UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Escola de Música
Programa de Pós-Graduação em Música

Sebastián Miguel Barroso

La guitarra en la performance experimental: 3 propuestas a partir de la obra pictórica de Cristóbal Farmache

Belo Horizonte
2024

Sebastián Miguel Barroso

La guitarra en la performance experimental: 3 propuestas a partir de la obra pictórica de Cristóbal Farmache

Tesis presentada al programa de Posgraduación en Música de la Universidad Federal de Minas Gerais, como requisito parcial a la obtención del título de Doctor en Música.

Línea de Pesquisa: Performance Musical

Orientador: Prof. Dr. Eduardo Campolina

Belo Horizonte
2024

Barroso, Sebastián Miguel.

B277g La guitarra en la performance experimental [recurso eletrônico] : 3 propuestas a partir de la obra pictórica de Cristóbal Farmache / Sebastián Miguel Barroso. - 2024.
1 recurso online (194 f.: il. color.) : pdf.

Orientador: Eduardo Campolina.

Linha de pesquisa: Performance musical.

Tese (doutorado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Música.
Bibliografia: f. 180-185.

1. Música - Teses. 2. Violão. 3. Performance musical. I. Campolina, Eduardo. II. Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Música. III. Título.

CDD 780.2

Biblioteca Professor Flausino Vale, Escola de Música da UFMG
Bibliotecária: Carolina Carvalho Andrade Pereira - CRB: 6/2831

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

Tese defendida pelo aluno **Sebastián Miguel Barroso**, em 17 de dezembro de 2024, e aprovada pela Banca Examinadora constituída pelos Professores:

Prof. Dr. Eduardo Campolina Vianna Loureiro
Universidade Federal de Minas Gerais
(orientador)

Prof. Dr. Felipe de Oliveira Amorim
Universidade do Estado de Minas Gerais

Prof. Dr. Guilherme Paoliello
Universidade Federal de Ouro Preto

Prof. Dra. Claudia Araújo Garcia
Universidade do Estado de Minas Gerais

Prof. Dr. Jalver Machado Bethônico
Universidade Federal de Minas Gerais

Documento assinado eletronicamente por **Eduardo Campolina Vianna Loureiro**, **Professor do Magistério Superior**, em 23/12/2024, às 17:10, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

Documento assinado eletronicamente por **Jalver Machado Bethonico**, **Membro**, em 23/12/2024, às 20:28, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

Documento assinado eletronicamente por **Cláudia Araújo Garcia**, **Usuária Externa**, em 26/12/2024, às 09:21, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

Documento assinado eletronicamente por **Felipe de Oliveira Amorim**, **Usuário Externo**, em 26/12/2024, às 17:48, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

Documento assinado eletronicamente por **Guilherme Paoliello**, **Usuário Externo**, em 27/12/2024, às 15:04, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **3823923** e o código CRC **36B4257D**.

AGRADECIMIENTOS

A Cristóbal Farmache por su grandeza, su amistad y su generosidad al compartir su obra y sus conocimientos para realizar este trabajo.

A Silvia Ferreyra por la libertad, por enseñarme a aceptar, a esperar, a conciliar y a aprender de los procesos.

A Miguel Barroso por el apoyo y la fuerza.

A mi orientador, Eduardo Campolina por los aprendizajes en muchos y diferentes campos del conocimiento y ampliar mi perspectiva.

A Renato, Augusto, Sérgio y Eduardo por el trabajo y la creación colectiva, y la experimentación en los escenarios.

A Álvaro por la amistad y la escucha.

A Nahuel por los ensayos “relaj” y las experiencias mágicas tanto musicales como de la vida.

A Los Redondos por ser la banda de mi vida.

A Luigi por la parcería en los escenarios.

A los profesores de la escuela de música de la UFMG por las oportunidades.

A mis colegas/amigos de la posgraduación.

A FAPEMIG por la bolsa de estudio que permitió mi dedicación exclusiva al doctorado.

A la UFMG por permitirme ser parte de su comunidad.

Y al pueblo de Brasil por brindarme la posibilidad de realizar estos estudios.

RESUMEN

Con la intención de plantear una visión diferente de la performance y realizar un cuestionamiento sobre la misma, el presente trabajo propone la presentación de tres performances musicales de carácter experimental, basándonos en la utilización de medios pictóricos para la realización de estas.

Para el desarrollo de la propuesta nos apoyamos en los estudios realizados por Paulo De Assis, en su libro *Logic of Experimentation* (2018). Este autor desenvuelve un trabajo que problematiza la performance y a su vez se fundamenta en la ontología de Gilles Deleuze.

La elaboración es a partir del impulso generados por parte de una selección de obras del artista argentino Cristóbal Farmache. Estas son: *Mediocracia*, *Falso Aleph*, *Mentiras Explicitas – Sónicos*, *Oda*, *Mudra y Tsunami.* Este proyecto supone el empleo de datos estructurales de las obras, de elementos simbólicos y poéticos extraídos de estas, y de diálogos y/o conexiones con otros medios, con otras piezas de arte. Para la elaboración de las performances experimentales utilizamos la metodología de tres pasos de Paulo de Assis (2018): Arqueología, Genealogía y Problematización a través de la práctica.

Desarrollaremos en la primera parte de la tesis un bloque teórico que fundamenta nuestra estructura para la producción. Más adelante presentaremos las tres performances: *Una Mediocracia cheia de dedos*, *Diálogos a través de un Falso Aleph* y *Cuatro Fantasías Farmache*. Estas serán expuestas en tres secciones diferentes de la tesis, en las cuales serán explicados los procesos de preparación, de creación, de desarrollo y la presentación final de cada una de las performances experimentales.

Palabras-clave: Guitarra; Performance Musical Experimental; Cristóbal Farmache; Paulo de Assis; Deleuze.

RESUMO

Com a intenção de propor uma visão diferente de performance e questioná-la, este trabalho propõe a apresentação de três performances musicais experimentais, baseadas no uso de mídias pictóricas para sua realização.

Para o desenvolvimento da proposta, nos apoiamos nos estudos realizados por Paulo De Assis, em seu livro Lógica da experimentação (2018). Esse autor desenvolve um trabalho que problematiza a performance e, ao mesmo tempo, se baseia na ontologia de Gilles Deleuze.

A elaboração se dá a partir do impulso gerado por uma seleção de obras do artista argentino Cristóbal Farmache. São elas: *Mediocracia*, *Falso Aleph*, *Mentiras Explicitas* - *Sónicos*, *Oda*, *Mudra* e *Tsunami*. Esse projeto envolve o uso de dados estruturais das obras, elementos simbólicos e poéticos retirados delas e diálogos e/ou conexões com outras mídias, com outras obras de arte. Para a elaboração das performances experimentais, usamos a metodologia de três etapas de Paulo de Assis (2018): Arqueologia, Genealogia e Problematização por meio da prática.

Na primeira parte da tese, desenvolveremos um bloco teórico que sustenta nossa estrutura para a produção. Posteriormente, apresentaremos as três performances: *Una Mediocracia cheia de dedos*, *Diálogos a través de un Falso Aleph* e *Cuatro Fantasías Farmache*. Elas serão apresentadas em três seções diferentes da tese, nas quais serão explicados os processos de preparação, criação, desenvolvimento e apresentação final de cada uma das performances experimentais.

Palavras-chave: Guitarra; Performance Musical Experimental; Cristóbal Farmache; Paulo de Assis; Deleuze.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Gráfico de metodología. Fuente *Logic of Experimentation* (DE ASSIS, 2018, p.110).35
Figura 2: Foto de Cristóbal Farmache.....37
Figura 3: *San Martin*, xilografía, tamaño 22cm x 30cm. Victor Delhez. 1950.....38
Figura 4: *Mediocracia*. Collagraph, 100cm x 52cm. Cristobal Farmache. 2017.....39
Figura 5: *Los del Norte*. Técnica mixta, 100cm x 150cm. Cristobal Farmache. 2003.....40
Figura 6: *Falso Aleph*. Xilografía, 33,3cm cada cuadrante. 99,9cm x 99,9cm completa. Cristóbal Farmache. 2019. 41
Figura 7: *Sónicos, Mentiras Explícitas*. Acrílico sobre lienzo, 60cm x 40cm. Cristóbal Farmache. 2024. 42
Figura 8: *Oda, Mentiras Explícitas*. Acrílico sobre lienzo, 100cm x 100cm. Cristóbal Farmache. 2024. 42
Figura 9: *Mudra, Mentiras explicitas*. Acrílico sobre lienzo, 60cm x 40cm. Cristóbal Farmache. 2024. 43
Figura 10: *Tsunami, Mentiras explícitas*. Acrílico sobre lienzo, 60cm x 40cm. Cristóbal Farmache. 2024. 44
Figura 11: *Mediocracia*. 46
Figura 12: Fragmento de la partitura *Cheio de dedos*. Fuente: Songbook A musica de Guinga. 2003. 47
Figura 13: *Los del Norte*. Técnica mixta, 100cm x 150cm. Cristobal Farmache. 2003.....49
Figura 14: Manos de la vida y la muerte.....50
Figura 15: Manos de vida y muerte de *Los del Norte*, territorializadas en *Mediocracia*.....52
Figura 16: *Mediocracia* dividida en diferencias sociales.....56
Figura 17: Punto de encuentro de las líneas de *Mediocracia*, en la mano de religión.....57
Figura 18: Mano/medio con código religioso. 59
Figura 19: Mano/medios con código de poder, nazismo, violencia, armas, limosna.....60
Figura 20: Like de facebook representando la aprobación y el poder capitalista. 61
Figura 21: Elementos buscando posibles conexiones para la construcción del rizoma. 63
Figura 22: Elementos seleccionados ahora conectados. C: códigos. 64

Figura 23: Rizoma construido como consecuencia de las conexiones comparado con otro rizoma. 65
Figura 24: Las manos con sus códigos correspondientes en *Mediocracia.* 66
Figura 25: La línea en un trecho de *Cheio de dedos*. Guinga (compás 31-34). 68
Figura 26: Las manos y sus códigos: C. C0: muerte, C2: anarquía, C3: religión, C4: arma, C5: poder, C6: nazismo. 70
Figura 27: Tabla con los códigos, su referencia a las imágenes de las manos y la solución sonora asociada. 70
Figura 28: Línea de los perfiles en *Mediocracia* y su proyección en el gráfico de las densidades. 71
Figura 29: Gráfico con la evolución del perfil de las densidades durante la performance. En rojo la proyección de la línea determinada por el perfil de las manos de *Mediocracia.* 72
Figura 30: Like o cultura del like, código de aprobación o aceptación. 75
Figura 31: Búsqueda de la aprobación del afuera. 76
Figura 32: Like invertido. 76
Figura 33: Desaprobación del poder político capitalista. 77
Figura 34: Códigos en las manos de religión, poder y violencia. 77
Figura 35: Elementos que hemos considerado de destaque. 78
Figura 36: Imagen distorsionada del cuadro completo. 81
Figura 37: Imagen distorsionada de la parte inferior del cuadro. 81
Figura 38: Imagen distorsionada con foco en las manos. 82
Figura 39: Imagen distorsionada com variantes en los colores. 82
Figura 40: Imagen fuera de foco de un hombre portando una ametralladora y disparando - violencia. 84
Figura 41: Africanas Baka woman, código de manos en la imagen. Canto ritualista. 86
Figura 42: Código de anarquía en el cuadro. 87
Figura 43: Código de anarquía por delante de la línea divisoria del cuadro. 87
Figura 44: Like invertido con distorsión de la imagen. 88
Figura 45: Presentación de la música española (flamenco). 89
Figura 46: Manos rítmicas con palmas en territorio de flamenco. 89
Figura 47: Imagen distorsionada de samba en la performance. 90

Figura 48: Imagen final de *Mediocracia* en la performance. 92
Figura 49: *Falso Aleph*. 96
Figura 50: Matriz *Noroeste*. 97
Figura 51: Matriz *Norte*. 98
Figura 52: Matriz *Noreste*. 98
Figura 53: Matriz *Oeste*. 98
Figura 54: Matriz *Cenit*. 99
Figura 55: Matriz *Este*. 99
Figura 56: Matriz *Suroeste*. 99
Figura 57: Matriz *Sur*. 100
Figura 58: Matriz *Sureste*. 100
Figura 59: Captadores de la guitarra GuiaRT. 109
Figura 60: Mapa región de Cuyo, Argentina. Elaborado por L. Alvarez (IANIGLA/CONICET). En base de datos del Instituto Geográfico Nacional. 112
Figura 61: Motivo inicial de *Nagoya Guitars*. 124
Figura 62: Ejemplificación de rizoma con sus elementos, con el *Falso Aleph* en el centro, como eje. 128
Figura 63: Quintas en frases de la *Anticueca 1*, Violeta Parra. 131
Figura 64: Quintas formadas entre la nota quinta y la noventa del acorde. 131
Figura 65: Motivo inicial de *Anticueca 4* (c.1-c.9). 132
Figura 66: Inicio de *Nagoya Guitars* (c.1-c.16). 134
Figura 67: N1, motivo de *Nagoya* (c.62-c.63). 135
Figura 68: N2, motivo de *Nagoya* (c.71-c.72). 135
Figura 69: N3, motivo principal de *Nagoya* (c.1). 135
Figura 70: Tema principal de *Fuga y Misterio*. Astor Piazzolla. 137
Figura 71: P1, pequeño motivo de *Fuga y misterio*. 137
Figura 72: P2, pequeño motivo. 138
Figura 73: P3, pequeño motivo. 138
Figura 74: Fragmento del inicio del tema de la fuga de *Fuga y misterio*. 138
Figura 75: Tres motivos del tema de la fuga que son grabados. 139
Figura 76: Inicio de la *Anticueca 4*. Violeta Parra. 141

Figura 77: Motivo inicial de *Nagoya*. Steve Reich. 141
Figura 78: *Sónicos*. 145
Figura 79: *Oda*. 146
Figura 80: *Mudra*. 146
Figura 81: *Tsunami*. 147
Figura 82: motivo de *Micropieza 1*. c.1. Leo Brouwer. 165
Figura 83: arpegio con acorde de Brouwer de *Micropieza 1*. 165
Figura 84: *Estudio 6*. Leo Brouwer. 165
Figura 85: Citación a *Capricho árabe* de Tárrega. C.15-18. 166
Figura 86: Trecho de la *Chaconna* de Bach. c.1-11. 166
Figura 87: Trecho de *Xodó da Baiana* de Dilermando Reis. 166
Figura 88: motivo Zeppelin Passacaglia. 167
Figura 89: motivo de *Micropieza 4*, c.27-128, guitarra 2. Leo Brouwer. 169
Figura 90: Sensores de movimiento utilizados en *Mudra*. 170
Figura 91: Mapa de Argentina y sus regiones musicales folclóricas. *La guitarra en el folklore*, Pedro Rossi, p.3. 171
Figura 92: Birritmia. Rossi, 2019, p.12. 172
Figura 93: Birritmia vertical y birritmia horizontal. Rossi, 2019, p.12. 173

SUMÁRIO

1. Introducción.....15
2. Performance Experimental.....20
2.1 Deleuze/Guattari y la red conceptual que sustenta la Performance Experimental.....26
2.1.1 Rizoma.....26
2.1.2 Ritornelo.....28
2.1.3 Territorio, medios y códigos.....30
2.1.4 Línea de fuga.....31
2.1.5 Agenciamiento.....32
2.2 Metodología para una performance experimental.....33
3. Cristóbal Farmache – el artista y sus obras.....36
3.1 *Mediocracia - Los del Norte*.....39
3.2 *Falso Aleph*.....41
3.3 *Mentiras Explícitas*.....42
4. Primera performance - *Una mediocracia cheia de dedos*.....44
link de la performance: https://youtu.be/vDYMkMEfdXI.....44
4.1 *Mediocracia* y *Cheio de dedos*.....46
4.2 Arqueologías para la primera performance.....47
4.2.1 Guinga.....48
4.2.2 *Mediocracia*.....48
4.3 Genealogías para la primera performance.....53
4.3.1 *Mediocracia* como foco central – relaciones dentro de la obra.....54
4.3.2 Posibles conexiones y relaciones en la performance.....62
4.3.3 Construcción de nuestro Rizoma.....62
4.3.4 Extracción de códigos.....65
4.4 Problematización y desenvolvimientos.....67
4.4.1 Primera experimentación.....68
4.4.1.1 Gráfico densidades.....72
4.4.2 Segunda experimentación.....73
4.4.2.1 Guion de Performance.....74
4.4.2.2 Performance experimental en dos partes.....78
4.4.2.3 Primera parte: Guitarra, pista Guinga y *Mediocracia*.....79
4.4.2.4 Segunda parte de la performance: *Mediocracia*, pista, ritmos y *Cheio de dedos*.....83

4.5 Conclusiones de la primera performance - *Una mediocracia cheia de dedos* 92
5. Segunda Performance - *Diálogos a través de un Falso Aleph* 93
5.1.1 Falso Aleph.....95
5.1.2 Borges y su *Aleph*.....101
5. 1. 3 Minimalismo 105
5.1.4 GuiaRT 108
5. 2 Arqueologías para la segunda performance.....110
5.2.1 Influencias de una zona geográfica 111
5.2.2 Violeta Parra.....113
5.2.3 Astor Piazzolla 118
5.2.4 Steve Reich.....122
5.3 Genealogía 125
5.3.1 Creación del rizoma 127
5.3.2 Conexiones para la performance 128
5.4 Problematización a través de la practica.....130
5.4.1 Sesiones de *Diálogos a través de un Falso Aleph*.....130
5.4.1.1 *Parra en quintas* (min. 00:00 a min. 1:48).....131
5.4.1.2 *Nagobot* (min. 1:48 a min. 3:45).....133
5.4.1.3 *La razón de la fuga* (min. 3:45 a min. 6:10).....136
5.4.1.4 *Juegos violetas* (min. 6:10 a final) 140
5.5 Conclusiones de la segunda performance - *Diálogos sobre un Falso Aleph* 142
6. Tercera performance - *Cuatro fantasías Farmache* 143
6.1.1 *Mentiras explícitas* 144
6.1.2 Trabajo colectivo para la performance 147
6.1.3 La evolución del concepto de improvisación y su utilización en la performance 149
6.2 Arqueologías para la tercera performance.....155
6.2.1 *Sónicos* 155
6.2.2 *Oda*.....156
6.2.3 *Mudra*.....156
6.2.4 *Tsunami*. 157
6.3 Genealogía para la tercera performance.....158
6.3.1 Las 5 categorías para la improvisación (GLOBOKAR, 1970, s. p.):.....159
6.3.2 Conexiones a partir de los resultados de la improvisación 161
6.4 Problematización y desenvolvimientos 161

6.4.1 *Introducción* (min. 00:00 a min. 1:17) 162
6.4.2 Primera sesión – *Sónicos* (min. 1:17 a min. 2:28) 163
6.4.3 Segunda sesión – *Oda* (min. 2:28 a min. 4:47) 164
6.4.4 Tercera sesión – *Mudra* (min. 4:47 a min. 7:15) 167
6.4.5 Cuarta sesión – *Tsunami* (min. 7:15 a final) 170
6.5 Conclusiones de la tercera performance - *Cuatro fantasías Farmache* 174
7. Consideraciones finales 175
REFERENCIAS 180
ANEXO 186

1. Introducción

El primer cuestionamiento personal que percibí al comenzar mi proceso de formación musical fue en relación con la posibilidad de hacer música erudita y cumplir con las exigencias que el enfoque de la tradición musical demanda para lograr su interpretación. Desde el inicio de mi carrera como "guitarrista clásico", me encontré con muchos interrogantes debido al camino que se debe transitar al decidir entrar y atravesar un curso de música con una perspectiva de aprendizaje erudito. Estos interrogantes no fueron solamente por pensar en la dificultad y el esfuerzo que conlleva tal hazaña, a esto se le sumaba la presión del entorno, hostil desde mi perspectiva, que expone una visión etaria un poco confusa. Una persona de 17 años es considerada como "muy mayor" para poder desarrollar tal actividad, consecuencia de ser parte de una sociedad gerontofóbica - rechazo a la vejez.

En mi caso comencé mis estudios formales en la universidad a los 19 años. Claramente desde el inicio ya me encontraba en un lugar de desventaja en relación con lo que la tradición proponía como condición importante para desarrollar el curso, comenzar desde muy pequeño. Pero esto no fue todo, además de ser considerado como una persona no apta para desarrollar la actividad por razones etarias, nunca, hasta mi ingreso a la universidad, había tocado una guitarra clásica con técnica e interpretación tradicional. Compositores como Bach o Beethoven eran para mí tan solo nombres de grandes músicos que habían sido parte de la historia musical.

En mi contexto familiar no existía una costumbre de escucha musical de género alguno y mucho menos de tradición erudita. No fui parte de una familia en donde las artes fueran colocadas como un elemento necesario para la vida, muy por el contrario, no existía interés en ese campo. Pero si conté con la suerte que, durante la adolescencia de mi hermana mayor, esta comenzara a interesarse por el campo musical. Fue así como me adentré en un mundo de escucha personal con algunos discos de rock argentino, una forma de percibir la música que es cuasi una religión. En Argentina el rock se transformó en una forma de identidad. Decenas de bandas aparecían y presentaban esta música. En los barrios se llenaban las esquinas con guitarras y jóvenes cantando e intercambiando casetes que generaban una especie de tribu o ritual. Como mencionamos, en Argentina el rock era una identidad, una forma de ser parte de algo y un camino por recorrer.

Considero este como mi primer contacto con la música, el cual se asemeja a un encuentro un tanto deleuzeano por el nivel de intensidad que generó en mí. Una línea de fuga[1] que propició la salida y la comunicación inconsciente hacia otras manifestaciones artísticas que siempre me generaron curiosidad por causa de la magnitud en la sensación que me provocaban. Pero estos conceptos deleuzeanos en ese momento todavía no tenían sentido y ni una posible existencia en mi desarrollo intelectual. Es por esto por lo que su papel de protagonismo será desenvuelto más adelante en el trabajo.

Nací en la ciudad de Mendoza en la República Argentina. Es una ciudad que puede considerarse como tradicional y conservadora, famosa por ser productora de vinos y por su proximidad con la cordillera de Los Andes. Bendecida por sus paisajes, sus colores pincelados por las temperaturas de las estaciones climática y una calidad de vida agradable. Una ciudad que se encuentra un poco alejada de algunas corrientes artística y la escuela de la guitarra clásica no era la excepción a esto. En la Universidad Nacional de Cuya la tradición en guitarra clásica tenía poca trayectoria. En general la tradición de la técnica guitarrística es relativamente nueva en comparación a otros instrumentos, en la ciudad de Mendoza lo era aún más.

Con mi experiencia musical de blues, rock y escenarios de veredas con público compuesto de amigos, fue que comencé mis estudios formales. A la edad de 19 años entré en la Universidad Nacional de Cuyo con la ilusión de convertirme en un "concertista internacional de guitarra". Pero al ingresar fui sorprendido por la intensidad que otorga lo nuevo, por un nuevo territorio de hacer musical con el cual no había tenido contacto y no conocía en lo absoluto. Hasta ese día tan solo había escuchado un disco de guitarra clásica en mi vida, era de Cacho Tirao y tenía dos piezas que llamaron mucho mi atención: *Zorba el griego* y un arreglo de *Adiós Nonino* de Astor Piazzolla. Considero ese como mi primer contacto con la guitarra clásica a grandes rasgos, porque del estilo clásico de compositores como Sor o Giuliani solo supe de su existencia ya inmerso en la carrera de música.

De esta manera fue que mi formación comenzó con varios vaivenes de emociones y de sentimientos encontrados, tanto de amor como de odio, y de un progreso lento caracterizado por momentos de frustración que me llevaba a la eterna comparación con otros colegas. Los cuales no

[1] La Línea de Fuga es un concepto deleuzeano importante. Este va a adquirir valor fundamental más adelante en la tesis, será explicado en la página 29. La Línea de Fuga funciona como un elemento que soporta y/o provoca el escape, el dislocamiento de una situación a otra (un territorio a otro). En este sentido es que utilizo el término en este momento.

se encontraban muy lejos de mi experiencia, de mis pensamientos y sentimientos personales; también se sentían parte de un ideal difícil de cumplir, tal vez hasta cuasi imposible. Además, el curso de música erudita, en una ciudad como Mendoza, no posibilita una buena perspectiva de futuro, el trabajo como concertista es escaso y cuasi inexistente. Esto hacía de mi experiencia una carrera difícil siempre en dirección hacia una montaña gigante, como las de mi ciudad, en la cual sentía que nunca iba a conseguir hacer cumbre. Creo importante hacer una salvedad, hoy en día como músico entiendo que existen diferentes tipos de cumbres en la vida musical, pero para poder hacer de esto un proceso ameno es imprescindible tener una mentalidad en estado de aprendizaje permanente.

Tal fue ese camino con dificultades que devino en grandes problemas tanto físicos como psicológicos. Durante la búsqueda de la perfección técnica, con la inversión de horas y sin tener una buena base consciente, es posible que se generen cuestiones. Como consecuencia de esto hoy en día acarreo conmigo una lesión en mi dedo índice derecho que algunas veces es un impedimento a la hora de tocar.

Pero el mayor problema se presentó por el lado psicológico. Al enfrentarme con un ideal inalcanzable y con todas las ideas promovidas por la tradición antes nombradas de la guitarra clásica, construí en mi cabeza un fantasma. Este me llevó a atravesar grandes episodios de ansiedad y un miedo a las presentaciones en vivo. Claro está que durante la vida las personas no solo nos enfrentamos con problemas musicales. Durante el devenir de esta suceden diversas situaciones, algunas difíciles y otras no tanto, algunas muy difíciles y otras no tanto. En mi caso fue un cúmulo de estas cosas, la autoexigencia musical y el devenir propio de la vida. Lo que derivó en una gran ansiedad a la hora de realizar una presentación en vivo y muchas confusiones en mi identidad como músico. Luego de atravesar por procesos de investigación durante el cursado de la graduación y más tarde de la maestría, comencé a conocer diferentes corrientes de pesquisa y a pensar en las diferentes formas y posibilidades del hacer musical. Fue así como decidí buscar otras alternativas del hacer performático, otro tipo de perspectiva del escenario, una forma que me permitiese jugar a usar mi creatividad.

En el sentido de ampliar las posibilidades de actuación del performer, en búsqueda de nuevos modos de articulación de la actividad con un pensamiento dirigido también para el desarrollo del potencial creativo, encontramos en las propuestas de Paulo de Assis (2018) una vía de pasaje productiva. Este se concentra en el detalle y estudio del campo de la Performance

Experimental en su trabajo *Logic of experimentation* (DE ASSIS, 2018), basado principalmente en la ontología de Gilles Deleuze.

Esta nueva perspectiva nos llevó a proponer un trabajo diferente y que se encajara de una manera más fluida con nuestra búsqueda, con la posibilidad de enfrentar el escenario y realizar nuevas y diversas actuaciones. A partir de aquí comenzamos a percibir que nuestro proyecto engendraba una forma y por lo tanto necesitaba estructuración.

Pensamos en trabajar con otros elementos artísticos y surgió la idea del campo pictórico. Elegimos las obras del artista argentino Cristóbal Farmache. Este es argentino y también es oriundo de la ciudad de Mendoza. El contacto con el artista fue de una manera muy fluida, ya que Farmache fue parte de devenir de mi vida. A través de la admiración, de largas conversaciones con otros colegas y profesores, de posibles proyectos, de la conexión de ideas y del compartir opiniones sobre las formas de hacer arte, fue que elegimos sus obras como eje principal de creación.

Este proceso nos llevó a desarrollar nuestras preguntas de investigación: ¿De qué manera podemos construir performances musicales experimentales con base en las obras pictóricas de Cristóbal Farmache? A lo que también como consecuencia se suman los siguientes interrogantes: ¿En qué consiste una Performance musical experimental y cómo se diferencia de la tradición de performance? ¿Cómo desarrollar un proceso de montaje para construir una performance musical experimental utilizando la guitarra, mi principal instrumento, asociado a los cuadros de Farmache y a otros medios de comunicación distintos?

Para responder nuestros cuestionamientos de investigación hemos propuesto la presente tesis.

Estructura del trabajo

- Performance Experimental: Paulo de Assis, Deleuze/Guattari.

En esta primera parte abarcamos nuestro bloque metodológico. Desarrollamos el concepto de performance experimental basado en Paulo de Assis. Nos introducimos en los conceptos de Deleuze y Guattari que utilizamos para el desarrollo del trabajo: rizoma, ritornelo, territorio (medios y códigos), línea de fuga y agenciamiento.

- Metodología para una performance experimental.

En esta sección explicamos y nos introducimos en la metodología propuesta por Pablo De Assis que se coloca como base para llevar a cabo el objetivo del trabajo. Comprende tres pasos: arqueología, genealogía y problematización a través de la práctica.

- Cristóbal Farmache – el artista y sus obras.

Desarrollamos sobre la figura del artista Cristobal Farmache y presentamos sus obras: *Mediocracia/Los del Norte*, *Falso Aleph* y *Mentiras explícitas – Sonicos, Oda, Mudra y Tsunami*. Estas piezas pictóricas son nuestras fuentes primarias para el inicio, desarrollo y conclusión del trabajo.

- Primera Performance: *Una Mediocracia cheia de dedos*.

Presentamos nuestra primera perfomance compuesta por el cuadro de Farmache *Mediocracia* y *Cheio de dedos* de Guinga. Exponemos el primer desarrollo del proceso de creación que nos presentó la necesidad de definir variables para cumplir con el objetivo.

- Segunda Performance: *Diálogos a través de un Falso Aleph.*

Podemos reconocer en esta segunda performance una cierta experiencia resultante del trabajo desenvuelto en la primera. Esta posee nuevos elementos y su desarrollo fue más fluido. GuiaRT[2] hace su aparición y trabajamos con el *Falso Aleph* de Farmache. También son presentados diferentes elementos regionales dando como resultado esta segunda performance. El trabajo colectivo comenzó a ser una parte fundamental.

- Tercera Performance: *Cuatro Fantasías Farmache*

En esta última parte de la tesis, el trabajo colectivo fue esencial. La pieza se gestó a partir del mismo y la improvisación tomó protagonismo. Es una pieza a dúo, dos guitarras, con GuiaRT. En esta ocasión se trabajó con cuatro obras de Farmache: *Sónico, Oda, Mudra* y *Tsunami*. Las mismas son parte de una serie de obras denominada *Mentiras explícitas*. Ya con la experiencia de las anteriores el juego de la imagen como generadora, la improvisación y el trabajo colectivo fueron las bases de esta performance.

[2] GuiaRT es una herramienta tecnológica esencial, que se presentó a partir de la segunda performance. Esta será explicada más adelante.

Muchas lecturas son necesarias para que se adquiera un mínimo de intimidad con el modo de pensar deleuzeano, utilizado ampliamente por Paulo de Assis en sus formulaciones, por lo que hemos decidido desenvolver a seguir algunos conceptos clave de su pensamiento. De esta manera podremos tornar más fluido nuestro raciocinio y también el entendimiento del lector. Es necesario también entrar en profundidad y precisión en el concepto de Performance Experimental, para que sea posible maniobrar los escritos y filosofías de Deleuze y Guatarri, utilizándolos así con mayor propriedad.

2. Performance Experimental.

Presentar una performance musical puede abarcar diferentes caminos y visiones sobre la misma. Proponer una construcción por fuera de la tradición posibilita el movimiento de fuerzas que deben ser conducidas hacia un lugar de sentido. La performance encuentra en la actualidad una cuestión fundamental relacionada al establecimiento de los límites de la propia actividad. Interpretar es un proceso en donde se toman decisiones sobre un texto musical que una persona va a tocar o ejecutar. Esta interpreta los símbolos de la partitura y decide de qué manera realizarlos o llevarlos a cabo. El momento de la realización, de la presentación de la interpretación es lo que denominamos performance.

Desde nuestra formación como intérpretes, los caminos elegidos para presentar una performance fueron delimitados por la partitura que siempre ocupó el equivalente a los conceptos de *werktreue* e *texttreue*[3] que, como señala Lidia Goehr, sustentaban el referencial de verdad de la obra (Goehr, 1992, p. 231). De una perspectiva modernista tradicional, hegemónica en occidente y en vigor con mucha efectividad sobre todo en el inmediato de posguerra, este sería un deber cuasi inquebrantable del performer: encontrar la verdad de la obra que derivaría de la verdad del texto (Cook, 2013, Goehr, 1992, Domenici, 2013). Es a esto que Goehr se refiere cuando indica *werktreue y texttreue* como los reguladores de la actividad del performer:

> Para certificarse de que sus performances serían de obras específicas, ellos deberían obedecer tan perfectamente en cuanto sea posible a lo que las partituras que los compositores les proporcionaban. Así, la efectiva sinonimia en el mundo musical de

[3] Según Goehr, Werktreue: la verdad de la obra; y Texttreue: la verdad del texto (la partitura, en este caso).

> *Werktreue* e *Texttreue*: ser verdadero con una obra es ser verdadero con su partitura (Goehr, 1992, p. 231, traducción nuestra[4]).

La fidelidad exacta o de perfección hacia un texto musical que se ha propuesto desde la tradición de performance, conlleva un desafío de alta dificultad que en algunos casos llega hasta ser cuasi imposible de realizar. A esto es sumado que en ocasiones tal fin no llega a tener un suficiente sustento o razón para ser realizado. Por su parte Caterina Domenici desarrolla al respecto:

> La fidelidad al texto es una cuestión muy presente en el cotidiano del intérprete, estudiante y profesores de música ¿Cuál de nosotros nunca escuchó de nuestros maestros las frases "el intérprete es el abogado del compositor" o "todo lo que usted necesita saber está contenido en el texto"? Lo curioso es que esos mismos maestros jamás consiguieron explicar satisfactoriamente las discrepancias, algunas veces enormes, en las varias interpretaciones consagradas de obras del repertorio a no ser de una forma vaga, invocando la figura del "genio" (Domenici, 2012, p. 67, traducción nuestra[5]).

Las observaciones de Domenici colocan al lugar del intérprete como un reproductor que visibiliza una posición de cuestionamiento. De Assis en este sentido propone un desplazamiento fundamental: "la experimentación es el concepto clave para llevar a cabo el cambio previsto de la representación a la problematización" (De Assis, 2018, p. 20, traducción nuestra[6]). La problematización, según De Assis, además de dislocar la actividad del performer de un lugar ya desgastado por el tiempo y por la historia, envuelve también la ampliación del campo de trabajo al incentivar conexiones con otros elementos que se encuentran por fuera del texto musical.

La Performance Experimental constituye el eje principal de este trabajo de investigación. Este concepto nos proporciona nuevas herramientas para enfrentar el escenario y posibilitar una mayor conexión y aproximación a la creatividad. Desde este enfoque el error, que puede ser visto como algo negativo en el campo tradicional, en este caso puede ser apropiado por el operador/intérprete como un elemento distinto, que puede inclusive provocar un desvío en las

---

[4] To certify that their performances be of specific works, they had to comply as perfectly as possible with the scores composers provided. Thus, the effective synonymity in the musical world of Werktreue and Texttreue: to be true to a work is to be true to its score.

[5] A fidelidade ao texto é uma questão muito presente no cotidiano de intérpretes, estudantes e professores de música. Qual de nós nunca ouviu de nossos mestres as frases "o intérprete é o advogado do compositor" ou "tudo o que você precisa saber está contido no texto"? O curioso é que esses mesmos mestres jamais conseguiram explicar satisfatoriamente as discrepâncias, por vezes enormes, nas várias interpretações consagradas de obras do repertório a não ser de forma vaga, invocando a figura do "gênio"

[6] Experimentation is the key concept to operate the intended shift from representation to problematisation

trayectorias previstas. Esto depende, evidentemente de un trabajo inteligente y sensible que permita el ajuste de una situación a otra – no se trata de una operación simplificadora, muy por lo contrario. De esta forma, un error puede ser una oportunidad de desvío a nuevos horizontes, hasta algunas veces más interesantes, quitando la carga negativa debida al accidente. Además, el proceso experimental propone la comunicación entre sistemas heterogéneos. Estos pueden ser una obra, una pieza musical, un libro, un cuadro; un territorio con elementos y características.

Consideramos pertinente aclarar que no se trata aquí de recuperar la estética relacionada con las composiciones de música experimental de los años 1950-1960. Como por ejemplo el Experimentalismo representado, en el campo de la música, principalmente por John Cage. En este se promovía un nuevo formato en la producción y presentación de las obras. La propuesta de Cage fue basada antes de todo en la oposición a la estética de vanguardia de su tiempo, representada por los compositores de orientación estructuralista como Boulez, Stockhausen, Messiaen, Berio, y tantos otros de la llamada generación posguerra. Estos tenían como propósito el control total de las variables que organizaban el lenguaje en aquel campo.

Cage, en oposición a ese tipo de pensamiento, se preocupaba en liberar los sonidos a través de la indeterminación y del acaso. Su experimentalismo procuraba una cuasi total neutralidad en relación con los procesos composicionales, de modo a trabajar con el sonido por el mismo, sin las amarras de las codificaciones preestablecidas, de las combinaciones previamente determinadas. El proceso de composición existía en las obras de Cage, pero la realización podía por ejemplo dislocar la materia sonora del camino único a lo inevitable, y a partir de ahí él obtenía como resultado lo inesperado. Su experimentalismo era claramente expreso cuando afirmaba: “una acción experimental es aquella cuyo resultado es imprevisible” (Cage, 1973, p. 39, traducción nuestra[7]).

El trabajo de De Assis, en contraste con las propuestas de los años 1950-1960, no se concentra en la exploración del acaso como eje principal de construcción. Mas allá de esto se centra en un trabajo de organización que debe estar atento a los siguientes presupuestos:

> No se trata de revelar una consistencia lógica cerrada, pero sí de desafiar el pensamiento a través de coyunturas problemáticas, bifurcaciones, hibridaciones, contradicciones y paradojas que, a pesar de todo, todavía "tienen sentido". La lógica detrás de este sentido no es necesariamente racional; en realidad, puede incluir componentes irracionales y aberrantes, siempre que no sean arbitrarios (De Assis, 2019, p. 23, traducción nuestra[8]).

[7] An experimental action is one the outcome of which is unforeseen.
[8] It is not about revealing a closed logical consistency, but about challenging thought through problematic conjunctures, bifurcations, hybridisations, contradictions, and paradoxes that, despite everything, still “make sense.”

Su pensamiento no elimina la participación de la suerte, sin por ello renunciar al rigor de las elecciones y eso hace toda la diferencia. No se trata aquí de un simple y aislado juego de dados, pero sí de tejer una trama que se constituye a partir de elecciones no simplemente arbitrarias, pero hechas en un campo abierto a la multiplicidad al mismo tiempo que comprometida con la génesis de sentido, lo que es esencial en una ontología deleuzeana.

La propuesta de performance experimental supone el dislocamiento no solamente de los mecanismos de aproximación y lectura de una obra dada, también el dislocamiento del performer. Este es llevado en ese momento a adoptar una postura activa en relación con su propio modo de actuación. Extrapola, por lo tanto, la mera lectura y reproducción de un texto dado – su papel pasa a ser el de creador al mismo tiempo que partícipe del momento de la presentación del trabajo. La performance en cualquier instrumento exige el desenvolvimiento de una técnica mínima, bien resuelta en términos de destreza, clareza y calidad sonora, pero no única, también existen diferentes caminos. El proceso de creación envuelve otras cuestiones. Crear exige el empleo de herramientas muchas veces específicas, conceptualmente definidas, y si la presente propuesta tiene como base el pensamiento de Gilles Deleuze, se torna necesario definir balizas que nos permitan maniobrar conceptos clave que estructuran sus diversos modos de operación. Tratase de un pensamiento que juega todo el tiempo con asociaciones de imágenes, y que gana alta complejidad en la medida que es desenvuelto, lo que torna prácticamente imposible crear una explicación teórica de carácter resumido. Más a delante serán desarrollados los conceptos utilizados en relación con Deleuze que conducen este camino de Performance experimental.

Tomando el ejemplo del error. Desde mi experiencia, al enfrentar el escenario y desde una visión más tradicionalista de la performance, un pequeño error - como, por ejemplo: no conseguir tocar una nota con clareza - podía ser determinante y ser tomado como un fracaso. La perspectiva de la performance experimental, por el contrario, puede dar la posibilidad a transformar ese error en parte de una nueva configuración. Un error casual puede ser aprovechado como posibilidad de una nueva articulación del discurso generando, por ejemplo, el inicio de un proceso de improvisación, o un nuevo fraseo, o un nuevo planteo de dinámicas. Todas las performances son siempre diferentes, aunque la música no cambie somos nosotros los que cambiamos. Este concepto

---

The logic behind this sense is not necessarily rational; it can actually include irrational and aberrant components, as long as they are not arbitrary.

de performance sin errores se ve afectada por una visión romántica de la misma. El intérprete es colocado en un lugar de superioridad, un lugar inalcanzable, que se encuentra por encima de todas las demás personas. Este atraviesa altos niveles de exigencias, dedicando toda su vida y todas las horas de su día para perfeccionarse como instrumentista con el fin de ser alguien superior. Un concepto que tiene muy poco que ver con la realidad actual. Vivimos en un mundo que posee una intensidad y un poder de distracción más estimulado que al de siglos atrás. Además, existe una velocidad mayor, los acontecimientos suceden cada vez más rápido, como, por ejemplo, la cantidad de información que recibimos sin nuestro consentimiento o interés en redes sociales. Actualmente, una de las dificultades que un performer enfrenta, es justamente lidiar con ese exceso de información que perjudica su concentración. Como consecuencia disminuye su capacidad de trabajar exhaustivamente sobre una determinada dificultad en vista de producir un discurso perfecto, que sería el ideal de un performer romántico. Esto evidentemente depende de la capacidad de cada persona para lidiar con esas rupturas repentinas que la modernidad nos trae.

