



Imágenes-mutantes en el cine performativo

ARMANDO ANDRADE ZAMARRIPA

Maestro en Cine Documental por la Universidad del Cine, Buenos Aires. En 2011 realizó el Festival Itinerante de Cine y Video Latinoamericano EN TRANSE MX en las ciudades de Oaxaca, Zacatecas y Aguascalientes. En 2014 creó el concurso de cine en vivo *Experiments* del Festival Internacional de Cine de Aguascalientes. En 2015 fue nominado al premio Eng. Fernando Gonçalves por su ponencia “El actor y la cámara en el cine-monstruo” en el Avanca Film Festival de Portugal. En 2016 realizó la Residencia Artística ‘Estudio Abierto’ del Centro de Artes Visuales del Instituto Cultural de Aguascalientes con el proyecto de cine sin cámara titulado *El medio [estorba] al cine*. Actualmente postproduce el documental *Cuando el abuelo murió* y el cortometraje *Marinero que se fue a la mar* con apoyo del PECDA (Programa Estatal para Creación y Desarrollo Artístico) en Aguascalientes. Es profesor investigador con perfil PRODEP (Programa para el Desarrollo Profesional Docente) del Departamento de Artes Escénicas y Audiovisuales en la Universidad Autónoma de Aguascalientes.

Resumen

La experiencia performativa del acto audiovisual presenta en sus imágenes un rebasamiento en su soporte de origen y de salida, ya que no siempre van para una pantalla ni mucho menos son reproducidas sino concebidas y generadas *in situ*; es decir, el acto audiovisual se crea y se integra en el mismo lugar de proyección. Dicha performance audiovisual involucra una manifestación simultánea entre lo escénico y lo exhibitivo –acción y soporte–. La noción de mutación nos permite fundamentar una aproximación a sus especificidades espacio-temporales. Sus imágenes son *mutantes* ya que despliegan una múltiple espacialización y temporalización implícitas en el acto performativo de los aparatos y artistas en proceso y su diseminación en diversos soportes de presencia y representación.

Palabras clave

Imagen, cine, performance, cronotopos, mutación.

Abstract

The performative experience of the audiovisual act presents in its images an overshoot in its support of origin and output, since they do not always go to a screen, much less they are reproduced but conceived and generated *in situ*; that is, the audiovisual act is created and integrated in the same place of projection. This audiovisual performance involves a simultaneous manifestation between the scenic and the exhibitivite -action and support-. The notion of mutation allows us to base an approximation to its spatio-temporal specificities. Their images are mutants since they display a multiple spatialization and temporalization implicit in the performative act of the apparatuses and artists in process and their dissemination in diverse supports of presence and representation.

Keywords

Image, cinema, performance, chronotopes, mutation.

Imágenes-mutantes en el cine performativo

Armando Andrade Zamarripa

Introducción: un cambio de paradigma en la producción audio-visual

Desde una revisión epistémica de la producción del arte por medio de los dispositivos tecnológicos, durante los movimientos vanguardistas en las primeras décadas del siglo XX se gestó un cambio de paradigma en la creación artística audio-visual, aquel que se desarrollaría por medio de la interdisciplinariedad. Los dadaístas, los futuristas, el neoplasticismo, el conceptualismo de Duchamp, el abstraccionismo de Kandinsky, el suprematismo, el movimiento Fluxus y personajes como John Cage, Wolf Vostell, Nam June Paik, Robert Rauschenberg, entre otros, experimentaron la multiplicidad metodológica y disciplinar en sus obras, al converger música/danza, cine/*happening*, escultura/filosofía, etcétera.

Además, un segundo paradigma se experimentaría al concebir lo fáctico como proceso de aproximación a las formas de creación de lo vivo, es decir, reencontrarse con los momentos de las cosas al natural, un atestiguamiento como si fuera un regalo de lo fugaz y del presente —por un cambio de mentalidad por la búsqueda de integrar el arte y la vida— al presenciar la gestación de la obra, que permite al artificio visibilizarse *in situ*.

Sin embargo, el cine por su *naturaleza mecánica* manifestaría una noción automatizada de la reproducción de las imágenes en movimiento, porque su fin era únicamente la representación visual en pantalla y su estatuto de salida no era visibilizar su proceso de gestación de las imágenes y los sonidos. Incluso en las adecuaciones previas al cine sonoro, incluir la intervención de músicos y orquestas sobre las imágenes en movimiento en las salas de exhibición fue necesario para enriquecer el espectáculo, como una de las primeras experiencias interdisciplinarias entre la cinematografía y las artes escénicas.

