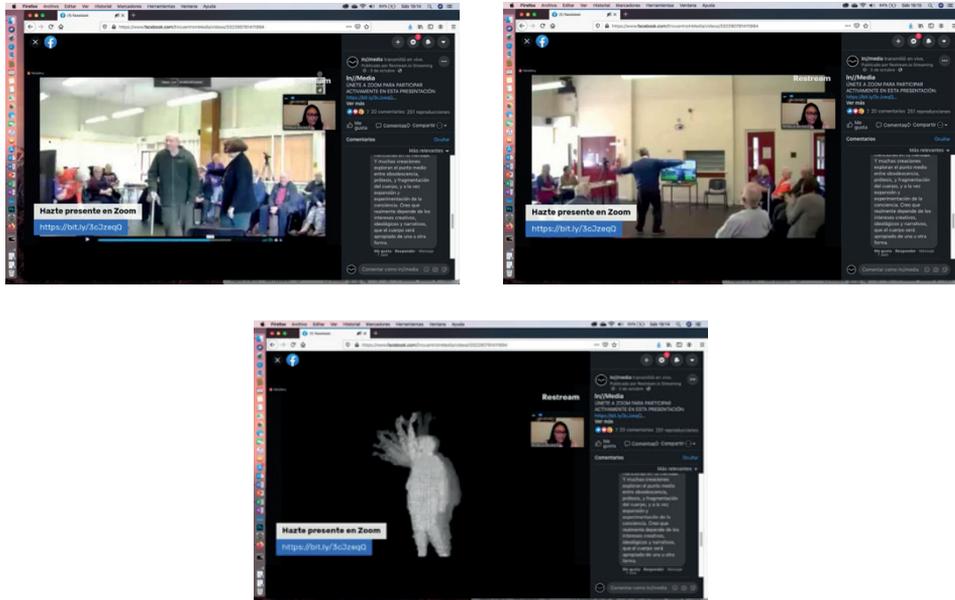
### Día 3. Telepresencia del cuerpo y preausencia del dispositivo creativo

12:35 p. m. La última jornada del encuentro iniciaba con la conferencia magistral «Presencias y Telepresencias en el arte medial»<sup>22</sup> por Rosella Galindo, quien, desde su casa en la ciudad de Londres, nos presentó una revisión de obras y preceptos del arte medial en la escena, en su combinación con tecnología de mapeo de movimiento para una expresividad expandida del cuerpo. Con diversas palabras clave, en alusión al arte y a los medios tecnológicos para la simbiosis entre el cuerpo y su virtualidad, su expansión, su fragmentación y su complementación, Rosella se enfocó en revisar las presencias y telepresencias audiovisuales que surgen de la experimentación entre el arte y la tecnología para ensayar la traslación de sus implementaciones en las artes escénicas.

Galindo reflexionaba cómo un cuerpo al que estamos acostumbrados puede absorberse por la tecnología, puede reconstruirse y puede resignificarse para provocar un cuerpo diferente. Enfatiza que el cuerpo tecnificado como nuevo soporte logra nuevas narrativas a favor de la obsolescencia del cuerpo bioorgánico. Fue así que a partir de diversos ejemplos con la mediación de artistas y espectadores nos llevó hacia sus nuevas aplicaciones, empleadas para los cuerpos de personas con capacidades diferentes y habilidades fuera de su alcance. Estas aplicaciones han llevado a complementar sus cuerpos, a explorar otras capacidades mediante su virtualidad y su interactividad. Por tanto, las nociones de las presencias y telepresencias actualmente son positivamente exploradas hacia una nueva noción del cuerpo que no necesariamente apela a las incapacidades, sino a los nuevos usos y representaciones.

---

22 Véase <<https://youtu.be/Lqit15059ME>>.



Screenshot 14-16: Streaming de conferencia magistral de Rosella Galindo. Fuente: In//Media.

5:12 p. m. El *performer* hidrocálido Edgar Antonio Palacios nos visitaba a las instalaciones de In//Media para realizar un ejercicio *desfórmico*<sup>23</sup> titulado *¿De qué nos sirve la resistencia?*<sup>24</sup> Por medio de una videoproyección de fondo, una narración en *off*, una mesa, una silla, un plato hondo, un envase con leche, una cuchara, un cereal, una manzana, un pote de tinta, un cráneo de un ave disecada y su presencia ante la cámara del *streaming*, Palacios generó una acción en contrapunto con las imágenes que aluden a la represión policiaca ante actos cívicos de protesta callejera tanto en México como en diversas partes del mundo.