Encontramos en Paulo de Assis y su trabajo *Logic of Experimentation: Rethinking Music Performance through Artistic Research* (2018), nuestra fuente metodológica para el desarrollo del proyecto. El subtítulo del libro es repensar la performance musical a través de la investigación artística. El objetivo de nuestro trabajo se liga directamente con dicha propuesta. El planteo experimental presenta una perspectiva diferente de la tradición de performance, colocándola en un espacio de problematización y no de representación. Esto no quiere decir que se rechace a la interpretación tradicional, también puede ser y es parte de ella. La práctica musical se convierte principalmente en un acto crítico, permitiendo que las interpretaciones sean estudios de las obras interpretadas. A su vez, "posibilita la comunicación entre sistemas heterogéneos, creando nuevos acoplamientos entre materiales diversos" (De Assis, 2018, p. 21), desde un lugar de nueva conceptualización performática. Supera las tradicionales divisiones artísticas y académicas entre "éxito" y "fracaso", porque cualquier reconfiguración da como resultado un nuevo hallazgo que se agrega al sistema (De Assis, 2018, p. 111).

Si el intérprete solamente se dedicase a la reproducción estaríamos hablando de que su lugar como creador está puesto en jaque, es decir, su contribución sería mínima. Desde nuestra perspectiva esto no es así, sea cual sea la contribución por parte del intérprete, ya es una acción creativa en su propia interpretación. Entonces, consideramos que el intérprete es creativo y toma

decisiones ante un texto musical determinado; pero una de las grandes diferencias que caracteriza este nuevo intérprete propuesto por De Assis, es el lugar que ocupa como operador:

> [...]esta visión también defiende un nuevo tipo de intérprete, emancipado de textos y tradiciones autoritarias, y abierto a reconfiguraciones críticas de objetos musicales pasados, que deberían ser cuestionados en vez de reproducidos y consumidos sin crítica. Mas que un ejecutante o un intérprete, el intérprete se torna un operador, activando conjuntos inesperados de fuerzas y materiales, y superando la distinción entre intérprete y compositor. (De Assis, 2018, p. 19, traducción nuestra[9])

Es válido destacar que la performance experimental también puede ser el resultado de un trabajo colectivo. Ser un operador no es un trabajo simple, implica el conocimiento de diferentes medios de comunicación. En muchas ocasiones esto no es posible por la demanda que implica, entonces realizar un trabajo en conjunto puede posibilitar un desarrollo más fluido. En las tres performances que creamos para el presente trabajo la colaboración colectiva fue parte fundamental del proceso. Según Neves Pereira: "Las relaciones e interacciones con el otro, en los múltiples contextos socioculturales, es la base del modelo psicológico cultural de la creatividad" (Glaveanu, Neves-Pereira, 2020, p. 153-154, traducción nuestra[10]). Por ejemplo, en la primera performance que denominamos *Una Mediocracia cheia de dedos*, que será presentada y explicada más adelante, fue necesario el aporte de 3 personas. Cada una desenvolvió una actividad diferente, tanto musical como audiovisual. Creamos elementos fundamentales para la performance: una pista sonora de música electroacústica y un video con imágenes de diferentes elementos. En su totalidad, todos los elementos en conjunto dieron sentido a la performance. La construcción creativa fue un proceso de aporte compartido por todos los involucrados, fueron necesarias reuniones en donde se debatieron ideas y se desarrollaron análisis minuciosos de los materiales colectados. En definitiva, como señala Neves-Pereira, las relaciones e interacciones son una base para la creatividad.

[9] Consequently, this view also argues for a new kind of performer, emancipated from authoritative texts and traditions, and open to critical reconfigurations of past musical objects, which ought to be questioned rather than uncritically reproduced and consumed. More than an executant or an interpreter, the performer becomes an operator, activating unexpected assemblages of forces and materials, and overcoming the distinction between performer and composer.

[10] As relações e interações com o outro, nos múltiplos contextos socioculturais, é a base do modelo psicológico cultural da criatividade

2.1 Deleuze/Guattari y la red conceptual que sustenta la Performance Experimental

En la segunda mitad de la década de 1960 un pensamiento filosófico emergió principalmente en Francia denominado más tarde como posestructuralismo. Esta definición surge en relación con el movimiento anterior - estructuralismo. Durante el posestructuralismo varios puntos fueron revisados del estructuralismo como, por ejemplo: teoría del signo, formalismo, metafísica de la presencia. Según Herner: "Frente al sistematismo de la estructura, que niega la individualidad y el acontecimiento, el posestructuralismo afirmará lo fortuito, lo aleatorio, la diferencia y trata de superar la tendencia de contemplar la realidad como la unión de dos opuestos" (Herner, 2017, p. 160).

El posestructuralismo propuso el análisis de las estructuras institucionales, sociales y políticas en relación entre significado y poder. Cuestionando las relaciones naturales entre realidad, historia, sujeto y lenguaje, introduce lo discontinuo y la diferencia, y lleva más allá los límites de la reflexión estructuralista. Entre los autores que se encuentran ligados a las denominadas filosofías de las diferencias están Deleuze y Guattari (Herner, 2017, p. 160). Estos desarrollan una filosofía basada en la teoría de las multiplicidades, las cuales son la propia realidad, y que a su vez excede las divisiones entre consciente e inconsciente, naturaleza e historia, cuerpo y alma. Caracteriza por funcionar por medio de agenciamientos de una cartografía de las multiplicidades, sujeta a modificaciones permanentes y con múltiples entradas (Haesbaert, 2002, p. 3-4).

Deleuze propone una filosofía creativa en donde se crean conceptos y en donde su obra es marcada por un juego de relaciones múltiples, coexistentes y complementarias. No hay un pensamiento binario y no hay una oposición entre el rizoma y el pensamiento arborescente; existe un pensamiento y una creación de conceptos por medio del rizoma (Haesbaert, 2002, p. 4).

2.1.1 Rizoma

Tornase inevitable pensar en elementos conectores en una elaboración performática, por ello, para comenzar esta sección, es importante destacar el concepto de Rizoma otorgando un sentido al definir conexiones. Este es presentado como una nueva manera de concebir el conocimiento humano, en contraposición del crecimiento arborescente del pensamiento occidental, basado en la concepción del conocimiento desde una idea. Por el contrario de esto, Deleuze presenta una visión rizomática. El rizoma puede ser representado por la imagen de una

vegetación que crece horizontalmente, diferenciándose del pensamiento vertical (Deleuze y Guattari, 1995, p. 19-25).

El árbol hace un tipo de referencia hacia un centro de poder, a una jerarquía, a estructuras con relaciones binarias, instituciones y aparatos de poder como por ejemplo el Estado, la escuela - organizados de forma arborescente. Deleuze e Guattari cuestionan al árbol, pero afirman que existe una relación entre este y el rizoma, uno puede traspasar al otro modificando su naturaleza, es decir que en el rizoma podemos encontrar elementos que se van a tornar arborescentes y al mismo tiempo se puede dar lugar a la constitución de un rizoma. Por ejemplo, las sociedades capitalistas son mayormente identificadas con la arborescencia, pero necesitan del rizoma porque este les brinda flexibilidad para subsistir (Haesbaert, 2002, p. 4).

En el rizoma no existen jerarquías, no hay dirección preestablecida y es una nueva forma de establecer conocimiento desde la multiplicidad en vez que desde la unidad. Puede contener en sí mismo direccionamientos cruzados, en la misma dirección o atravesándose unos a otro y está compuesto por seis principios: 1° de conexión, 2° de heterogeneidad, 3° de multiplicidad, 4° de ruptura insignificante, 5° de cartografía y 6° de decalcomanía (Deleuze y Guattari, 1995, p. 19-25):

> 1° y 2° - Principios de conexión y de heterogeneidad: cualquier punto de un rizoma puede ser conectado a cualquier otro y debe serlo. Es muy diferente de la estructura arborescente o de raíz que fijan un punto, un orden. [....] 3°- Principio de multiplicidad: es solamente cuando el múltiplo es efectivamente tratado como substantivo, multiplicidad, que él no tiene más ninguna relación con el uno como sujeto o como objeto, como realidad natural o espiritual, como imagen y mundo. Las multiplicidades son rizomáticas y denuncian las pseudomultiplicidades arborescentes. [....] 4° - Principio de ruptura asignificante: contra los cortes demasiado significantes que separan las estructuras, o que atraviesan una estructura. Un rizoma puede romperse, quebrado en cualquier lugar, y también retoma según una u otra de sus líneas y según otras líneas. [....] 5° y 6° - Principios de cartografía y decalcomanía: un rizoma no puede ser justificado por ningún modelo estructural o generativo. Él es extraño a cualquier idea de eje genético o de estructura profunda (Deleuze y Guattari, p.22-29, traducción nuestra[11]).

[11] 1 ° e 2° - Princípios de conexão e de heterogeneidade: qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado a qualquer outro e deve sê-lo. É muito diferente da árvore ou da raiz que fixam um ponto, uma ordem. 3° - Princípio de multiplicidade: é somente quando o múltiplo é efetivamente tratado como substantivo, multiplicidade, que ele não tem mais nenhuma relação com o uno como sujeito ou como objeto, como realidade natural ou espiritual, como imagem e mundo. As multiplicidades são rizomáticas e denunciam as pseudomultiplicidades arborescentes. 4° - Princípio de ruptura a-significante: contra os cortes demasiado significantes que separam as estruturas, ou que atravessam uma estrutura. Um rizoma pode ser rompido, quebrado em um lugar qualquer, e também retoma segundo uma ou outra de suas linhas e segundo outras linhas. 5° e 6° - Princípio de cartografia e de decalcomania: um rizoma não pode ser justificado por nenhum modelo estrutural ou gerativo. Ele é estranho a qualquer idéia de eixo genético ou de estrutura profunda.

Entonces, según Deleuze y Guattari el primer principio del Rizoma es: “cualquier punto de un rizoma puede ser conectado a cualquier otro y debe serlo” (Deleuze y Guattari, p. 22, traducción nuestra[12]). Ahora, es importante detenernos a pensar que, por este principio de conexión, realizar conexiones entre dos territorios artísticos diferentes puede ser un acto simple, pero la verdad es que no lo es. Las conexiones para realizar deben tener un sentido, un suculento contenido que posibilite ese sentido. No nos referimos en una cantidad si no en una calidad de contenido, un nivel que permita sostener la obra por si sola y sea autónoma una vez establecida. La búsqueda por un contenido de calidad no se define en un simple acto de deseo, fue necesario encontrar un plan y la búsqueda por el mismo devino en el trabajo realizado por Paulo de Assis. Cabe destacar que es un trabajo relativamente nuevo dentro de los tiempos de maduración académica, *Logic of Experimentation* – libro sobre performance experimental de De Assis - data del año 2018 (De Assis, 2018). Este fue el que nos brindó la posibilidad de establecer un camino de organización y búsqueda al presentar una metodología para la construcción de la performance. Esta será presentada y desarrollada más adelante en el presente trabajo.

2.1.2 Ritornelo

Un concepto esencial, base de la filosofía deleuzeana, es el de Ritornelo, central en la ontología de Gilles Deleuze. Al mismo tiempo que se trata de un concepto ya asimilado en el área de la música - dos puntos al lado de una doble barra implican el retorno al inicio del trecho ejecutado. La idea de retorno - la fórmula del ritornelo - en la música tiene como consecuencia la creación del hábito, fruto de la memoria que organiza sus referencias en la repetición. Es a partir de esta idea que el concepto gana cuerpo y se complejiza, a pesar de la extrema simplicidad del origen. Y es interesante observar que Deleuze, juntamente con Guattari, no define el Ritornelo, ellos rodean el concepto (Ferraz, 2008, p. 4), de ahí la dificultad inicial: ‘el ritornelo es así una pequeña usina de mecanismos de diferencias y en él resuena la idea de repetir lo diferente’ (id.ibidem, p.3). La diferencia articula el discurso – y a partir de la diferencia es que las relaciones suceden, porque para Deleuze la repetición absolutamente estricta es inviable. Mismo que el objeto de la repetición no cambie, cambiamos nosotros. El tiempo es un flujo en eterna continuidad que hace de nosotros, que percibimos el mundo, seres en constante devenir:

[12] Qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado a qualquer outro e deve sê-lo.

> De cierta forma, la novedad y la creatividad continua son forzadas por el propio pasar del tiempo. El pasar del tiempo exige que antes que una vida pueda ser diferente de cualquier otra, ella difiere de sí misma en su propio movimiento. Antes de establecer cualquier relación con el mundo, la orientación virtual de la vida crea su propio medio de expresión, moviéndose en singularidades (Gallope, 2008, p. 98, traducción nuestra[13]).

Si el mundo está hecho de singularidades que se constituyen al mismo tiempo que difieren de sí mismas, el ritornelo puede ser entendido como repetición que fabrica diferencias. El punto de partida del Ritornelo es el vacío de relaciones, el caos. A partir del caos, 3 instancias principales se articulan en la constitución del Ritornelo:

> El ritornelo presenta los tres aspectos, los hace simultáneos, o los combina: ora, ora, ora. Ora el caos es un inmenso agujero negro, y uno se esfuerza en fijar en el un punto frágil como centro. Ora uno organiza alrededor del punto una "andadura" (más que una forma) tranquila y estable: el agujero negro ha devenido en casa. Ora uno introduce en esa andadura una salida, fuera del agujero negro (Deleuze; Guattari, 1997, p. 117)

El caos inicial según Deleuze no es el vacío de materia o simplemente el alto grado de desorden con que la materia posible se presenta. El caos se caracteriza por la inestabilidad, por la velocidad infinita que afecta todo lo que surge para desaparecer en seguida, el caos es lugar de tránsito en donde no existe la forma fija (FERRAZ, 2012, p.3). El Ritornelo se opone al caos resolviéndolo en la medida en que en torno de un punto fijo un ciclo se establece, creando un 'en casa', ese en casa es el Territorio, según concepto a ser tratado aquí.

Tornar un punto fijo genera estabilidad, pero ¿Qué es un territorio? ¿De qué manera se reconoce o delimita un territorio? ¿Cómo puede ser utilizado en la construcción de una performance experimental? Como todo concepto deleuzeano, definir el territorio puede generar confusiones, responder estas tres preguntas estructuran de una manera más posible una interpretación. Por esto, primero lo trataremos como concepto y luego, más adelante, será ejemplificado en la performance.

[13] In a way, newness and continual creativity are forced by the relendess passing of time itself. The passing of time demands that before a life can be different from anything other to it, it differs from itself in its very movement. Before establishing any relation to the world, the virtual orientation of life creates its own medium of expression, moving in singular becomings.

2.1.3 Territorio, medios y códigos

Un territorio puede o no ser un espacio físico necesariamente, va más allá de esto. Es un contexto, un lugar en donde algo habita, una circunstancia en la cual se encuentran medios materiales con códigos diversos que pueden ser unidos por medio de estos. Los códigos son componentes territoriales que se afectan unos a otros (Ferraz, 2008, p. 9). El medio es la materia formada - el elemento - y el código es lo que caracteriza este elemento. Los códigos no son un lenguaje, son frecuencias, variaciones periódicas de una señal; tener un código es completar un ciclo y así repetirlo (Ferraz, 2008, p. 6-7). Al pasar de un medio a otro, se determina un ritmo que puede estar dentro de un territorio y al mismo tiempo también se determina un ritmo del pasaje de un territorio a otro.

Las conexiones generadas por los códigos que componen un territorio pueden tener una considerable cantidad de variables como ideas, comportamientos, políticas, conceptos - estos códigos son informaciones impregnadas en los sistemas. Según Silvio Ferraz: "un territorio puede ser modulado por otro territorio, o solo por una de las piezas de otro territorio, y las piezas de los territorios modulan otras piezas de otro territorio" (Ferraz, 2008, p. 14, traducción nuestra[14]). Los territorios también habitan otros territorios y pueden ser desterritorializados a través del rompimiento de la membrana que los envuelve, para luego estabilizarse en otro territorio. Según Zourabichvili:

> El término "desterritorialización", neologismo aparecido en el Antiedipo, se ha difundido ampliamente desde entonces en las ciencias humanas. Pero no constituye un concepto en sí mismo, y su significado sigue siendo vago mientras no se relacione con otros tres elementos: territorio, tierra y reterritorialización, que juntos forman el concepto de ritornello. Se distingue entre desterritorialización relativa, que consiste en reterritorializarse de otra manera, cambiando de territorio (ahora bien, devenir no es cambiar, ya que no hay fin ni término del devenir -quizá sea aquí donde haya una diferencia con Foucault-); y desterritorialización absoluta, que equivale a vivir en una línea abstracta o de fuga (Zourabichvili, 2004, p. 23, traducción nuestra[15]).

[14] Um território pode ser modulado por outro território, ou apenas por uma das peças de outro território, e as peças do territórios modulam outras peças de outro território.

[15] O termo "desterritorialização", neologismo surgido no Anti-Édipo, desde então se difundiu amplamente nas ciências humanas. Mas ele não forma por si so um conceito, e sua significação permanece vaga enquanto não e referido a três outros elementos: território, terra e reterritorialização - o conjunto formando em sua versão acabada o conceito de ritornelo. Distingue-se uma desterritorialização relativa, que consiste em se reterritorializar de outra forma, em mudar de território (ora, devir não é mudar, já que não há término ou fim para o devir - haveria talvez nesse ponto certa diferença com relação a Foucault); e uma desterritorialização absoluta, que equivale a viver sobre uma linha abstrata ou de fuga

Observaremos dos elementos importantes para comprender estos conceptos. Desterritorialización relativa consiste en reterritorializarse de otra manera, de cambiar el territorio. Desterritorialización absoluta es vivir en una línea de fuga. Además, Zourabichvili destaca que desterritorialización también es sinónimo de decodificación.

Para poder ejemplificar y traer desde lo abstracto hacia lo más compresible y tangible pensaremos que un territorio puede ser una pieza de arte, un libro un cuadro, una composición o una performance en sí misma. A su vez, estos presentan códigos generadores de posibles conexiones, con un contenido firme y promueven líneas que posibilitan salidas y entradas entre ellos. Por ejemplo, un código de color rojo de un cuadro puede ser un simple color, pero puede cargar en él mismo el código de sangre que a su vez puede ser un código de violencia. El alineamiento de esos códigos puede generar líneas de fuga permitiendo pasar de un medio a otro, de un territorio a otro.

2.1.4 Línea de fuga

Un cuarto concepto esencial surge en la relación con los dos conceptos colocados anteriormente - Ritornelo y Territorio – tratase de Línea de Fuga. Partiendo del caos, del agujero negro en donde nada se estabiliza, se fija un punto en el entorno del cual el Ritornelo se instala, materializando así un esbozo inicial de Territorio. El paso siguiente es abandonar la estabilidad obtenida por las vías del ritornelo, a través de la actuación de una fuerza que posibilite superar las fronteras que delimitan el territorio esbozado. Esta fuerza, motriz por excelencia, que genera el impulso desestabilizador en el campo, es lo que Deleuze define como Línea de Fuga. Es ella la que permite la conexión entre puntos lejanos, pertenecientes a territorios distintos – línea de Fuga es también línea de desterritorialización. Es a través de esta que se abren las membranas que envuelven el Territorio construido, para conducir afuera, como si partiéramos del hilo de una improvisación en dirección a las fuerzas cósmicas de un futuro errante, “líneas de errancia” que se manifiestan como “giros, nudos, velocidades, movimientos, gestos y sonoridades diferentes” (Deleuze, 1997, p. 11). Esto nos permite el dialogo de una obra a otra y poder conectarnos emocionalmente hacia otros elementos.

2.1.5 Agenciamiento

Según Zourabichvili "se está en presencia de un agenciamiento todas las veces en que podemos identificar y describir el acoplamiento de un conjunto de relaciones materiales y de un régimen de signos correspondientes" (Zourabichvili, p. 9, 2004, traducción nuestra[16]). Las obras son elementos materiales y a su vez están compuestas por elementos materiales ellas mismas. Estos pueden ser recolectados por investigaciones o aparecer por el mismo proceso de la vida por medio del devenir. Para conseguir montar una performance estos materiales deben ser organizados por medio de un agenciamiento. Además, "el agenciamiento tiene al mismo tiempo lados territoriales o reterritorializados, que le proveen estabilidad y puntas de desterritorialización que lo impulsan" (Zourabichvili, p. 8, 2004, traducción nuestra[17]).

Destacaremos que según Varela Martins: "cuando una línea de fuga es seguida sin agenciamientos, sin ninguna conexión o conjugación con otras líneas, existe el gran peligro de que se encamine en su propia destrucción o a la pasión de abolición" (Martins, 2020, p. 77, traducción nuestra[18]). Las conexiones deben ser sólidas, necesitamos que se sostengan. Tomar caminos sinuosos puede llevarnos a que la conjugación con otras líneas no tenga sentido, es un desvío fácil si no somos conscientes y como consecuencia el trabajo se vuelve más arduo. Un agenciamiento entonces propone una posibilidad de estructura y estabilidad, las líneas de fuga pueden tener una mayor aptitud de encontrar posibles conexiones, atravesar paredes y conectarse con otras líneas de fuga.

Hemos presentado los conceptos de Deleuze y Guattari que nos servirán para el desarrollo de la performance, pero: ¿De qué manera podemos realizar o comenzar el proceso de esta? Para esto es que a continuación exponemos la metodología de Paulo de Assis.

---

[16] se está em presença de uma agenciamento todas as vezes em que pudermos identificar e descrever o acoplamento de um conjunto de relações materiais e de um regime de signos correspondente.

[17] o agenciamento tem ao mesmo tempo lados territoriais ou reterritorializados, que o estabilizam, e pontas de desterritorialização que o impelem.

[18] Quando uma linha de fuga é seguida sem agenciamentos, sem nenhuma conexão ou conjugação com outras linhas, existe o grande perigo de que se encaminhe à sua própria destruição ou à paixão de abolição.

2.2 Metodología para una performance experimental

Un punto fundamental en la metodología aquí empleada es la consideración del concepto de obra no más como un objeto fijo, terminado, reproducible de acuerdo con una imagen fijada en partitura. De Assis propone el concepto de ~~work~~ a ser visto como:

> Reunión (assemblage), conglomerado complejo de cosas e intensidades, que contiene innumerables y potencialmente inagotables componentes adicionales, que se reordenan y reagrupan continuamente en sus modos específicos de aparición en la historia (De Assis, 2018, p. 25, traducción nuestra[19])

Paulo de Assis propone una nueva imagen de trabajo como una multiplicidad de componentes reales y virtuales, basados en una noción de estratos[20] y procesos de estratificación. Propone una clasificación de estos en seis tipos, de acuerdo con los materiales musicales que existen físicamente en el mundo real:

1. Sustrata: tratados, manuales, iconografía, instrumentos de época, descripciones de conciertos, críticos, archivos, listas de personal, pagos, etc.
2. Parastrata: bocetos, borradores, primeras ediciones, cartas, escritos de compositores e intérpretes, anotaciones, etc.
3. Epistrata: ediciones de época, ediciones en el tiempo, análisis, textos reflexivos, contextualizaciones teóricas, grabaciones, etc.
4. Metastrata: futuras representaciones, exposiciones, grabaciones, transcripciones, etc.
5. Interestratos: infiltraciones y contaminaciones de distintos tipos de estratos generando este tipo híbrido.
6. Allostrata: materiales que, aunque no estén directamente con una obra determinada pueden entrar en relaciones productivas con ella (DE ASSIS, 2018, p.109).

[19] assemblages, as complex conglomerates of things and intensities, containing innumerable and potentially never-ending additional components, which are continuously rearranged and reassembled in their specific modes of appearance throughout history.

[20] Conjunto de elementos que, con determinados caracteres comunes, se ha integrado con otros conjuntos previos o posteriores para la formación de una entidad o producto históricos, de una lengua (RAE, estratos, online).

De Assis explica que: “todos estos estratos se manifiestan como singularidades individuales y pueden verse como fuentes o documentos en un sentido historiográfico convencional” (De Assis, 2018, p. 109, traducción nuestra[21]). Todas las informaciones que nos encontramos al realizar una investigación generan que el elemento o territorio que estamos analizando tome un peso histórico con mayor validez. Al mismo tiempo genera nuevas formas de investigación que se integran a la construcción creativa del realizador.

El objeto a ser performado en nuestro caso, y de acuerdo con De Assis, pasa a ser considerado como resultante del trabajo sobre sistemas heterogéneos. Conectando y agrupando materiales que pueden proveer de universos distintos serán conectados a través de modos transversales de comunicación, admitiendo choques, contradicciones y fricciones entre cosas, acciones y conceptos (De Assis, 2018, p. 21-22). Por ejemplo, en nuestra primera performance que presentaremos más adelante - *Una Mediocracia cheia de dedos* - al elegir una música y un cuadro como punto de partida para la construcción, abrimos las puertas de alguna forma a la transversalidad de las relaciones. Todo el problema, a partir de ahí, se resume en cómo realizar tales conexiones transversales que se tornan problemáticas en la medida en que deben generar algún sentido fuerte. Deben ser guiadas por una lógica de sentido “que no es necesariamente racional, pudiendo incluir componentes irracionales y aberrantes, desde que no sean arbitrarios” (De Assis, 2018, p. 23, traducción nuestra[22]).

En un agenciamiento se acoplan conjuntos de relaciones materiales. Estos son ordenados de tal forma que generan un sentido y posee lados territoriales con puntos de desterritorialización que generan salidas a otros territorios que permiten líneas de fuga y conexiones. Por medio de la metodología de tres pasos es programado el agenciamiento de medios que resultaran en la performance. A continuación, los tres pasos de la metodología de De Assis:

1. Arqueología: selección e identificación arqueológica de los innumerables rastros y objetos materiales para su posterior estudio. Supone la investigación de fuentes tales como archivos, críticas, manuales, escritos de los creadores, textos teóricos, entrevistas,

[21] All these strata are manifest as individual singularities and can be seen as sources or documents in a more conventional historiographical sense.

[22] is not necessarily rational; it can actually include irrational and aberrant components, as long as they are not arbitrary.

grabaciones etc., o sea, todo lo que pueda estar relacionado directa o indirectamente con las obras en cuestión, con sus creadores, con sus historias de vida, conflictos e intereses.

2. Genealogía: análisis de las relaciones y conexiones que mantienen entre sí los diferentes elementos seleccionados, así como su transmisión a lo largo del tiempo, revelando singularidades. Tratase del descubrimiento y ajuste de las relaciones posibles que pueden ser trazadas entre todos esos materiales, las conexiones posibles cargadas de contenido

3. Problematización a través de la práctica: presentación de los materiales recolectados en reconfiguraciones y disposiciones inéditas. Aquí es en donde la performance obtiene un sentido, los materiales serán reorganizados y reordenados en un agenciamiento, el cual puede devenir en nuevas reconfiguraciones, diferentes de lo expuesto en el inicio de la propuesta de performance (De Assis, 2018, p. 110). En la siguiente figura, podemos apreciar el movimiento generado durante el desarrollo metodológico:

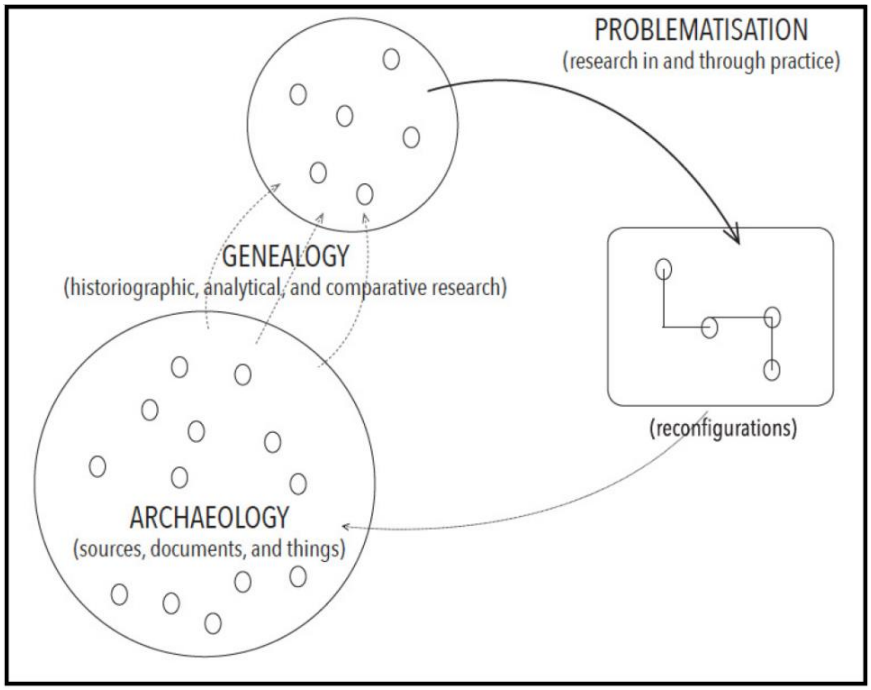


Figura 1: Gráfico de metodología. Fuente *Logic of Experimentation* (De Assis, 2018, p. 110).

Destacaremos un punto interesante que De Assis señala. Cuando se presenta una nueva disposición se convierte en otro documento o cosa y como consecuencia alimenta el proceso

circular (De Assis, 2018, p. 110). La metodología permite la integración en la interpretación de materiales que van más allá de la partitura. Fomenta nuevos modos de llevar a cabo la investigación musical - superando divisiones y fronteras tradicionales entre la teoría musical o la musicología y las prácticas creativas. Crea también las condiciones para un enfoque unificador de la interpretación y la composición, proporciona comprender el potencial de la interpretación y la composición como actividades productoras de conocimiento y permite entender las cosas musicales como objetos para el pensamiento a través de dispositivos performativos o compositivos (De Assis, 2019, p. 111).

Para seguir con el desarrollo del presente trabajo, a continuación, presentamos a Cristóbal Farmache, creador de nuestras fuentes primarias.

3. Cristóbal Farmache – el artista y sus obras

Como Farmache y uno de los autores de este trabajo son oriundos de la misma ciudad, Mendoza, tuvimos la oportunidad de tener una cierta cercanía con el artista. Así fue como pudimos realizar diferentes entrevistas, en la cuales no solo recolectamos datos de los cuadros, sino también del propio artista creador permitiéndonos entender la identidad que se está plasmando en las obras. Los encuentros fueron realizados en su casa, Farmache vive en un pueblo de Mendoza llamado Chacras de Coria. Es un lugar caracterizado por la calma, la arboleda, la naturaleza y una vista privilegiada de la cordillera. Además, es arquitecto y su casa está compuesta por una asimetría perfecta que genera una sensación de inestabilidad en un territorio sumamente estable con puntos geométricos que generan líneas de fuga al observarlos, una especie de ritornelo deleuzeano. En este marco fueron realizadas dichas entrevistas[23] durante un lapso que fue desde el año 2021 hasta el 2024. Farmache describía de la siguiente manera el contexto de su formación artística:

> Crecí en un lugar con mucho verde, rodeado de talleres de artes, carpintería y herrería y otros oficios. Adquirí, desde muy pequeño, el dibujo y el grabado por mi madre y de manera indirecta por mi abuelo. Por mi padre, me interesé un poco por la política y la sociología, pero también por la mecánica. Entendí, tiempo más tarde, que todo eso lo abarca la arquitectura, mi profesión (Farmache, 2021).

[23] Registro escrito de las entrevistas en anexo.

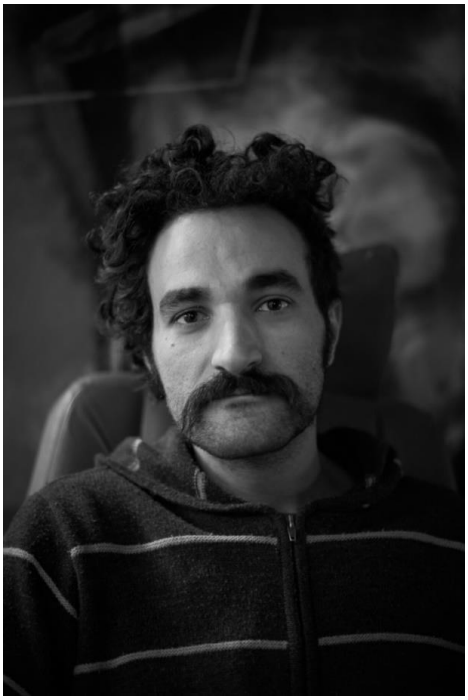


Figura 2: Foto de Cristóbal Farmache.

Cristóbal Farmache nació en la ciudad de Mendoza, República de Argentina, en el año 1982. Como mencionó él mismo, desde pequeño se encontró en un ambiente artístico, su abuelo Victor Delhez – artista oriundo de Bélgica – tuvo un aporte importante en el campo del grabado. En la siguiente figura una xilografía hecha por el artista en homenaje al gran prócer argentino el Gral. José de San Martín:

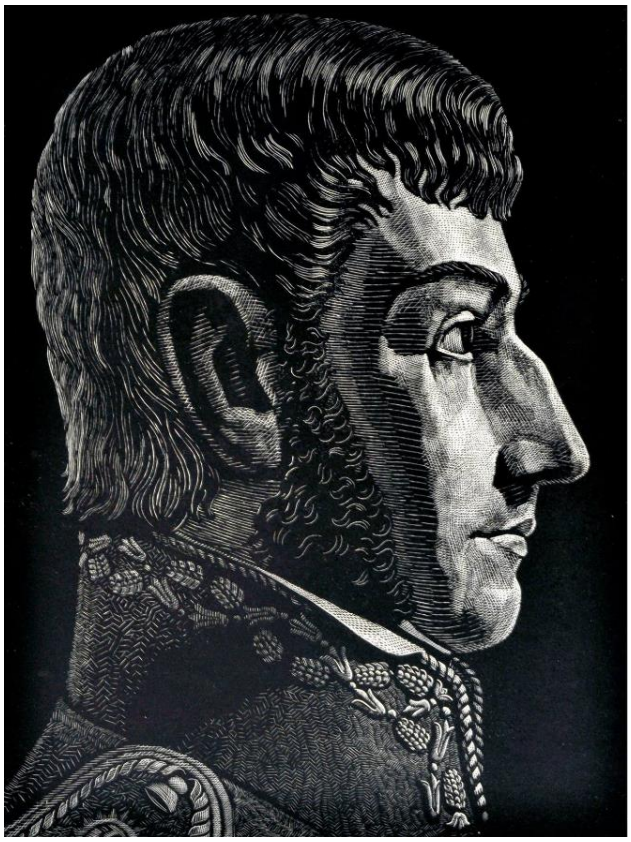


Figura 3: *San Martin*, xilografía, tamaño 22cm x 30cm. Victor Delhez. 1950.

Farmache comenzó sus estudios formales en primera instancia en la escuela Provincial de Bellas Artes de la ciudad de Mendoza. Más tarde estudió arquitectura en la Universidad de Mendoza, en donde actualmente se desempeña como docente en la Catedra de *Arquitectura 1* de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo. En el año 2011 fue convocado para ser parte de la muestra itinerante *La vuelta al país en 80 grabadores*, en 2017 fue seleccionado para exponer en el Salón Internacional de Miniprint Rosario, en 2021 fue seleccionado para ser parte de la muestra de miniprint de Trienal de Grenchen en Suiza y en el año 2022 ganó el primer premio nacional de escultura de gran formato para la sede principal de INVAP, en la ciudad de Bariloche. Actualmente sigue creando en la ciudad de Chacras de Coria, en Mendoza, ampliando su producción y desarrollando su carrera artística.

A continuación, presentaremos las obras que seleccionamos de Farmache para las performances. En total son 6 piezas, dos xilografías[24] y cuatro acrílicos sobre lienzos. En la primera

[24] "Xilo es madera, fundamentalmente es trabajar en una matriz de madera. El procedimiento es una talla de esa matriz sustractiva, o sea estás quitando material, que es otra cuestión interesante porque trabajás desde la luz, construís con la luz, no con la sombra como se hace en la pintura o en el lápiz, con el color. Construís quitando material y una vez

performance utilizaremos *Mediocracia* y algunos datos de *Los del Norte*, en la segunda el *Falso Aleph*, y en la tercera *Sónicos*, *Oda*, *Mudra* y *Tsunami.* Favorablemente tuvimos la posibilidad de tener contacto directo con las obras, a partir del segundo año del doctorado ya pudimos acceder a estos. Como en los próximos capítulos las obras serán explicadas en detalle aquí solo las presentaremos y nombraremos.

3.1 *Mediocracia - Los del Norte*

Figura 4: *Mediocracia*. Collagraph, 100cm x 52cm. Cristobal Farmache. 2017.

que trabajaste esa matriz, donde queda el bajo relieve, no entra la tinta, se entinta en la superficie con un rodillo de goma relativamente rígido que hace que no entre la tinta en la línea, después ponés un papel encima de esa matriz entintada, la pasás por la prensa y queda estampada la imagen en el papel. Ese es todo el proceso de la xilografía" (Farmache, 2021-2024).

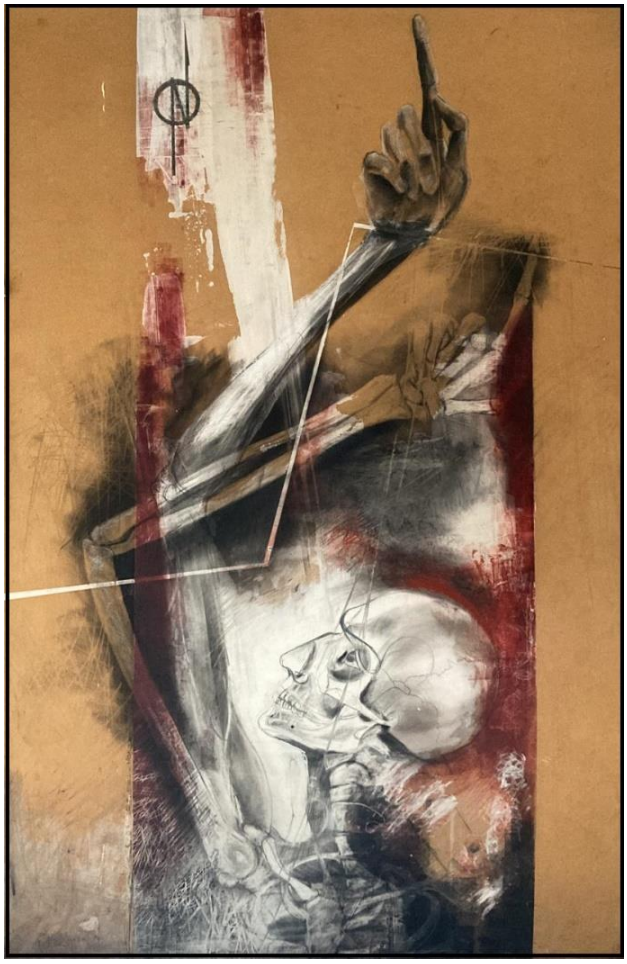


Figura 5: *Los del Norte.* Técnica mixta, 100cm x 150cm. Cristobal Farmache. 2003.

3.2 *Falso Aleph*

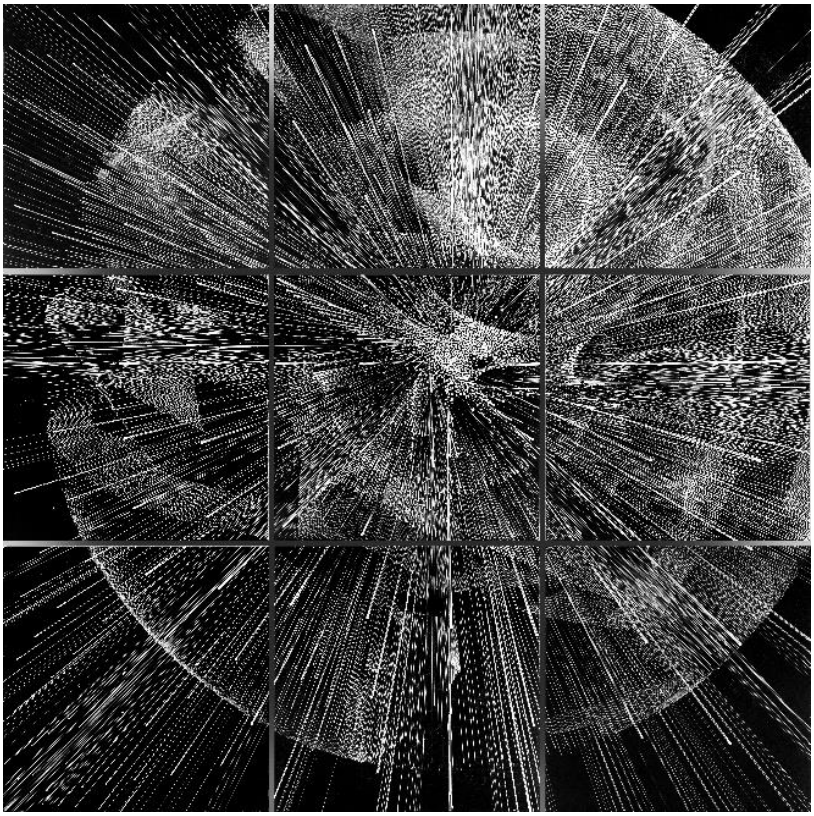


Figura 6: *Falso Aleph.* Xilografía, 33,3cm cada cuadrante. 99,9cm x 99,9cm completa. Cristóbal Farmache. 2019.