Por ello, actualmente, el cine derivado de las formas performativas como las experimentadas en máquinas pre-cinematográficas, en el cine mudo, en la televisión dramatizada en directo y los procesos de liberación del registro de la cámara del cine expandido, propicia una práctica de la imagen que muta, al no emplear la reproductibilidad, sino al explorar su gestación por medio de recursos como el circuito cerrado, el video *streaming*, el montaje en vivo y las imágenes generadas por algoritmos.

La *imagen-mutante* es una idea hallada en la noción de *cine performativo*, aquel tipo de obra audiovisual “resultado de una acción conjunta entre el cuerpo de los artistas y el dispositivo técnico, una experiencia consecuente que, a modo de correlato, la imagen resultante suscita en el espectador” (Di Bastiano, 2017: 76), quien atestigua todo el acto cinematográfico ya no solamente en pantalla, sino también en escena. Este tipo de imagen-mutante se manifiesta en múltiples materializaciones tanto en los dispositivos de su pre-visualización y realización como en sus soportes de exhibición.

En esta modalidad performativa el dispositivo tecnológico cinematográfico simultáneamente es puesto en escena —donde hay una generación, organización, reproducción, transmisión y/o proyección de eventos escénico-audiovisuales— para desarrollar un acontecimiento único con los elementos que exclusivamente sugieren un acto creativo en es preciso momento. Asimismo, el cine performativo es una práctica derivada del encuentro interdisciplinar entre el cine y la *performance* para explorar nuevas posibilidades formales, lingüísticas y discursivas, al disponer durante la presentación de una pieza ejecutada con los dispositivos heredados de la tecnología televisiva (transmisión a distancia), del sintetizador de video (mezcla de video en escena), de algunos aparatos pre-cinematográficos (como la cámara oscura o la linterna mágica) y del propio cinematógrafo,¹ para desarrollarse en un espacio-tiempo multidimensional auténtico. Esto, sin duda, constituye una puesta formal que involucra una hazaña técnica y tecnológica por parte de los artistas audio-visuales, donde se hace visible la generación del proceso creativo, al evidenciar la fecundación y activación de los eventos sonoros y visuales *in situ*. De esta manera, en la misma obra somos testigos de la gestualidad de su proceso y simultáneamente de su audio-visibilidad (su salida).

A partir de dichas especificidades, nos permitiremos revisar cómo se genera la mutación de las imágenes en el *cine performativo*, de las cuales podemos identificar que se suscita a través de cuatro fenómenos: 1) por la liberación de su reproductibilidad, 2) por su paso por múltiples soportes, 3) por la multiplicidad de su espacialidad y temporalización derivada de su ejecución en diversos eventos escénico-audiovisuales simultáneamente, y 4) por la forma abstracta liberada de lo figurativo y de la perspectiva renacentista.

Finalmente, el análisis de estos fenómenos busca aportar un basamento teórico a las discusiones del proceso de desmaterialización de la imagen audiovisual en los procesos performativos.

¹ Aquel que convencionalmente se logra gracias al montaje y al registro de imágenes en movimiento.

Uno. Liberación de la reproductibilidad (morfopoiesis)

El objetivo principal del dispositivo cinematográfico es producir un efecto de continuidad sobre una secuencia de imágenes discontinuas.

Machado, 2015: 25

La experiencia del acto audiovisual al que denomino *cine performativo*² y sus derivaciones —*live cinema*, *a/v performance*, cine expandido, etcétera— presenta en sus imágenes un rebasamiento en su soporte de origen y de salida, porque no se limitan a verse en una sola pantalla o a ser reproducidas, sino que son concebidas y creadas en un acontecimiento vivo;³ es decir, el acto audiovisual se genera y se integra en el mismo lugar de proyección, donde el cuerpo presente del artista y espectador dan sentido del conocimiento y del acontecimiento *in situ*.