Edgar, quien portó unos lentes oscuros, se comió su manzana, se sirvió el plato con cereal y leche y comió mesurada y apaciblemente, al terminar ingirió la tinta y poco a poco sus acciones se fueron volviendo violentas. Se entintó su rostro, como un acto de negación de la identidad.

23 Concepto que el propio Edgar Antonio Palacios emplea para sus acciones, que aluden propiamente a la deformación del cuerpo y sus acciones vivas.

24 Véase <<https://youtu.be/VRPq5moUcIA>>.



Screenshot 16-17: Streaming del *performance* y conversatorio de Edgar Antonio Palacios. Fuente: In//Media.

En el conversatorio, confesó que usualmente emplea video en sus *desformances*, pero que en lo que va del confinamiento sanitario, como artista, se ha visto con la necesidad de adecuarse a los medios del *streaming*, espacios donde difícilmente se obtiene una respuesta y una sensación inmediata de los espectadores. Pero, incluso así y ahí, la presencia se vuelve un acto de resistencia.

6:41 p. m. A través de un conversatorio titulado «Artistas Mediales»,<sup>25</sup> se tuvo la participación de Alan Ramírez, Israel Sánchez y Alejandro Alcántara, artistas mediales quienes, junto con José M. Delgadillo<sup>26</sup> y sus obras seleccionadas consideradas como cibernéticas,<sup>27</sup> se hospedaron en el sitio oficial del encuentro. Durante el conversatorio cada uno habló de la importancia de los medios digitales para sus intenciones creativas.

Alejandro Alcántara nos presentó su pieza<sup>28</sup> *Colapso de una deriva especulativa*, un videoregistro en torno a un *performance* audiovisual que emplea el sonido y el arte sonoro a modo de gestos especulativos por una interrelación matemática y dibujos aleatorios con grafito y osciladores electrónicos; Israel Sánchez nos habló de *Fotometría (reconstrucción virtual)*,<sup>29</sup> firmada por su productora ICONOAR, en la que realizó una topografía fotométrica de arquitecturas que actualmente ya no existen y que por medio de las imágenes

25 Véase <<https://youtu.be/F1v7urrEZjk>>.

26 Véase <<https://youtu.be/EhQHUCo4hI>>.

27 Obras que necesitan del internet y que, precisamente, durante los tres días del In//Media, se hospedaron en el sitio web para su acción e interacción con el público.

28 Véase <<https://youtu.be/Diq6VypqAgo>>.

29 Véase <<https://skfb.ly/6SpE7>>, <<https://skfb.ly/6V9xS>>, <<https://skfb.ly/6V9uP>>, <<https://skfb.ly/6V98v>>, <<https://skfb.ly/6VuIH>>.

tridimensionales y la reconstrucción virtual permanecen en el imaginario simbólico; asimismo, Alan Ramírez nos comentó su pieza titulada *Registros 1-8*, una serie de cartografías gráficas y grabaciones sonoras de recorridos que implicaban el desplazamiento y la ubicación topográfica para apropiarse del movimiento como gesto vital de la existencia y como una simulación de traslados personales hechos públicos.

8:13 p. m. Carolina Berger, artista *performer*, con *Ethereum origen*,<sup>30</sup> desarrolló una acción a múltiples cámaras derivadas de cuatro *smartphones* con red wifi para enlazarse a la plataforma de ZOOM y así expandir todas las diversas posiciones de su «puesta en *performance*».<sup>31</sup> Esta obra manifestó una *preausencia* del dispositivo, desde el momento de contar con un guion que a la postre, en los días previos, se fue diluyendo al no contar con los recursos tecnológicos y de conectividad a un ancho de banda pertinentes. Incluso, minutos antes de su transmisión, los recursos se establecieron con insuficientes pruebas para verificar el funcionamiento de los cuatro dispositivos móviles. El resultado fue sorpresivo para las expectativas de los organizadores y del público mismo, ya que dos *smartphones* no tenían el micrófono activado y solo dos transmitieron imagen y sonido. Además, la autora solicitó dejar que el público presente en la videoconferencia de ZOOM participara, por tanto, se activaron los micrófonos de los usuarios presentes.



Screenshot 18-19: Streaming de la obra *Ethereum Origen* de Carolina Berger. Fuente: In//Media.