3.3 *Mentiras Explícitas*
Sónicos

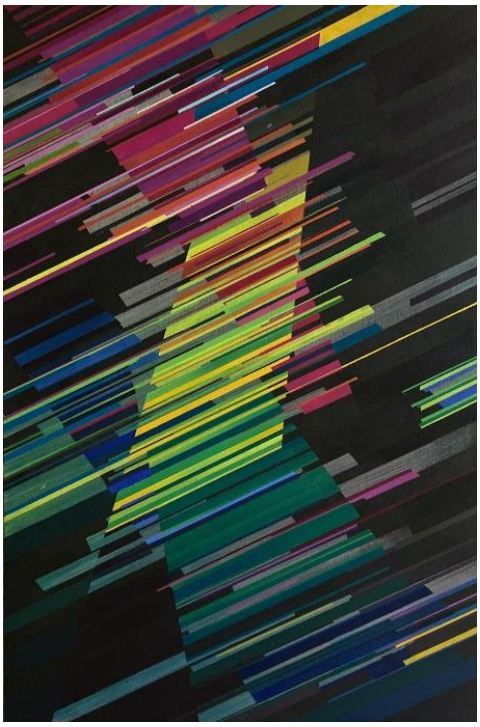


Figura 7: *Sónicos*, *Mentiras Explícitas*. Acrílico sobre lienzo, 60cm x 40cm. Cristóbal Farmache. 2024.

Oda

Figura 8: *Oda*, *Mentiras Explícitas*. Acrílico sobre lienzo, 100cm x 100cm. Cristóbal Farmache. 2024.

Mudra

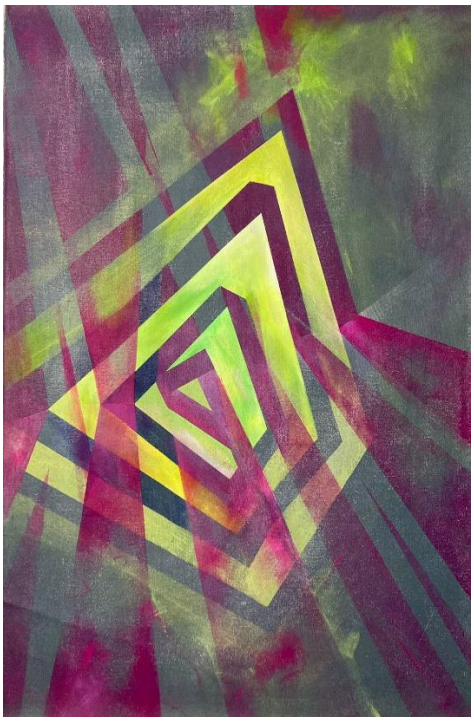


Figura 9: *Mudra*, *Mentiras explicitas*. Acrílico sobre lienzo, 60cm x 40cm. Cristóbal Farmache. 2024.

Tsunami

Figura 10: *Tsunami*, *Mentiras explícitas*. Acrílico sobre lienzo, 60cm x 40cm. Cristóbal Farmache. 2024.

Aquí finalizamos la primera sección presentando los componentes metodológicos, teóricos y artísticos para el inicio de las performances. A continuación, desarrollaremos la primera performance.

4. Primera performance - *Una mediocracia cheia de dedos*

link de la performance: https://youtu.be/vDYMkMEfdXI

Destacaremos que en la creación de esta performance participaron: Marina Marcon, Eduardo Campolina y Sebastián Barroso.

Continuando con esta parte del trabajo hablaremos un poco sobre la elección de las obras que hacen a esta primera performance. En primer lugar, aclararé nuevamente que soy oriundo de Mendoza, una ciudad ubicada en el oeste argentino cercana a la Cordillera de Los Andes que limita con Chile. Fue allí donde tuve contacto con la obra de Farmache. En segundo lugar, vivo en Brasil desde el año 2018, razón por la cual descubrí la música de Guinga. El contacto con estas diferentes formas de hacer arte dio origen al interés de combinarlas en un proyecto unificado, que permita un

intercambio entre manifestaciones artísticas originarias de culturas distintas, reforzando así el carácter de heterogeneidad pertinente y deseable en una performance experimental.

Por lo señalado en el párrafo anterior, haremos un comentario sobre ser migrante. Según la Real Academia Española migrar es: "Trasladarse desde el lugar en que se habita a otro diferente" (RAE, migrar, online). Este proceso de traslado desde el lugar que nos identifica (nuestro país de origen) hacia uno nuevo, pretende un proceso emocional intenso. Según Kusnetzoff: "Si reflexionamos sobre la palabra identificación, deduciremos fácilmente que ella indica de qué modo el sujeto es psicológicamente constituido. Identificación significa, entre otras cosas, idéntico, igual, semejante" (Kusnetzoff, 1982, p. 87, traducción nuestra[25]). Dejar de ser idénticos y encontrarse con otra cultura para poder reconstruir de alguna nueva manera nuestra constitución psicológica, puede ser un privilegio y al mismo tiempo generar muchas dificultades.

Esta intensidad se asemeja a un movimiento deleuzeano. Con el interés de realizar una posgraduación en otro país, en este caso en Brasil, fue activada una línea de fuga. Comenzó un recorrido por el cual se atravesó un intenso proceso de desterritorialización personal. Al salir de una cultura con códigos definidos para después insertarse en otra que comprende códigos similares y también muy contrastantes, se realiza un choque emocional significante. Con el objetivo de no ser llevados hacia una línea de fuga negativa, hacia un proceso de desterritorialización constante sin estabilidad que podía conducirnos a un agujero negro - al caos. Decidimos adaptar determinados códigos sociales, artísticos, técnicos de este nuevo territorio. Este proceso, en definitiva, lleva una transformación personal muy profunda, en el cual la identidad se ve resignificada y reconstruida, resultando en una identidad híbrida con códigos y medios de dos territorios cargados de potencia cultural y en constante diálogo.

Entonces, desde una perspectiva de reaprovechar los elementos, en la cual se produzca un encuentro y conocimiento de una nueva cultura, el movimiento desde un territorio, al caos, a la desterritorialización, a una línea de fuga y nuevamente a una territorialización y estabilidad, puede resumirse en un crecimiento personal. En definitiva, si las fuerzas son conducidas en una dirección en la cual puedan ser aprovechadas, podemos usarlas a nuestro favor. Podemos pensar en emplear lo que ya tenemos, sumarle lo que nos proporciona el devenir de la vida y conducir o transformar las fuerzas para lograr el objetivo, como menciona Deleuze: "La tentativa de tornar visibles fuerzas

[25] Se refletirmos sobre a palavra identificação, deduziremos facilmente que ela indica de que modo o sujeito é psicologicamente constituído. Identificação significa, entre outras coisas, idêntico, igual, semelhante.

que no son visibles. De la misma forma, la música se esfuerza para tornar sonoras fuerzas que no son sonoras" (Deleuze, 1981, p. 62). Esto es reflejado en este trabajo, es decir, tener el privilegio de hacer visible o sonoro ese choque cultural en la performance, y permitirnos mostrar, de alguna manera, aquello en lo que un inmigrante se torna.

A continuación, haremos una descripción de algunos datos de las piezas, así contextualizar el proceso que luego será desarrollando en este capítulo.

4.1 *Mediocracia* y *Cheio de dedos*

Fueron dos obras las que seleccionamos para esta performance, una pictórica y otra musical. Comenzaremos hablando sobre *Mediocracia*, es una creación del artista argentino Cristóbal Farmache del año 2017. Tratase de un grabado creado en técnica *collagraph* y, según el autor, hace referencia a una manifestación: "es una identificación de las personas por medio de las manos" (Farmache, 2021[26]). A continuación, en la figura siguiente podemos apreciar la pieza del artista:

Figura 11: *Mediocracia*.

El elemento musical de la performance es la pieza compuesta por Carlos Althier de Souza Lemos Escobar Guinga, *Cheio de Dedos*. La partitura que fue utilizada para el presente trabajo es

[26] Entrevista realizada a Cristobal Farmache en el año 2021.

una edición que es parte de su Songbook *A música de Guinga*, editado en el año 2003 (Cabral, 2003, p. 50-51). A continuación, un fragmento de la pieza

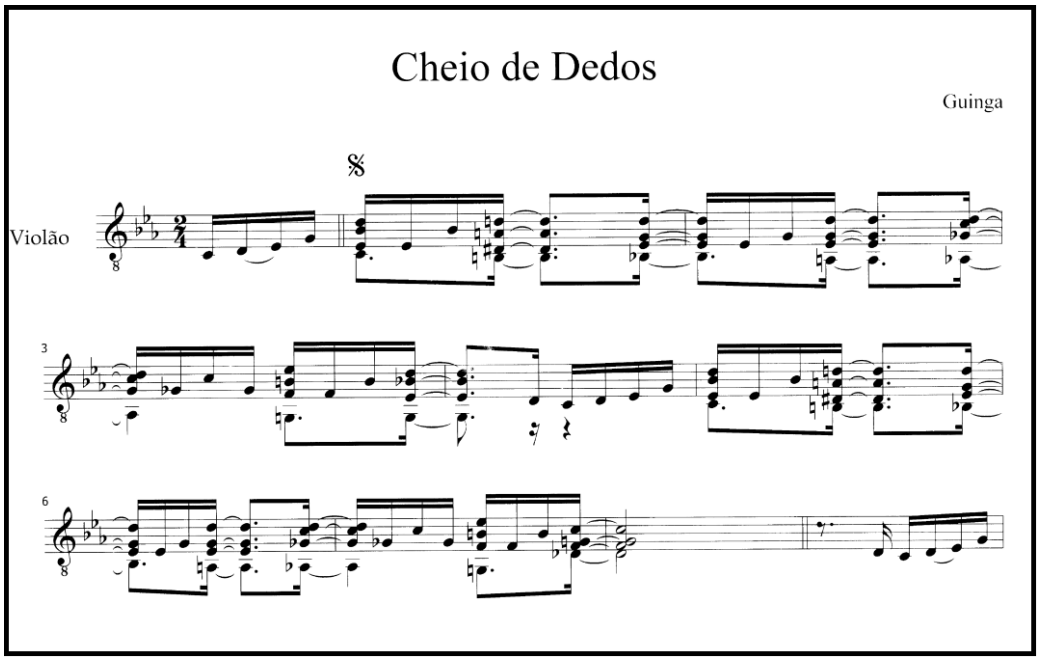


Figura 12: Fragmento de la partitura *Cheio de dedos*. Fuente: Songbook A musica de Guinga. 2003.

Aclararemos que el cuadro de Farmache es la fuente principal de esta primera performance, ocupa un lugar de protagonismo. Por esto fue realizado un análisis más detallado de sus componentes. Más adelante durante la arqueología y genealogía nos acercaremos más a sus elementos, su génesis y sus significados.

4.2 Arqueologías para la primera performance

La arqueología es la selección e identificación de rastros y objetos materiales para su posterior estudio. Supone la investigación de fuentes tales como archivos, críticas, manuales, escritos de los creadores, textos teóricos, entrevistas. Todo lo que pueda estar relacionado directa o indirectamente con las obras en cuestión, con sus creadores, con sus historias de vida, conflictos e intereses (De Assis, 2018). En esta performance existen dos elementos/territorios que generan movimientos y dialogan, *Mediocracia* y *Cheio de dedos.*

En esta arqueología realizaremos, en primer lugar, un acercamiento a los datos que se encuentran en torno a Guinga y a *Cheio de dedos*. En segundo lugar, nos concentraremos en *Mediocracia,* desde esta se generan las ideas, expondremos en la arqueología y genealogía un

análisis detallado del cuadro. En cuanto a los datos sobre Farmache, como es una fuente primaria de la tesis en general, ya fueron presentados anteriormente sus datos, pueden ser revisitados más atrás en el trabajo[27].

4.2.1 Guinga

Carlos Althier de Souza Lemos Escobar – Guinga – nació en Madureira en 1950, desenvolvió su infancia en la región de Jacarepaguá en Rio de Janeiro. Comenzó a tocar guitarra por medio de su tío, en su casa existía un importante ambiente musical, además, según el mismo Guinga, aprendió a tocar guitarra acompañando a su madre. La influencia familiar que recibió durante sus primeros años de vida fue determinante en la construcción de su lenguaje musical. Guinga se formó como dentista, profesión que desenvolvió durante su vida hasta que, a la edad de 41 años, comenzó con su carrera discográfica. En al año 1991 lanzó su primer disco *Simples e Absurdo* y en el año 1996 estrenó su disco *Cheio de dedos*. Estos dos álbumes privilegian la música instrumental y promovieron su reconocimiento artístico. En el año 2016 ganó el Premio de la Música Brasilera en la categoría Mejor arreglador por su disco *Porto da madama* (Paes, 2019, p. 4-9).

Cheio de dedos (1996), es una música para guitarra parte de un disco grabado por Guinga en el año 1996 titulado con el mismo nombre de la obra. Posee una gran cantidad de notas e implica una destreza técnica para su ejecución, la escrita está cuasi en su totalidad compuesta por semicorcheas. Tiene una influencia del choro y su estructura se divide en una introducción, a la cual luego se le suman dos partes – A y B. En el final presenta un pequeño interludio que conecta con la recapitulación de la pieza. Es una pieza de alta carga rítmica con tintes del choro, del samba y de las diversas características que posee una ciudad cosmopolita como Rio de Janeiro.

4.2.2 *Mediocracia*

Aclararemos que los datos con relación a la vida del autor Cristóbal Farmache se pueden consultar en la página 34, a partir de aquí nos concentraremos en el cuadro. *Mediocracia*, tiene su génesis en el año 2017. Es un grabado creado en técnica *collagraph* distinguido por la identificación de las personas a través de las manos. Esto presupone que cada mano posee

[27] Para profundizar en su vida y formación ver página 36.

características identitarias en la pieza. El estudio arqueológico de la obra de Farmache abrió una interesante puerta de conocimiento. *Mediocracia* posee su génesis en un cuadro anterior creado en el año 2003 por el autor.

Las manos en *Mediocracia* tienen un movimiento de fuerzas hacia arriba en las líneas que dan una percepción de deseo, de querer desplazarse hacia el cielo, hacia Dios (ver cuadro en página 39). También entendido como un desplazamiento hacia el perdón o hacia la aprobación y aceptación. Esto dado por medio del Like o lo que se denomina cultura del like. El cuadro que originó esta idea en *Mediocracia* se denomina *Los del Norte*. Podemos apreciar el mismo en la siguiente figura:

Figura 13: *Los del Norte*. Técnica mixta, 100cm x 150cm. Cristobal Farmache. 2003.

Farmache describía de la siguiente manera su obra:

> *Los del norte* es como una especie de dibujo/pintura del 2003, y la idea era que la persona viva y muerta señala para arriba hacia el norte, para nosotros en el hemisferio sur hacia el

> norte y con la idea de ese poder de decisión que uno esté vivo o muerto según la decisión de ahí arriba. El dedo acusa eso (Farmache, entrevista, 2021).

La idea de que existe una especie de aprobación o perdón hacia arriba en *Mediocracia*, o lo que es más profundo aún, la decisión de vida o muerte por medio de los poderosos del norte - el poder capitalista - había sido expuesta inicialmente en este cuadro. Existen dos manos características "señaladoras" en dirección hacia la parte superior del cuadro en referencia al norte, de hecho, hay explícito un símbolo del punto cardinal Norte. A continuación, en la siguiente figura las manos de la vida y la muerte:

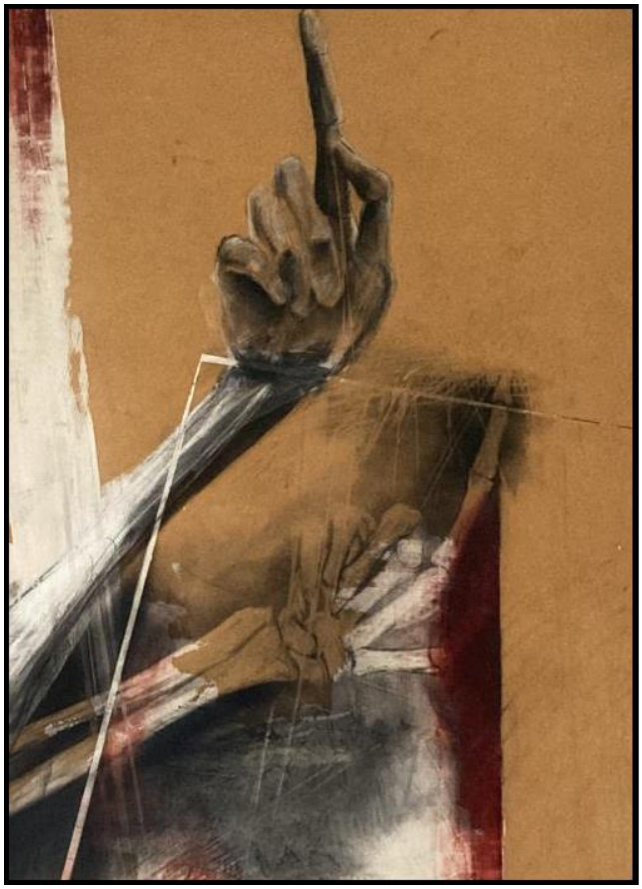


Figura 14: Manos de la vida y la muerte.

"Del caos nacen los Medios y los Ritmos" (Deleuze, Guattari, 1997, p. 124, traducción nuestra[28]). Todo proceso creativo se inicia en un estado caótico, un lugar en donde no hay estabilidad, en donde nada está definido, es en ese momento que se comienzan a fijar elementos

[28] Do caos nascem os Medios e os Ritmos

que comienzan a delimitar un territorio. Estas dos manos son dos elementos fijos que definimos como medios, al terminar en un estado fijo y estable delimitan un territorio – *Los del Norte*. Este es a su vez parte de un territorio y llega a otro territorio mayor que es *Mediocracia*. "Cada medio es codificado, definiéndose un código por la repetición periódica" (Deleuze, Guattari, 1997, p. 125, traducción nuestra[29]). Los medios son elementos que contienen características que son códigos. En el caso del cuadro las dos manos son los medios y sus códigos la vida y la muerte. Continuando sobre los medios Deleuze y Guattari señalan:

> Cada código es un estado perpetuo de transcodificación o transducción. La transcodificación o transducción es la manera por la cual un medio sirve de base para otro o, al contrario, se establece sobre un otro, se disipa o se constituye en el otro (Deleuze, Guattari, 1997, p. 125, traducción nuestra[30]).

Los códigos de las dos manos de *Los del Norte*, por medio de una línea de fuga, son desterritorializados para luego ser reterritorializados en *Mediocracia*. Son fijados, se estabilizan en este nuevo territorio y comienzan a afectar otros elementos. Transforman su tipo de señal en otra distinta y sirven de base para otros medios, se establecen en este nuevo territorio y comienza una transcodificación con los nuevos elementos del nuevo territorio. Generando así nuevos medios y siendo nuevamente un elemento fijo del nuevo territorio.

En la próxima figura, podemos observar las manos de vida y muerte en el nuevo territorio, *Mediocracia*. Estas se encuentran ubicadas en la parte inferior izquierda del mismo:

[29] Cada meio é codificado, definindo-se um código pela repeticao periódica

[30] Cada código é um estado perpétuo de transcodificacao ou de transducao. A transcodificacao ou transducao é a maneira pela qual um meio serve de base para um outro ou, ao contrario, se establece sobre um outro, se dissipa ou se constitui no outro.

Figura 15: Manos de vida y muerte de *Los del Norte*, territorializadas en *Mediocracia*.

Destacaremos lo siguiente, todo el proceso presentado anteriormente es un claro ejemplo de ritornelo - caos, territorio y línea de fuga. Una desterritorialización de medios por una línea de fuga dando como resultado una nueva estabilidad, por ende, una territorialización. La creación comienza con una idea de Farmache, desde lo virtual baja a lo actual y se transforma en un territorio, "*Los del Norte"*. Esta obra produce un impacto emocional al ser reconocida en *Mediocracia*, nos posibilitó un ordenamiento propio, nuestro agenciamiento. Porque en definitiva son dos códigos que exponen un inicio y un fin, la vida y la muerte en las manos.

En un inicio las manos podían ser una especie de conexión inicial, una conexión débil y con poco contenido, pero se transformaron en un fuerte punto de partida o primera idea de rizoma. Una performance experimental se define y estabiliza durante su proceso de construcción.

Los cambios de dirección y aceptación de nuevos movimientos son parte del devenir en el campo de la performance experimental. Sobre todo, en el campo del pensamiento de matriz deleuzeana, las multiplicidades siempre pueden ser expandidas en nuevas derivaciones. Las conexiones aceptan amplificaciones en direcciones no previstas inicialmente, el campo siempre puede ser amplificado a partir de nuevos datos. Podríamos expandir todavía mucho más la fase de arqueología en torno de las historias de vida de Guinga y Farmache, sus factores sociales y psicológicos influyentes en la creación de ambas obras, la propia historia de la génesis de cada una de ellas. Sin embargo, decidimos centrarnos en una de las piezas en particular, el grabado de

Farmache, *Mediocracia.* Esta obra dejó a nuestra disposición una multiplicidad considerable de relaciones procedentes de las diversas configuraciones de las manos que contiene. Al momento de repensar y observar nuestros elementos territoriales, fue claro que el cuadro era una fuente de muchos recursos, un elemento generador. Es un territorio con muchas posibilidades, un Rizoma en sí mismo, del cual podían desprenderse conexiones diversas por medio de líneas de fuga hacia nuevos territorios. Este propuso una abertura de ventanas y pasajes para las multiplicidades, pero debíamos ser conscientes de los límites para el armado, para nuestro ensamblaje, es decir, para nuestros agenciamientos.

Fue necesario hacer un trabajo de análisis minucioso del cuadro, llegar a sus entrañas, explorarlo desde diferentes perspectivas. Realizamos una pesquisa detallada, no solo para reconocer los elementos, sino también para dar un sentido de consistencia aún mayor.

En una primera instancia de análisis, observamos el cuadro *Mediocracia* y determinamos que existe una gran fuerza, magnetismo o protagonismo de la religión. Una mano ubicada a la derecha del cuadro expone una señal referenciando a la religión católica sosteniendo un rosario. Reconocimos de esta manera que la búsqueda de elementos referidos a la religión nos podía brindar una dirección para el desarrollo performático, una relación con el ritual, que a su vez fuese a alimentar a la performance.

Es curioso destacar que el proyecto se inició con tan solo una conexión que parecía ser inestable, que eran las manos. Las reconocimos en el título de la pieza de Guinga y en el cuadro de Farmache. No es un dato menor, cuando el trabajo avanzaba, esta primera conexión, débil en su inicio, se transformaba en un eje cada vez más firme. El trabajo creativo fue tomando una postura en dirección a *Mediocracia.* Es por esto por lo que a continuación, pasaremos a la genealogía y detallaremos todos los componentes y las posibles conexiones que estos generan.

4.3 Genealogías para la primera performance

A partir de esta sección entramos en el análisis de las relaciones y conexiones que mantienen entre sí los diferentes elementos seleccionados. En primer lugar, realizaremos una genealogía entre las relaciones posibles que se encuentran dentro de *Mediocracia* revelando sus singularidades. Más adelante, en segundo lugar, serán analizadas y propuestas las relaciones y conexiones posibles que pueden ser trazadas entre los materiales que componen a la performance.

4.3.1 *Mediocracia* como foco central – relaciones dentro de la obra

Las personas nos definimos por diversos factores que nos dan identidad. La mayoría de estos son dados y no elegidos, como, por ejemplo: nuestro nombre. Salvo excepciones no es común tener la posibilidad de escogerlo. En el nombre conviven muchas informaciones que provienen de lugares que ni siquiera somos capaces de reconocer. Este posee una carga energética importante que, como ya mencionamos, no elegimos, solo aceptamos. Un nombre nos es dado cuando nacemos y nos acostumbramos a este sin siquiera cuestionar su significado, pero lo interesante de recibir un nombre es que este viene cargado de códigos que pueden ser desde símbolos hasta códigos emocionales, políticos, históricos, entre otros. "Mediocracia" es una palabra compuesta por diferentes medios y códigos también. Según Farmache, la idea de esa palabra deviene de la unión de dos palabras anteriores: medios (refiriéndose a los medios de comunicación), y mediocre. Como resultado sería algo parecido a: "medios mediocres". Desde la construcción nominal la palabra Mediocracia posee dos medios: medios de comunicación y el acto de ser mediocre. Dentro del lenguaje deleuzeano estos medios se intermodulan generando nuevas palabras, "cualquier cosa colocada lado a lado interfieren unas en las otras, pues las cosas se intermodulan haciendo nacer un ritmo que es la diferencia de uno y otro código" (Ferraz, 2008, p. 7, traducción nuestra[31]). El cuadro toma otro nivel de importancia como elemento social y político al momento de realizar una visión crítica. Las modulaciones generadas entre una palabra a otra dan una carga diferente. No solo es una pintura, sino que además es una manifestación con códigos sociales y políticos en su decodificación nominal. Farmache va más allá, es una postura de identidad, de pensamiento y de resistencia ante los mensajes injustos para la sociedad.

Además, Ferraz destaca que cada cosa realiza una interferencia en las otra que lo rodean, y esta idea no está restricta solo para los cuerpos, sino que también sucede en las lenguas, los gestos, el habla, las señales; códigos que piden decodificación (Ferraz, 2008, p. 7-8). "Mediocracia" es una palabra que necesita ser traducida, decodificada y entendida; el cuadro adquiere un sentido emotivo desde su título, son dos elementos importantes afectándose uno a otro, siendo intermodulados y dando como resultado una palabra síntesis. La noción de ritmo, que es lo que sucede entre los cuerpos (entre medios y mediocres), hace que se escapen del choque entre

[31] quaisquer coisas quando colocadas lado a lado interferem umas nas outras, pois as coisas se intermodulam fazendo nascer um Ritmo que é a diferença de um e outro código.

estos, y a diferencia de separarlas, hace que se combinen y generen esa palabra síntesis, “mediocracia”.

Ahora sí, ya con la información recolectada del nombre del cuadro procedemos al análisis del grabado. Destacaremos que dicho análisis se realizó con la participación del autor. Para una comprensión aún mayor de los detalles recolectados del análisis del cuadro es necesario realizar observaciones de este.

En una primera vista general observamos que posee un ritmo intenso, rápido y cargado (observar *Mediocracia* página 39). Cuando hablamos de ritmo nos referimos a lo que sucede entre los elementos que componen el territorio. Las desigualdades sociales son expuestas, Farmache habla de una manifestación, una forma de expresión de identidad de las personas a través de las manos.

Según el diccionario de la Real Academia Española, manifestación es: “acción y efecto de manifestar o manifestarse. Reunión pública, generalmente al aire libre y en marcha, en la cual los asistentes a ella reclaman algo o expresan su protesta por algo” (RAE, manifestación). El cuadro presenta este tipo de movimiento, consideramos que una manifestación al ser una reunión pública presenta características rizomáticas. No posee jerarquías porque todos los presentes están expresando o reclamando alguna cuestión en particular y cualquier mano puede ser conectada con cualquier otra. En el caso del cuadro son presentes las diferencias sociales, puede que no existan jerarquías en las diferentes formas de manifestar, pero si hay diferencias de poder. En la siguiente figura observamos: la diferencia de niveles sociales compuesta por el pueblo, personas que se encuentran por fuera del sistema que se sitúan en la parte inferior del cuadro; la religión representada por la mano que sostiene un rosario del lado derecho; y el poder capitalista representado por la mano con un reloj en la parte superior derecha. Además, dentro de este el poder de las redes sociales. A continuación, exponemos la imagen con las líneas en color rojo:

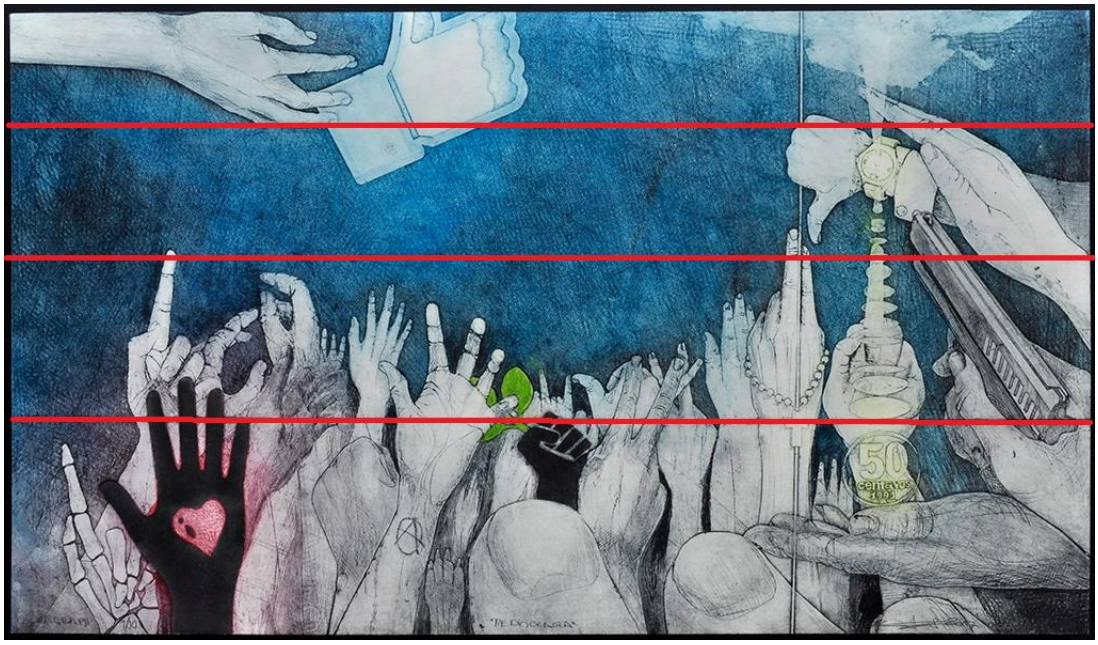


Figura 16: *Mediocracia* dividida en diferencias sociales.

Claramente a primera vista se percibe que existen diferencias socioeconómicas. Son cuatro niveles de abajo para arriba que el cuadro expone divididos por líneas rojas: 1. Por bajo de la línea de pobreza, 2. La denomina clase media, 3. El poder de los privilegiados, 4. El poder de los sectores en donde se concentran todas las riquezas. Las líneas son protagonistas en el cuadro y por ende es un objeto para analizar.

El cuadro presenta dos líneas principales, una horizontal y otra vertical. Estas dividen tanto la parte inferior de la parte superior y la parte izquierda de la parte derecha. Podríamos trabajar con un concepto de línea desarrollado por Wassily Kandisky y desenvolver una posible analogía con el presente análisis del cuadro: “La línea geométrica es un ente invisible. Es el rastro que deja el punto al desplazarse y, por lo tanto, es su producto. Emerge con el movimiento cuando el reposo del punto se destruye por completo. Hemos pasado de lo estático a lo dinámico” (Kandinsky, 1998, p. 63).

La línea es el dinamismo y no es coincidencia que el cuadro presente una permanente sensación de movimiento. En la performance el movimiento es protagonista, la manifestación es movimiento, por esto con diversas ideas de deformación del cuadro fue posible generar aún más sensaciones de dinámica, pero de esto hablaremos más adelante.

Según Farmache, la construcción de la forma en sus obras es a partir de la línea. Una gran línea horizontal divisoria se presenta en la parte inferior del cuadro que va desde la izquierda hacia

la derecha. A su vez esta choca perpendicularmente con otra línea vertical que al mismo tiempo divide al sector izquierdo del sector derecho en la zona derecha del cuadro. Existe una conducción de fuerzas en estas dos líneas que tiene como punto de encuentro una de las manos más importantes de la obra, la mano con un rosario. En esa cruz generada también por el choque de las líneas hace su aparición el código que será protagonista en nuestra performance, el de la religión. Existe una gran fuerza de magnetismo y protagonismo hacia esta mano. En el próximo gráfico representamos estructuralmente el cuadro para poder observar la conducción de fuerzas generada por las dos líneas - vertical y horizontal. El movimiento simultáneo de estas direccionado hacia la mano con el código de religión:

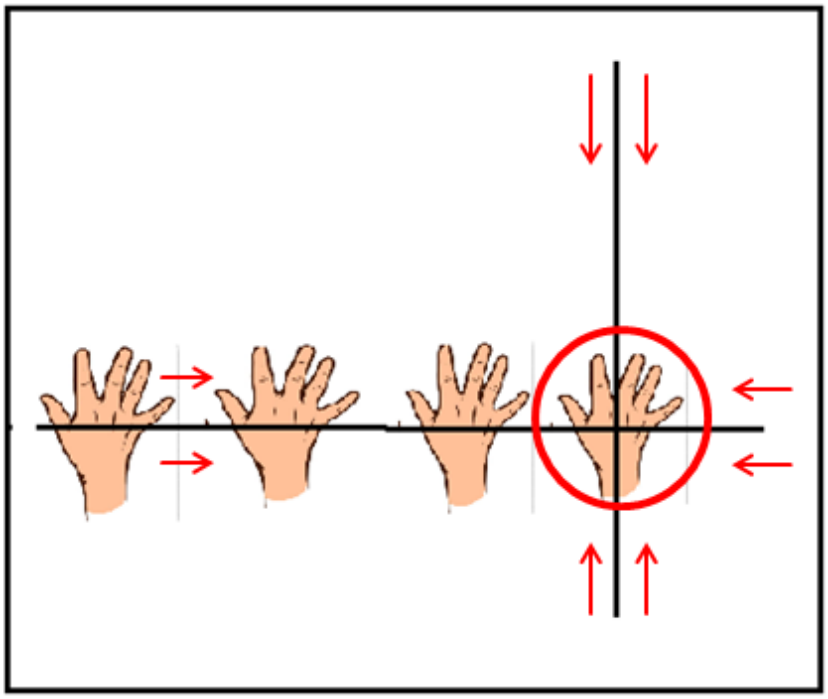


Figura 17: Punto de encuentro de las líneas de *Mediocracia*, en la mano de religión.

Es posible utilizar los desarrollos conceptuales de Kandinsky referidos al concepto de línea realizando una asociación al pensamiento de Deleuze, quien también trabaja con líneas. Kandinsky se refiere a una cuestión gráfica, ya observamos que Farmache utiliza la línea como una herramienta para la construcción de sus formas.

Según Kandinsky: “Las fuerzas que proceden del exterior y transforman al punto en línea son diversas: las diferencias de las líneas dependen de la cantidad de esas fuerzas y de sus agrupamientos” (Kandinsky, 1998, p. 63). Comprendemos entonces que las fuerzas generadas por

las líneas pueden abrirse en dos: fuerza única y dos fuerzas. Nosotros pensamos en esas dos fuerzas encontrándose en una cruz. A su vez esas dos fuerzas se dividen en otras dos: con un efecto único o prolongación de las dos fuerzas recurrentes y con un efecto simultáneo de ambas fuerzas (Kandinsky, 1998, p. 63). Tomaremos el efecto simultaneo de las dos fuerzas, es decir dos fuerzas que generan dos líneas que se terminan cruzando, generando la cruz. El efecto simultaneo de ambos movimientos dan como resultado la fuerza del poder religioso. Es el agrupamiento de las dos fuerzas de las dos líneas direccionadas hacia ese cruzamiento.

Con el pensamiento de Kandinsky sobre las líneas, consideramos que las dos líneas divisorias presentes en *Mediocracia*, por la forma en la cual están colocadas y en la zona del cuadro en donde se encuentran, generan un efecto simultáneo al combinarse. Las divisiones son claras, a partir la línea vertical hacia la izquierda se encuentra la mayor cantidad de manos, representando a una población y sus diferentes manifestaciones sociales, políticas, ambientales. Hacia la derecha de la línea vertical se encuentran menos manos y se representan políticas individualistas. No es casualidad que el espacio sea reducido, generalmente las partes con mayores beneficios son menores. En cuanto a la línea horizontal propone una clara división de clases económicas y sociales. Son expuestos por debajo de dicha línea: la pobreza y las clases trabajadoras. A diferencia de esto del lado derecho y arriba de la línea horizontal: economías armamentistas, fascismos, poder, espiritualidad, redes sociales – las cuales podemos reconocer como nuevas adicciones también.

A continuación, en la figura siguiente podemos apreciar en detalle la mano con el rosario. En esta se encuentran y chocan las dos líneas divisorias, se crea un efecto simultaneo por este choque y da lugar a la mano con el código de religión:

Figura 18: Mano/medio con código religioso.

Este código fue de vital importancia para el trabajo porque reconocimos que el cuadro expone el poder que existe en las creencias espirituales, sea cual sea, en este caso es la religión católica. Esa atracción y/o magnetismo de la espiritualidad generó en nuestra creatividad una forma de pensar la performance, una forma que tuviese un pensamiento ritualista.

El rito, según el diccionario Houaiss, es: "conjunto de las ceremonias que usualmente se practican en una religión, en una secta, etc." (Houaiss, 2009, p. 1671, traducción nuestra[32]); y ritual es: "conjunto de actos y prácticas propias de una ceremonia ritualista" (Houaiss, 2009, p. 1671, traducción nuestra[33]). Un ritual es una forma de performance y una manifestación es un ritual. El código de religión disparó para nosotros una línea de fuga que podía conectarse con cualquier otro tipo de religión por medio de las ceremonias utilizadas en los diferentes rituales religiosos. Entendemos que en toda performance puede existir un ritual. Una nueva pregunta apareció como un nuevo plano de construcción: ¿Es posible hacer una performance experimental musical con una construcción ritualista con guitarra, imagen y pista sonora? La respuesta a este interrogatorio fue afirmativa. A partir de aquí decidimos realizar una performance con construcción ritualista,

[32] Conjunto das cerimônias que usualmente se praticam numa religião, numa seita, etc.
[33] Conjunto de atos e práticas proprias de uma cerimônia ritualistica

basándonos en los códigos del cuadro y en un dialogo con la guitarra y la pista sonora. Más adelante en la problematización a través de la práctica expondremos paso a paso dicha construcción.

Continuando con la exploración del cuadro, destacamos manos en el lado derecho de la línea vertical. Estas tienen características de poder, de limosna, de saludo nazista, de armas, violencia - códigos que serán utilizados para la construcción de la performance. Podemos observar en la siguiente figura:

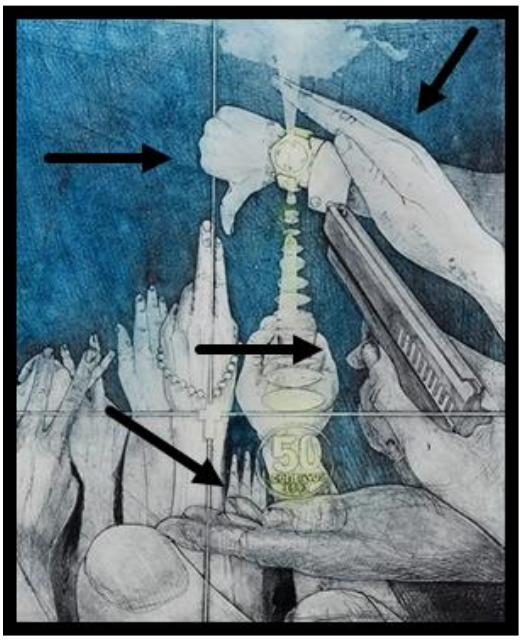


Figura 19: Mano/medios con código de poder, nazismo, violencia, armas, limosna.

El lado izquierdo se caracteriza por ser la mayor parte de este cuadro. Consideramos que es debido a que se está representando a la mayoría de la población, que generalmente es en donde conviven las clases trabajadoras y con menos recursos. Existe una búsqueda por un ideal, una forma de vida que no es real, las manos expresan un deseo por ir hacia arriba llegar a ese lugar de aceptación y de perdón. Ese lugar es en la parte superior, un lugar referido al cielo o a esa eternidad que propone la religión católica. Es curioso destacar que en nuestra actualidad la eternidad puede ser reconocida como un refugio en las redes sociales. En el cuadro, en la parte superior se presenta una mano como un ser supremo – Dios – y otra a su lado que es un dibujo. Esta es una mano del like de la red social Facebook. Haremos una pequeña conexión con el Adán que Michelangelo pintó en el techo de la Capilla Sixtina. En esta utilizaron temas extraído del antiguo testamento y

podemos reconocer a Adán extendiendo su mano para recibir o acercarse a Dios. Este poder religioso es presente en la obra de Farmache. A continuación, en la siguiente figura la mano de Dios y el like en *Mediocracia*:

Figura 20: Like de facebook representando la aprobación y el poder capitalista.

Destacaremos un dato interesante. La mano que presenta el código del like de las redes sociales, que a su vez también presenta la aprobación y la aceptación en la sociedad actual, se encuentra en la misma altura de manera horizontal que la mano que presenta el código de Dios. La manipulación ejercida por las redes sociales y el poder de estas se hace visible cuando son colocadas en la misma altura. El poder se traslada desde lo espiritual a lo virtual, existe una sensación de que la mano de Dios también necesita de la aprobación del like, de las redes sociales, del nuevo poder.

Destacaremos que, en relación con este nuevo poder, investigaciones vinculadas al consumo de redes sociales demuestran que los usuarios las usan aproximadamente 41 horas semanales, o sea más de 6 horas por día. En las mismas se actualizan perfiles se comparten fotos y se entablan vínculos. Este poder ejercido desde las redes sociales incentiva a que los círculos de

contactos sean generados por ellas y para ellas. Además, se expone un juego en donde no se puede discernir entre lo verdadero y lo falso, se crea una vida ficticia que necesita de la aprobación a través de estas (Rabelo, 2013, p. 18-19). Tales relaciones adicionales se suman a la simbología contenida en el cuadro, promoviendo más posibilidades de multiplicación entre el cuadro y la crítica social que sostiene. Al mismo tiempo repercute en la producción de la performance generando ideas para realizar un discurso con algún mensaje.

4.3.2 Posibles conexiones y relaciones en la performance

La etapa de genealogía abre el espacio para el descubrimiento de posibilidades de cruzamientos entre los materiales disponibles. Las manos, son nuestra conexión sólida con fuerte contenido en este trabajo. Hay una nítida línea conectora simbólica y cuasi material entre *Mediocracia* y *Cheio de dedos* a través de las manos, además de todo lo que ellas pueden revelar en relación con la estructura y con los simbolismos.