Según la opinión de Youngblood, podíamos pensar el cine de otra manera:

Como un cine *lato sensu*, siguiendo la etimología de la palabra (del griego *kínema* – *ématos* + *gráphein*, “escritura de movimiento”), que incluye todas las formas de expresión basadas en la imagen en movimiento, preferencialmente sincronizadas a una banda sonora. En ese sentido expandido de arte del movimiento, la televisión también pasa a ser cine, al igual que el video también lo es, y la multimedia también. Pensando de esa manera, el cine encuentra una vitalidad nueva, que puede no sólo evitar su proceso de fosilización, como también garantizar su hegemonía sobre las demás formas de cultura (Russo, 2008: 211).

Esta redefinición del cine que logra Eduardo Russo al citar a Arlindo Machado, nos ayuda a reflexionar lo que sucede en el cine que se procesa por medio del fenómeno de la *performance*, donde ya no es exclusiva la sincronía de lo sonoro por medio de una pista o banda sonora, sino que se coloca en escena como un evento vibratorio que se presencia con la interpretación de artistas *foleys*, músicos o a través de artistas sonoros que emplean dispositivos de música visual para su ejecución *de facto*.

La teórica argentina Malena Di Bastiano encuentra “la idea de imagen técnica como definitoria de lo que llamamos *performance* audiovisual, es decir, aquella que solo tiene lu-

² A partir de reflexiones entre la idea *expanded cinema* (cine expandido) y *live cinema* (cine en vivo) logramos definir un tipo de cine donde operan ambas posibilidades. Por un lado, el cine expandido no tiene límites formales ni lingüísticos para continuar con la generación de imágenes en movimiento y, por el otro lado, el cine en vivo consigue trabajar bajo la presencia del autor y su proceso durante la ejecución/visibilidad de los eventos audiovisuales. En la mixtura de ambas ideas de cine, el cine performativo asume la gestualidad de lo en vivo y las ilimitadas arquitecturas formales para renovar los procesos y las salidas de lo audio-visual.

³ La especificidad de lo presenciado, lo en vivo, permite reconocer que el espectador, el artista y su obra en ejecución ocupan un sitio específico y un momento único.

gar y es posible exclusivamente gracias a la presencia de una cámara que la determina como imagen” (Di Bastiano, 2017: 77). Sin embargo, en el caso de nuestro objeto de estudio la performance incluso libera al acto audiovisual del dispositivo de registro hacia un fenómeno irreproducible que únicamente requiere su visibilidad por medio de la proyección o su transmisión. Las imágenes ya no volverán a mostrarse de la misma forma, en cada exhibición tendrán un distinto orden y tiempo.

De esta manera, la reproductibilidad permuta un *acto generativo de imágenes cinéticas* por medio de recursos de mostración sin pasar por un registro con soporte de captura tales como la videotransmisión en circuito cerrado, la transmisión *streaming* y *simulcast*. Asimismo, se podría no pasar por una cámara; en este caso, la generación de imágenes se logra por medio de recursos ópticos como el *output* de una proyección semejante a la linterna mágica o por recursos de programación algorítmica audiovisual con *softwares* tales como *Processing*, *Pure Data*, *Max/MSP*, entre otros; como en el caso de *Six Drawings* (2015) de Matiok donde un percusionista usa un globo amplificado como instrumento audiovisual con un micrófono de contacto y un pedal MIDI para lograr efectos sonoros.

De esta manera, el intérprete explora diferentes técnicas para generar sonidos (rechinar, burbujas, respiraciones) y visuales hacia una composición audiovisual auténtica, donde las imágenes generativas reactivan al sonido y dan la ilusión de que el público está dentro del instrumento, dentro del globo, gracias a la disposición de la proyección en 360°.

El performance audiovisual en vivo se encuentra más emparentado con el live cinema, en tanto que busca generar su propio lenguaje partiendo de la herencia cinematográfica pero desplazándola a otro punto, en donde la efectividad la tenga la voluntad de manipular el video, las imágenes, los gráficos o los elementos ópticos así como sonoros en un tiempo presente y como un gesto performativo (Cid Cruz y Ortega Salgado, 2013: 6).