30 Véase <<https://youtu.be/zikjlskLSk>>.

31 Concepto que alude a la disposición del *performer* para ejecutar un *performance*.

Mediante la acción medial, el público hizo comentarios sonoros en vivo que cuestionaban el acto, como el que realizó el usuario Jesús Chávez S: «sí, purros marihuanos, todo lo que he visto está bien marihuano, bien fumados, pues todos». En la comunicación sonora del mismo usuario, continuaba una voz de una mujer: «qué tiene que ver eso con eso», y la voz masculina que escuchamos anteriormente respondió: «es como un video experimental, entonces ahí sabe cómo, qué está haciendo con pintura, pero ya no sé». Simultáneamente, los diversos *smartphones* errantes de la *performer* generaron confusión y máxima expectativa. Incluso, a través del chat de ZOOM hubo comentarios que lo ratificaban: «Parece como que es parte, pero cállense» / «jajaja, ella pidió abrir micro» / «Wooo, jajaja, con razón, si si parecía»/ «Sí» / «Cuando alguien dijo que estabas pasando puras mariguanadas jajaja».

Esta apertura de la comunicación permitió un *feedback* inmediato que enriqueció el *performance*, este «mal paso» tecnológico generó y evidenció la «preausencia del dispositivo», es decir, la mediación de la obra realmente se arrojaba al devenir del acto maquínico. Carolina concluyó su acción intermedial embarrada de pintura y envuelta de sudor, ella no se dio cuenta de todos los errores del enlace y del mal *preset* de sus dispositivos. De esta forma, el público jamás se enteró cómo es que ella terminó de esa manera. Así, con este hiato medial, esta presentación siempre será recordada.

Después de esta tercera y última jornada de In//Media, se logró un breve estado de la situación, con el que intentamos reflexionar sobre las tecnologías audiovisuales a partir de la desmaterialización del cuerpo del artista y su dispositivo de mediación, que implican replantearse el arte medial en este estadio del *videostreaming*, considerado como un arte medial *post*, donde lo objetual se virtualiza en conjunto con el sujeto.

## Corolario

Durante estos *performances* sonoros y audiovisuales, atestiguamos una manifestación simultánea entre lo escénico y el *streaming* —acción y telepresentación—, con gran apertura formal y con amplias posibilidades creativas, pero también para el error, ya que las garantías tecnológicas no son equitativas entre el emisor (artistas), el medio (In//Media) y el receptor (espectadores). Por tanto, dichas telepresencias despliegan una múltiple y mutante espacialización

y temporalización en el acto de la conectividad, como un acto performativo de los propios aparatos.

Desprovisto de certezas, lo que se vivió en el In//Media 2.0 nos revela que el mundo entero no está preparado para la virtualidad ni para su poética según sus fines tecnológicos; sin embargo, se establecen, a pesar de todo, poéticas errantes que desestabilizan el uso de dichas máquinas y su expectatoriedad intersujetos a la presencia virtual del cuerpo y de lo vivo.

Finalmente, In//Media 2.0 nos permitió una reflexión sobre el cambio de paradigma respecto al cuerpo del artista y del espectador, ya que por la telepresencia y teleexpectación se produce una tensión, con la ausencia que el cuerpo padece, como una omisión derivada de la intermedialidad tecnológica. ¿Será que la contingencia sanitaria produjo esa primera omisión al obligarnos a usar tecnologías de videoconferencia o es un deseo reprimido por el riesgo de contagiarse de COVID-19? Más allá del pensamiento del hombre actual, en su universo telemático, este está experimentando otra noción del aquí y ahora que tendrá consecuencias insospechadas para el arte medial.

## Bibliografía

- Andrade Zamarripa, Armando, y Cinthya Mercado Salas. «Actor Sujeto de La Acción, Nombrada Performance». *Arte y Ciencia Convergencia Creativa*, editado por Hugo C. Gil Flores y Francisco Fernández, 1.<sup>a</sup> ed., Guadalajara, Universidad de Guadalajara, 2017, p. 307.
- Brea, José Luis. *El cristal se venga*, 1.<sup>a</sup> ed., Madrid, Editorial RM, 2016. p. 71.
- Ford Coppola, Francis. *El cine en vivo y sus técnicas*, traducción de Aurora Echevarría, 1.<sup>a</sup> ed., Barcelona, Penguin Random House, 2018.
- La Ferla, Jorge. *Cine (y) digital*, 1.<sup>a</sup> ed., Buenos Aires, Ediciones Manantial, 2009, pp. 127-129.
- Sibilia, Paula. *El hombre postorgánico*, 1.<sup>a</sup> ed., Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2005.