Podemos destacar también que la pieza de Guinga presenta una dificultad técnica significativa al momento de su ejecución, por lo cual requiere una cierta destreza de manos y un cuidado de la técnica. Lo mismo pasa con la obra de Farmache, cuya técnica utilizada para desenvolver su grabado demanda un cierto virtuosismo[34]. Además de la referencia a las manos en el título de la obra de Guinga, podemos considerar otra referencia de orden metafórica: en la cultura brasilera la expresión 'cheio de dedos' puede significar también una actitud de excesivo cuidado que transmite indecisión e inseguridad (Dedo, 2022).

Podemos decir, siguiendo el vocabulario deleuzeano, que en el cuadro encontramos diversos ritornelos de manos dispuestas en la parte inferior del mismo. Para que las conexiones sean firmes precisamos de un trabajo en donde los materiales sean expuestos y luego ordenados. Un pensamiento rizomático nos brindó la solución para la organización necesaria.

4.3.3 Construcción de nuestro Rizoma

Decidimos construir un rizoma para el desarrollo del proyecto. Es necesario mencionar una vez más que, según Deleuze e Guattari, el primero y segundo principio de Rizoma son de conexión y heterogeneidad: "cualquier punto de un rizoma puede ser conectado a cualquier otro y debe

[34] Según el propio artista, la técnica del collagraph exige un proceso técnico de alto cuidado.

serlo" (Deleuze, Guattari, 1995, p. 22). Si un punto puede conectarse a cualquier otro, entonces el rizoma era el camino que debíamos seguir y construir un mapa de rizoma fue el próximo paso.

La idea se centró en colocar en un plano los elementos que ya habíamos obtenido de nuestra arqueología de manera desorganizada. Luego, cuasi como un juego, buscamos conexiones posibles que tuvieran un contenido suficiente para poder sustentarse solas. Siempre se convive con el factor de riesgo, es decir, se seleccionan las conexiones y existe la posibilidad de que no funcionen. Pero no lo consideramos como un error sino como una forma o punto de partida para otro camino, una oportunidad de una nueva reconfiguración. A continuación, en la figura siguiente podemos apreciar el primer paso de nuestra experimentación rizomática:

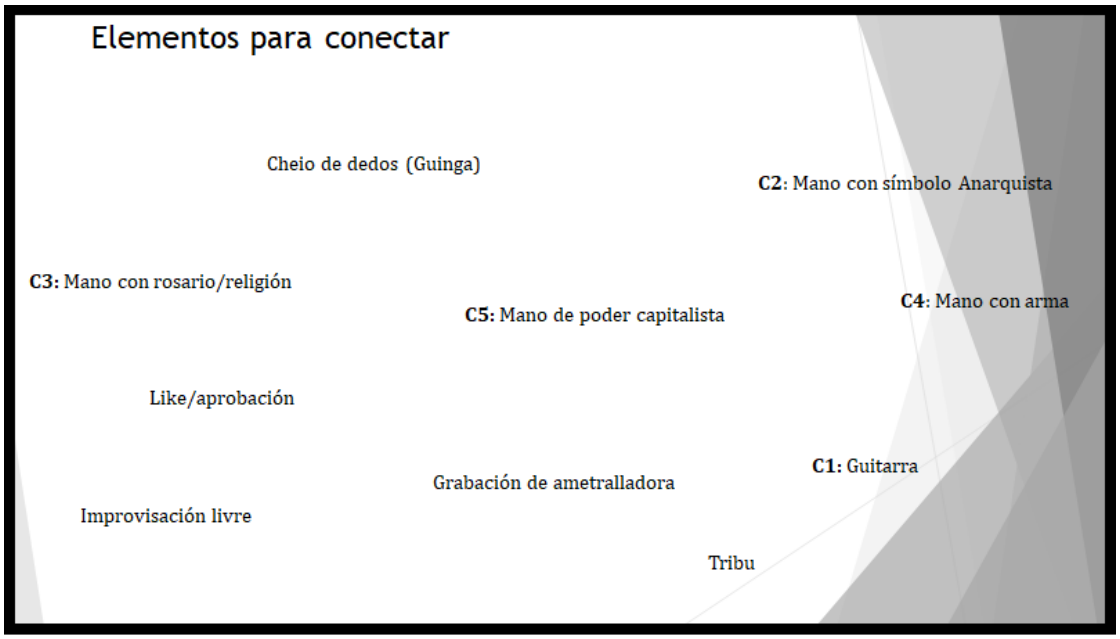


Figura 21: Elementos buscando posibles conexiones para la construcción del rizoma.

En este primer cuadro colocamos de manera aleatoria los elementos y decidimos realizar un experimento visual. Observamos lo que teníamos y nos permitimos pensar de manera creativa cual punto podría ser conectado con cual otro. Algunas conexiones fueron basadas en los códigos generados en las manos del cuadro. Entonces pensamos que, por ejemplo, podíamos conectar la religión con el poder. Al mismo tiempo ese poder podía tener conexión con la violencia y a su vez también podía ser conectado con una pista sonora de una ametralladora. Además, los sonidos podían ser transformados y generar otras conexiones. En la siguiente figura presentamos el

segundo paso que fue crear el rizoma. Con flechas representamos las conexiones entre sistemas heterogéneos:

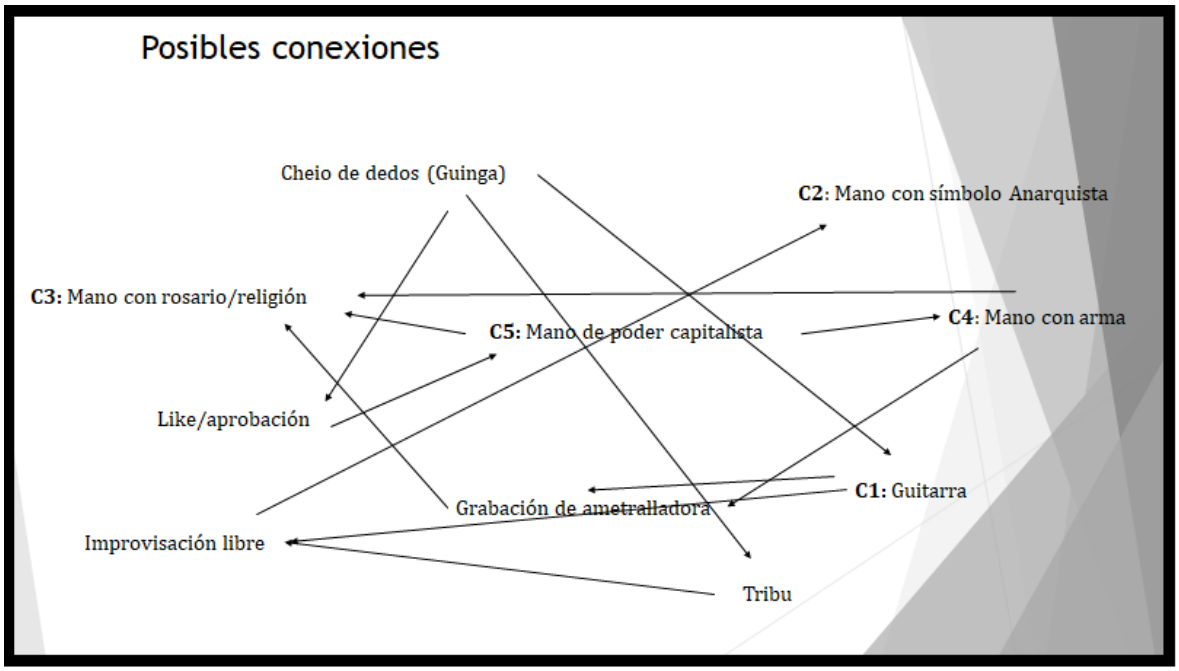


Figura 22: Elementos seleccionados ahora conectados. C: códigos.

En el rizoma no existen jerarquías, todo se encuentra en el mismo nivel y por ende no existe verticalidad, la horizontalidad predomina. Esto es visiblemente posible en estas líneas/flechas que utilizamos para conecta. Para graficar y ejemplificar el rizoma de manera más detallada, decidimos quitar los elementos del gráfico y colocar solo las líneas. La hierba que crece sin una dirección establecida en contraposición del crecimiento arbóreo.

En la próxima figura colocamos dos ejemplos de rizoma. El primero que fue construido por nuestro trabajo de conexiones creativas por medio de la observación, y el segundo que es una hierba en una disposición horizontal. Este se expande de una forma multidireccional, igual al caso de nuestro rizoma.

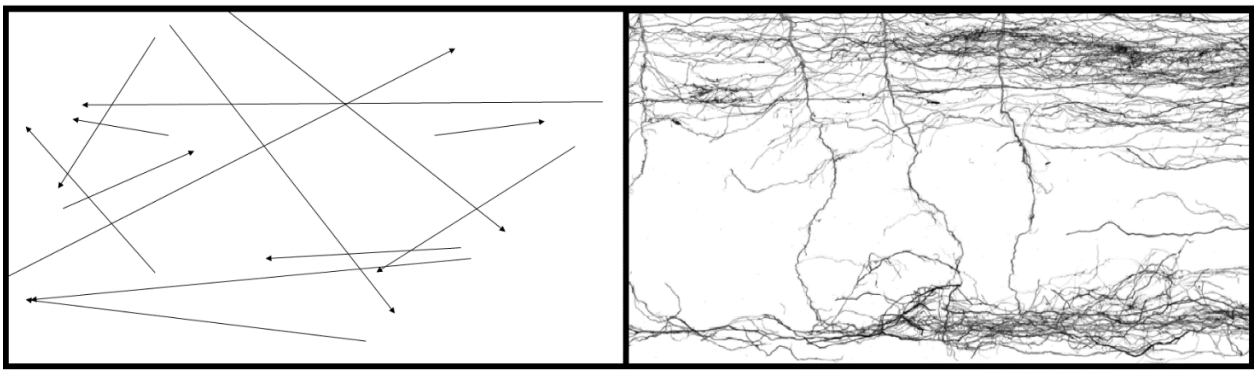


Figura 23: Rizoma construido como consecuencia de las conexiones comparado con otro rizoma.

Este rizoma solo fue posible por el reconocimiento de los códigos que existían en los medios del cuadro. Por esta razón, a continuación, presentaremos el proceso de extracción de códigos de *Mediocracia*.

4.3.4 Extracción de códigos

"La territorialización es el acto del ritmo tornado expresivo, o de los componentes de medios tornados cualitativos[35]"(Deleuze, Guattari, 1997, p. 122, traducción nuestra). Como ya hemos mencionado, cada una de las manos de *Mediocracia* puede ser considerada como un medio M1, M2, …Mn, medios que expresan afectos, que, a su vez, pueden ser fijados en códigos C1, C2, …Cn. Cada mano se torna un material expresivo por sí mismo y es la repetición de esos medios codificados lo que materializa nuestro territorio T1 – *Mediocracia* – en el espacio del grabado.

No podemos dejar de pensar en nuestro otro territorio T2 – *Cheio de dedos*. Elaborando posibilidades para incluir a Guinga en el agenciamiento de nuestro territorio de performance, constatamos que es un representante de la música popular brasilera. Esto puede otorgarnos una conexión con la música del pueblo (o de la clase media), siendo que el pueblo también está representado en el cuadro de Farmache – nueva conexión detectada. Además, la música de los pueblos puede ser música de rito, acompañando o siendo parte de un ritual.

Como señala Deleuze: "el artista crea bloques de perceptos y de afectos, pero la única ley de la creación es que el bloque se debe mantener solo. Que el artista lo haga mantenerse de pie solo, es lo más difícil" (Deleuze, 1991, p. 164, traducción nuestra)[36]. Y ese es el desafío en este

[35] A territorialização é o ato do ritmo tornado expressivo, ou dos componentes de meios tornados qualitativos
[36] L'artiste crée des blocs de percepts et affects et la seule loi de la création c'est que le composé doit se tenir tour seul. Que l'artiste le fasse tenir debout tout seul, c'est le plus difficile.

momento – crear un proyecto que integre *Mediocracia* y *Cheio de dedos* en un bloque de perceptos y afectos que se mantenga de pie solo. Ya nos referimos a la multiplicidad de manos que componen *Mediocracia,* cada una con una expresión propia que hace referencia a un contexto, a un afecto. Es a partir de ellas que intentaremos trazar líneas transversales que generen posibilidades de conexión entre los dos polos.

A continuación, relacionamos en la figura siguiente las manos que destacamos en *Mediocracia* y que pueden ser utilizadas en una primera tentativa, con el percepto/afecto a ellas relacionado en una primera aproximación. Nuestra descripción parte de la lateral derecha del cuadro en dirección a la lateral izquierda:

Figura 24: Las manos con sus códigos correspondientes en *Mediocracia*.

a. Mano que sostiene un arma – violencia.
b. Mano con saludo nazista (arriba de la Mano con arma) – violencia, crueldad, opresión.
c. Mano que recibe una limosna (debajo de la Mano con arma) – compasión, desequilibrio y miseria del mundo.
d. Mano con un rosario– religión.
e. Mano negra cerrada que sostiene un ramo de hojas – ecología, referencia al movimiento Greenpeace (referencia citada por el autor Cristóbal Farmache).

f. Mano abierta con un símbolo de Anarquía en la muñeca - **Ⓐ**.
g. Pequeña pata de animal a la derecha del símbolo **Ⓐ**.
h. Mano negra abierta con un corazón rojo impreso – Ni una menos, movimiento de las mujeres sometidas a la violencia en Argentina.
i. Mano esqueleto – muerte.

Relacionamos aquí 9 tipos diferentes de manos presentes en *Mediocracia*, con sus afectos relacionados, heterogeneidades/multiplicidades en la imagen. Aclararemos que no todos los códigos descriptos tienen que ser necesariamente utilizados en la performance. Trabajaremos ciertamente con una selección que se revelará en la práctica, siendo imposible definir este aspecto anticipadamente.

El próximo paso - problematización a través de la práctica - trata del diseño del proyecto y supone que se equilibre nuestro problema central: construir la primera performance experimental que integre una obra musical y otra pictórica. Intentaremos llegar a dicho fin utilizando trazos expresivos contenidos en las dos obras que generen líneas transversales entre una y otra. Evitaremos que las conexiones se den por la vía de la representación pura y simple, y procuraremos que el proyecto se mantenga de pie solo, que es lo más difícil.

4.4 Problematización y desenvolvimientos

En este tercer paso de la metodología teníamos como objetivo la presentación de los materiales recolectados en reconfiguraciones y disposiciones inéditas. Fuimos sorprendidos por situaciones inesperadas y tuvimos que reorganizar los planos para llegar a un elemento de performance sólido. No fue casualidad la aparición de estos imprevistos, somos seres en constante devenir, en un proceso de llegar a ser y en constantes movimiento. Esto produce cambios y pueden ser inesperados, aunque hagamos lo mismo repetidas veces y al parecer no existan diferencias, en realidad sí las hay porque somos nosotros los que estamos cambiando.

Fueron dos experimentaciones que atravesamos para poder llegar a nuestro objetivo de performance. La primera no tuvo una conclusión, pero sí la obtuvo la segunda. No quiere decir que la primera experimentación fue tomada como un fracaso, por lo contrario, fue parte del camino y los materiales obtenidos fueron reciclados, reutilizados y sentaron las bases para que, más tarde en la segunda experimentación, el objetivo fuese alcanzado.

Hemos decidido entonces exponer en esta sección las dos experimentaciones, porque no habría posibilidad de existir una sin la otra. La primera se centró en la creación de un gráfico basado en densidades que guiarían el proceso de construcción de la performance. La segunda por su lado fue un ordenamiento y organización de los materiales en una performance, un agenciamiento, que permitió sublimar emociones a través del lenguaje de una performance experimental.

4.4.1 Primera experimentación

Comenzaremos esta sección describiendo desde el inicio el proceso del supuesto proyecto que hasta ese momento íbamos a ejecutar. Cabe destacar que ciertos datos de esta primera experimentación no tienen ningún tipo de relación con lo que fue el proceso final. Dentro de esta primera experimentación también existió una primera posibilidad de performance tomando como eje estructural a la "línea".

Todo se inició con la fuerte base de medios y código que habíamos recolectado del proceso genealógico y del análisis de *Mediocracia*. Durante la búsqueda de conexiones posibles, en aquel inicio, surgió una idea fuertemente ligada con la utilización de la "línea" – es decir la línea como elemento conector. Teníamos la información de que, Farmache, construía la forma en su obra a través de la línea (Farmache, 2021). Al mismo tiempo descubrimos, también durante nuestro proceso arqueológico, que Guinga realizaba un tratado de la "línea" en su pieza. Podíamos pensar entonces que también construía de alguna u otra manera a través de la línea. Observamos que *Cheio de Dedos* desenvuelve una línea melódica cuasi ininterrumpida durante toda la pieza, lo podemos apreciar en la siguiente figura a continuación:

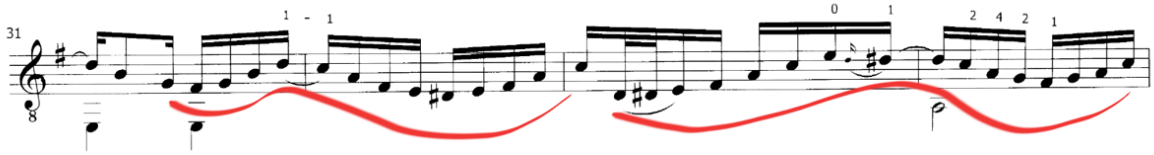



Figura 25: La línea en un trecho de *Cheio de dedos*. Guinga (compás 31-34).

Entonces, con la línea como eje estructural, una de las primeras ideas para poner en marcha el proceso consistiría en captar los códigos de las manos utilizadas en *Mediocracia* y proyectarlas sobre las líneas melódicas de Guinga. Creando así modulaciones como, por ejemplo: la mano que

sostiene un arma (violencia) da origen a un tratamiento violento en la performance, con ejecución en fortísimo, con la posibilidad de un sonido distorsionado por la dinámica. La mano que manifiesta el código religión en *Mediocracía,* podría ser proyectada en algún trecho de *Cheio de dedos*, siendo ejecutado de forma lenta y meditativa.

Sin embargo, este tipo de formulación se mostró contradictorio, ya que nos colocaba en un mecanismo de representación. La violencia de la imagen estaría siendo simplemente representada en una violencia en la ejecución, o la constricción de la religiosidad estaría siendo representada por una cierta restricción en la ejecución. Además de la cuestión de la representación, factor presente en los dos ejemplos anteriores, consideramos también que tal tipo de asociación se revelaba de una forma muy directa. Sin un mínimo de sutileza necesaria en un proceso creativo, la línea de fuga pasaba muy directamente de un campo a otro. Como resultado esta opción fue abandonada.

La solución definitiva surgió como resultado de la observación. A simple vista, en la obra de Farmache - *Mediocracia* - se observa una cantidad de manos significantes. A su vez, Guinga expone en *Cheio de dedos* la utilización de semicorcheas, las cuales también resultan en la sensación de cantidad y continuidad. Fue claro en ese momento que teníamos con nosotros un dato clave que envolvía y conectaba ambas piezas: las dos obras presentan una abundancia de elementos - Farmache muchas manos y Guinga muchas notas. Tal hallazgo dio génesis a un factor, una variable D - el factor Densidad - a partir del mismo la construcción podría ser desarrollada sin establecer conexiones muy explicitas y más alejadas de la representación entre grabado y música.

Recapitulando el proceso, hasta este momento nos encontrábamos con un nuevo elemento denominado como factor D (densidad), que sería considerado como un nuevo eje de construcción. La solución más apropiada fue proyectarlo sobre toda la performance, modulándolo en el tiempo. Lo que decidimos hacer fue una investigación en internet, con el fin de encontrar registros sonoros que correspondiesen de alguna forma a los códigos contenidos en las manos de *Mediocracia*, pero primero sería indispensable identificarlos en el cuadro y luego realizar una organización con los registros sonoros.

A continuación, en las siguientes figuras reconocemos las manos con sus respectivos códigos en *Mediocracia*, una tabla organizadora que contiene los códigos y la descripción de la pista sonora correspondiente.

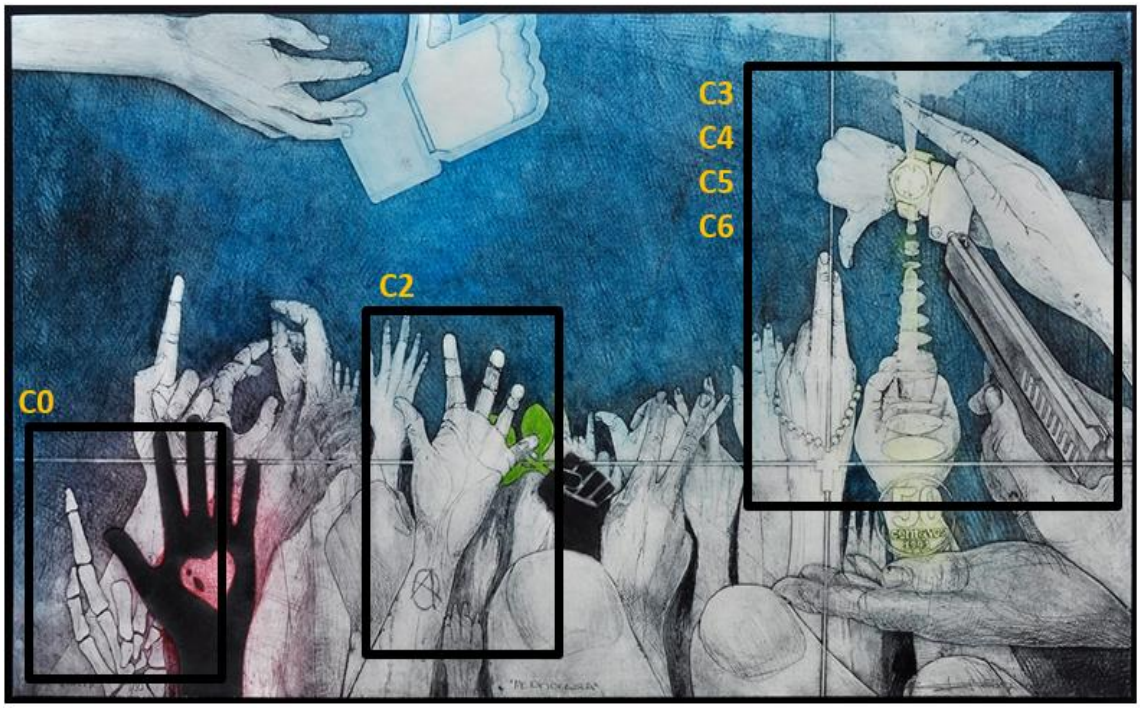


Figura 26: Las manos y sus códigos: C. C0: muerte, C2: anarquía, C3: religión, C4: arma, C5: poder, C6: nazismo.

Código/Referencia	Descripción de la pista sonora
C0 - Mano esqueleto/muerte	Silencio
C1 - Guitarra solista	Ejecución de trechos elegidos de *Cheio de dedos*
C2 - Mano con símbolo/anarquía	*"Quando l'Anarchia verrà"* canción anarquista italiana grabada en 1975 + improvisación libre
C3 - Mano con rosario/religión	Procesión de la semana santa en Diamantina, viernes de la pasión/Procesión del Fugaréu, Goiás 2022
C4 - Mano con arma/violencia	Grabación de ametralladora de la segunda guerra mundial
C5 - Mano con reloj "dislike" /poder	Marcha imperial, John Williams
C6 - Mano saludo nazi/Nazismo	Grabación discurso Hitler que podría ser recortado y transformado electrónicamente.

Figura 27: Tabla con los códigos, su referencia a las imágenes de las manos y la solución sonora asociada.

Para que el proyecto tomara un sentido y fuese posible presentar en una performance, todavía faltaba la organización del factor D – densidad – aspecto fundamental para la ejecución finalizada. Tal factor podría perfectamente ser modulado de forma libre, a partir de decisiones arbitrarias que sucederían durante el trabajo. Decidimos, sin embargo, trabajar la densidad a partir

de algún factor presente en el material ya acumulado en la Arqueología. La solución encontrada vino una vez más de la observación de *Mediocracia*. Es posible trazar una línea (una nueva línea) definida por el perfil superior del conjunto de las manos presentes en el grabado. En la siguiente figura podemos observar en primer lugar en el cuadro de la izquierda, la línea trazada con color rojo contornando el perfil superior de las manos. En segundo lugar, en el cuadro de la derecha, podemos observar ya la línea del contorno siendo territorializada en el gráfico de densidades.

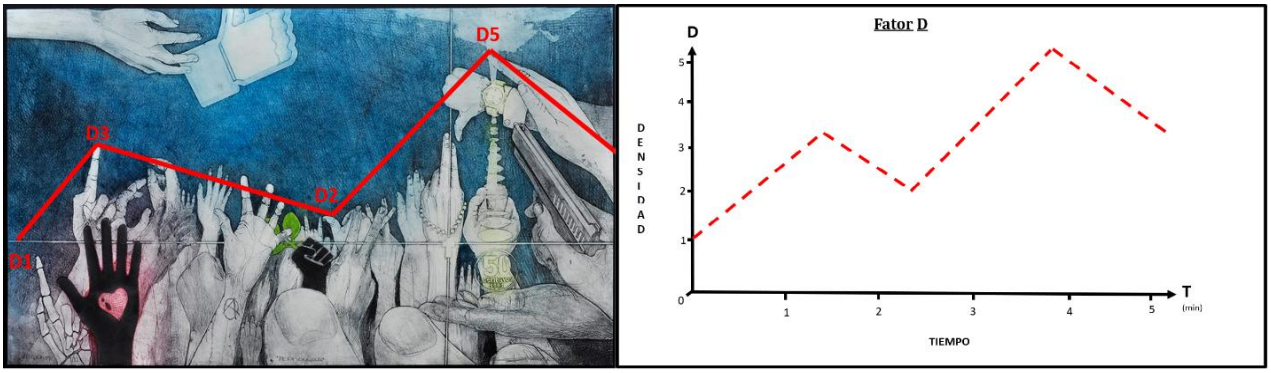


Figura 28: Línea de los perfiles en *Mediocracia* y su proyección en el gráfico de las densidades.

Consideramos que esa línea podía ser un código más - código C/línea - definiendo el perfil de la densidad D. La línea nos posibilitaría definir la cantidad de códigos que serían presentados en los diferentes momentos de la performance. Desde el punto de vista deleuzeano, en nuestro procedimiento buscábamos multiplicar las conexiones al proyectar códigos sobre códigos, factor esencial para poder generar la consistencia necesaria responsable para mantener el proyecto de pie.

Como demostramos anteriormente en la figura, la línea que define el perfil superior de las manos fue proyectada sobre un gráfico que contenía dos ejes: en el eje *x* el tiempo, en el cual determinaríamos por medio de minutos en qué momento serían presentados los códigos; y en el eje *y* la medida de las densidades, es decir la cantidad de códigos que utilizaríamos. Por ejemplo: densidad 1 = una sola pista sonora, sin superposición; densidad 2 = 2 pistas superpuestas; densidad 3 = 3 pistas superpuestas; y así sucesivamente. La línea determinó de un modo aproximado la evolución del perfil de las densidades en función del tiempo.

A continuación, en la figura presentamos el gráfico de las densidades en función del tiempo con algunos ejemplos de códigos que podían ser presentados durante la performance.

4.4.1.1 Gráfico densidades

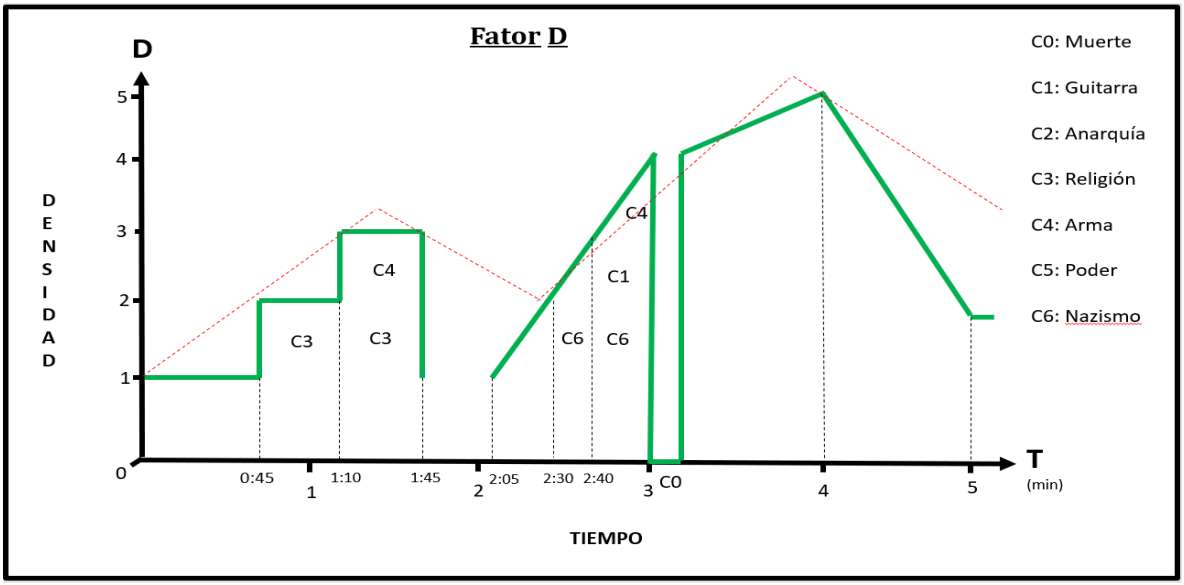


Figura 29: Gráfico con la evolución del perfil de las densidades durante la performance. En rojo la proyección de la línea determinada por el perfil de las manos de *Mediocracia*.

En nuestra idea inicial teníamos como límite colocar hasta 5 códigos, lo que no tuvimos en consideración fue la posibilidad de que ejecutar muchos códigos al mismo tiempo solo generaba una confusión. Esto dificultaba aún más la ejecución de la pieza, el fin principal del cuadro que era la organización de la pieza, concluyó en lo contrario generando más desorganización. Además, reconocimos que estábamos solamente representando las manos con elementos sonoros y uno de nuestros objetivos principales era el de escapar lo máximo posible de la representación.

El resultado final de esta primera experimentación no llegó a una ejecución posible. Era muy difícil poder mantener esas densidades y combinarlas con los tiempos. Como resultado lamentablemente nos sentimos obligados a abandonarla. Pero como ya hemos mencionado, este trabajo no fue en vano, el recorrido que habíamos transitado hasta este momento posibilitó la génesis de otras nuevas ideas. Los códigos ya estaban definidos y organizados, entonces debíamos encontrar otra manera de expresar la performance, una nueva experimentación para combinar las fuerzas sonoras y conducirlas en dirección a una performance posible.

A continuación, presentamos la segunda experimentación, de la cual sí obtuvimos un resultado favorable que decantó en nuestra primera performance de este trabajo de tesis.

4.4.2 Segunda experimentación

La segunda experimentación en su inicio fue un proceso más sencillo, la experiencia anterior había sentado una base sólida para la construcción. Teníamos tres elementos fuertes, frutos extraídos del proceso de pesquisa, eran los ejes principales del proyecto a desarrollar: guitarra, pista electrónica e imagen.

En un primer impulso consideramos necesario trabajar con una pista sonora. Esta debía contener elementos de las fuentes primarias, entonces comenzaría con una grabación de *Cheio de dedos* con guitarra solista. Abrimos vías de creación para realizar transformaciones en la pista dando así un mayor abanico de posibilidades. Sería ejecutada al mismo tiempo en que el intérprete tocaría *Cheio de dedos* en vivo con la guitarra. Al transformar la pista, modulando su sonido con efectos de música electrónica, generamos un contraste con el intérprete tocando en vivo. Además, al ejecutar una grabación al mismo tiempo que la misma música era tocada en vivo, se abrió una grieta a la atemporalidad, un concepto que no habíamos tenido en cuenta hasta el momento. Una sensación o idea de que la pista e intérprete sonaran al mismo tiempo, pero en diferentes momentos, pasado y presente. Según Deleuze: "La experimentación sobre uno mismo . . . es nuestra única identidad nuestra única posibilidad para todas las combinaciones que nos habitan" (De Assis apud Deleuze, 2018, p. 9, traducción nuestra[37]). Somos muchas personas, personalidades, o como señala Deleuze, combinaciones que habitan en nosotros y que se han ido estableciendo durante toda nuestra vida. Al realizar una grabación de una pieza determinada ejecutada por una persona determinada, ese registro queda estabilizado, fijado en un punto del tiempo. Permite la abertura a un territorio en el tiempo, con las características propias que está atravesando ese momento y/o contexto en el cual fue grabada. Hay muchos factores aconteciendo e influenciando el momento de la grabación. Cuando se ejecuta la pista al mismo tiempo que la misma pieza es ejecutada en vivo y ambas son sobrepuestas, se genera un intercambio modulatorio de diferentes factores. Este es un nuevo territorio fijo y estable, con otro tiempo, en donde el intérprete y el contexto son diferentes. Como resultado se crea una atemporalidad, el mismo intérprete dialogando y realizando conexiones desde dos territorios atemporales: el del pasado (quien grabó), y el del presente (quien está ejecutando). Estos dos territorios de diferentes tiempos durante la experimentación generan una identidad, una posibilidad para las diferentes personas que somos en nosotros mismos.

[37] Experimentation on oneself . . . is our only identity, our single chance for all the combinations which inhabit us.

Estos dos territorios con diferentes temporalidades superpuestas poseían gran riqueza en su diálogo, pero para que existiese una mayor intensidad y contraste entre ambos decidimos trabajar algunos trechos de la grabación modulándolos por medio de efectos de música electrónica. Generó un diálogo más interesante que no suponía una simple repetición o representación, sino por el contrario, una independencia de la pista que permitía conexiones de dos sistemas heterogéneos – pista y guitarra.

A partir de aquí ya nos encontrábamos estableciendo la comunicación y la transferencia de territorios – pista sonora y guitarra en vivo. Era necesario colocar el cuadro en la performance, ya que este era nuestra fuente primaria principal. Entonces entraba en juego la imagen, un nuevo territorio. El cuadro sería expuesto en una pantalla durante la performance, pero el problema era: ¿De qué manera colocar *Mediocracia* en una comunicación e intercambio de sistemas heterogéneos? Encontramos la respuesta a este cuestionamiento en la creación de una nueva herramienta, resolvimos imaginando un plano de construcción y creamos de un guion de performance. Este posibilitaba un lineamiento, una organización, un agenciamiento de los elementos.

Ya en ese momento del trabajo contábamos con muchos elementos juntos y se generaba una vuelta al caos, por esto debíamos encontrar una estabilidad. De hecho, la primera experimentación fue cancelada por causa de sentir un retorno al caos, pero el guion de performance nos brindaría la estabilidad necesaria.

4.4.2.1 Guion de Performance

El guion fue creado en un principio como un boceto. Colocamos datos e ideas que surgieron de la observación del cuadro. Fue dividido en 4 partes y los códigos de las manos fueron el eje de la construcción. A continuación, presentamos imágenes con una pequeña descripción del boceto inicial de guion de performance:

1. Inicio con el intérprete tocando *Cheio de dedos* en conjunto con la pista transformada electrónicamente. En la pantalla se presenta la imagen del like de *Mediocracia*, haciendo referencia a la búsqueda de una interpretación hegemónica, aceptada, aprobada que no debe presentar errores. Más adelante, durante el proceso de la performance, el like se presentará en blanco y negro e invertido, en contraposición a la tradición de performance, generando

un cuestionamiento: ¿Será que este tipo de performance es aceptable? Este cuestionamiento presentaba fuerte intensidad.

Figura 30: Like o cultura del like, código de aprobación o aceptación.

El cuestionamiento a la performance tradicional o tradición de performance se vincula en la búsqueda por la aceptación en la mirada del otro, del afuera. Existe un fuerte peso de la opinión del ojo ajeno que puede generar una incomodidad en el intérprete al momento de una presentación en un escenario. Esa búsqueda por la aprobación de ese otro ojo como consecuencia puede generar desistir del acto de performance. En la figura a continuación, podemos observar que la sociedad busca ser aceptada.

Figura 31: Búsqueda de la aprobación del afuera.

Cuando nos referimos a que en el cuadro la sociedad busca ser aceptada, es porque todas las manos están apuntando hacia la parte superior y es justamente en donde se encuentra la mano con el código del like.

Mencionamos ya que parte de las ideas fue colocar el like de facebook invertido, conduciendo una fuerza intensa en el cuestionamiento sobre aprobación/aceptación. A continuación, dos ejemplos: like invertido y mano del código de poder representado la desaprobación, pero en este caso este desde el poder político.

Figura 32: Like invertido.

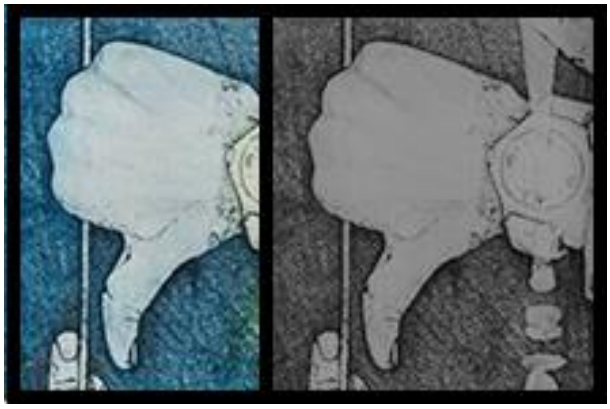


Figura 33: Desaprobación del poder político capitalista.

2. En la segunda parte se presenta el cuadro completo por primera vez con un efecto “fade in”, en la pista sonora se presenta un barullo de personas de fondo, simulando una aglomeración. Se presentan la manifestación y los códigos de las manos. El intérprete comienza a dialogar con lo que sucede a su alrededor.

3. En la tercera parte aquellos códigos que consideramos más importantes son destacados, los que pueden generar, socialmente, una modulación en los demás: religión, poder y violencia. Estos están presentes a la derecha del cuadro.

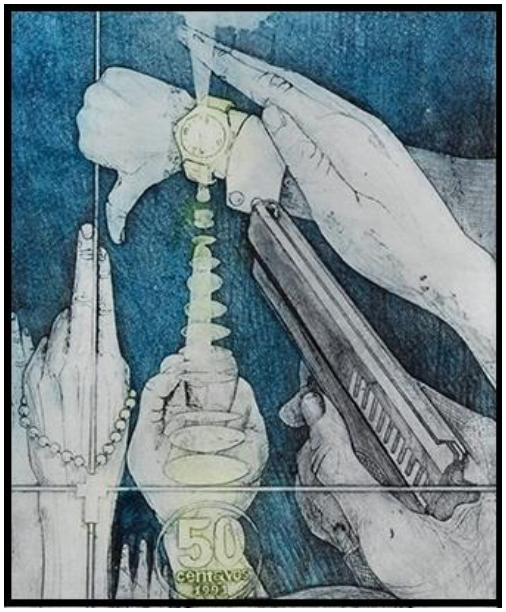


Figura 34: Códigos en las manos de religión, poder y violencia.

4. En la cuarta parte la pista de audio y la guitarra pueden exponer los tiros que luego serán transformados en campanas de iglesia, simultáneamente la imagen, el arma y la religión pueden ser superpuestas mixturándose. En la guitarra se tocarán pasajes de Guinga intensamente conectando con códigos de tiro y unos arpegios más suaves conectando con lo religioso.

Destacaremos que este guion fue un boceto de la performance final, un paso, una idea, una forma de génesis de la construcción. Por esa razón es que no refleja la performance en su totalidad y contiene elementos e ideas que no fueron utilizadas. El proceso decantó en el destaque de tres elementos con códigos que afectaban y generaban modulaciones en los demás códigos del cuadro: religión, poder y violencia. Al mismo tiempo que eran elementos diferentes, consideramos que son territorios que pueden agruparse porque son consecuencias unos de los otros. Podemos observar los mismos en la próxima figura:

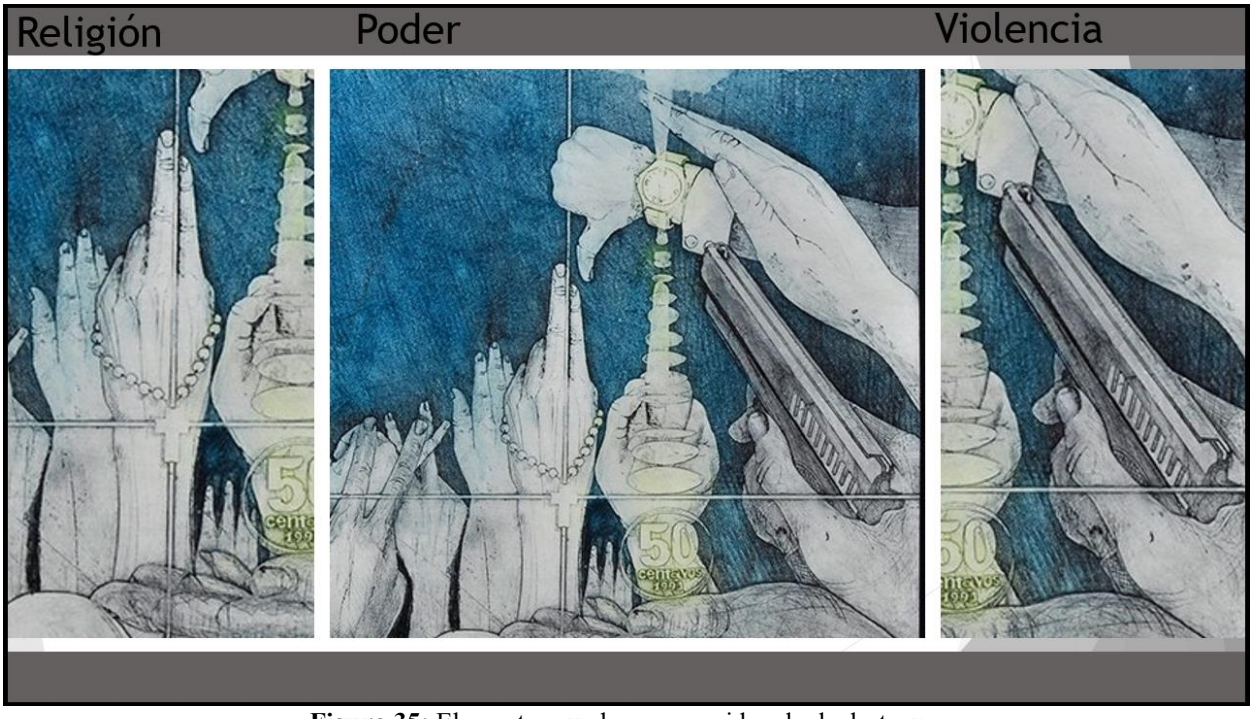


Figura 35: Elementos que hemos considerado de destaque.