Dicha gestualidad performativa que enfatizan Cid Cruz y Ortega Salgado la encontramos en *Uncanny o el espejo* (2014)⁴ de Ivonne Fuentes, obra que se transmitió vía *streaming* en una sala simultáneamente a su puesta en cuadro con múltiples cámaras, que por medio de

⁴ Esta obra se presentó en el concurso *Experimentags*, dentro del marco del Festival Internacional de Cine de Aguascalientes en el año 2014.

una unidad móvil de transmisión televisiva ejecutaban un montaje en el *switcher*, con el que se abría señal a cada cámara dispuesta a presentar imágenes de la puesta en escena. Esta pieza trata sobre una mujer-narradora de un ensayo sobre el desdoblamiento de la belleza a lo monstruoso, por lo que la autora aprovecha la plataforma de múltiples cámaras para lograr la reflexión a manera de espejo —por medio de *split-screen*— de unas gemelas, que recostadas en su cama sincronizaban sus movimientos, pero de a poco una de ellas permuta a la deformación de su cuerpo. Además, empleaba músicos como actores y un artista sonoro desde cabina mezclando y modificando sus notas con base en la estructura dramática del relato.

Algo similar sucede con *El tiempo ha muerto* (2014) de Iván Ávila Dueñas, en el que su proceso formal coloca a artistas sonoros y visuales para generar proyecciones y ejecuciones musicales dentro de las escenas como parte de las evocaciones mentales del protagonista de la historia. De esta manera, expone las posibilidades de la performance dentro de la escenificación y, paralelamente, durante la transmisión sucede un montaje en vivo de las múltiples cámaras a una salida monocanal.

La noción de imagen en tiempo real es una paradoja en su concepción, porque es consecuencia de la tecnología *broadcast* televisiva y las plataformas *online*, como una presentación de la representación al no existir la posibilidad de la reproducción de imágenes. La imagen no es soportada físicamente (en video o celuloide), sino que su conformación es sincrónica al proceso de su salida. Ahora su manifestación es espacio-temporal irrepetible en un constante devenir sin retorno a reproducirse.

Dos. Múltiples soportes de la imagen (múltiples atuendos)

Desde el comienzo, la extensión de una sola pantalla a muchas, de la proyección única a la múltiple representó no sólo una expansión de los horizontes visuales y una intensificación abrumadora de la experiencia visual. Estuvo siempre compoetida al servicio de un nuevo acercamiento a la narración. Por primera vez, la respuesta subjetiva al mundo no era presionada hacia un estilo de narración construido y falsamente objetivo sino que, por el contrario, era presentada formalmente de la misma manera difusa y fragmentaria en que era experimentada.

Weibel, 2007: 499

Como lo relata Weibel, la herencia de emplear múltiples proyecciones se la debemos al denominado cine expandido de los años 70 del siglo XX, recurso con el que algunas obras analizadas amplían sus horizontes de visibilidad, ya que no solamente se fragmentan las imágenes y producen la sensación de inmersión del espacio virtual, sino que su multiplicación se despliega en los soportes de representación y presentación por el acto performativo. En términos semióticos, por un lado, hay impulso de ser imagen y, por otro lado, de resistirse a hacer imagen; en el cine performativo se manifiestan dos variables imagéticas en dichos soportes.

El A expressão artística é feita através desse duplo trabalho do material: impulso e resistência. E Jackson Pollock, nos seus Drip Paintings, vai utilizar precisamente o impulso e a resistência dados pela materialidade da superfície pictórica para criar a sua técnica. O que o leva a dizer que, quando está a pintar uma tela, “não é consciente daquilo que faz”, já que, ao ter um contacto mais próximo com a superfície pictórica, deixa de poder ter qualquer distância em relação ao processo criativo – há aqui aquilo que ele designa de “congruência entre dar e receber”, isto é, o material passa a ter um papel activo no próprio acto performativo e o pintor, nessa medida, acaba por “receber” simultaneamente a resistenciada superfície material aos seus gestos configuradores (Braga, 2010: 161-162).

En esta reflexión Joaquim Braga nos permite reconocer cómo en la medialidad y la materialización de los eventos y las presencias en el cine performativo se conjugan. Por ejemplo, en *The Tulse Luper-VJ performance* (2003-2005/2009) de Peter Greenaway se manifiestan dos actos de visibilidad que producen sus propias imágenes. La primera, con la presencia del propio autor y el *DiscJockey* (Serge Dodwell) manifiestan la imagen de lo presente y, en el espacio del acto, conciertan la manipulación de las escenas del filme *The Tulse Luper Suitcases* a manera de *vj session*, donde Greenaway, con un video sintetizador digital, manipulado por medio de dos grandes monitores táctiles, selecciona fragmentos y reproduce las imágenes en 5 pantallas considerando el *tempo* de la música mezclada por el *DJ*. Este acto de evidenciar el proceso de la manipulación del acto audiovisual no solo es visualizado, sino que es dispuesto para ello, se ilumina y se emplea una escenificación de ambos artistas como espectáculo. Por lo tanto, la obra genera su propia imagen de la presencia de los artistas,

denominada por nosotros *imagen-presencia*, donde el sujeto en escena es mostrado también como un elemento visual vivo, activo y con impulsos propios. La segunda es la imagen dispuesta para la representación en los diversos soportes (pantallas) para su materialización, denominada por nosotros como *imagen-representación*, que se manifiesta por la mezcla de soportes donde su intención no es únicamente presentificar al sujeto, sino su facultad de materializarlo como una figura.

En lenguaje de *vj* se denominan sesiones, siempre diferenciadas en torno a un criterio de contenido, unos tipos de transiciones y efectos que pueden verse alteradas en relación a las características de la sala, la interacción con el *dj* y otros condicionantes productivos. Muchos *videojockeys* hablan también de un criterio de improvisación, pues su trabajo se produce en tiempo real con un desfase mínimo, el originado por la asociación automática de determinadas imágenes a determinados sonidos (María & Valdellós, 2016: 6).

En este desfase de la modalidad *vj session* nos permite analizar que en esta obra de Greenaway se suscitan dos gestos performativos que actualizan su espectacularidad. Por un lado, la doble ejecución audio-visual del *dj* y el *vj* mencionada, donde se entreteteje un contrapunto al acompañar el montaje en vivo con la música disparada, pero a su vez, la improvisación se concibe como una organización de ensamblaje alegórico del material procesado, que pertenece a un producto previo, el filme *The Tulse Luper Suitcases*. Dicha imagen ensamblada está compuesta por la reproducción de los fragmentos seleccionados y sus afecciones derivadas de la alteración de la velocidad y duración, modificación de la escala, así como los efectos visuales que se le añaden a los videos o *loops* visuales, por un lenguaje de la base-de-datos, del *sampling* como “una permutación y variación de componentes individuales (...), que, a través de un sistema cerrado de combinaciones, dan lugar a nuevos y elaborados productos”(María & Valdellós, 2016: 7). Precisamente en esta fragmentación y reencuadre de las imágenes también se manifiesta una mutación de la imagen *in situ* por medio del *mixer* de video, cuestión que abordaremos detalladamente más adelante.

En *Dreaming of Lucid Living* (2007) de Miwa Matreyek, en el que realiza una *performance-animation* con *back* y *front projecting* mientras ella misma con su cuerpo y su sombra

interactúa en las secuencias que se presentan sobre una pantalla bidimensional y objetos tridimensionales. La performance permite que con la imagen de la presencia y la imagen de la representación se origine un solo campo de visibilidad, porque comparten el mismo soporte. De esta forma, la única pantalla empleada como soporte es continente de la coreografía entre el *performance* corporal de la autora y las secuencias reproducidas; además, el cuerpo de Matreyek funciona como otro soporte al recibir proyecciones, donde ella como imagen-presencia e imagen-representación se convierte en una pantalla viva, superando la realidad-aumentada porque ella como soporte no es un objeto, sino una forma imagética del *performance*. Esto multiplica las posibilidades de ser imagen-presencia, imagen-representación y un cuerpo-soporte como lienzo tridimensional superando la bidimensionalidad de la imagen cinefotográfica.

Finalmente, incluso esta modalidad coreográfica del acto performativo de la obra de la artista californiana da la posibilidad al error técnico, ya que al generarse sombras chinas y proyecciones sobre su cuerpo y la pantalla “se podría generar un ‘mal paso’, por la precisión que requiere la ejecución, y así develar el acto de re-presentación” (Andrade Zamarripa, 2016: 28), una variable del binomio cine-performance en la que la presencia y la representación se conjugan para un espectáculo de lo vivo en lo proescénico y en lo profílmico. Así, esta reflexión nos lleva a cuestionar ambas espacialidades escénicas y cinematográficas para indagar lo que generan en el proceso de *producción* y recepción.

Tres. Cronotopos múltiples y simultáneos

One of the goals has been to leave the flat screen and create spatial experiences.