4.4.2.2 Performance experimental en dos partes

Luego de presentar el guion de performance, a continuación, presentamos la performance con todos los elementos finales. Decidimos dividir la misma en dos grandes partes, la primera:

guitarra, pista sonora Guinga y *Mediocracia*. La segunda parte: *Mediocracia*, tribus, rituales, pista, ritmos, Guinga.

4.4.2.3 Primera parte: Guitarra, pista Guinga y *Mediocracia*

En primera instancia pensamos en presentar en la imagen la mano que posee el código del "like". Como mencionamos anteriormente esa mano es reconocida como un estado de aprobación y el presente trabajo fue impulsado por el cuestionamiento de las performances tradicionalistas y conservadoras que no permiten errores. En contraposición, en esta manera diferente de interpretar, un error puede ser una nueva configuración de la performance. Al respecto Caterina Domenici desarrolla: "La fidelidad al texto es una cuestión muy presente en el cotidiano del intérprete, estudiante y profesores de música" (Domenici, 2012, p. 67, traducción nuestra[38]). Esa fidelidad al texto es a lo que nos referimos cuando exponemos que el error no está permitido y el mismo es colocado como un elemento mayor de lo que realmente es. En la interpretación de una pieza hay muchas cosas en juego y esta visión genera que el foco quede en ese pequeño error. Además, pensar que solo el "genio" puede lograr una interpretación es una concepción pobre que lamentablemente resulta en el cierre de posibilidades en los intérpretes y hasta posibles alejamientos de escenarios y peor aún de la misma música. Por esto, como ya hemos mencionado en el presente trabajo nos permitimos dar lugar al error, que este pueda ser parte de la performance, porque abre grietas a posibles nuevas configuraciones creativas.

Continuando con la explicación de nuestra performance, podríamos definir al código de "like" como el código que codifica o decodifica a las demás manos. Entonces el intérprete aparece en escena y comienza a tocar *Cheio de dedos* simultáneamente con la pista. Esta vez no expone ninguna transformación sonora y tampoco se presenta ninguna imagen. Después de algunos segundos aparece en la pantalla el like de aprobación y comienzan las primeras transformaciones de la pista. Durante ese momento se cuestiona en escena de una manera un tanto irónica la performance: ¿es una performance aceptada o no? Según De Assis:

[38] A fidelidade ao texto é uma questão muito presente no cotidiano de intérpretes, estudantes e professores de música. Qual de nós nunca ouviu de nossos mestres as frases "o intérprete é o advogado do compositor" ou "tudo o que você precisa saber está contido no texto"? O curioso é que esses mesmos mestres jamais conseguiram explicar satisfatoriamente as discrepâncias, por vezes enormes, nas várias interpretações consagradas de obras do repertório a não ser de forma vaga, invocando a figura do "gênio"

> Cuando algo anómalo aparece en un sistema dado, permite la formación de una nueva síntesis, de nuevas coyunturas, por tanto, de un nuevo sentido. Críticamente, para la investigación artística, cualquier práctica productiva sólo puede tener sentido si también genera sensaciones, si se dirige directamente al sistema nervioso, desbordándolo y atravesándolo antes de que se produzca la cognición y antes de que se discierna el significado (De Assis, 2018, p. 23, traducción nuestra[39]).

Desde este momento la performance comienza a provocar algún tipo de incomodidad. El fin de presentar de una forma irónica o produciendo un cuestionamiento en la performance, dialoga directamente con la sensación de incómodo. Puede ser o no aceptada, pero ese no es el fin. El objetivo sería, como menciona De Assis, generar sensaciones y que se dirijan al sistema nervioso generando una confusión emocional antes de producir un significado.

El hecho de colocar a la performance en un lugar de problematización la desplaza de la lógica y el sentido o sensación se coloca en primera instancia. Guitarra, pista e imagen comienzan a dialogar mediante líneas de fuga que desterritorializan y territorializan por medio de la sensación. Esta primera parte termina con la presentación del cuadro completo por primera vez. Previamente a esto, solo fueron presentados fragmentos del cuadro, distorsionados o deformados, conectando con la deformación de la pista.

Cabe destacar en esta sección que la deformación de las imágenes fue un elemento/variable de suma importancia para la performance, que también fue surgiendo como resultado del proceso. Esta variable proporcionó las conexiones entre imagen y sonido. Mientras que la pista sonora presentaba distorsión de sonido la imagen por su parte también se distorsionaba. Era una especie de dialogo entre territorios “deformados”. A continuación, en las siguientes imágenes presentamos las deformaciones y/o distorsiones de las imágenes que fueron presentadas en la primera parte de la performance:

[39] The logic behind this sense is not necessarily *rational*; it can actually include *irrational* and *aberrant* components, as long as they are not arbitrary. When something anomalous appears in a given system, it enables the formation of a new synthesis, of new conjunctures, thus, of new sense. Critically, for artistic research, any productive practice can only *make sense* if it also generates *sensations*, if it directly addresses the nervous system, overflowing and traversing it before cognition happens and before meaning is discerned. Sensation is the immediate encounter of a force with a body exterior to it.

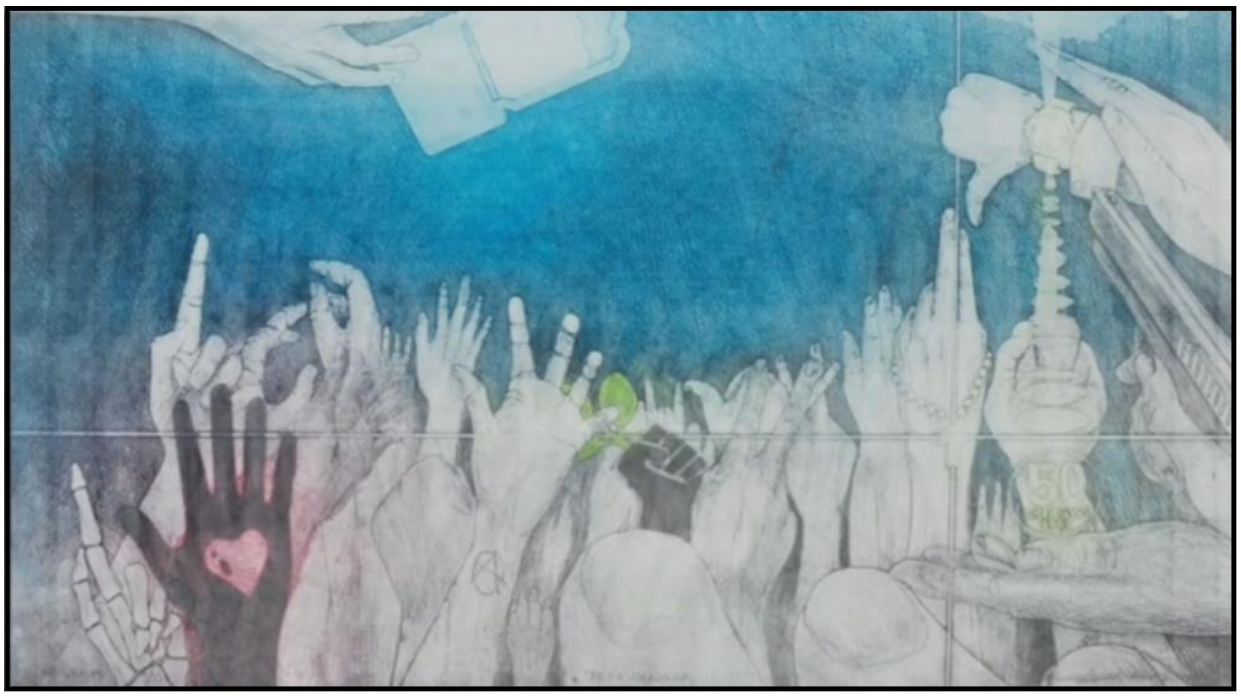


Figura 36: Imagen distorsionada del cuadro completo.

Figura 37: Imagen distorsionada de la parte inferior del cuadro.

Figura 38: Imagen distorsionada con foco en las manos.

Figura 39: Imagen distorsionada com variantes en los colores.

Al mismo tiempo que estas imágenes aparecen, el intérprete toca *Cheio de dedos* finalizando en conjunto con la pista y se presenta el cuadro original.

En esta primera parte la pista sonora comenzó con la grabación de *Cheio de dedos*, pero solo con guitarra. Como iba a sonar simultáneamente con el intérprete se fue transformada con efectos del software Reaper. Las conexiones fueron pensadas por medio de la influencia de las imágenes también, si la imagen poseía alguna transformación que podía generar una modulación en la pista, esta era modificada en relación con la imagen. También la modulación se presentó invertida, si la pista producía un sonido que podía tener una modulación en la imagen, esta también era transformada. Este dialogo fue constante hasta el fin de esta primera parte.

4.4.2.4 Segunda parte de la performance: *Mediocracia*, pista, ritmos y *Cheio de dedos*

La performance comprende en su totalidad, aproximadamente, 5 minutos con 20 segundos. En la explicación de esta segunda parte consideramos pertinente describir las secciones con mayor relevancia con sus minutos. Consideramos que puede ser una forma de facilitar la comprensión.

La segunda parte de la performance comienza en el minuto 1:15 con la presentación del cuadro completo y la aparición de uno de los códigos elegidos, el de violencia. En el cuadro este código se muestra con una mano sosteniendo un arma. Una línea de fuga es presentada en dirección a la pista sonora que expone una voz de una persona expresando frases relacionadas al uso de esta. La guitarra realiza algunos gestos sonoros, trechos inspirados en la música de Guinga, dialogo entre estos dos territorios – guitarra y pista sonora. La imagen hace una aparición distorsionada de algún tipo de ritual religioso.

A continuación, la pista sonora vuelve a presentar *Cheio de dedos* nuevamente deformada y una especie de espiral sonoro envuelve el ambiente. Este trecho de la música comienza en una sección, que no es el inicio, proponiendo una confusión. El intérprete se suma a la pita tocando y continuando con ese carácter. Ambos territorios trabajan juntos y conducen las fuerzas de intensidad hasta un punto de conexión con la imagen. Exponiendo por primera vez, y de una manera distorsionada, el código de violencia en la imagen. A continuación, podemos apreciar la misma:

Figura 40: Imagen fuera de foco de un hombre portando una ametralladora y disparando - violencia.

Esta imagen hace su aparición en el minuto 2:38. Este trecho de la performance propone una conexión interesante generada por medio de una modulación de una línea de fuga. La guitarra llega a un estado de intensidad importante y expone una sonoridad rítmica repetitiva - motivo de *Cheio de dedos*. Es producida una modulación del mismo sonido que conecta con la ametralladora. A partir de aquí el ritmo se vuelve protagonista, se transforma en un elemento generador de líneas de fuga y por ende de conexiones. En la imagen, aparece un grupo de mujeres africanas Baka woman, y el ritmo conecta imagen, pista sonora y guitarra. La ametralladora aparece, es transformada y nuevamente genera una modulación del sonido, se convierte en un metrónomo. La guitarra logra conectarse usando ese metrónomo como guía rítmica y toca un motivo de *Cheio de dedos,* pero esta vez en diferentes alturas. El andamento es conducido por un ritmo en un movimiento que va cada vez más lento y marcado por la guía del metrónomo de ametralladora.

Esta sección expone un punto de vista de modulación muy interesante. Es un claro ejemplo del devenir que puede presentarse en la construcción de una performance experimental. La ametralladora de la pista en un inicio se presentó de manera original, pero al comenzar su transformación sonora descubrimos una modulación de códigos. Inició como violencia (sonido de arma), pero luego su código fue modulado y transformado en una referencia rítmica, un metrónomo. Pero esto no es lo único que sucedió, el sonido fue repetido y nuevamente tuvo una modulación más en su código, se transformó en una campana. Dicha campana nos remete a una

sonoridad de iglesia, un código de religión fue revelado y nos conectó con el cuadro, con la mano que sostiene el rosario. En este trecho las líneas de fuga proponen conexiones entre los tres territorios: guitarra, cuadro y pista sonora. Las modulaciones logran la desterritorialización y generan nuevos territorios compuestos por nuevos códigos que no fueron planeados, sino que fueron una consecuencia del devenir de la creación.

Continuando con la explicación, luego que la ametralladora se torna una campana de iglesia la pista sonora da lugar a una nueva aparición de las africanas, pero solo en audio. Pueden apreciarse sonidos percutidos por palmas e instrumentos rítmicos, nuevamente las manos como protagonistas de las conexiones. La pista fue transformada y adaptada rítmicamente para lograr una conexión con la guitarra. Un trecho del inicio de *Cheio de dedos* hace su aparición en la pista y también es ejecutada por el intérprete. Inmediatamente en la imagen hace su aparición el like de *Mediocracia,* pero esta vez invertido en el minuto 3:09. El código es decodificado para cuestionar si lo ejecutado está bien o mal. Ya no aparece una aprobación sino, por el contrario, una especie de incomodidad de lo presentado. A esta altura de la performance ya han sido presentados muchos elementos lo que es probable que pueda generar una sensación de desconcierto.

La pista sonora por su parte presenta un sonido de suspenso junto con el like invertido en color blanco y negro. Proponen un pequeño suspenso para lograr aún más desconcierto, lo cual se resuelve inmediatamente con la aparición de las africanas en la imagen. A continuación, en la siguiente figura podemos apreciar a las mismas:

Figura 41: africanas Baka woman, código de manos en la imagen. Canto ritualista.

Esta imagen es presentada a partir del minuto 3:13. En un cuadrado en rojo podemos reconocer manos realizando palmas, una vez más los tres puntos se vuelven a conectar por líneas de fuga que desterritorializan a partir de las manos.

Aquí es presentado un nuevo código para realizar una conexión más con las manos, el de la anarquía. En el cuadro de Farmache una mano es expuesta con una marca de una letra A, en la siguiente figura lo podemos observar:

Figura 42: Código de anarquía en el cuadro.

Este símbolo hace una referencia al concepto de anarquía. Este se refiere a la ausencia del poder público, el desconcierto, la incoherencia, el barullo y en favor de la libertad absoluta de las personas (RAE, anarquía, online). Al observar más en detalle esta parte del cuadro un dato importante se presentó ante nuestra percepción, la línea divisoria horizontal se encuentra por detrás de la mano de anarquía.

Figura 43: Código de anarquía por delante de la línea divisoria del cuadro.

Entendimos que se encontraba en una especie de libertad, por fuera de este sistema que presenta el cuadro. Entonces era posible presentar una línea de fuga entre las africanas, la pista sonora y la guitarra proponiendo una improvisación libre. El intérprete presenta ejecuta sonidos en la guitarra, utilizando diferentes toques, desde golpes en diversas partes del instrumento, pizzicatos a la bartók, slapping. Tocando ritmos percusivos conectando con la música desarrollada por las africanas.

Durante este trecho de la performance, el like invertido en blanco y negro, hace su aparición tres veces a partir de minuto 3:29. En cada aparición existe una mayor intensidad y conducción hacia el próximo momento. Durante la última aparición se ve la imagen distorsionada y en la pista sonora se escuchan los códigos de violencia marcados por la ametralladora y por palabras habladas de la persona que manipula el arma.

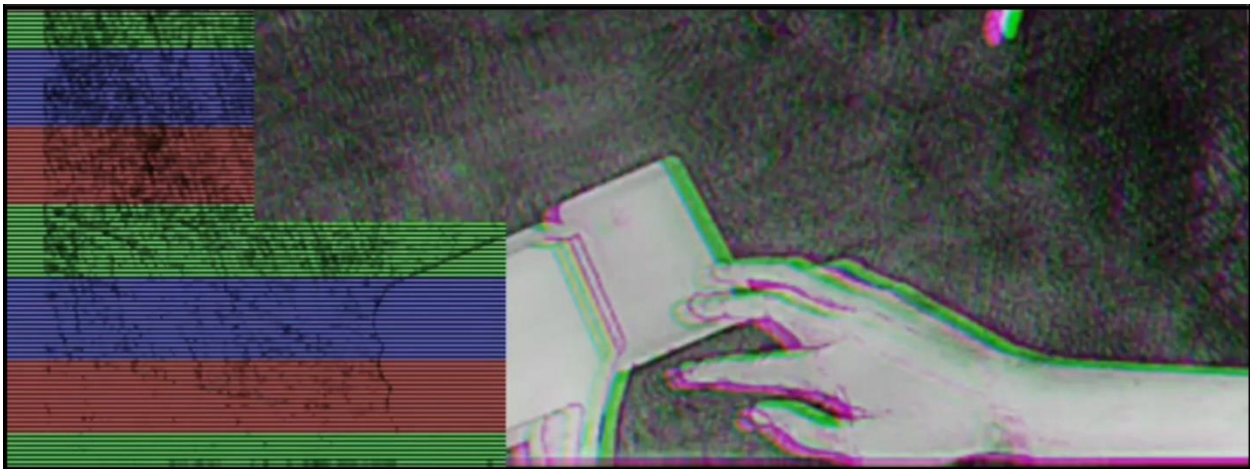


Figura 44: Like invertido con distorsión de la imagen.

Un dato interesante para destacar es la modulación de la imagen. Al invertirla una nueva interpretación de la mano que presenta el código de Dios se hizo visible. Una gestualidad de deseo hacia el like puede percibirse por parte de esta. La búsqueda por la aprobación de la cultura del like y el poder de las redes sociales se manifiestan en esta escena.

Luego de presentar ese último like distorsionado, una fuerza conducida por la línea de fuga da lugar a una nueva sección. Mencionamos anteriormente que hay un incremento de la intensidad propuesta por la imagen y la pista sonora. A esto se le suma la guitarra con un rasgueo rítmico con las cuerdas tapadas, en sordina, simulando un tipo de rasguido de música flamenca. También es presentado de a poco, en un creciente aumento, un motivo rítmico en semicorcheas que parte desde

un piano hasta un fortísimo. Esta intensidad es una línea de fuga que conduce a la aparición de la música e imagen de los flamencos en el minuto 3:41. Ejemplo en la siguiente imagen:

Figura 45: Presentación de la música española (flamenco).

La aparición y delimitación de este nuevo territorio, caracterizado por ritmos flamencos en guitarra y palmas, es nuevamente protagonizado por las manos. Es importante destacar la función de estas porque durante el proceso percibimos su incremento en la participación de la performance. A continuación, en la siguiente figura podemos observar un ejemplo de las manos en el territorio flamenco:

Figura 46: Manos rítmicas con palmas en territorio de flamenco.

Este territorio es el antecedente al momento de mayor intensidad de ritmo en la performance. Pero es al ritmo deleuzeano al que nos estamos refiriendo, es decir lo que sucede entre los elementos. Esta intensidad rítmica que comienza a partir del final de este territorio se caracteriza con la aparición de imágenes. Son expuestas imágenes nuevas del cuadro con diferentes colores, combinadas con la pista sonora y con la ametralladora con una rítmica de semicorcheas. Esta es a su vez modulada por la guitarra y son tocadas alternadamente. La intensidad de estas fuerzas de territorios producida por la combinación con la intensidad rítmica en los cambios de imágenes, en su conjunto, conducen hacia la sección final de la performance.

Llegando hacia un territorio nuevamente rítmico hace su aparición una escuela de samba en el minuto 4:05, con una imagen distorsionada. A continuación, en la figura siguiente podemos observar a una persona tocando un tamboril. Esta distorsión de imagen propone un escape de la clareza de la representación:

Figura 47: Imagen distorsionada de samba en la performance.

Son mixturadas también, imágenes del cuadro que es presentado con deformaciones. Es modulado con la pista sonora y esta vez con Guinga también siendo transformada y deformada. Una vez más se crea un nuevo territorio juntando todos los códigos expuestos anteriormente. Las africanas hacen su aparición por última vez recordando que la performance se encuentra atravesada

principalmente por manos y ritmos. La pista sonora aparece y, también por última vez, expone un trecho de *Cheio de dedos*. La guitarra entra en la escena nuevamente con Guinga, pero ahora lo hace desde otro lugar con la cita a otra música del compositor, *Di menor*. Esta música se presenta como un recordatorio a Guinga a una manera de loop, repitiendo solo los primeros compases de la pieza. Finalmente, en una especie de fade out propuesto por el intérprete, comienza a desaparecer de a poco hasta finalmente dejar de tocar.

Este final propone un recordatorio de imágenes y sonidos de manera simbólica, de los elementos y territorios atravesados. Las líneas de fuga actuando, dan lugar a la aparición por última vez del cuadro. Pero antes una vez más aparece el like invertido, recordando uno de los elementos más importantes que generó esta performance - el cuestionamiento de esta. Deja una atmósfera de pensamiento sobre los límites de la ejecución, dando un lugar a la duda y a la libre interpretación de cada persona.

La presentación del like invertido da lugar a una nueva aparición del cuadro en el minuto 5:12, pero ahora con modulaciones. Existe una especie de distorsión de la imagen generando un movimiento y provocando una sensación de carga. El cuadro ya no es el mismo, ha sido modulado y transformado por todos los códigos que lo componen y por un proceso performativo. Líneas de fugas lo atravesaron de una manera rizomática y crearon así un nuevo territorio.

En este final tenemos un nuevo territorio de *Mediocracia*. Desterritorializado y reterritorializado con medios que han afectado a otros medios, y como consecuencia, nuevas modulaciones y codificaciones.

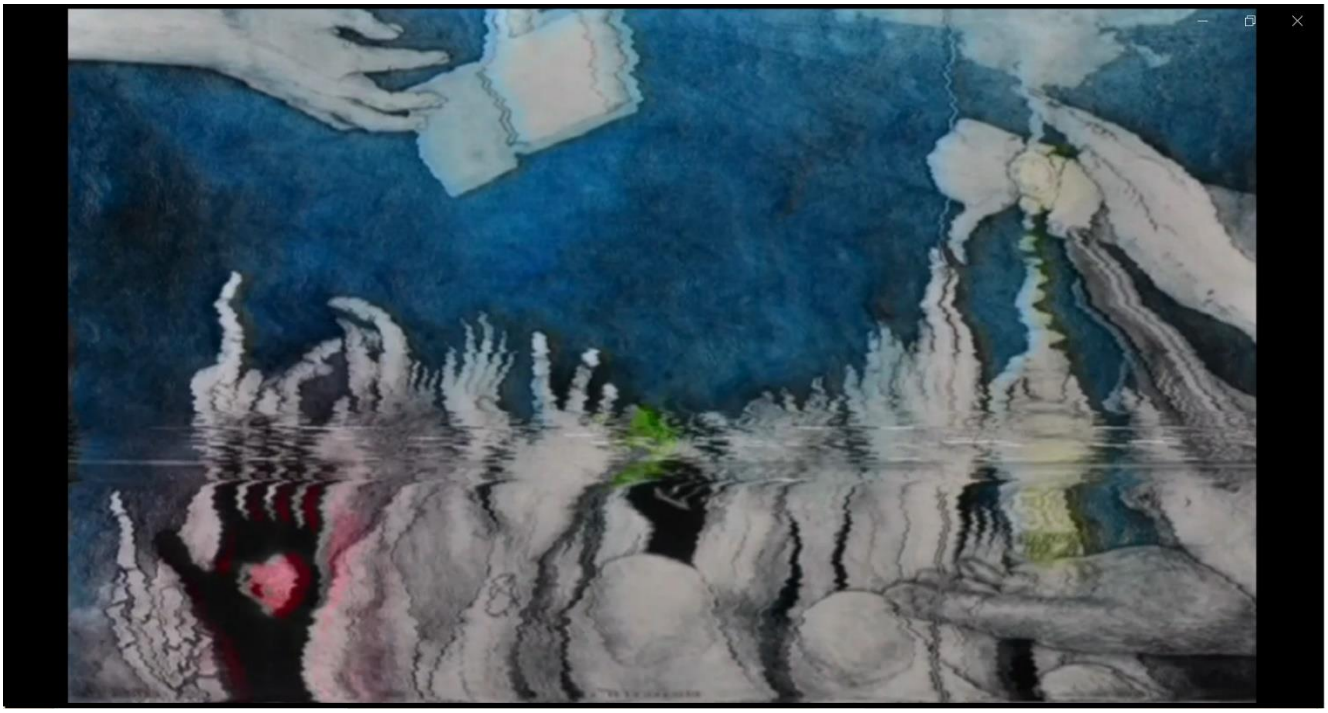


Figura 48: Imagen final de Mediocracia en la performance.

4.5 Conclusiones de la primera performance - *Una mediocracia cheia de dedos*

Consideramos que hasta aquí el trabajo ha sido muy favorable, el objetivo de la primera performance ha sido alcanzado. Siendo minuciosos en la autocrítica, siempre existe la posibilidad de mejorar, aún más en una propuesta como la de la performance experimental en donde la obra puede quedar abierta a nuevos caminos.

Nuestras fuentes primarias en el plano de orden conceptual – *Logic of experimentation* (De Assis, 2018), *Mil Platôs* (Deleuze; Guatarri, 1997) – y en el campo artístico, *Mediocracia* y *Cheio de dedos*, posibilitaron el desarrollo del trabajo. El proceso de performance fue básicamente guiado por la metodología propuesta por De Assis: Arqueología, Genealogía y Problematización a través de la práctica. Esta se reveló altamente eficaz desde el primer momento. Fueron dos experimentaciones presentadas y basadas en la metodología, de las cuales la primera no consiguió prosperar en el tercer paso.

Como primer resultado el gráfico de Densidades fue la solución encontrada para realizar uno de los escapes fundamentales del campo pictórico al campo de la organización temporal. Las densidades fueron ordenadas por la superposición de las diferentes pistas sonoras haciendo referencia a los perceptos encontrados en las manos de *Mediocracia*. Los resultados que obtuvimos

de esta experimentación fueron negativos, no conducían a un lugar de sentido, entonces decidimos tomar otro camino.

Los elementos que habíamos conseguido hasta ese momento del gráfico de Densidades fueron recolectados y reciclados nuevamente en la segunda tentativa de performance. Esta sí llegó a finalizar el proceso y comprendió en su elaboración: guitarra, pista sonora, imagen y elementos extraídos de la performance anterior. En definitiva, el proceso de ambas performances decantó en una y reconocimos que todo el desarrollo de las dos performances es en sí un solo trabajo final.

Mediocracia se presentó en el inicio de la performance como un tipo de cuadro y en el final es transformado en otro. Fue atravesado por procesos y como mencionamos anteriormente, decodificado y codificado nuevamente.

Nuevos territorios, por medio de modulaciones, resultaron del proceso creativo, como por ejemplo la atemporalidad. Otro ejemplo de estas transformaciones fue el sonido de un arma modificándose hacia una campana y al mismo tiempo modulando hacia un metrónomo, resultados del devenir en la performance y del hacer creativo. Pasar por un proceso de reciclado y de resignificación de elementos abre puertas a otras posibilidades. También así poder resignificar el proceso de performance y la performance en sí misma para poder dar una visión diferente.

5. Segunda Performance - *Diálogos a través de un Falso Aleph*

Link de la performance: https://youtu.be/MxGyHWVQV2A

Comenzaremos destacando que la construcción y creación de esta performance estuvo a cargo de Sebastián Barroso y Sérgio Freire.

No caben dudas de que la primera performance desarrollada en el capítulo anterior trajo la abertura a nuevas visiones creativas. En el devenir del proyecto tuvimos la oportunidad de presentar la performance en diferentes eventos, clases y conciertos. Al exponer el trabajo, la creación y por ende exponernos a nosotros mismos, abrimos nuestras vulnerabilidades y, como consecuencia de la interacción con otros, recibimos nuevas ideas.

Colegas de diferentes áreas relacionadas a las artes comenzaron a cuestionar y sugerir ideas. Entendíamos que al ser una performance con una perspectiva experimental podía ser recibida de diversas maneras y algunos cuestionamientos podrían llevarnos a las dudas personales, al caos y al agujero negro. Algunos colegas se mostraron resistentes por tener una postura más arraigada a la tradición de performance y otros mostraron mayor interés. Consideramos que los

interesados fueron aquellos que cuestionan la tradición y están en una búsqueda de algo diferente. Cabe aclarar que no estamos ni posicionados y ni nos sentimos con algún tipo de poder de definir lo que se considera como bueno o malo. Este trabajo no posee ninguna intención de establecer elecciones sobre lo que satisface a cada persona y tampoco de colocar una postura tendenciosa. Creemos que es algo que va más allá, nos referimos a que, antes de definir si algo es bueno o malo, pensamos en que si ese algo puede funcionar o no. Además, también existe el criterio y el filtro subjetivo de cada persona, es decir, si eso puede funcionar o no de acuerdo con las pautas y circunstancias de cada ser.

A continuación, describiremos los elementos que fueron utilizados en esta segunda performance y el proceso que nos condujo a elegirlos. Como ya hemos mencionado el trabajo de tesis se basa en las obras de Farmache, entonces para esta performance hemos elegimos su cuadro *Falso Aleph*. Este posee una conexión con el libro de Borges *El Aleph*, el cual también nos reveló caminos para posibles conexiones en la performance. La obra de Farmache también expone elementos minimalistas lo que nos trajo un elemento más para la creación, el minimalismo. Pero en esta segunda performance apareció un elemento clave, una herramienta que determinó de alguna manera el camino para cerrar esta tesis ya que también fue parte de la última performance. Esta herramienta es GuiaRT[40].

Consideramos interesante hacer una pequeña descripción sobre como el devenir de la vida, abrir nuestras vulnerabilidades y darles posibilidades de expresión a nuestras combinaciones, por medio de la experimentación, nos permitió conocer GuiaRT. La primera performance, *Una Mediocracia cheia de dedos*, fue presentada en una disciplina cursada durante el proceso de doctorado denominada Seminario de Performance, dictada por el profesor Dr. Sergio Freire. Este nos invitó a realizar una experiencia con su proyecto GuiaRT, en una disciplina que sería ofrecida en el segundo semestre de ese año. En ese momento nos encontrábamos bocetando la próxima performance para el presente trabajo y en nuestra imaginación se gestaba una idea basada en una obra de Farmache denominada *Falso Aleph*. Todavía era un camino incierto, un inicio que comenzaba a ver un pequeño filo de luz para su eventual desarrollo, pero sin un eje sólido. Fue así como cuando GuiaRT apareció en nuestro recorrido, ocupó un lugar de protagonismo en la performance y comenzamos a trabajar a partir del cuadro y de este nuevo instrumento. GuiaRT se transformó en una herramienta esencial y por eso será explicada más adelante.

[40] GuiaRT es una herramienta tecnológica, será explicada más adelante durante el desarrollo de esta performance.

Haremos una observación importante. Este trabajo se basa en las obras de Farmache que generan elementos para las performances. En la performance anterior hubo mucha participación de la imagen, entonces decidimos que en esta los movimientos del cuadro sean más leves. De esta manera dimos mayor participación a GuiaRT y generamos más contrastamos con las otras performances

A continuación, presentaremos los elementos principales de esta performance que generaron como resultado *Diálogos a través de una falso Aleph*. En primer lugar, hablaremos sobre el *Falso Aleph*, en segundo sobre Borges y su *Aleph*, en tercero sobre el minimalismo y por último explicaremos esta importante herramienta que es GuiaRT.

5.1.1 Falso Aleph

El *Falso Aleph* es una xilografía creada en el año 2019 por Cristobal Farmache. Es una obra compuesta por 9 matrices diferentes. Farmache expone los siguiente sobre la misma: "Un permanente diálogo sobre el uso de la línea y la conformación del espacio. Ir de primera a tercera dimensión, una suerte de sublimación de dimensiones, una construcción espacial que por momentos flota en el abismo" (Farmache, 2023). Como ya mencionamos anteriormente en este trabajo, Farmache crea la forma de sus piezas a través de la línea. En esta obra en particular las líneas rectas son protagonistas partiendo desde un punto en el fondo, dando una sensación de expansión hacia fuera del cuadro, saliendo del plano y al mismo tiempo formando un círculo y una esfera. En relación con esto Farmache explica lo siguiente:

> Salir del plano, construir esculturas en dos dimensiones, formas amorfas que giran y se mueven en la infinitud del negro profundo, que navegan firmes aferradas a razonamientos lógicos, leyes, enunciados y sin saber muy bien para qué, pero con la convicción y el convencimiento justo confluyen, dialogan y conviven (Farmache, 2023).

Farmache hace un hincapié importante en confluir, en dialogar y en convivir. Estas tres palabras claves son esenciales para la construcción de la performance. Nuestra idea de performance experimental es basada en las conexiones y estas siempre necesitan, para poder sostenerse, tener un dialogo y una convivencia orgánica, porque sin estos elementos el proyecto corre riesgos de caerse. De esta manera es que la obra y la pieza musical se organizan - no existe otra manera de poder realizar un sistema orgánico y estructurado entre tantos elementos de una

performance experimental sin un confluir entre las partes. Antes de continuar con las explicaciones es necesario la presentación del cuadro, a continuación, en la siguiente figura el *Falso Aleph*:

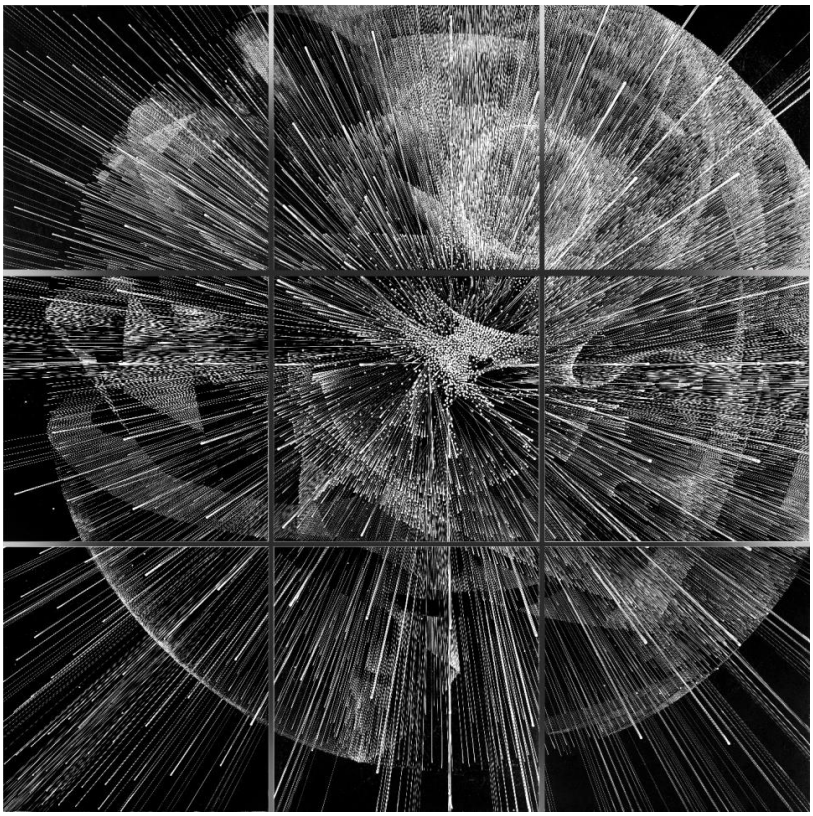


Figura 49: Falso Aleph.

En nuestra performance anterior – *Una Mediocracia cheia de dedos* - ya habíamos percibido que las líneas eran importantes, pero en *Falso Aleph* este recurso es un protagonista indiscutido. La pieza presenta líneas hasta de una manera obsesiva. Podemos observar el punto de partida y la expansión de estas dando la sensación de movimiento con un solo objetivo final, construir esa esfera en el espacio llena de multiplicidades. La superficie del cuadro parece ser desafiada por el movimiento, que puede romper y atravesar los límites del territorio. Al respecto Farmache expone lo siguiente:

> Buscan ser arquitectura, habitan en el mismo plano - espacio. El desafío formal de la serie es la preponderancia de la línea como elemento fundamental de la forma, como matriz de representación de la idea y del concepto de cada obra; como obsesión ineludible. La espontaneidad del trazo, la traducción de las figuras que configuro y veo en mi cabeza, ir del dibujo a la matriz, de la matriz al papel, a la retina del espectador (Farmache, 2023).

La línea como componente fundamental, siendo el seno principal de la representación que hacen a los conceptos artísticos de Farmache. *Falso Aleph* posee 9 elementos o partes que lo constituyen, o como diría el mismo autor de la obra, nueve matrices: Cenit, Norte, Noroeste, Sur, Sureste, Suroeste, Este y Oeste. Esto nos generó una curiosidad por lo que decidimos investigar a qué se refería cuando nombraba matriz a los componentes de *Falso Aleph*, tal vez ese tipo de cuestionamiento pudiese traernos ideas para la performance. En el diccionario de la Real Academia Española encontramos algunas definiciones referidas a matriz: "Molde en que se funden objetos de metal que han de ser idénticos", "Molde de cualquier clase con que se da forma a algo", "Entidad principal, generadora de otras". Las matrices en la obra son moldes que van generando otros y construyen en su totalidad toda la pieza, una especie de medio con código que va afectando a otros y generando una obra. Además, según Farmache, se refiere a la técnica del grabado, son las matrices propias para hacer el trabajo. A continuación, en las próximas figuras, podemos apreciar cada una de estas con sus respectivos nombres:

Noroeste

Figura 50: Matriz Noroeste.

Norte

Figura 51: Matriz Norte.

Noreste

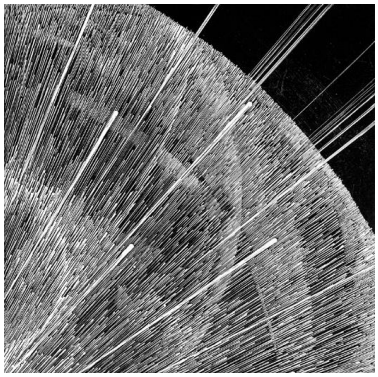


Figura 52: Matriz Noreste.

Oeste

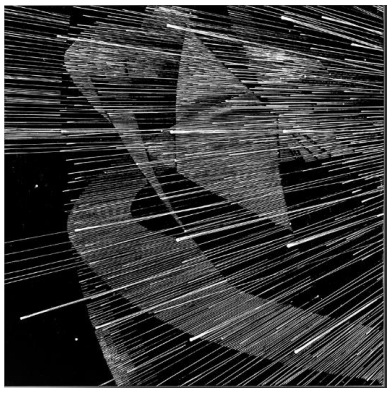


Figura 53: Matriz Oeste.

Cenit

Figura 54: Matriz Cenit.

Este

Figura 55: Matriz Este.

Suroeste

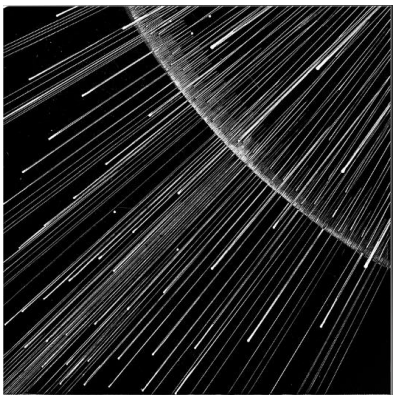


Figura 56: Matriz Suroeste.

Sur

Figura 57: Matriz Sur.

Sureste

Figura 58: Matriz Sureste.

Todos los títulos y/o nombres poseen datos interesantes en su constitución y el nombre del cuadro poseía una palabra con un código de información muy importante. *El Aleph* (1949) es un libro y a su vez también un cuento muy famoso del gran escritor argentino Jorge Luis Borges. Fue claro el interés generado en nosotros por las conexiones posibles que podían existir entre el cuadro y el libro, por lo tanto, consideramos que debían ser exploradas. Por esta razón, a continuación, hemos decidido destinar una pequeña sección para hablar sobre el libro de Borges "El Aleph" (1949). La génesis del *Falso Aleph* es una consecuencia del cuento de Borges, pero antes de entrar en la explicación del cuento, hablaremos un poco sobre el gran escritor argentino.

5.1.2 Borges y su *Aleph*

Jorge Francisco Isidoro Luis Borges nació el 24 de agosto de 1899, en la ciudad de Buenos Aires, Argentina. Tuvo contacto con la literatura universal desde muy temprana edad y sobre todo con lecturas inglesas por influencia de su padre. Fundó diversas revistas de literatura, trabajó como bibliotecario y en 1955 ocupó el cargo de director de la Biblioteca Nacional hasta el año 1973. También fue parte de la universidad de Buenos Aires ocupando la cátedra de Literatura inglesa y americana en la Facultad de Filosofía y Letras. Fue designado en once oportunidades como Doctor honoris Causa y recaudó gran cantidad de premios por su obra. El final de su vida llegó el 14 de junio de 1986, dejando la producción de un universo literario caracterizado por trazos filosóficos, poesías, cuentos y ensayos que siempre invitan a la reflexión (Narváez; Paris, 2009, p. 7-13).