Makela, 2006: 40

El concepto de cronotopos es una posibilidad de experimentar la cuarta dimensión del espacio por medio de la materialización del tiempo, por lo tanto, en la modalidad del cine que analizamos se suscitan diversos. Estos cronotopos se presentan en cada salida audiovisual (pantallas, monitores, telas, objetos tridimensionales, etcétera) y en cada acto generativo (interpretación y ejecución de los artistas en escena), por lo que los espectadores son testigos de las múltiples dimensiones de la obra.

En “la multidimensionalidad del dispositivo, los estímulos que envuelven al visitante son diversos y refuerzan la sensación de presencia y de integración de su cuerpo al ambiente” (Parente, 2011: 55) de la obra. Es precisamente en el espacio del acontecimiento donde convergen diversos cronotopos derivados de las imágenes de la presencia y la representación.

Dicha noción cronotópica se multiplicará a diversos momentos en el acto de ejecución del *performance*, porque en ellos se manifiestan:

- a) *Una cronotopía del soporte*: dimensión espacio-temporal dada por la activación o ejecución de un medio y otro.
- b) *Una cronotopía en la diégesis*: dimensión espacio-temporal que se presenta en el relato, también despliega múltiples posibilidades; puede estar adecuada a la duración de la situación cronológica, presentar saltos para evocar y proyectar situaciones sobre el presente.
- c) *Una cronotopía del performance*: es la dimensión espacio-temporal dada a través de las acciones de los *performers*.

Por ello, el cine performativo posibilita al espectador involucrarse con el espacio de exhibición y, a la vez, con ello fascinarse con la *spectacularización del acto audiovisual*, no solamente con la pantalla, sino con todo el sitio intervenido por la propuesta escénico-audiovisual, como el caso de la obra de Matreyek, que emplea a parte de la pantalla, diversos objetos para realizar proyecciones sobre ellos e incluso sobre su mismo cuerpo.

Cuatro. Imagen abstracta liberada de lo figurativo y de la perspectiva renacentista

La última posibilidad de la mutación de la imagen la percibimos en su abstracción, en la pérdida de la mimesis de lo figurativo, gracias a las posibilidades de generación por computadora con basamentos paramétricos y algorítmicos donde no hay referencialidad de la naturaleza, sino de un constructo abstracto, derivado también de su fragmentación y reencuadre de las imágenes.

Retomando el caso de *Six Drawings* (2015) de Matiok donde un percusionista usa un globo amplificado como instrumento audiovisual, gracias a la disposición de una proyección en 360°, hay una abolición del lienzo y la perspectiva renacentista pictórica, donde la abstracción se sublima en todos los sentidos. En primera instancia, su materialidad, en la imagen-representación, se da con formas dispuestas a lo percutido que mutan por la progra-

mación que se dispuso previamente, generando representaciones paramétricas. A su vez, la imagen-presencia, derivada del intérprete, se envuelve como la única figura que magnifica la performatividad.

En el caso de *The Tulse Luper-VJ performance* (2003-2005/2009) de Peter Greenaway se manifiesta en la fragmentación de las escenas y en el reencuadre de las imágenes como una variabilidad de la imagen electrónica digital hasta la abstracción. En *Uncanny o el espejo* (2014) de Ivonne Fuentes, durante la escena de la mujer-narradora que pasea por una rivera se le comete una intervención de varias líneas verticales que le permiten sobreponerse con otra imagen de las gemelas postradas en su cama, un recorte y manipulación derivado del lenguaje del videoarte que supera la unicidad al hacer una recomposición por medio de múltiples capas de *clips* de video desde el *mixer*.

Finalmente, en *El tiempo ha muerto* (2014) de Iván Ávila Dueñas se articula una recomposición y reencuadre de la imagen por medio de la intervención en vivo, en la escena misma, por medio de la proyección de imágenes de 8 y 16 mm que se superponen sobre el cuerpo del actor y el espacio de escenificación de la película.

Consecuencias de la mutación de la imagen

Como en su etapa de la reproductibilidad técnica, la representación de lo cinematográfico (dado por la actuación, registro, sonorización, efectos visuales, etcétera) quedaba en pro de la puesta en cuadro en la edición/montaje, pero al diseñarse ahora para que sea interpretada al momento de su exhibición se suma la presentación del acto performativo, que se da por un proceso de mediación, ya sea a través de tecnologías *broadcast* de manera *online* (como el *switcher* y todos los sistemas de telepresencia o telecomunicación) o desarrollada por prestidigitadores de manera *offline* (como los *vj's* o autores audiovisuales), así como por la presencia de artistas (sonoros/actores/relatores/prestidigitadores) que acercan al cine a las artes escénicas.