La obra de Borges reconoce situaciones sencillas abordadas desde una perspectiva profunda para luego llegar hasta su esencia. La literatura fantástica fue la característica de su narrativa en prosa, combinando también elementos de magia y meditación en cada palabra (Narváez; Paris, 2009, p. 13). Descubrir a Borges es encontrarse con el caos del mundo, con una imaginación fantástica y creativa. En un universo paralelo de irrealidad caracterizado por sus obsesiones temáticas: “el laberinto y el hombre como habitante de ese laberinto, el sueño como realidad y hasta como creador de la vida, la preocupación por el tiempo y el infinito, la violencia, la deslealtad como engendradora de culpas y castigos, los espejos…” (Salas apud Narváez; Paris, 2009, p. 14). En su obra abundan las metáforas que sugieren una multiplicación interminable, una sensación de irrealidad y *El Aleph* es un perfecto ejemplo de esta característica del escritor argentino. A continuación, destacaremos algunos datos sobre esta obra literaria.

El Aleph es uno de los libros más conocidos de Jorge Luis Borges y fue publicado en el año 1949. Es una colección de cuentos que se ha convertido en instrumento de muchos estudios y ha dado lugar a un sinfín de interpretaciones. A su vez, *El Aleph* es el nombre de uno de los cuentos que más se destacó en el libro y con el pasar del tiempo se ha vuelto una obra de culto, más aún luego de la muerte de su creador (Tubio, 2006, p. 2). Horacio Salas se refiere de la siguiente manera al libro: “Se trata de cuentos breves, donde se reiteran algunas obsesiones temáticas traducidas en un sistema de símbolos universales, pero que a través de su tamiz personalísimo y bajo el disfraz de narraciones fantásticas, recrean un mundo intransferible” (Salas apud Narváez; Paris, 2009, p. 14).

El nombre de la obra de Farmache, “Falso Aleph”, nos generaba incógnitas que necesitaban ser respondidas para dar continuidad al proyecto: ¿por qué el nombre era Falso Aleph? ¿De qué manera se conectaba ese nombre con el Aleph de Borges? ¿Estaba asociado al libro? Claramente al ver el cuadro, y con cierto conocimiento del cuento, podemos reconocer que hay una conexión puntual con el Aleph de Borges. Pero existían muchos elementos que iban hacia lugar más profundo que habitan en el cuadro, pero estas informaciones serían obtenidas a través del creador del cuadro.

Antes de continuar con las respuestas de Farmache, debemos aclarar lo que es un Aleph, porque también se transformó para nosotros en un abridor de ventanas creativas. Según Borges: “un Aleph es uno de los puntos del espacio que contiene todos los puntos” (Borges, 2009, p. 136). Y además agrega: “el lugar donde están, sin confundirse, todos los lugares del orbe, vistos desde todos los ángulos” (Borges, 2009, p. 136). Esta definición ya generaba una comunicación visual con el cuadro de Farmache, pero todavía no sabíamos por qué este coloco el nombre de *Falso Aleph* a su obra.

En una de las conversaciones con Farmache, este nos explicó que el nombre tiene referencia a un momento particular que acontece en el cuento. Existe en este, más precisamente llegando al final del texto y luego de que Borges vislumbra el Aleph, una observación sobre lo ocurrido y se expone lo siguiente:

> Yo querría saber: ¿Eligió Carlos Argentino ese nombre, o lo leyó, aplicado a otro punto donde convergen todos los puntos, en alguno de los textos innumerables que el Aleph de su casa le reveló? Por increíble que parezca, yo creo que hay (o que hubo) otro Aleph, yo creo que el Aleph de la calle Garay era un falso Aleph (Borges, 2009, p. 142).

Borges describe en el cuento que pueden existir otros Aleph y ese que él vio y reconoció podía ser falso. A esto que el escritor describe, Farmache agregó, desde su propia interpretación, que el Aleph es algo personal y que cada uno tiene el propio. El Aleph de Farmache no es el Aleph que aparece en el cuento, sino es el Aleph propio de él, por esto es por lo que denominó su propio Aleph como *Falso Aleph* (Farmache, 2023). Estas informaciones contenían un potencial creativo de alta riqueza para la performance, por lo cual ahora podíamos colocar al cuadro de Farmache como el gen principal del proyecto.

Durante las entrevistas con Farmache aparecieron diversas temáticas sobre conceptos artísticos que sobrevolaban las conversaciones en relación con su obra y también con relación a

obras de otros artistas. Uno de esos encuentros descubrió un elemento de gran importancia que proporcionaría el próximo paso a seguir en nuestro camino creativo de performance. Haciendo referencia al *Falso Aleph*, Farmache mencionó que este contenía elementos minimalistas, nuevamente generó en nosotros una incógnita que no demoramos en responder. En ese mismo momento fue necesario preguntarle en dónde se encontraba el minimalismo en la pieza, a lo que Farmache respondió: "el minimalismo se hace presente en la intención de pensar en un único todo, en una única cosa que unifique o minimice a un todo" (Farmache, 2023). Las líneas se originan en un primer punto, un uno y se expanden, continua: "el uno es el todo es la unidad lo que abarca todo, después de ahí uno e infinito en algún uno se vuelven la misma cosa" (Farmache, 2023). Como mencionamos anteriormente *El Aleph* de Borges es: "uno de los puntos del espacio que contienen todos los puntos" (Borges, 2009, p. 136). El minimalismo se hace presente el cuadro y también lo hacen las multiplicidades, juntamente con el Aleph de Borges.

En el cuento, cuando Borges vislumbra el Aleph, a modo de introducción para luego explicar en profundidad lo que realmente está observando describe lo siguiente:

> En la parte inferior del escalón, hacia la derecha, vi una pequeña esfera tornasolada, de casi intolerable fulgor. Al principio la creí giratoria; luego comprendí que ese movimiento era una ilusión producida por los vertiginosos espectáculos que encerraba. El diámetro del Aleph sería de dos o tres centímetros, pero el espacio cósmico estaba ahí, sin disminución de tamaño (Borges, 2009, p. 139).

El deseo de comprender la obra de Borges llevará al lector a través de un laberinto de posibles conexiones e interpretaciones (Tubio, 2006, p. 7). La irrealidad propone diversas formas de descifrar ya que acontecen cosas en simultaneo. Consideramos importante destacar a continuación un fragmento del cuento del momento en el que Borges describe en profundidad lo que ve al descubrir el Aleph:

> Vi el populoso mar, vi el alba y la tarde, vi las muchedumbres de América, vi una plateada telaraña en el centro de una negra pirámide , vi un laberinto roto (era Londres), vi interminables ojos inmediatos escrutándose en mi como en un espejo, vi todos los espejos del planeta y ninguno me reflejó, vi un traspatio de la calle Soler las mismas baldosas que hace 30 años vi en el zaguán de una casa de Fray Bentos, vi racimos, nieve, tabaco, vetas de metal, vapor de agua, vi convexos desiertos ecuatoriales y cada uno de sus granos de arena, vi en Inverness a una mujer que no olvidaré, vi la violenta cabellera, el altivo cuerpo, vi un cancer en el pecho, vi un círculo de tierra seca en una vereda, donde antes hubo un árbol, vi una quinta de Adrogoué… (Borges, 2009, p. 139).

Borges enumera todo lo que observa en un estado emocional maravillado, en esta descripción de elementos se entremezclan lo personal y lo universal, lo sublime y lo abyecto, pero, como menciona María Luján Tubio lo que reina por todas las imágenes vistas es la multiplicidad (Tubio, 2006, p. 10). Paulo de Assis destaca lo siguiente:

> Las multiplicidades especifican la estructura de los espacios de posibilidades, que, a su vez, ofrecen una explicación de las regularidades e incoherencias en los procesos morfogenéticos, y en las actualizaciones concretas y materiales de las singularidades individuales (De Assis, 2018, p. 60, traducción nuestra[41])

Este dato no es para nada menor en relación con el proyecto, nosotros trabajamos con las multiplicidades, es decir con diferentes elementos que pueden ser ordenados en una performance creativa y mediante una metodología lograr sostenerse por sí mismos. Como señala De Assis las multiplicidades especifican la estructura de los espacios de posibilidades. En nuestras performances son muchos elementos sucediendo al mismo momento, son posibilidades en los espacios o estructuras. Y no solo en la performance de este capítulo también suceden estos movimientos en las otras performances de esta tesis, en *Una Mediocracia cheia de dedos* y en *Cuatro Fantasías Farmache.* El Aleph es una forma de conectar con nuestra manera de performance experimental, en donde suceden diferentes cosas al mismo momento.

De Assis también se refiere a lo siguiente:

> Desde el punto de vista ético, el mundo emerge profundamente transformado: un mundo cerrado, acabado y autoritario, impregnado de ideas y categorías trascendentales, da paso a un mundo abierto de acontecimientos inmanentes y singularidades, "lleno de procesos divergentes que producen entidades novedosas e inesperadas, el tipo de mundo que no se quedaría quieto el tiempo suficiente para que tomáramos una instantánea de él y la presentáramos como la verdad final" (DeLanda 2002, 6). (De Assis, 2018, p. 61, traducción nuestra[42])

El Aleph de Borges es un mundo abierto lleno de procesos que posibilitan elementos nuevos en un estado de movimiento. Nuestra performance es un proceso que está en permanente

[41] Multiplicities specify *the structure of spaces of possibilities*, which, in turn, offer an explanation for the reg larities and inconsistencies in the morphogenetic processes, and in the concrete, material actualisations of the individual singularities.

[42] Ethically, the world emerges as profoundly transformed: a closed, finished, and authoritative world pervaded by transcendental ideas and categories gives place to an open world of immanent events and singularities, "full of divergent processes yielding novel and unexpected entities, the kind of world that would not sit still long enough for us to take a snapshot of it and present it as the final truth" (DeLanda 2002, 6).

cambio y en una producción continua de componentes nuevos que se reutilizan en la misma, en donde los genes que terminan por formarlas se actualizan dando lugar a nuevas multiplicidades. Tal vez una performance experimental rizomática puede ser relacionada a un Aleph por sus multiplicidades.

Continuando con el trabajo recordaremos que el minimalismo entró en el proyecto cuando Farmache nos reconoció que existían elementos de este movimiento artístico en su *Falso Aleph*. A partir de este momento el cuadro abrió nuevas posibilidades. Una oportunidad para crear con elementos que se conecten a este concepto. Entonces a continuación, consideramos pertinente y de suma importancia para el desarrollo del trabajo exponer una breve descripción sobre el minimalismo.

5. 1. 3 Minimalismo

En nuestra actualidad la forma de vida de una persona se centra, en la mayoría de los casos, en el consumismo. Esto es propiciado a través de una influencia mayor de la cual la población no es consciente. Tratase de una forma de vida con un mensaje implícito que se basa en: existen cosas externas que usted necesita consumir. Este consumismo se dirige constantemente hacia nosotros por medio de anuncios, logotipos, patrocinios, etc. El resultado de esta estimulación permanente es la necesidad de consumir una cosa atrás de la otra y por consecuente nunca conseguir disfrutar de cada uno de los elementos que podemos llegar a adquirir (Michels, 2012, p. 180). Es decir, buscar la satisfacción inmediata todo el tiempo. El consumismo se presenta en todas nuestras actividades, según el psicoterapeuta Barry Michels:

> Consumimos experiencias de vida, así como consumimos celulares, pantalones de jeans y autos importados. Músicas, ideas o amigos en un determinado momento son novedades y en el momento siguiente ya se tornaron obsoletos. Entonces los descartamos y pasamos para la próxima novedad. El consumismo se tornó nuestro modelo de vida. Y el consumo pasó a mandar en el consumidor (Michels, 2012, p. 180).

Diversos factores actuales nos enfrentaron con cuestionamientos que nos alejan de las verdades y generan más dudas que certezas – lo que tenía sentido antes ya no lo tiene. La actual era del internet y la hiper comunicación generó, como una de sus tantas influencias modificatorias, una amplia cantidad de posibilidades narrativas. Inestabilidades emocionales por medio de la era moderna nos colocan en una necesidad de pronunciarnos en contra del exceso de elementos, es

decir del consumismo. Existe un movimiento en crecimiento para proporcionar cierta estabilidad denominado como minimalismo. Este movimiento se expande en todo el mundo generando cada vez más adeptos, otorgando una especie de solución a la complejidad y brindando posibilidades de simplicidad voluntaria iniciada con una reducción del consumo. Además, busca expandir su concepto a diferentes ámbitos de la vida, como el trabajo, la alimentación, las relaciones y la salud (Rojas, 2015, p. 131).

El minimalismo reacciona a los cuestionamientos que se generan por el consumo excesivo: el tiempo cada vez más reducido, el alto nivel de estrés en las personas y su constante crecimiento, la demanda laboral y sus resultantes transformados en enfermedades psicosomáticas tales como la ansiedad, la depresión y el pánico (Rojas, 2015, p. 131). La academia con su demanda de trabajos, los tiempos de entrega y la competencia para ocupar cargos cada vez más importantes, no escapan a este peligroso modo de vida y sus consecuencias.

En las artes plásticas el movimiento minimalista también buscaba una reducción de elementos, pero tiene su origen varias décadas en el pasado. En el año 1960 y como una forma de arte contraria al expresionismo abstracto, surge una forma de expresión artística caracterizada por concentrar al máximo las variedades en una imagen única y reducida que se denominó minimalismo. Eran utilizadas formas geométricas potencializadas al extremo con el fin de eliminar referencias figurativas y subjetividades. El minimalismo propuso una reducción del contenido representativo y redujo la forma visible a su mínima expresión (Rojas, 2015, p. 132).

El contexto musical norteamericano de la década de 1960 fue el escenario adecuado para el surgimiento del movimiento. Las ideas que estaban merodeando por los espacios artísticos generaban esta necesidad de oposición al expresionismo abstracto de artistas tales como por ejemplo Jackson Pollock. Aparecían propuestas en el arte que reducía al mínimo sus componentes como colores y formas (Azevedo, 2007, p. 204). En el ámbito propiamente musical también se vivían momentos de grandes cambios revolucionarios que sucedían en períodos cortos y de manera radical. El siglo XX se iniciaba con la ruptura de la tonalidad, Schönberg presentaba el dodecafonismo, la generación llamada de posguerra (Boulez, Stcokhausen, Berio entre otros) trajo el serialismo. Más tarde John Cage proponía la experimentación por medio de la indeterminación y las nuevas expresiones artísticas convivían unas con otras brindando a su vez nuevas reacciones para nuevas expresiones. Fue un proceso que derivó en el paso de una cultura centralizada a una

democracia de contraculturas, que resulta en un eclecticismo estilístico de una era (Azevedo, 2007, p. 204).

En la música minimalista se destacan diferentes compositores como Terry Riley, Phillip Glass, Steve Reich. Estos presentaron un alejamiento del serialismo y una nueva visión de la creación sin la complejidad expuesta del expresionismo. Rompían parámetros preexistentes y empleaban técnicas nuevas. Estos compositores fueron una fuerte influencia en artistas europeos como Nyman, Part y Adriessen; integrantes de la continuidad minimalista denominada como posminimalismo (Azevedo, 2007, p. 205).

Interesante es destacar que el minimalismo propone que la música es un proceso y no una obra cerrada, Cage también se hacía parte de este pensamiento. Este concepto de obra en proceso se expone por medio de las repeticiones de patrones, llevando al oyente más allá de lo esperado por la música y proponiendo un estado de transe (Azevedo, 2007, p. 205). Esta idea de proceso se conecta con la idea de un pensamiento continuo. Cuando escuchamos una música minimalista las constantes repeticiones invitan a un estado de proceso permanente, tal vez podríamos pensarlo como una sensación de no llegar a un fin.

Destacaremos entonces que el minimalismo musical es un movimiento que no se encuentra vinculado a los moldes tonales tradicionales. Aquellos basados en jerarquizaciones de elementos, y tampoco en la atracción hacia un único centro tonal o en la resolución de tensiones. Pero a su vez también puede jugar y o utilizar estos elementos, ya que este tipo de combinaciones se presentan en las producciones minimalistas más cercanas a la actualidad (Azevedo, 2007, p. 206).

A continuación, señalaremos algunas características que consideramos importantes para aclarar el movimiento minimalista tanto en las artes plásticas como en la música:

- Utilización del mínimo de recursos al elaborar obras
- Importancia en el carácter unitario de las superficies, del color y la forma
- Pocos colores en las pinturas
- Uso de formas geométricas simples con repeticiones simétricas.
- El foco se encuentra en la presencia física y no en transmitir una emoción o mensaje
- Pocas notas musicales y énfasis en la repetición de estas
- Los minimalistas desarrollaron su propio lenguaje
- Puede tener estructura formal continua y textura rítmica homogénea

- En algunos casos la paleta armónica tiene una tendencia simple
- Repetición de padrones rítmicos (Cervo, 2007, p. 42).

Estas características nos permitieron realizar conexiones con el cuadro de Farmache. Además de lo expuesto anteriormente por él mismo sobre el minimalismo en su obra, pudimos reconocer, luego de la investigación sobre el movimiento, otros puntos que lo conectan con el concepto.

Para continuar expondremos en la próxima sección la herramienta que apareció durante el proceso de doctorado y se transformó en elemento fundamental de esta performance. A seguir hablaremos un poco sobre GuiaRT.

5.1.4 GuiaRT

Durante la segunda mitad del año 2023 iniciamos el trabajo con la herramienta GuiaRT en la disciplina denominada: "Criação interativa com o violão GuiaRT"; a cargo del profesor Dr. Sérgio Freire. Nuestro objetivo para desarrollar en dicha disciplina era lograr tanto un proceso de creación como también llegar a un objeto de performance, lo que generó un desafío considerable. No fue fácil encontrar un camino seguro en el inicio porque GuiaRT era una herramienta nueva que, además de las exigencias técnicas propias de una guitarra, se le sumaba la utilización de pedales. Nos encontramos entonces con el desafía de utilizar las manos (con la dificultad técnica que comprende tocar guitarra) y ahora también se le sumaban los pies.

Reconocimos en el título de la disciplina la palabra "creación" y para nuestro proyecto ese punto era una conexión para el trabajo, era un elemento clave que se adaptaba a nuestra búsqueda de performance. Pero este nuevo proceso creativo presentaba esta herramienta de trabajo cargada de recursos nuevos que era una gran incógnita, entonces: ¿Qué es GuiaRT?

GuiarRT es un proyecto desarrollado por el profesor Dr. Sergio Freire, en donde se trabaja con una guitarra tradicional a la cual se le han realizado modificaciones con el fin de producir nuevos sonidos por medio de interacciones de diferentes sistemas. Este proyecto es desarrollado en LaPIS – Laboratory for Performances with Interactives Systems. Este laboratorio se encuentra ubicado en la escuela de música de la UFMG y está dedicado al desarrollo de conceptos, estrategias y técnicas para interacciones en tiempo real aplicado a la creación musical, utilizando instrumentos acústicos y controles digitales por medio de sensores. El trabajo de montaje de algoritmos es

desarrollado a través del software Max-Msp versions 6, 7 and 8 Ilya Efimov acoustic nylon guitar sample library Kontakt. El hardware estás compuesto por una guitarra de Nylon Yamaha (modelo CG182S), y una Alhambra (modelo E-533, año 1978); RMC hexaphonic piezo pickups, 7-pin DIN plug on guitar side, Direct boxes Behringer, Audio interface Focusrite – model Saffire Pro40, 27″ iMac computer 2.9 GHz, Pedals, Sensors, Portable equipment: MacBook Pro + Presonus 1810c interface – estos son elementos de GuiaRT.

Con estas nuevas herramientas el nivel de posibilidades creativas fue ampliamente incrementado. Los recursos sonoros posibles de GuiaRT superan en gran medida a los de una guitarra tradicional. Es necesario reconocer que GuiaRT requiere de conciencia para su utilización porque muchas posibilidades pueden generar un grado de complicación muy elevado enriqueciendo los procesos. Este instrumento trabaja con una configuración en tiempo real para la extracción y expansión de características musicales tocadas en una guitarra con cuerdas de nailon. Cada una de las cuerdas está asociada a un captador generando la posibilidad de multiplicación de timbres, podemos observar los captadores a continuación en la siguiente imagen:

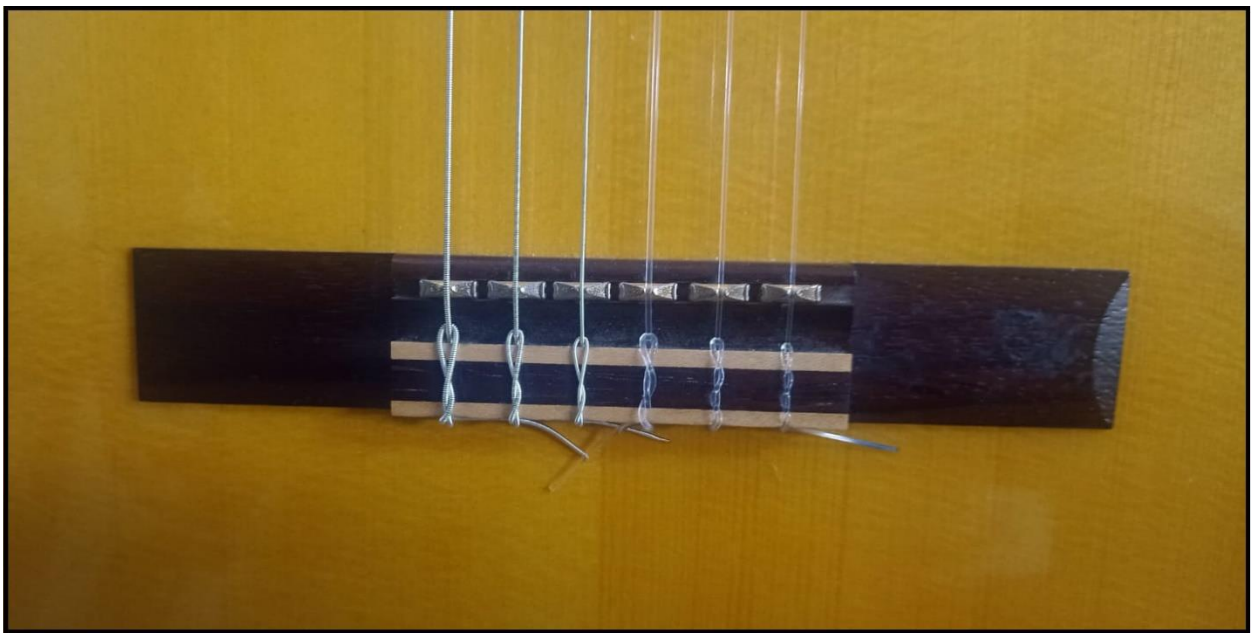


Figura 59: Captadores de la guitarra GuiaRT.

Además de las variaciones de los extractos transcritos, también es posible utilizar un procesamiento de señales personalizado. Cada una de las cuerdas de la guitarra puede ser asociada a un timbre diferente lo que aumenta aún más las posibilidades de organización sonora. También

es posible trabajar con la superposición de planos sonoros a través de comandos que son disparados por medio de pedales. GuiaRT permite grabar trechos cortos o largos, realizar variaciones de estas grabaciones y a su vez disparar las misma por medio del ataque a alguna cuerda determinada. Además, permite también configurar diferentes sesiones con otros efectos sonoros que también son controladas por medio de pedales, en fin, un gran abanico de posibilidades.

Para nuestro proceso de creación fueron elegidos tres efectos principales y cuatro pedales para poder controlarlos. Pero esto es algo que desarrollaremos más adelante en el tercer paso de la metodología de De Assis, Problematización a través de la práctica, en donde explicaremos el montaje de la performance.

Ye hemos presentado lo elementos que formaron una estructura para el desarrollo de la performance, a continuación, comenzaremos con la metodología para la construcción.

5. 2 Arqueologías para la segunda performance

Comenzaremos esta sección con la siguiente observación de Paulo de Asis: “Más que un ejecutor o un intérprete, el performer se convierte en un operador, activando inesperados ensamblajes (assemblages) de fuerzas y materiales, y superando la distinción entre performer y compositor” (De Assis, 2018, p. 20, traducción nuestra[43]). El término “assemblage” es una palabra em francés que su traducción en español es ensamblaje. Según el diccionario de la Real Academia Española, ensamblaje significa: unir, juntar, ajustar (RAE, ensamblaje, online). Esta palabra assamblage ha sido usada en las artes para describir una técnica que se basa en la yuxtaposición, en la conexión y en el collage de objetos o diferentes materiales con el fin de crear formas y significados diferentes (Bragagnolo, 2020, p. 183).

A partir de esta sección y hasta el último paso de la metodología nos transformamos en operadores. Recolectaremos información, la cual será analizada y luego por medio de un assemblage, organizaremos todos esos materiales y montaremos nuestra performance. Recordaremos que Según Zourabichvili: “se está en presencia de un agenciamiento todas las veces en que podemos identificar y describir el acoplamiento de un conjunto de relaciones materiales y de un régimen de signos correspondientes” (Zourabichvili, 2004, p. 9) (para profundizar sobre el concepto ir a página 32).

[43] More than an executant or an interpreter, the performer becomes an operator, activating unexpected assemblages of forces and materials, and overcoming the distinction between performer and composer

Hasta este momento contamos como elementos para la performance a: una herramienta que es GuiaRT, una obra de arte que es *Falso Aleph* con sus conexiones con El Aleph de Borges y un concepto del arte que es el minimalismo. Los denominaremos ejes de esta nueva performance. Además, sumaremos los siguientes territorios: *Anticuecas 1* y *4*, de Violeta Parra; *Fuga y misterio*, de Astor Piazzolla y *Nagoya Guitars*, de Steve Reich. Fue realizada una investigación biográfica de estos compositores que expondremos a continuación en esta sección. Pero antes debemos presentar un elemento muy importante, nos referimos a la región o zona geográfica. Este surgió como resultado del proceso de pesquisa y nos permitió nuevas ideas y conexiones contundentes entre los territorios anteriormente nombrados. Es por esto por lo que comenzaremos nuestra arqueología realizando una investigación por una zona de la República Argentina denominada como Cuyo.

5.2.1 Influencias de una zona geográfica

Ya hemos mencionado anteriormente que uno de los autores de este trabajo es oriundo de Mendoza. Esta es una ciudad ubicada en el centro-oeste argentino al pie de la Cordillera de Los Andes, es parte de una región limítrofe con la república de Chile denominada como Cuyo. Es común que exista una relación casi involuntaria de pensar en el tango como el símbolo musical argentino, es decir el género musical que representa a Argentina. Pero esto no es así en su totalidad, el tango sí es parte de la cultura y un referente en el mundo de la identidad argentina, pero eso solo ocurre en una región del país, en Buenos Aires. Argentina tiene la particularidad, por razones de tamaño y políticas históricas, que las intervenciones culturales consideradas como más importantes eran desarrolladas en Buenos Aires, es un país centralista y no federal. De esta manera ocurrió que muchos géneros de gran riqueza musical e identitarios de otras regiones del país, no fueran explorados o reconocidos. Puede ser este el caso de la “cueca” y de la “tonada”, géneros que son parte de la región de Cuyo y también de la cultura chilena. Interesante el punto de vista que expone Alvarado en el siguiente comentario:

> Uno de los correlatos centrales de los prototipos simbólicos nacionales resultantes son los géneros musicales "representativos". Estos prototipos musicales -y también coreográficos- constituyen una constelación de "músicas típicas" del continente. En Chile fueron la tonada campesina y la cueca; así como en México fueron el corrido norteño y el son jaliscience, en Cuba el son, en Argentina el tango rioplatense y la zamba, en Brasil el samba carioca, en Colombia el bambuco andino, en Perú el vals criollo, etc (Alvarado, 2004, p. 54).

Alvarado se refiere a que existen géneros musicales representativos que resultan en músicas típicas y brinda ejemplos de músicas y lugares en donde tienen su génesis. En estos ejemplos de Alvarado Argentina es representada por el tango y Chile por la tonada campesina y la cueca. Esto es interesante ya que la ciudad de Mendoza, que a su vez es parte de Argentina, se ubica en la zona centro oeste del país a una distancia de aproximadamente 1200 kilometros de Buenos Aires (región representada por el tango). Pero Mendoza se encuentra en una zona limítrofe con Chile, es por esto por lo que la identidad musical también es compartida con la identidad chilena, es decir, sumando a lo que muy bien propone Alvarado, la cueca y tonada chilena son parte de la cultura identitaria de Mendoza. La cueca y la tonada son los géneros musicales representativos por tradición de la provincia de Mendoza. Para entender mejor esto, en la siguiente figura presentamos un mapa de la región de Cuyo:

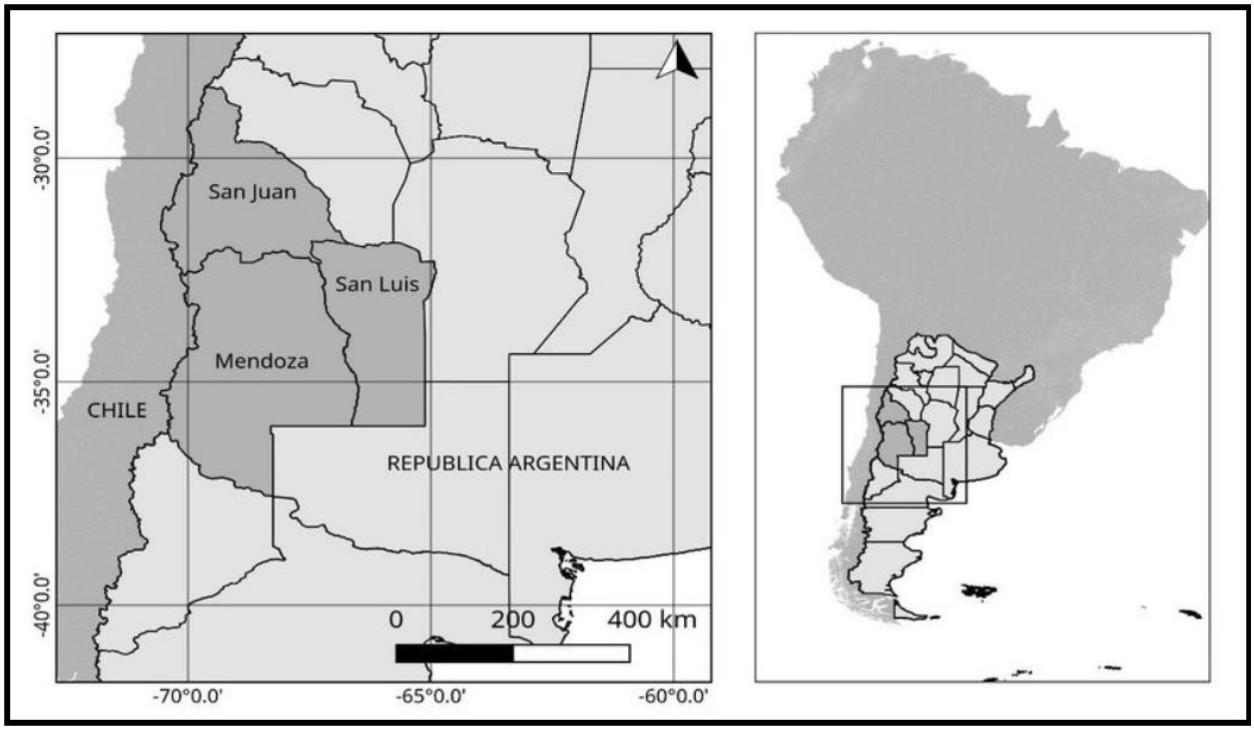


Figura 60: Mapa región de Cuyo, Argentina. Elaborado por L. Alvarez (IANIGLA/CONICET). En base de datos del Instituto Geográfico Nacional.

La región de Cuyo se encuentra en el centro oeste de Argentina y es conformada por tres provincias: Mendoza, San Juan y San Luis. Según el concepto de territorio[44] de Deleuze y Guatarri, dichos territorios están cargados de códigos, es decir de características. De esta manera fue que decidimos colocar como un eje más de la performance al territorio geográfico.

Para continuar serán estudiadas en esta arqueología tres fuentes importantes que son parte de la performance: Violeta Parra, Astor Piazzolla y Steve Reich. Recordaremos que *El Falso Aleph*, nuestra fuente principal, ya fue analizado, presentado y explicado anteriormente. Sólo será agregado más adelante en la Problematización a través de la práctica.

Cabe resaltar, a modo de explicar mejor las elecciones, que tanto Parra como Reich fueron seleccionados porque durante las pruebas de performance nos encontrábamos estudiando algunas piezas de estos autores. El acaso nos acercó a ese repertorio, a partir de ahí percibimos que podríamos usar estos elementos y que podría existir una adecuación entre el repertorio estudiado y el proyecto experimental. De esta manera fue que el devenir de la performance trajo ideas que fueron decantando en la creación y el código de territorio geográfico nos permitió conectar con las formas musicales de Parra y de Piazzolla.

5.2.2 Violeta Parra

En la república de Chile durante el siglo XX la tradición agraria campesina fue un centro importante de la cultura representativa chilena, alejado de la sociedad industrial y anclado en las zonas rurales y haciendas. En este contexto la música era simbolizada principalmente por tonadas y cuecas, denominadas como la música típica chilena, siendo interpretada y creada por conjuntos urbanos entre los años 1930 y 1950 (Alvarado, 2004, p. 54). Recordamos que las zonas limítrofes, en general, suelen presentar características culturales similares y este es el caso de la región de Cuyo (la cual comprende a la ciudad de Mendoza) y Chile.

Existe un género musical dentro del folclore argentino y chileno denominado como "cueca". En Mendoza es parte de fiestas tradicionales importantes como por ejemplo la fiesta Nacional de la Vendimia, evento de suma importancia cultural que se desarrolla al inicio del año y representa el período de cosecha de uva para la elaboración del vino.

[44] Para profundizar sobre el concepto ver página 27.

Hablar un poco sobre la cueca nos acerca al contexto histórico de Violeta Parra. Este género es una forma poética musical que es parte de un escenario de interacción social. Spencer coloca lo siguiente:

> La cueca ha sido y es ante todo una práctica social bailable festiva que forma parte de la cultura e identidad chilena republicana y que va más allá del mero acto de asistir a lugares de baile en el período de 'fiestas patrias'. En virtud de este carácter eminentemente social la historia de la cueca es justamente un espacio privilegiado para el conocimiento de las relaciones de género dentro de la música. En primer término, porque su condición de baile mixto ha hecho que sea tipificada (desde sus inicios conocidos, en la década de 1820) como una danza que reproduce la 'persecución' de un hombre hacia una mujer en un régimen de interacción social heterosexual; y en segundo lugar porque ha sido practicada casi siempre por grupos compuestos enteramente por hombres o mujeres, pocas veces mixtos, lo que revela una identidad de género inherente a la performance del género musical (Spencer, 2010, P. 7).

La cueca fue un género que Violeta Parra utilizaría como medio de expresión artística durante su vida. Mujer de origen campesino nació en el año 1917 en San Carlos, Chillán, un pueblo en el sur de Chile. Junto con su familia, por causa del avance industrial, se trasladaron a la capital chilena. Este sería un movimiento doloroso para ella y una emoción que la acompañaría en su arte por el resto de su vida, asociándolo a la noción de pérdida de origen y al desarraigo (Alvarado, 2004, p. 57).

> En este nuevo proceso asume el modelo performático tradicional de la cantora campesina, que gradualmente tensionará hasta el punto de la transgresión. Se dedicará completamente a la recolección en el terreno -a "desenterrar folclore" según su expresión- y aprender el oficio de los poetas populares. Y lo hace precisamente cuando el mundo campesino enfrenta la presión definitiva del cambio modernizador (Alvarado, 2004, p. 57-59).

Violeta Parra realizó durante su vida una triple actividad permanente como: investigadora, intérprete y creadora. Siempre con el objetivo de la difusión de la música tradicional a través de diferentes medios - radio, grabación de discos, monografías, actuaciones. Combinó en su haber el dialogo artístico entre el canto, la composición, la pintura, tapices, cerámicas; elementos que utilizó como expresión de su espíritu.

A los 15 años se trasladó a la capital chilena a vivir con su hermano Nicanor, fuerte influencia artística y creador de las antipoesías. Comenzó a realizar actuaciones con su hermana Hilda en bares presentando música folclórica. En 1938 ganó un concurso de poesía, se casó y luego tuvo dos hijos. Algunos años más tarde viaja a Valparaíso, ganó concursos de canto y realiza

actuaciones, acompañada de la participación del canto de sus hijos. Su hermano Nicanor la impulsa a profundizar el estudio de la música folclórica chilena con el fin de la recopilación y el rescate de la tradición artística popular. (Fresquet, 202, p. 453).

Pablo Neruda realizó una fiesta en con el fin de homenajear a Violeta y la presentó a diferentes grupos de importantes artistas. Realizó viajes por diferentes ciudades europeas y recibió algunos premios por su arte. Durante estos años consiguió contactos con artistas, la difusión de su música y la lamentable noticia de la muerte de su hija, las partes difíciles de la vida se hacía presentes (Fresquet, 2021, p. 454).

En 1956 vuelve a Santiago de Chile, grabó discos y comenzó a dirigir el Museo Nacional de Arte Folclórico. Su retorno también marcó una producción en las artes visuales. Trabajó como ceramista, con pintura, con bordado y surgió en ese tiempo su arte con arpilleras – expresiones artísticas plasmadas en bolsas arpilleras (Fresquet, 2021, p. 455).

Más tarde volvió a Europa y permaneció por tres años entre Francia, Ginebra y Suiza. En estas ciudades consiguió mayor difusión de su obra, mostrando instrumentos como: el bombo, el charango, la quena, la guitarra y la percusión folclórica chilena. Además de compartir sus pinturas, esculturas y arpilleras. Esta época fue de un gran impacto en su vida ya que en el año 1964 realizó una exposición de óleos, arpilleras y esculturas en el museo de Artes Decorativas del Palacio de Louvre en Paris, tornándose la primera artista latinoamericana en realizar una exposición en el museo de Louvre. Regresó a Chile en el año 1965, realizó conciertos y grabó más discos junto a sus hijos. Lamentablemente, deprimida por las dificultades atravesadas durante su vida Violeta murió por suicidio el día 5 de febrero de 1967 a los 49 años (Fresquet, 2021, p. 456-457).

Según Molinari: “una artista autodidacta sustentada en fuentes culturales profundamente enraizadas en el substrato folclórico popular” (Molinari, 1995, p. 74). Podemos reconocer en Violeta Parra a una artista que brilló en el canto, la composición, la pintura, la cerámica; en fin, en múltiples dominios de expresiones artísticas. Dos puntos importantes para destacar, en primer lugar, la valoración de las tradiciones populares con la creación y la difusión de estas. En segundo lugar, la capacidad de transitar por distintos dominios expresivos, vinculando diferentes trazos que entrelazan un imaginario común.

Anticuecas

Nuestro trabajo arqueológico nos solicitó profundizar en las composiciones de Violeta Parra y como nuestra performance se basa en la construcción con elementos de las *Anticuecas 1* y *4*, a continuación, hablaremos un poco al respecto.

Como ya hemos observado Violeta Parra es una artista con un vasto nivel de recursos artísticos, enraizados en la música popular. "Violeta Parra componía directamente con la guitarra, fijando las ideas, los motivos, las partes y las composiciones en una grabadora, puesto que no conoció la lecto-escritura musical europea" (Molinari, 1995, p. 74). La intuición fue una gran herramienta para encender el espíritu creativo de Parra, probando ideas a partir de la guitarra. Molinari agrega:

> Resulta inapropiado encasillar el fuerte espíritu rebelde y libertario de Violeta Parra en una determinada corriente musical: la variedad del lenguaje, el rupturismo de las formas, las expresiones divergentes, las licencias que se permite, dejan una huella individual irrepetible. El estilo musical de Violeta trasciende las etiquetas y clasificaciones, es único (Molinari, 1995, p. 75).

Como señala adecuadamente Molinari, no podemos encasillar en un género definido el estilo de Parra. Claramente existe un juego de diferentes elementos y como consecuencia una forma única con un vuelo universal, atravesado por el folclore y la tradición chilena. En estas formaciones de elementos compositivos se destacan la *5 Anticuecas*. Compuestas alrededor del año 1960, son piezas abiertas, asimétricas, muy expresivas, con estructuración definida y con un fuerte lazo con la cueca. Existe en estas una expansión de lo formal, pero conservando y profundizando la estética autentica de carácter y gestualidad musical. Además, transmiten un espíritu libre con la intención de expandirse de su estructura original. Es de suma importancia destacar que el prefijo "anti", hace referencia a dos elementos. En primer lugar, a que son piezas que incorporan componentes musicales de la cueca y el espíritu propio de las mismas pero que no eran cuecas en su totalidad. En segundo lugar, se trata de una paráfrasis a los Antipoemas de su hermano Nicanor Parra. La antipoesía fue una forma de hacer poético que se oponía a las formas predominantes de poesía:

> el término mismo (antipoesía) destacan la oposición binaria y dialógica: se contraponen dos conceptos/ dos tipos de poesía: la de antes y la de Parra. De allí los numerosos estudios críticos de la antipoesía como palimpsesto y re-escritura de modelos rechazados o repensados o los engaños lúdicos parrianos de presentar poemas de otros como si fueran

> los suyos propios, así dándoles una relectura antipoética. Este acercamiento a la antipoesía como oposición binaria también se ha extendido a definir la antipoesía como antinerudiana, concepto reforzado por Parra mismo en su discurso de bienvenida en honor a Pablo Neruda de 1962 y repetido en numerosas entrevistas. Esta yuxtaposición poema-antipoema, antes y después, Neruda/Parra, se refleja también en la relación simbiótica entre el hablante y el lector/oyente de la antipoesía (Gottlieb, 2015, p. 1).

Ambos artistas compartían ideas de rupturas de patrones o formas tradicionalistas de otras culturas, y la reivindicación o reconocimiento de las artes populares chilenas. Palabras que, al colocar el prefijo anti, modulan sus códigos, sus características iniciales y se transforman en un significado contrario. Continuando con las *Anticuecas*, la apertura de la tonalidad es de los elementos más importantes que presentan, Parra logra incorporar modulaciones, cromatismos, atonalismos y también el uso de los 12 tonos (Molinari, 1995, p. 92-94).

El concepto sintáctico de acorde gravitacional y generador es un eje principal en las *Anticuecas*. Este acorde se mueve con relación a los otros, en la *Anticueca 1* se puede percibir en el inicio el movimiento generado de un acorde desplazándose hacia otro, produciendo una sensación de giro alrededor de los mismos. Estos van acumulándose y en su conjunto abren un camino en la obra. En nuestra performance estos acordes gravitacionales hacen su aparición en el final trayendo el espíritu creativo de Parra. Además, en estos acordes conviven elementos interrogativos que no siempre encuentran conclusiones armónicas dando una expansión sonora. La función conclusiva, en algunas ocasiones es evitada, quebrando la tonalidad y modulando a tonalidades lejanas con la incorporación de alteraciones cromáticas con pasajes disonantes (Molinari, 1995, p. 75). Las *Anticuecas* presentan una música que incorpora escalas modales presentes en las músicas campesinas e indígenas que permiten la ampliación y abertura de la tonalidad de la cueca tradicional.

Las *Anticuuecas* fueron una referencia importante para nuestra performance. Descubrimos en estas una fuerte conexión con las regiones geográficas y nuestra historia personal. El código de territorio geográfico estaba muy presente en el aspecto cultural, ya que el ritmo de la cueca es parte de nuestro contexto cultural, es la música de Mendoza. Además, Violeta Parra busca una manera de hacer cueca por fuera de la tradición, para nosotros es una forma de hacer artístico que se relaciona al presente trabajo, ya que proponemos una performance diferente a la tradición de performance.

5.2.3 Astor Piazzolla

En el año 1921nacía en la ciudad de Mar del Plata, Argentina, Astor Pantaleón Piazzolla. Hijo de Vicente Piazzolla, un gran admirador del tango, por lo cual tuvo contacto con referentes importantes del género como Julio de Caro y Gardel desde muy temprana edad. A los 4 años de Astor, la familia Piazzolla se mudó a vivir a la ciudad de Nueva York, una infancia transitada en el Lower East Side de Manhattan, caracterizada por interesantes y diversas melodías para un niño argentino en la década de 1920.

Vicente Piazzolla siempre se interesó por la música, tocaba acordeón y guitarra. También tuvo un roce con la composición de tangos, "el primer bandoneón que tuve me lo regaló mi papá cuando tenía seis años… El tango era esa música que él escuchaba casi todas las noches cuando volvía del trabajo" (Goorin, 1990, p. 133). Los primeros conocimientos de bandoneón que Piazzolla recibió fueron por parte de Andrés DAquila, un pianista argentino que residía en Nueva York. Sus estudios se intensificaron cuando sus clases de música estuvieron a cargo del maestro húngaro Bela Wilda:

> Descubrí la música a los 11 años. La casa de departamentos donde vivíamos en Nueva York era muy larga, llegaba hasta un fondo donde había una especie de patio que daba a otra ventana. Una tarde de verano que andaba por ahí sin hacer nada escuché un pianista que tocaba Bach. A esa edad no sabía quién era Bach, pero quedé hipnotizado (Gorin, 1990, p. 117).

Las clases con el maestro Wilda fueron por intercambio de servicios, los Piazzolla no poseían mucho dinero en ese momento. Por su parte Wilda tampoco se encontraba en un momento de estabilidad económica, por lo cual realizaban un justo intercambio entre las partes: "empecé a tomar clases con el maestro gracias a un pacto: mi mamá le hacía el servicio de manicura gratis y además dos veces por semana le mandaba una enorme fuente de pastas" (Gorin, 1990, p. 117). Con Wilda, Piazzolla tuvo un encuentro con la música de Bach y con la música clásica, adaptaron para bandoneón piezas que originalmente estaban escritas para piano.

El bandoneón era un artefacto muy particular en Nueva York en aquellos años, de hecho, es un instrumento muy peculiar en sí mismo. Este se trata de una especie de concertina alemana, con forma prismática cuadrangular, posee botones en vez de teclas, 38 para la mano derecha y 33 para la izquierda. A su vez cada uno de estos botones puede producir dos notas, dependiendo si la concertina se infla o desinfla. Es un instrumento introvertido, que posee una sonoridad grave que

parece expresar una cierta nostalgia y melancolía que caracterizaba a los inmigrantes que llegaron a Argentina a comienzo del siglo XX. (Azzi, 2000, p. 5). Cuando Piazzolla recibió su primer bandoneón no fue un regalo esperado: "Lo trajo envuelto en una caja, yo me alegré, creí que eran los patines que le había pedido tantas veces. Fue una decepción" (Gorin, 1990, p. 133). Como el bandoneón resultó ser un instrumento extraño, Astor comenzó a llamar la atención de las personas de la zona y a ser reconocido como un niño prodigio entre la colonia latinoamericana de Nueva York.

Cuando Piazzolla atravesaba los 13 años ocurrió un hecho histórico de gran importancia tanto para su vida como para la historia del tango, surgió un encuentro con Carlos Gardel. Su padre talló un muñeco de madera (el tallado en madera era la pasión de Vicente Piazzolla), precisamente un gaucho con una guitarra, que Astor entregó como regalo a Gardel. Además, participó en la película denominada *El día que me quieras*, protagonizada por el cantor. Piazzolla reconoció sobre dicho encuentro: "El único placer que tuve fue filmar con él algunas escenas de *El día que me quieras* - hacía de canillita - y acompañarlo en ciertas oportunidades con el bandoneón que yo recién empezaba a estudiar" (Gorin, 1990, p. 80).

Los Piazzolla deciden volver a Argentina en el año 1937 cuando Astor tenía 16 años. En ese momento su futuro era bastante incierto, comenzó a tocar en algunos eventos pequeños con un trío formado por batería, contrabajo y bandoneón. Con esta formación ya comenzaba a tocar algunos tangos "tuve como un preanuncio de algo importante, fui entrando en la locura del tango" (Gorin, 1990, p. 118-119). En el año 1938 escuchó en la ciudad de Mar del Plata al Sexteto de Elvino Vardaro y luego a Miguel Caló, lo que lo motivó a comenzar una carrera definitiva en el tango. Decidió mudarse a la ciudad de Buenos Aires, lo que significó un momento difícil de atravesar: "fue entonces que sentí la verdadera soledad por primera vez en mi vida… no era fácil meterse en el mundo del tango y conseguir trabajo. No fui directamente de Mar del Plata a tocar con Aníbal Troilo" (Gorin, 1990, p. 119).

Trabajó en la orquesta de Gabriel Clausi, luego en la de Francisco Lauro y en el año 1939, a los18 años, comenzó a tocar en la orquesta de Aníbal Troilo: "Desde mi llegada a Buenos Aires me había convertido en un habitué del Café Germinal, donde actuaba la orquesta de Trolio. Yo lo miraba a él como si fuese un dios" (Gorin, 1990, p. 34). Fueron cinco años acompañando a Aníbal Troilo, Piazzolla reconoció que esa época fue un momento de gran aprendizaje, en donde ocupó el lugar de arreglador, pero la vida de noche y algunos problemas con sus colegas lo llevaron a

tomar otros rumbos: “Entre la bronca que me daba el mundo del cabaret y los problemas que tenía con algunos músicos, se empezó a diluir mi entusiasmo. Es posible también que influyera mi edad, los estudios. La cosa es que haber llegado a tocar con Troilo ya no me parecía la meta final” (Gorin, 1990, p. 48-47).

Comenzó a escuchar a Stravinsky y a través de esa música sintió una motivación importante por aprender más sobre teoría musical. Estudió piano y Arthur Rubinstein le propuso que conociera y estudiara con Alberto Ginastera, se formó durante cuatro años con el gran maestro argentino: “Ahí empezó otra etapa de mi vida. Me acostaba a las cinco de la mañana, dormía dos horas y desde Parque Chacabuco, donde vivíamos, me iba hasta Barracas, al estudio de Ginastera” (Gorin, 1990, p. 119).

En el año 1946 luego de haber sido parte de la orquesta de Aníbal Troilo decide retirarse y formar su propia orquesta. Sus intereses musicales comenzaron a ampliarse y en sus tiempos libres asistía los ensayos de la Orquesta Sinfónica, la música erudita comenzó a ser cada vez más importante en su vida. Compuso nuevas obras y una de ellas fue una *Sonata para piano* que luego fue utilizada como modelo en el Conservatorio Nacional de Música para mostrar las características de una sonata. Según Piazzolla: “Cada vez que la escucho me doy cuenta que tiene poco que ver con el verdadero Piazzolla, y sí mucho con Stravinsky; lo que marca hasta donde me había copado” (Gorin, 1990, p. 120). Fue tal el interés de Piazzolla por la música erudita que estudió piano durante tres años con Raúl Spivak, con el fin de ser concertista, acción que no pudo concretar porque sus pulgares se encontraban dislocados a causa de tocar el bandoneón.

En el año 1949, Piazzolla decide disolver su orquesta y, como él mismo describe, guardó su bandoneón en el placar. Hizo arreglos para música de películas, para orquestas y ocupó gran parte de su tiempo en sus propias composiciones. Por una sinfonía en tres movimientos denominada *Buenos Aires*, ganó el premio Fabien Sevitzky. La premiación era una gran oportunidad, además de presentar su obra también proporcionaba ir a Francia a estudiar con Nadia Boulanger: “Ese viaje, en 1954, fue fundamental en mi vida, creo que marcó una frontera. Fue cuando Nadia dio en la tecla, gracias a esa mujer soy quien soy” (Gorin, 1990, p. 121).

Durante los próximos años de vida, Piazzolla se centró más en la composición de tangos, pero no de manera tradicional, sino utilizando elementos nuevos que otorgaron diferentes sonoridades: “Para liberar el tango de sus pautas tradicionales, Piazzolla empezó a utilizar

tonalidades, colores y ritmos novedosos, así como armonías disonantes para darle más matices a la música" (Azzi, 2000, p. 6).

En 1955, fundó el *Octeto Buenos Aires*, con una novedad, incluyó entre sus instrumentos una guitarra eléctrica, tocada por el maestro Horacio Malvicino. Fue un proyecto que tuvo un gran impacto artístico, pero duró poco tiempo. Piazzolla en ese momento se encontraba con problemas económicos y tuvo que viajar nuevamente a Nueva York. Trabajó haciendo música, acompañó una cantante y hasta formó su propio conjunto denominado *Quinteto de Jazz Tango*, compuesto por: bandoneón, guitarra eléctrica, vibrafón, piano y bajo.

En el año 1959, durante una gira por Puerto Rico recibió un llamado de su esposa quien le comunicó que su padre, Vicente Nonino Piazzolla, había fallecido. Al regresar a Nueva York, unos días después, compuso su pieza más reconocida universalmente - *Adiós Nonino*. Luego sintió que era el momento de regresar a la ciudad del tango, Buenos Aires (Gorin, 1990, p. 61-62). Formó el *Quinteto Nuevo Tango* y esa década fue marcada como su período de destacada producción, con grandes giras y reconocimiento a nivel mundial. Teniendo en cuenta que las nuevas corrientes musicales comenzaban a incorporar instrumentos eléctricos en sus formaciones, en los años setenta formó el *Octeto electrónico*. A finales de esa década creó su segundo quinteto, esta vez integrado por bandoneón, violín, guitarra eléctrica y piano. Fue con esta formación que Piazzolla emprendió grandes giras internacionales y se posicionó como un referente de la música de argentina. En el año 1975 decidió volver a la formación de quinteto, lo que significó un gran crecimiento en su carrera:

> Formé un nuevo *Quinteto* y por muchos motivos tuve la sensación de estar ganando, por fin, la guerra. El *Noneto* me había dejado la cabeza llena de música, lo mismo que *María de Buenos Aires*, todo eso lo fui volcando en el *Quinteto*, en música más elaborada. Creo que crecimos todos, yo escribiendo cosas nuevas y los músicos tocando mejor que nunca. Fueron los mejores diez años de Piazzolla (Gorin, 1990, p. 125-126).

A finales de los años ochenta, la salud de Piazzolla comenzó a tener cierta inestabilidad. El día 5 de agosto de 1990, en la ciudad de París, sufrió una hemorragia cerebral y fue trasladado a la ciudad de Buenos Aires en donde falleció dos años más tarde (Azzi, 2000, p. 11).

Fuga y misterio

Pieza creada por Astor Piazzolla en el año 1968, parte de una obra mayor y de suma importancia para su carrera musical - *Maria de Buenos Aires*. Es una fuga con un tema que posee 12 compases con cuatro entradas. En esta pieza demuestra su maestría y ya su refinamiento en la manipulación de técnicas contrapuntísticas para crear una fuga con elementos de la cultura argentina, el tango. Nuestra performance encontró códigos clave en esta pieza para la creación, ya que esta posee los dos condimentos necesarios para darle sentido a la performance: las técnicas de contrapunto de Bach y la música popular argentina.

5.2.4 Steve Reich

En el año 1936 nace en Nueva York uno de los compositores más importantes del siglo XX, Steve Reich. De familia judía, emigrantes centroeuropeos, Reich entró en contacto con la música desde muy temprana edad por su madre que era cantante de ópera. Además, su abuelo materno era un excelente pianista y, sobre todo, un amante de la música. De niño estudió piano, pero su verdadero interés por la música llegaría en 1950, se trasladó con su padre de Nueva York a Larchmont, y como consecuencia su vida musical se vio influenciada por el jazz, el estudio de la percusión y por el descubrimiento y fascinación de Stravinsky (Tomasello, 2013, p. 17-18).

Reich también posee una formación en filosofía, en 1957 obtuvo su licenciatura. Luego de esta graduación, la cual consideró como una forma de ralentizar sus estudios musicales, decidió estudiar composición con Hall Overton. Destacó que sus gustos musicales estaban más ligado a una música moderna que a la hecha antes de 1970. Más tarde se matricularía en la Juilliard School of Music. En 1959 compró su primer magnetófono, el cual utilizó para grabar algunas de sus actuaciones como percusionista durante algunas jam sessions y para grabar su propia música. A pesar de su interés por la grabación, aún no tenía conciencia de la importancia que esta tendría en su vida musical. Abandonó Juilliard, luego se matriculó en el Mills College de Oakland y estudió en las clases de Luciano Berio. Por aquel entonces los mayores intereses de este estaban en la música electrónica, en particular, en el uso de la cinta magnética y la voz como fuente sonora. La vida en San Francisco lo pusieron en un contacto cercano con el mundo artístico de la ciudad, músicos de jazz como Miles Davis, Kenny Clark y John Coltrane fueron grande influencias (Tomasello, 2013, p. 18). De esta manera fue que fundó su propia banda de jazz, al mismo tiempo

que convivía con géneros como el Rhythm & Blues, la música Soul, y una gran influencia de compositores como Berio y Stockhausen.

La música electrónica y cintas magnéticas empezaron a ser su centro de atención tanto como la música africana y el jazz modal. Estos elementos compositivos comenzaron a ser parte de sus creaciones. Luego de formarse en composición se sintió en completo desacuerdo con el mundo académico y abrió una búsqueda de un nuevo rumbo, un camino personal de experimentación. Paralelamente se desenvolvía como profesor en el Mills College de teoría musical, y también impartía clases de composición en una escuela de música de San Francisco. Estas experiencias en la docencia le permitieron percibir que para llevar adelante su labor como compositor debía entregar más tiempo al trabajo como creador (Tomasello, 2013, p. 19).

En 1966 decidió volver a vivir a Nueva York, siguió trabajando y perfeccionando la técnica mecánica del desfase. Compuso *Come Out*, pieza en la cual la voz de un niño implicado en un disturbio en Harlem se transporta a una interesante red de ocho voces, y *Melodica* en donde el patrón de partida es un paso instrumental en lugar de una voz humana. En 1967 nacieron *Piano Phase* y *Violin Phase*, en los que respectivamente dos pianistas y dos violinistas seguían las estructuras de las piezas aplicando la técnica del desfase. Una nueva concepción de la interpretación musical había sido creada, nuevos retos para el intérprete cambiando su manera de ejecutar, precisaba otra forma de concentración diferente de lo que se aprendía en el mundo académico (Tomasello, 2013, p. 21).

En 1971 crea una de sus obras más importantes: *Drumming*. Por medio de una beca otorgada en el año 1970 por el Departamento de Proyectos Especiales del Instituto de Educación Internacional viajó a Ghana. Durante esta experiencia tuvo contacto con las estructuras armónicas y rítmicas de la música africana y creó *Drumming*. La obra más larga de Reich comprende entre 55 y 75 minutos. Posee en sí misma una experiencia ritual, mística, hipnótica e introspectiva (Tomasello, 2013, p. 22). Es una obra centrada en instrumentos de percusión: bongos, marimba y glockenspiel. Propone variedad de timbres y fue una obra de determinación entre el viejo y el nuevo Reich (Tomasello, 2013, p. 23).

Reconocemos a Reich como uno de los referentes más importantes del minimalismo, realizando aportes que otorgaron nuevas corrientes a la historia de la música. *Nagoya Marimbas* es otro ejemplo de esta nueva visión musical. Como esta pieza es parte de nuestra performance, a continuación, explicaremos algunos puntos importantes.

Nagoya Guitars

Cabe aclarar que *Nagoya Guitars* es una transcripción de *Nagoya Marimbas* que fue escrita para dúo de marimbas en el año 1994. La versión para dos guitarras fue transcripta por David Tennebaum con la colaboración de Steve Reich (Menino, 2015, p. 21). Es por esto por lo que en esta sección hablaremos sobre la pieza original, *Nagoya Marimbas*.

Nagoya Marimbas fue compuesta en honor de la inauguración de la Sala Shirakawa en la ciudad de Nagaoya, Japón y fue un encargo de Sekar Sakura, de la Escuela Superior de Música de Nagoya. Fue estrenada el 21 de diciembre de 1994 en el Shirakawa Hall. *Nagoya Marimbas* se ha convertido en una pieza estándar del repertorio de música de cámara de los percusionistas. Posee dos partes y requiere que cada intérprete utilice únicamente dos baquetas. Según Reich esta pieza requiere de intérpretes fuertes, posee modos japoneses y reconoce que se parece en cierto modo a sus obras de los años sesenta y setenta, con patrones repetidos que son ejecutados en ambas marimbas. Posee uno o más tiempos desfasados y se crea una serie de cánones unísonos a dos voces. Estos patrones poseen desarrollos melódicos, cambian frecuentemente y cada uno suele repetirse unas dos o tres veces. También destaca que esta pieza es considerablemente más difícil de tocar que las anteriores y requiere dos intérpretes virtuosos (Donovan, 2017, p. 9).

El primer patrón que vemos en *Nagoya* se basa en un motivo pentatónico de cinco notas. A continuación, en la próxima imagen un ejemplo del motivo en la versión para guitarra:

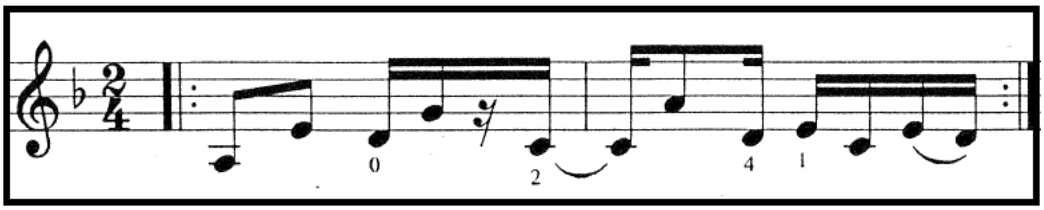



Figura 61: Motivo inicial de *Nagoya Guitars*.

Esta pieza posee influencia de sonoridades de músicas de muchas culturas diferentes del mundo, como por ejemplo de África, China y Japón. Debido a la naturaleza universal de este modo, Reich se apropia del mismo para evocar el sonido japonés que es más perceptible al final de la obra. La melodía ideada por Reich se basa principalmente en saltos, más que en movimientos escalonados. Esta pieza requiere intérpretes virtuosos, ya que cada uno de estos tiene que ser independientemente sólido con su parte para que el producto final sea preciso. *Nagoya Marimbas*

y *Nagoya Guitars* son piezas que requieren de mucha atención al andamento y a los pulsos (Donovan, 2017, p. 10).

5.3 Genealogía

En la genealogía de esta segunda performance nos encontramos con un desafío a resolver. Como también ocurrió en la primera performance, tuvimos que tomar un nuevo camino de construcción por causa de que la idea inicial no llegaba a desarrollarse en su totalidad. Apareció un nuevo con nuevos materiales y la performance tuvo un buen puerto de llegada. Es común que existan este tipo de situaciones en estas formas de creación, de hecho, en pesquisas artísticas de cualquier tipo pueden y deben ocurrir cambios y transformaciones. Según López-Cano:

> el plan de trabajo siempre va a cambiar en el curso de la investigación, independientemente de la información requerida por la institución a la que presentamos nuestro proyecto. A lo largo del proceso se aprenderán cosas, se enfrentarán circunstancias no previstas o se descubrirán detalles de gran riqueza que en un principio no se conocían o no parecían ser tan relevantes (Lopez-Cano, 2014, p. 65).

El proceso va a requerir reajustes porque el trabajo de investigación va a dar como resultado nuevos elementos. Si nos encontramos en movimiento de informaciones las consecuencias de esto es más información para reorganizar. Además, López-Cano agrega: “En la medida que toda investigación supone un aprendizaje del propio investigador, este aprendizaje cambiará sus perspectivas y cálculos iniciales” (Lopez- Cano, 2014, p. 65-66). La performance experimental propone un aprendizaje constante y debemos estar preparados para que este no sea una frustración sino un cambio de perspectiva, un cambio de visión en donde el paisaje pueda ser más viable. Transformar un camino hostil hacia uno con una superficie más amena de recorrer es una forma de continuar sanamente con el trabajo.

En el caso de una performance experimental tomar riesgos y la acción creativa, que ocurren de manera simultánea, pueden traer dificultades y caminos truncos. Pero esto es normal y debe ser aceptado para la fluidez del trabajo, porque como señala López-Cano:

> Si una investigación no altera continuamente su plan original, si este llega intacto al final del proceso, es que algo extraño ha ocurrido. O bien no era necesaria la investigación o bien hemos falseado el proceso en algún momento. A alguien estaremos engañando (Lopez-Cano, 2014, p. 66).

Por esto es importante permanecer abierto a nuevas opciones, a posibilidades de diferentes experimentaciones y a atravesar frustraciones que necesitan de nuevas visiones. En definitiva, aceptar y conciliar con los cambios porque son estos los que permanecen.

En el caso de esta performance nuestros obstáculos y la necesidad de nuevos caminos se presentaron en esta genealogía. Esta fase se trata del descubrimiento y ajuste de las relaciones posibles que pueden ser trazadas entre todos esos materiales recolectados durante la arqueología. En un inicio la performance tenía como objetivo interactuar con elementos de la música tradicional y para esto pensamos en utilizar un motivo del barroco, un elemento que era parte del preludio 998 de Bach. Consideramos que la idea era buena pero lamentablemente las conexiones, vistas desde nuestra forma subjetiva de percepción, no lograban tener un fuerte contenido. Así fue como decidimos buscar un elemento nuevo que tuviese códigos similares con Bach y al mismo tiempo que pudiese conectarse fuertemente con los otros elementos de la performance. En este punto es en donde las características que habíamos reconocido en la obra de Farmache, *Falso Aleph*, toman sentido.

El código presentado por el Territorio Geográfico (Cod.TG) nuevamente fue un elemento esencial. Necesitábamos algo que fuera de Argentina que tuviese conexiones con la vida de Buenos Aires y el *Aleph* de Borges. Entonces entendimos que el tango y Astor Piazzolla son elementos que poseen el código de territorio geográfico con identidad argentina y porteña, que a su vez se conectan por el mismo Cod.TG con los otros territorios de la performance. Además, Piazzolla utiliza elementos del contrapunto en sus composiciones, por eso seleccionamos su obra *Fuga y misterio*. Como último dato de conexión Piazzolla también compartió con Steve Reich el código de territorio geográfico. Ambos compositores vivieron en Nueva York y tuvieron contacto con músicas similares.

Con relación a Steve Reich destacaremos a continuación destacaremos cuatro puntos que relacionamos en el cuadro con el minimalismo.

- En primer lugar, presenta un carácter unitario de la superficie del color y la forma, es decir todo nace desde un punto.
- En segundo lugar, utiliza pocos colores, está en blanco y negro.
- En tercer lugar, hay un uso de formas geométricas, es un círculo y una esfera.

- En cuarto lugar, los elementos que componen la esfera son líneas que se repiten en diferentes direcciones. La repetición de elementos es permanente, una característica importante del minimalismo.

Por los cambios y las reformulaciones de caminos fueron dos experimentos que realizamos durante esta genealogía. A continuación, expondremos solamente el desarrollo que llegó a completarse.

5.3.1 Creación del rizoma

El rizoma[45] se trasformó en la herramienta clave para reconocer las conexiones con clareza, entonces el camino a tomar fue la construcción de uno. Nuestra forma de elaboración se basa en colocar los elementos en un plano o territorio y comenzar a reconocer, de acuerdo con los datos recolectados en la arqueología, conexiones posibles.

Durante las observaciones comenzamos a percibir que existía un factor que generaba relaciones de manera más natural. Este realizaba diálogos entre la mayoría de los elementos, nos referimos al código de territorio geográfico. Piazzolla fue un elemento que conectaba por medio del Cod.TG a casi todos los territorios. Claro está que es argentino por lo cual ser parte de la misma región ya trae consigo un contenido fuerte para crear vínculos performáticos, pero también tenía una conexión con Steve Reich por su experiencia en Nueva York. Por esto conseguimos conexiones con otras zonas geográficas.

[45] Ver página 26 explicación de rizoma.

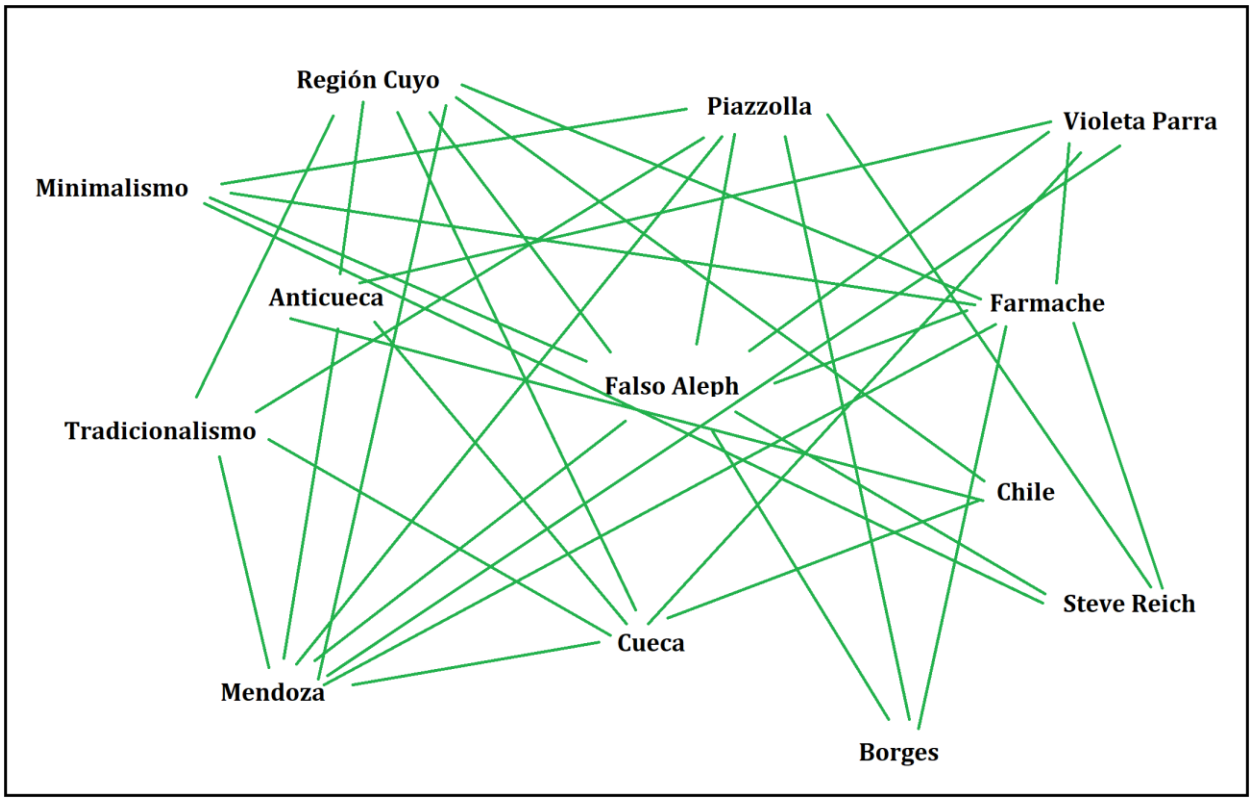


Figura 62: Ejemplificación de rizoma con sus elementos, con el *Falso Aleph* en el centro, como eje.

5.3.2 Conexiones para la performance

Para continuar nombraremos las conexiones resultantes de nuestro proceso de genealogía, así luego pasar a nuestro montaje y práctica de la performance. Los presentaremos a partir de los elementos que consideramos como generadores de la performance.

Falso Aleph: este elemento es el principal generador, ya que fue el punto en donde todo comenzó para la creación de la performance, se conecta con:

- Piazzolla, por Argentina y la música popular
- Minimalismo, por sus características pictóricas
- Farmache, porque es su creador
- Violeta Parra, por la región en donde fue creado
- Región de Cuyo y Mendoza
- Cueca, por la región de Cuyo
- Borges, por el *Aleph*

Región de Cuyo: este elemento posee características territoriales (código de territorio geográfico), que abarca Mendoza y Chile. Es conectado con:

- Farmache
- *Falso Aleph*
- Violeta Parra
- Cueca

Violeta Parra:

- Chile, país de origen
- Mendoza, por la región, provincia cercana a Chile
- Cueca, música folclórica de Chile
- *Falso Aleph*, por la región de Cuyo
- *Anticueca*, composiciones de Violeta Parra

Astor Piazzolla: Abre conexiones también por la música popular de argentina, el Tango:

- Minimalismo, por el tratamiento del motivo con el mínimo de material y su repetición
- Tradicionalismo, por utilizar elementos de la tradición europea para su creación
- Borges, por Buenos Aires, Argentina
- Farmache, por Argentina
- Steve Reich, porque ambos compositores fueron influenciados por la cultura de Nueva York

Steve Reich:

- Minimalismo, por ser un referente del estilo
- Piazzolla, como mencionamos anteriormente, por su paso y su contacto con Nueva York

Destacaremos nuevamente que el código de territorio geográfico está muy presente. Esta descripción de los elementos nos permitió la organización de la performance. A partir de ahora presentamos el tercer y último paso de la metodología - Problematización a través de la práctica.

En donde todos los elementos ya investigados y luego de haber sido analizados pasan a su montaje en una performance experimental.

5.4 Problematización a través de la practica

A través de todo el proceso descripto anteriormente la performance fue encontrando su identidad. Decidimos que su estructura sería organizada en cuatro sesiones, más una quinta final, con función conclusiva, cadencial. Las sesiones deberían encerrar en sí mismas características que hicieran de estas unos territorios con voz propia y al mismo tiempo fueran parte de algo mayor. Encontramos una vía de solución en el concepto de desterritorialización, reterritirialización y territorio (ver página 30 para profundizar en el concepto). En el sentido de que para la creación desterritorializamos elementos de otras piezas y los reterritorializamos en un nuevo territorio que fue nuestra pieza, *Diálogos a través de un Falso Aleph*.

5.4.1 Sesiones de *Diálogos a través de un Falso Aleph*

Antes de comenzar a explicar cada una de las sesiones, es necesario aclarar algunas palabras que constituyen el nombre de la pieza. *Diálogos a través de un Falso Aleph* fue definido por causa de que la pieza tiene como origen el cuadro de Farmache, *Falso Aleph*. A partir de este territorio es que las multiplicidades se expanden y se produce un dialogo entre diferentes elementos. Además, tomamos como inspiración una frase que Farmache dijo sobre su obra: “razonamientos lógicos, leyes, enunciados y sin saber muy bien para qué, pero con la convicción y el convencimiento justo confluyen, dialogan y conviven” (Farmache 2023). La palabra “dialogo” inspiró a que los diferentes elementos constituyentes de la pieza se relacionaran a través de un dialogo que tuviese su génesis en el cuadro. A continuación, los nombres de las 4 sesiones:

1. *Parra en quintas*
2. *Nagobot*
3. *La razón de la Fuga*
4. *Juegos violetas*

5.4.1.1 *Parra en quintas* (min. 00:00 a min. 1:48)

El nombre de la sesión ya expone los dos elementos principales – Violeta Parra y la utilización de intervalos de quintas ejecutados de diversa manera. Las quintas fueron extraídas de las *Anticuecas*, composiciones de Violeta Parra (ver página 114 *Anticuecas*). Fueron utilizados elementos de las *Anticuecas 1* y *4*. A continuación, en las figuras siguientes podemos observar los motivos utilizados:

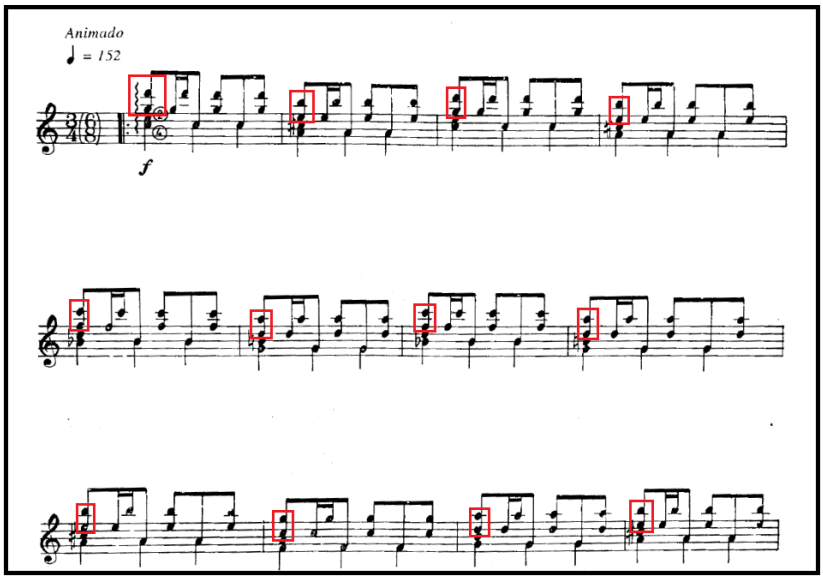


Figura 63: Quintas en frases de la *Anticueca 1*, Violeta Parra.

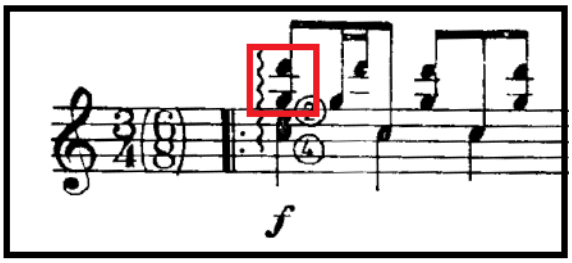


Figura 64: Quintas formadas entre la nota quinta y la noventa del acorde.

Las quintas son parte de un acorde Mayor con novena, nosotros decidimos utilizar las quintas que se forman entre la nota quinta del acorde y la novena. Ese es el comienzo de nuestra pieza, las quintas quedan suspendidas por medio de la utilización de un pedal de prolongación del sonido. Esta prolongación de quintas hace una conexión inmediata con las líneas suspendidas y largar del cuadro. Luego es presentado el motivo de la *Anticueca 4*, interpretado de manera original como está en la partitura, lo podemos apreciar en la siguiente imagen:

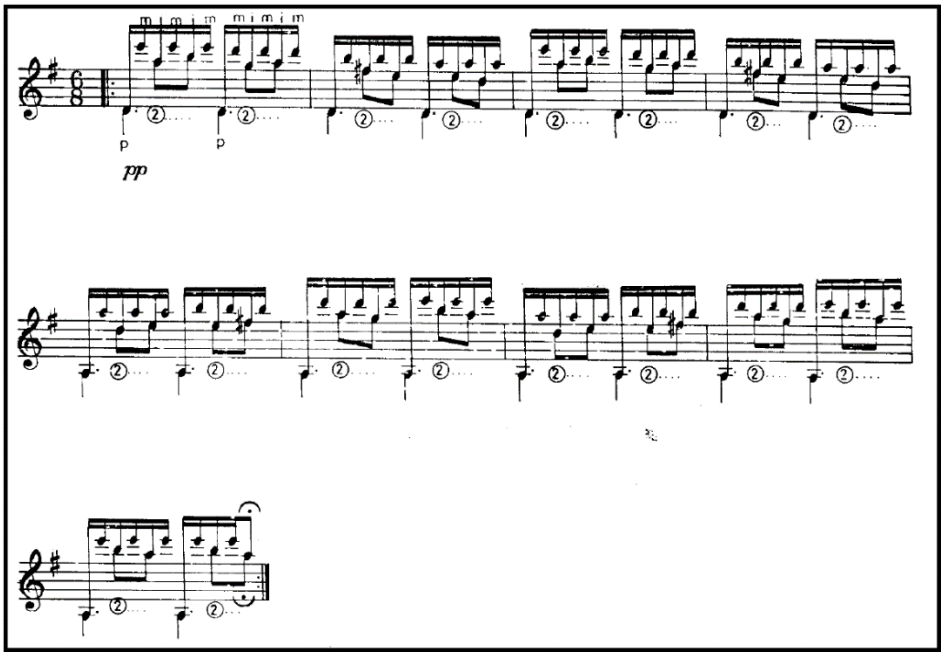


Figura 65: Motivo inicial de *Anticueca 4* (c.1-c.9).

A partir de aquí empieza un juego con el traslado de las quintas a otros registros. Con la utilización de un pedal que permite la grabación de trechos musicales, quedan de fondo otras quintas pero esta vez en el registro más grave. Para llegar a un registro con mayor contraste de lo agudo se utilizó una scordatura que contiene la 6ta cuerda en "re".

Es necesario destacar una de las tantas particularidades que permite GuiaRT en nuestra performance. Cuando algún elemento melódico es grabado este puede ser ejecutado por medio del ataque a alguna cuerda determinada, las cuales son previamente seleccionada para cumplir con la acción, y a su vez este motivo grabado puede ser presentado con variaciones. En nuestro caso, en esta primera sección, decidimos que las cuerdas encargadas de disparar las grabaciones fueran la segunda, la cuarta y la quinta. Esta decisión no es al azar, es previamente analizada para poder dar más interacción a la pieza, estas tres cuerdas son las más atacada durante el segundo motivo presentado – *Anticueca 4*. Entonces luego de grabar las quintas en la región grave de la guitarra volvemos a presentar el motivo de la *Anticueca 4*, pero ahora con variaciones, las quintas son aumentadas y disminuidas. Farmache describía lo siguiente sobre el cuadro: "Salir del plano, construir esculturas en dos dimensiones, formas amorfas que giran y se mueven" (Farmache, 2023). La utilización de quintas aumentadas y disminuidas es para realizar esa conexión con formas amorfas. Las quintas disminuidas presentan una sensación de angustia y nos acerca a una

sonoridad amorfa. Esta conexión y diálogo es dada durante la aparición del cuadro. Es de suma importancia para el intérprete permitirse escuchar la grabación, dejar que las variaciones propongan interacciones para ir atacando cuando la pieza lo necesite, de esta manera el diálogo de desenvuelve fluidamente.

Otro dato importante para destacar de GuiaRT, es que las dinámicas cumplen también un papel de variación, otorgan una posibilidad más al interprete. Al realizar un ataque suave o *pp*, los elementos que están grabados pueden sonar con mayor volumen; y cuando atacamos con mayor fuerza *ff,* los elementos grabados salen con menor volumen. Esto nos permite que durante esta primera sesión se genere una interacción permanente entre: quintas que están siendo ejecutadas en diferentes registros, quintas que han sido grabadas, quintas apareciendo con variaciones y quintas que son ejecutadas por el intérprete basadas en los motivos de Violeta Parra. Sumando también las diversas dinámicas que pueden ser controladas por la intensidad de ataque.

En cuanto a la imagen, durante esta sesión el cuadro va apareciendo de a poco, desde un lugar oscuro en un recorrido que va proponiendo mayor clareza. La sesión finaliza con las quintas sonando, tanto las que están grabadas como las que están sostenidas y también las que están siendo ejecutadas por el intérprete, en un diálogo de dinámicas. Mediante un pedal de cambio de sesión, damos lugar a la segunda sesión en la cual los elementos grabados desaparecen.

Recordaremos que la conexión que existe entre Violeta Parra y el *Falso Aleph*, es la del Territorio Geográfico (Cod.TG). Farmache es de Mendoza y Violeta de Chile, es compositora de cuecas y la cueca es un género musical desarrollado en Cuyo. Ambos artistas comparten, a pesar de estar en diferentes países, zonas geográficas cercanas. Por esto es por lo que pensamos como una idea interesante presentar el cuadro de a poco, un territorio que se va aclarando y afirmándose.

5.4.1.2 *Nagobot* (min. 1:48 a min. 3:45)

Esta segunda sesión posee una de las características más relevantes de la pieza en general, aquí se hace presente el minimalismo. Este concepto fue uno de los genes productores de la pieza, Farmache destacaba el minimalismo en su obra y ese fue el concepto clave a explorar.