Dicha performance audiovisual involucra una manifestación simultánea entre lo escénico y lo exhibitivo —acción y soporte—, donde la noción de mutación nos permite fundamentar una aproximación a sus especificidades espacio-temporales. Las *imágenes-mutantes* manifiestan una múltiple espacialización y temporalización, porque en ellas está implícita la escenificación del acto creativo y su diseminación en diversos espacios de representación.

De esta manera, esperamos que el cine performativo deleve sus elementos y estatutos gracias al estudio de los fenómenos imagéticos y de sus especificidades. Esperamos que con los conceptos de imagen-presencia e imagen-representación se logre denominar algunos de los procesos de materialización y medialidad de las cosas, los objetos y los sujetos contenidos en esta modalidad audiovisual.

Esta práctica performativa es un cine liberado del montaje-rey que imprime una versión única para su exhibición; pero ahora este ensamblaje se hace "en vivo" y en ciertos casos es susceptible al error técnico —fuera de lo *profilmico* o de lo *proescénico*—, expuesto a un "mal paso" que puede develar el acto de re-presentación, escenificación y artificio audiovisual. Se podría decir que estamos ante un objeto artístico reproducible por naturaleza mecánica en el que los artistas atrofian dicha condición y lo doblan hacia la "autenticidad del acto".

Finalmente, consideramos que en el cine performativo se percibe una práctica actual de los paradigmas derivados de las vanguardias del siglo XX, donde la abstracción, la interdisciplinariedad, la multimedialidad y la performatividad comulgan para una renovadora práctica y recepción del arte cinematográfico en escena que a su vez responde a las convergencias contemporáneas hombre-máquina al conjuntarse cuerpo y dispositivos tecnológicos (artista-técnico/cámara-sintetizador) para la sala (dentro/fuera de escena) y la pantalla (imagen).

Bibliografía

- Andrade Zamarripa, A. "Ecos, anticipaciones y críticas en los discursos sobre el performance audiovisual en la obra de Adorno y Benjamin". In R. et al. Pérez Solano (Ed.). *Notas de Arte* (p. 158). Guadalajara: Ediciones de la Noche/ Universidad de Guadalajara, 2016.
- Braga, J. "Formas imagéticas e formas discursivas". *Revista Filosófica de Coimbra*, 37, 149–174, 2010. Recuperado de https://www.uc.pt/fluc/dfci/publicacoes/formas_imageticas_e_formas_discursivas.
- Cid Cruz, J. C., & Ortega Salgado, C. "Presentación, representación y performance en el audiovisual digital en vivo". *Estudios Sobre Arte Actual*, 2013. <https://doi.org/2340-6>
- Di Bastiano, M. "Performance Audiovisual, Performance de la mirada Dos films de Oscar Bony". *Arkadin -Estudios Sobre Cine y Artes Audiovisuales*, (6), 76–84, 2017. Recuperado de <http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/>
- Machado, A. *Pre-cine y Post-cine: en diálogo con los nuevos medio digitales*. Buenos Aires: La Marca Editora, 2015.

- Makela, M. *LIVE CINEMA: Language and Elements MA in New Media*. Helsinki University of Arts and Design, 2006. Recuperado de www.creativecommons.org
- María, A. & Valdellós, S. *Nuevos discursos y performance audiovisual: Videojockeys (VJs)*. Málaga, 2016. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/228537663_Nuevos_discursos_y_performance_audiovisual_Videojockeys_
- Parente, A. "La forma cine". *Arkadin -Estudios Sobre Cine y Artes Audiovisuales*, 41–58, 2011. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/1091>
- Russo, E. "Lo viejo y lo nuevo ¿Qué es el cine en la era post-cine?" In J. La Ferla (Ed.), *Arte, Ciencia y Tecnología Un panorama crítico* (pp. 205–216). Buenos Aires: Espacio Fundación Telefónica, 2008.
- Weibel, P. "Cine expandido, video y ambientes virtuales". In J. La Ferla (Ed.), *El medio es el diseño audiovisual* (pp. 495–505). Manizales: Editorial Universidad de Caldas, 2007.

Artículo recibido el 9 de julio de 2018 y aprobado el 31 de agosto del 2018.