Como el minimalismo era una fuente para la creación decidimos emplear elementos de algún compositor del movimiento. Previo al inicio de la pieza nos encontrábamos trabajando en dúo una pieza del compositor norteamericano Steve Reich, representante del minimalismo. De esta manera fue que los motivos para los diálogos de esta sesión fueron extraídos de su composición

Nagoya Guitars (1994). Esta pieza fue inicialmente escrita para dúo de marimbas - con el nombre de *Nagoya* - y posteriormente fue arreglada para dúo de guitarras (ver página 124 sobre *Nagoya*). Es interesante observar en esta obra que la primera guitarra presenta el motivo principal de la pieza creando una base firme, a la cual se le suma segunda guitarra de manera gradual saliendo del silencio. Además, las guitarras nunca tocan al unísono, lo que crea en sí mismo un efecto rítmico que caracterizará a la obra durante toda su ejecución (BRANSON, 2011, p.24). En la siguiente figura podemos observar el fragmento inicial de *Nagoya Guitars*:

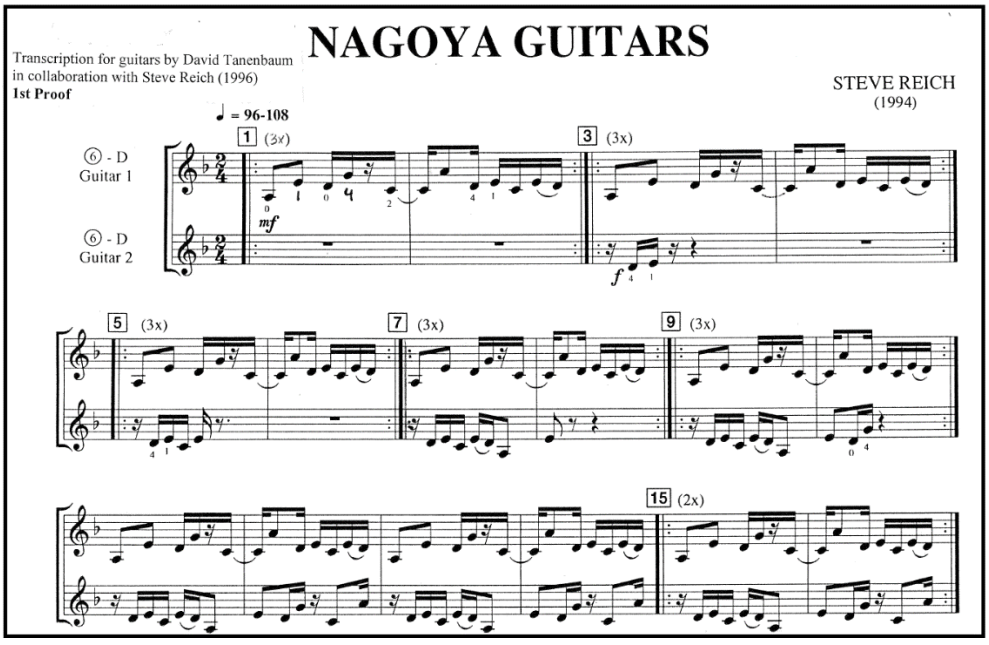


Figura 66: Inicio de *Nagoya Guitars* (c.1-c.16).

Para mantener la sensación minimalista pensamos en utilizar pocos elementos y la repetición de estos. Fueron seleccionados tres motivos de *Nagoya*, cabe aclarar que los motivos son de la primera guitarra y en la pieza los fuimos utilizando en un orden diferente al que aparecen en la pieza original de Reich. Para su organización hemos decidido nombrarlos como: N1, N2 y N3. De esta manera será más fácil entender y ordenar la explicación de los diálogos y la interacción en nuestra performance. A continuación, en las siguientes figuras podemos observar los motivos:

N1:

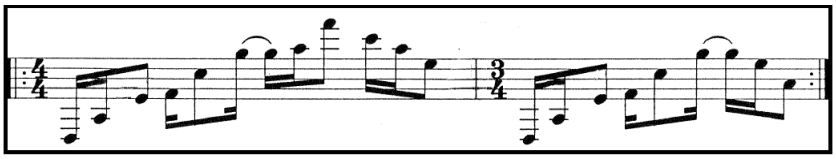



Figura 67: N1, motivo de *Nagoya* (c.62-c.63).

N2:

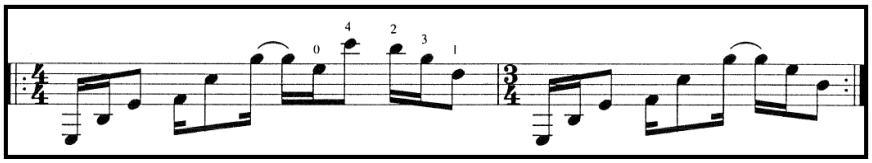


Figura 68: N2, motivo de *Nagoya* (c.71-c.72).

N3:

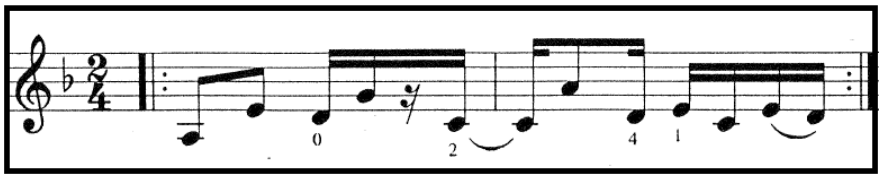



Figura 69: N3, motivo principal de *Nagoya* (c.1).

Esta segunda sesión comienza con la introducción del motivo N1, pero presentado de manera fragmentada en tres frases y dejando sostenida la última nota de cada fragmento. Luego de que la última nota queda sostenida por medio del pedal de prolongación, es grabado el motivo N1. Como en la primera sesión también comienza un dialogo entre lo que está grabado y lo que está siendo tocado por el intérprete. Es alternado el motivo NI con el N2 y el dialogo de dinámicas comienza a tomar mayor fluidez. Recordaremos que es necesario que el intérprete deje lugar a la escucha de los elementos con variaciones que proponen las grabaciones.

El *Falso Aleph* comienza a ser más claro su brillo es cada vez más presente. La idea de las multiplicidades de muchos sonidos sonando al mismo tiempo con diferentes dinámicas y colores traen un recuerdo al *Aleph* de Borges con la visión de todos los puntos en un mismo punto.

Hablaremos un poco sobre la decisión del nombre de la sesión, *Nagobot*. Esta elección es por parte de devenir de la construcción de la piza que resultó en una combinación de palabras. Ya hemos hablado un poco al respecto en la performance anterior *Una mediocracia cheia de dedos*. La utilización de dos palabras haciendo un juego y creando algo nuevo. Silvio Ferraz describe lo siguiente: “Tenemos las lenguas, los gestos, el habla, las señales, todos aquellos códigos que no aceptan solo una transcodificación pero piden una decodificación, o sea su traducción” (Ferraz,

2008, p.7-8, traducción nuestra[46]). El nombre de la pieza necesita su traducción, las palabras poseen códigos. En nuestro caso usamos las palabras "Nagoya", nombre de la pieza de Steve Reich; y "robot", nombre que hemos colocado al efecto sonoro que utilizamos en la guitarra durante toda la segunda sesión, que se asemeja a un timbre robótico (Spectral Warp). Ferraz continua: "Palabras se intermodulam también, interfieren unas en las otras generando verdaderas palabras-síntesis" (Ferraz, 2008, p.8, traducción nuestra[47]). Es decir, una palabra puede fusionarse con otra y producir una nueva, haciéndose parte de algo nuevo, como en el caso de *Nagobot*. Esta es una síntesis de los elementos más importantes de la sesión y a su vez una síntesis del lenguaje del cuadro, el minimalismo.

Finalizando la sesión sucede una fusión de motivos, algo relacionado con la utilización de dos palabras, pero en este caso de dos motivos. Hace su aparición el motivo N3, que a su vez es el inicial y principal de *Nagoya*, y comienza a dialogar con N1 y N2. El motivo N3 es grabado y comienza a interactuar con lo que se está ejecutando en el momento. Las cuerdas encargadas de disparar las grabaciones son la 3ra, 2da y 1ra, porque que nos permite realizar una interacción con mayor fluidez con la región grave, creando así una constante comunicación entre los elementos. La sesión finaliza con un silencio total y la imagen del cuadro desaparece.

5.4.1.3 *La razón de la fuga* (min. 3:45 a min. 6:10)

El devenir puede traer dificultades como también accesos a nuevas salidas o caminos que pueden ser reaprovechados y dar soluciones. Durante la elaboración de la sesión nos encontrábamos trabajando para una presentación artística en donde el tema principal era la música argentina, el nombre del evento era "Noches Argentinas". En este concierto uno de los principales exponentes musicales que sería interpretado era Astor Piazzolla, y una de las piezas que componía el programa era *Fuga y misterio*.

Uno de los objetivos de esta performance era deconstruir una estructura de la tradición y tener la posibilidad de utilizar técnicas del contrapunto. Pensamos que sería una buena opción usar un exponente de la música popular argentina con formación erudita. Por esto Astor Piazzolla y su obra *Fuga y misterio* fueron los elementos/territorios más adecuados. En síntesis, ahora las

[46] Temos as línguas, os gestos, a fala, os sinais, todos aqueles códigos que não aceitam apenas uma transcodificação mas pedem uma decodificação, ou seja sua tradução.
[47] Palavras se intermodulam também, interferem umas nas outras gerando verdadeiras palavras-sínteses

conexiones posibles eran muy fuertes: Argentina, Borges (*Aleph*) y el tango, contrapunto, motivo de fuga, música popular y erudita. Fue por esto por lo que denominamos a la sesión como *La razón de la Fuga*.

A continuación, en la figura siguiente presentamos el tema principal de la pieza seleccionada para esta sesión, *Fuga y misterio*:

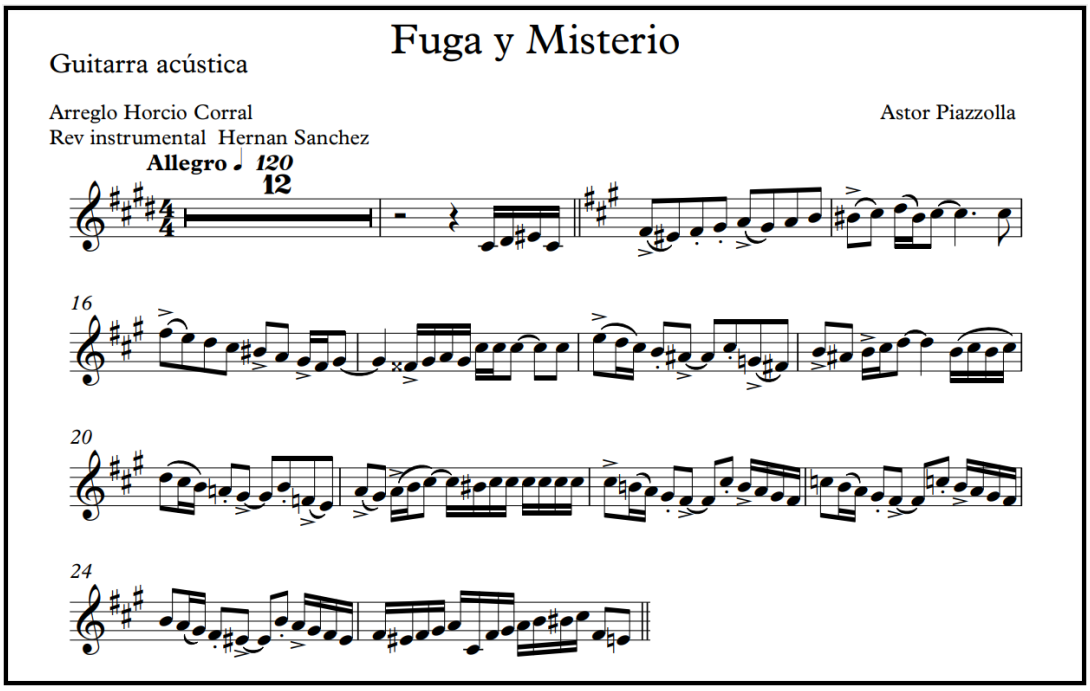


Figura 70: Tema principal de *Fuga y Misterio*. Astor Piazzolla.

Son utilizados 3 fragmentos para comenzar que denominaremos como: P1, P2 y P3. Los presentados en diferentes alturas. A continuación, en las figuras siguientes los pequeños motivos:

P1:

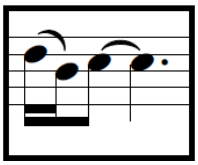


Figura 71: P1, pequeño motivo de *Fuga y misterio*.

P2:

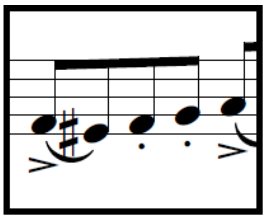


Figura 72: P2, pequeño motivo.

P3:

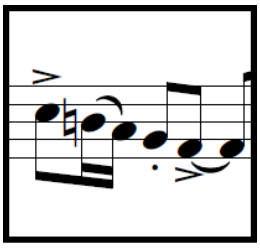


Figura 73: P3, pequeño motivo.

La sesión comienza con el silencio que había quedado del final de la sesión anterior. Este silencio funciona como transición. Los fragmentos son cortos con el fin de no revelar el tema de la fuga. Como el código que conecta es el misterio de *Fuga y misterio*, buscamos una conexión del silencio con la pantalla negra y la aparición de los motivos de una manera justamente misteriosa, y para eso es necesario mostrarlos de a poco. Estos pequeños motivos son grabados en alturas diversas y los mismos serán disparados por las cuerdas 3ra, 4arta y 5ta; siempre con sus variaciones.

Luego es presentado un fragmento más largo del tema dos veces en diferentes alturas que también es grabado, pero esta vez ya comienza a revelarse el misterio y Piazzolla es más presente. A continuación, en la figura siguiente, el motivo.

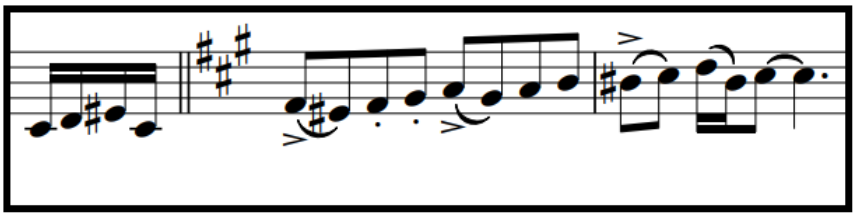



Figura 74: Fragmento del inicio del tema de la fuga de *Fuga y misterio*.

Ya con este fragmento expuesto comienza un momento de revelación del tema cada vez más amplio. Siempre con el juego de ser ejecutado en diferentes alturas, puede presentarse entero

o fragmentado. A continuación, en la siguiente figura presentamos los fragmentos que son grabados en el inicio, en color rojo el primero en verde el segundo y en violeta el tercero:

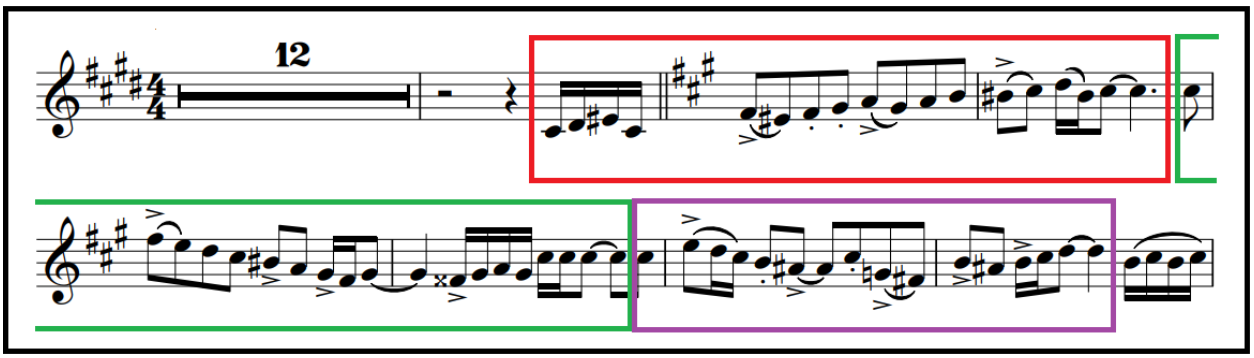



Figura 75: Tres motivos del tema de la fuga que son grabados.

Estos tres motivos quedan grabados y son disparados por la 3ra, 4ta y 5ta cuerda, esto fue determinado porque el tema en gran parte es atacado en estas cuerdas, entonces siempre van a estar circulación. Finalmente, el tema es presentado entero dos veces, la primera de manera textual y la segunda quebrando las alturas durante su ejecución en diferentes fragmentos. Las dinámicas están programadas para sonar, al contrario, es decir, si se ataca piano la cuerda la grabación va a salir fuerte y si se ataca fuerte la grabación va a salir piano. Entonces pueden generarse sincronicidades por medio de dinámicas, o dejando sonar, o atacando muchas notas o pocas notas, o tocando solo una nota. En definitiva, siempre existe la concepción que proponía Farmache de su *Falso Aleph*: "construir esculturas en dos dimensiones, formas amorfas que giran y se mueven en la infinitud del negro profundo" (Farmache, 2023). El código de formas amorfas sigue en conexión entre el cuadro y la música. Los motivos parecen ser deformados con sus variaciones y escapan de su forma inicial, de su estructura melódica y se transforman en elementos amorfos, los cuales están presentes en el cuadro.

El cuadro por su parte va haciendo su aparición nuevamente de a poco desde el negro total en la pantalla hasta llegar a su presentación en su formato original. El final de la sesión es definido por la introducción de la próxima sesión por medio de la presentación del motivo principal de la *Anticueca 1*. Este hace su entrada de a poco a partir de un *pianissimo*, son acordes mayores con novena que se entremezclan con los motivos de Piazzolla. Estos pasan a ocupar un lugar de segundo plano haciendo un fondo para el paso a la próxima y última parte. De esta manera hacemos un llamado a la reexposición de la pieza y última sesión: *Juegos violetas*.

5.4.1.4 *Juegos violetas* (min. 6:10 a final)

Este nombre fue seleccionado porque esta sesión es una reexposición de la primera, pero ahora con los motivos de Violeta Parra tocados explícitamente, con la intención de crear un juego entre estos y produciendo disrupciones. Los acordes mayores con novena, que fueron utilizados como transición, son atacados al mismo tiempo que es presionado el pedal de prolongación de sonidos, lo que comienza a generar una atmosfera de confusión con sonidos quebrados y granulados.

En esta sesión un nuevo pedal se suma a la ejecución - el de afinación. Este posibilita el cambio de octava, tanto hacia lo grave como hacia lo agudo, de las notas que han quedado sostenidas sonando, generando un nuevo elemento de movimiento sonoro que es controlado por el pie. Entonces, en primer lugar, aparece toda la frase inicial de la *Anticueca 1*, revelando de donde eran originarias las quintas que se presentaron en la primera sesión, en el inicio de la performance. A esto continua un juego de quintas pero esta vez solo son atacadas en la quinta y sexta cuerdas en el registro grave generando intensidad. Estos elementos interactúan con los sonidos granulados que quedaron sostenidos previamente por el pedal de prolongación. Esta base comienza a ser manipulada con el pedal de afinación sumando sonidos de a poco hasta llegar a una confusión del dialogo sonoro. Este climax es acompañado en la imagen por un acercamiento del cuadro hasta conectando con la intensidad, que luego comienza a alejarse de a poco.

Este momento de caos llega a su calma con la prolongación de las quintas que iniciaron la performance y luego la aparición del motivo de la *Anticueca 4*:

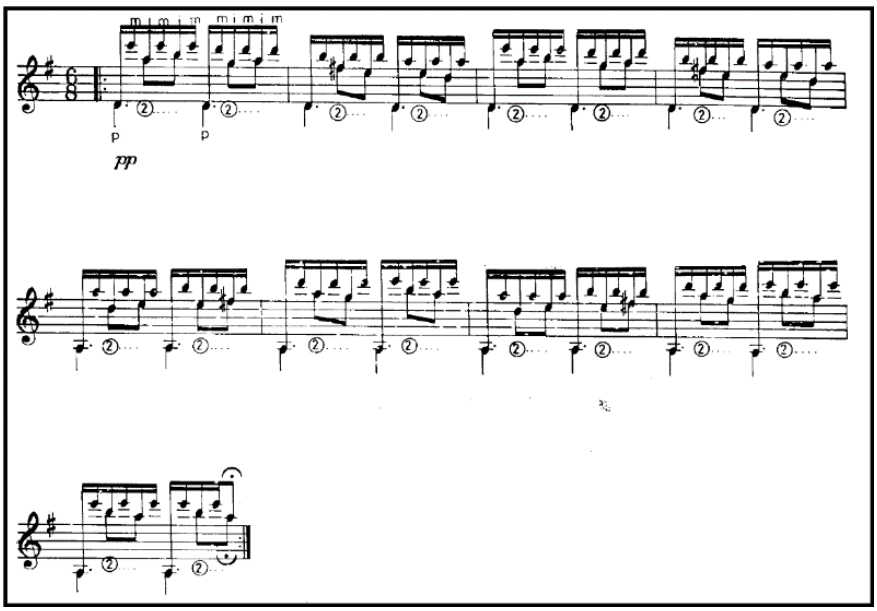


Figura 76: Inicio de la *Anticueca 4*. Violeta Parra.

Finalizando el motivo melódico de la *Anticueca 4* son prolongadas tres notas al unísono, es una nota "la" que es la última de la frase. Con ese piso sonoro mudamos al último preset, en donde la guitarra retoma el timbre robótico de la segunda sesión y es ejecutado el N3 (motivo 3, de la segunda sesión) motivo inicial de *Nagoya*, figura 81:

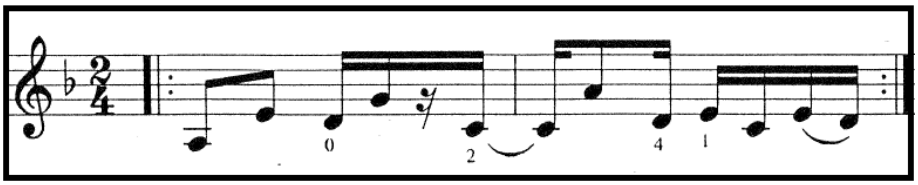



Figura 77: Motivo inicial de *Nagoya*. Steve Reich.

La última nota del motivo, un "re", queda sostenida por medio del pedal de prolongación y de inmediato el pedal de afinación modifica la nota hacia el campo sonoro agudo. En la pantalla el *Falso Aleph* sigue alejándose hasta llegar a transformarse en un punto y hace su aparición la siguiente frase: "un Aleph es uno de los puntos del espacio que contiene todos los puntos". La performance ha llegado a su fin.

5.5 Conclusiones de la segunda performance - *Diálogos sobre un Falso Aleph*

Consideramos valido destacar que esta performance contiene un proceso creativo que trabajó más con la ejecución sonora que con la imagen. La performance anterior, *Una Mediocracia cheia de dedos,* supuso un foco más protagonista de la imagen.

Este nuevo cuadro - *Falso Aleph* - nos propuso un desafío diferente, pasamos de trabajaro con un cuadro colorido en la performance anterior a uno en negro y blanco. Esta dificultad se transformó en una nueva oportunidad, ambas piezas son un fruto de la imagen, pero en el caso de *Diálogos a través de un Falso Aleph*, la guitarra junto con GuiaRT tomaron protagonismo de los movimientos.

Sin dudas GuiaRT fue una herramienta que propuso un trabajo de dedicación y experimentación. El trabajo con este instrumento requiere de práctica, tanto como con la guitarra sola. Nuevos movimientos corporales aparecen y se suman a las dificultades ya existentes de una performance. Puede ser que posibilite liberarnos de estructuras, pero al mismo tiempo para llegar a esa liberación se necesita de antes un desarrollo técnico para la utilización de los pedales, una independización de otros miembros corporales.

El trabajo con pedales requiere coordinación. Para que las ideas fluyan y sean funcionales a una pieza, es necesario coordinar, escuchar, dar lugar a los silencios y atacar cuando el instrumento lo propone. Tratase de un nuevo trabajo de percepción auditiva y motora. En definitiva, es entrar en otro tipo de estructura. Existen una estructura en todo, es imposible librarse de ellas, pero algunas son más o menos liberadoras dependiendo de lo que se considere como libre. En el caso de la estructura que nos proporciona GuiaRT, es una estructura libre para la creación, y en si mimo un sinfín de oportunidades, lo que para nuestro entender es una liberación positiva que propone grandes posibilidades creativas.

Una vez más nos encontramos con el desafío de retomar otro camino, como conclusión entendimos, de manera más que gratificante, que es posible encontrar conexiones sólidas por medios que resultan ser conectores, como lo fue el caso de la región geográfica, del código Territorio Geográfico (TG). Elementos que pertenecían a un mismo país o que, como en el caso de Steve Reich y Piazzolla, habían absorbido culturas de ciudades en común.

GuiaRT es una nueva herramienta que puede propiciar un camino de nuevas maneras del hacer musical en la interpretación/creación. Con un estudio todavía más intenso en un futuro, puede traer nuevas formas de entender el universo sonoro. Con los medios para generar sonidos

simultáneos y gran variedad de timbres, el concepto de pequeña orquesta de la guitarra ahora es ampliado hacia un camino de gran orquesta, con la compensación de utilizar posibilidades tímbricas de una amplitud enorme.

6. Tercera performance - *Cuatro fantasías Farmache*

Link de la performance: https://youtu.be/bXyPvY9Le6Y

Esta tercera performance fue un resultado del trabajo colectivo como operadores creativos de: Eduardo Campolina, Renato Mendes, Sebastián Barroso y Sérgio Freire.

Comenzaremos esta última parte del trabajo haciendo una breve explicación sobre el contexto en el cual nos encontrábamos al momento del inicio y desarrollo de esta tercera performance. Esta etapa comenzó a partir de agosto de 2023, durante la disciplina *Creación interactiva con la guitarra Guiart* (*Criação interativa com o violão guiaRT),* ofrecida por el Programa de posgraduación en Música de la UFMG, coordinado por el profesor Dr. Sérgio Freire. Fue un desarrollo que cuasi se desenvolvió en simultaneo con la pieza anterior, *Dialogos a través de un Falso Aleph*. Consideramos que esta performance fue una especie de consecuencia de la performance anterior por cómo se desarrolló el proceso. La disciplina tuvo continuidad durante el año 2024 y fue transformándose en un espacio de creación colaborativa, una especie de grupo de pesquisa experimental. Además, para este fin tuvimos el privilegio de utilizar los recursos disponibles en el Laboratorio de Performance con Sistemas Interactivos – LaPIS, ubicado en la Escuela de Música de la UFMG.

Ya hemos hablado sobre GuiaRT en el capítulo anterior, pero consideramos pertinente para el lector hacer un pequeño recordatorio. GuiaRT es un sistema interactivo creado a partir de una guitarra con cuerdas de nailon que está equipado con un captador piezo hexafónico y con un captador de contacto. Permite la trascripción simbólica de datos de audio extraídos en tiempo real durante la ejecución del instrumento, a esto se le suma la utilización de pedales que accionan presets programados por Max/MSP.

Este fue el contexto/ambiente de trabajo que por medio de reuniones y ensayos generó, luego desarrolló y más tarde ejecutó la tercera y última performance del presente trabajo que denominamos *Cuatro fantasías Farmache*. Esta pieza fue el resultado de un proceso que abarcó desde la primera performance - *Una mediocracia cheia de dedos* – hasta la segunda performance – *Diálogos a través de un Falso Aleph*. El camino recorrido durante la investigación del doctorado

nos llevó a, en primer lugar, trabajar con la performance de tipo experimental. En segundo lugar, ya en la etapa final del doctorado, trabajar con la guitarra GuiaRT.

Junto a colegas y profesores intercambiamos ideas con el fin de crear una performance durante los encuentros realizados en la disciplica *Criação interativa com o violão guiaRT*. Con el devenir del tiempo y la maduración intelectual que propone la asistencia periódica a clases y el trabajo con convicción, las reuniones se transformaron en una forma de trabajo y creación con perspectiva colectiva. Como puntapié inicial comenzamos a trabajar con la observación, trajimos las obras de Farmache para comenzar a elaborar. Esta vez el foco de creación fue una serie de pintura denominada *Mentiras explícitas*. A continuación, desarrollaremos sobre estas.

6.1.1 *Mentiras explícitas*

Según Farmache *Mentiras explicitas* debe su nombre a las mentiras que uno mismo se inventa, que uno mismo se cree, y que uno mismo se crea con relación al mundo y con la vida para actuar en consecuencia. Según Farmache:

> Tienen que ver con un proceso que, aclaro que no soy pintor o nunca hice mucha pintura, y quería indagar por ahí. En ese proceso, en esa búsqueda me sentí de alguna manera un mentiroso a mí mismo, como que "¿qué estoy haciendo?" "no me sale…", y a la vez bueno, "¿cuándo uno sabe lo que está haciendo…?" En ese punto de partida me encontré con cuánto uno se miente a sí mismo y cuánto uno se cree su propia mentira, y cuánto de esa mentira le transmite a los demás (Farmache, 2024).

La creación de esta serie de obras denominada como *Mentiras explícitas*, nace por tres factores. El primer factor, fue la necesidad de Farmache de pintar en acrílico, hacía un tiempo que él no pintaba, ya que la mayor parte de su obra es con relación al grabado. Él mismo nos comentó que se preguntó por qué no hacerlo si tenía todos los materiales y las ganas para producir. El segundo factor, fue una exposición que tenía en un futuro cercano a aquel momento, la cual iría a compartir con otros dos pintores. El tercer factor, fue el objetivo de producir algo para el presente trabajo. Ya habíamos trabajado anteriormente en las otras dos performances con obras de Farmache, pero para esta le pedimos su colaboración y que crease algo para producir una tercera performance. Esta idea de trabajo en conjunto a partir de la obra que él iba a producir produjo una abertura a nuevos movimientos. Farmache nos comentó que, cuando le hicimos el pedido de las obras, su pensamiento creativo tuvo una directa ligación con el sonido. En las performances anteriores las pinturas utilizadas ya existían y no estaba pensada con relación al sonido. Es decir,

podía estarlo, pero no era el objeto de génesis principal. En cambio, en *Mentiras explícitas*, Farmache comenzó a crear a partir de ideas sonoras y decidió dar condimentos que situasen a las obras más cerca del sonido (Farmache, 2024).

La serie contiene seis pinturas, acrílicos: *Sónicos, Oda, Mudra, Tsunami, Recuerdos geométricos* y *Ovni*. Para darle una estructura de cuatro grandes partes a nuestra performance decidimos utilizar cuatro de las seis obras: *Sónicos, Oda, Mudra y Tsunami*. Estas fueron elegidas porque percibimos que, con relación al nombre y a los elementos visuales de los cuadros, podían combinar mejor con las ideas sonoras que podíamos llegar a desarrollar. Al colocar una al lado de la otra en la organización de la performance, el dialogo sonoro era fluido y a su vez se contrastaban de manera tal que generaba más elementos para las transiciones. A continuación, podemos observar las obras en las siguientes figuras:

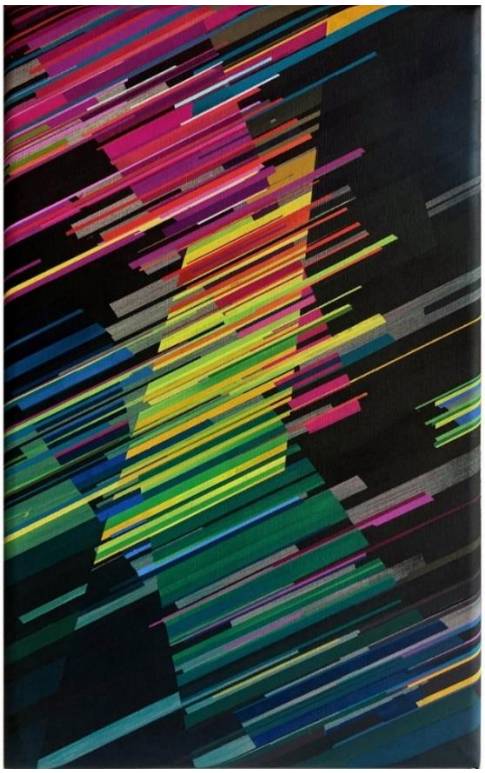


Figura 78: *Sónicos*.

Figura 79: *Oda*.

Figura 80: *Mudra.*

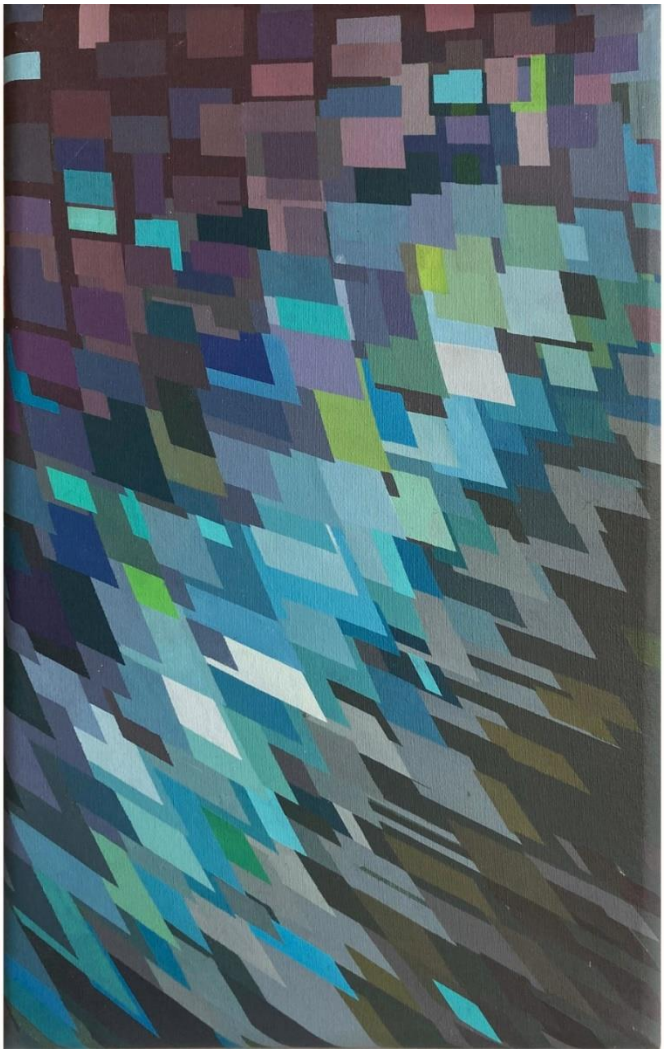


Figura 81: *Tsunami*.

Como estas obras comprenden nuestro eje de creación serán explicadas más adelante durante el proceso arqueológico. Ahora continuaremos con un aspecto muy importante de esta parte del trabajo.

Ya hemos destacado que una performance de carácter experimental supone un tipo de intérprete que ocupe un lugar de operador (en página 25), es decir un intérprete que sepa manipular diferentes herramientas o medios para conseguir un resultado experimental. El trabajo colectivo nos proporcionó un camino para desarrollarnos como intérpretes operadores.

6.1.2 Trabajo colectivo para la performance

El trabajo colectivo sugiere un pensamiento diferente de uno mismo como persona. De acuerdo con la formación que cada uno posea, sea esta de carácter académico o social, requiere de

una perspectiva diferente. La formación que está sujeta a un concepto de intérprete académico más tradicional, en gran cantidad de casos, está un poco alejada del trabajo colectivo. Sobre el trabajo colectivo Neves-Pereira expone lo siguiente:

> Las relaciones e interacciones con el otro, en los múltiples contextos socioculturales, es la base del modelo psicológico cultural de la creatividad, que también incluye: la existencia de redes interactivas; el papel de las acciones e interacciones; la realidad de la co-creación por la interacción con las otras personas; la asimilación de sus posiciones; la compresión de sus singularidades perspectivas del mundo (Glaveanu, Neves-Pereira, 2020, p. 153-154, traducción nuestra[48]).

La creatividad se amplía cando podemos interactuar con otros. Nos expandimos hacia una idea de otro y a su vez esa idea del otro es expandida por medio de nuestra percepción y perspectiva, en definitiva, la información intelectual crece. En la tradición de performance, el trabajo de preparación de esta es un acto bastante solitario. Puede darse entre el compositor y el intérprete, y en el caso de que el compositor no esté presente, entre partitura e intérprete. Este tipo de estructura de formación musical, en la cual también puede intervenir el profesor en etapa de preparación, torna desafiador la realización de un trabajo colectivo. Este propone la interacción de diferentes voces colocando su opinión para actuar en conjunto, en un consenso que en resultado puede ser un bien para todos.

Neves-Pereira señala que son múltiples contextos socioculturales que están siendo interpelados por otros en un trabajo de carácter colectivo. Existen redes interactivas, acciones e interacciones. La cocreación en efecto de la interacción con un otro, la asimilación de la posición personal ante las diferentes visones y la compresión de otras perspectivas (Neves-Pereira, 2020). Las diferencias hacen que tengamos que proponer un movimiento personal en nuestras ideas preestablecidas. La interacción es una acción que propone cambios, que precisa de la escucha y de saber emitir opiniones con aberturas a alteraciones. Esto es si pretendemos llegar a combinar ese trabajo colectivo en un resultado favorable.

El trabajo colectivo ha sido un concepto utilizado durante todo el presente trabajo. En *Una Mediocracia cheia de dedos* desarrollamos entre tres personas y en *Diálogos a través de un falso*

[48] As relações e interações com o outro, nos múltiplos contextos socioculturais, é a base do modelo psicológico cultural da criatividade, que também inclui: a existência de redes interativas; o papel das ações e interações; a realidade da cocriação pela interação com as outras pessoas; a assimilação de suas posições; a compreensão de suas singulares perspectivas do mundo. (Glãveanu; Neves-Pereira, 2020, p. 153-154).

Aleph se construyó con la opinión y el aporte de más de una persona. En esta última habíamos realizado una experiencia utilizando GuiaRT pero con un solo performer, decidimos entonces que el próximo proyecto lo realizaríamos desde el trabajo colectivo. Además, pensamos a la performance desde la interacción colectiva y como consecuencia creamos una para un dúo de guitarras.

Como señala Neves-Pereira este nuevo trabajo iba a comprender la realidad de la cocreación por la interacción con las otras personas. Para comenzar decidimos colocar como plano de partida el dialogo sonoro a partir de la improvisación. Con el pasar de los días y de la práctica esta se tornó una herramienta significante en la performance. Comenzamos a percibir que por medio de la improvisación armábamos y creábamos estructuras que se transformaban en fuertes bases. La improvisación pasó de una forma de generar ideas iniciales a ser un eje de la práctica en vivo de la performance. Consideramos pertinente destinar a continuación una sección para desarrollar sobre la improvisación.

6.1.3 La evolución del concepto de improvisación y su utilización en la performance

Según la Real Academia Española improvisar es: "hacer algo de pronto, sin estudio ni preparación" (Rae, improvisar, online). Por su lado el diccionario Grove define este concepto como: "la creación de una obra musical o la forma final de una obra musical, mientras se interpreta. Puede implicar la composición inmediata de la obra por parte de sus intérpretes, la elaboración o ajuste de un marco existente, o cualquier cosa intermedia (Grove, 1980, p.31, traducción nuestra[49]). El acto de improvisar se relaciona con aquello que se hace de manera imprevista, es decir sin un previo aviso, en donde el artista crea en el momento mismo de la ejecución. Esto puede significar la creación y/o composición de una obra al momento de la actuación. Lo imprevisto puede ser arduo y difícil porque genera incomodidad, pérdida del control y no siempre estamos preparados. La improvisación puede presentar un carácter experimental, lo que ocurre en ese momento supuestamente no posee un ensayo previo y es un acto de creación, de arreglar una pieza o de composición. Esta práctica musical aparece en diferentes culturas, fundamentalmente en la música

[49] The creation of a musical work, or the final form of a musical work, as it is being performed. It may involve the work´s immediate composition by its performers, or the elaboration or adjustment of an existing frame work, or anything in between.

indiana, en la flamenca y en el Jazz. En la música denominada como música erudita occidental se presenta a través de la interpretación del bajo continuo en el período barroco y en las cadencias de los conciertos de los periodos clásico y romántico (Rocha, 2001, p. 7).

Jeff Pressing expone lo siguiente sobre la improvisación:

> Por lo tanto, la improvisación es fundamental para la formación de nuevas ideas en todos los ámbitos del quehacer humano. Su importancia reside en sus cualidades mágicas y autoliberadoras. Su importancia científica radica en que nos presenta la versión más clara y menos editada de cómo pensamos, codificada en el comportamiento (Pressing, 1984, p. 345, traducción nuestra[50]).

Improvisar propone una forma de actuar que conlleva la liberación de las ideas, pero no es un acto fácil de realizar, necesita de la entrega del intérprete y de una negociación con el estado de control personal. En la música erudita existen formas de interpretar que no siempre permiten estos comportamientos. El acto de ejecutar y de componer tuvo una separación significativa cuando la notación musical fue desarrollándose en occidente con el paso del tiempo. Lo que se debía ejecutar era cada vez más explícito en el texto musical, con el fin de garantizar su forma y coherencia. Era de la única manera que se podían estructurar piezas tan complejas como, por ejemplo, las sinfonías románticas o la música serial de Boulez y Stockhausen. Esto llevó a que, por consecuencia de esa exactitud en la notación musical con el objetivo de una interpretación sumamente precisa, la libertad del interprete se encontrara cada vez más acotada y sin espacios para la improvisación (Rocha, 2001, p. 7).

Durante la segunda mitad del siglo XX existieron compositores que tenían, como uno de sus objetivos, dejar de especificar el mayor número de elementos en sus obras, por ejemplo, el caso de John Cage. Este propuso que esos elementos, que no detallaría en sus escritos, fueran determinados por el acaso. Otros propusieron que existiese un espacio en la pieza para que algunas decisiones fueran tomadas por el intérprete. Como consecuencia de estas nuevas opiniones surge la denominada música indeterminada, en la cual la improvisación ocupó un lugar de protagonismo (Rocha, 2001, p. 7).

La improvisación es una forma de hacer musical que precisa de la creatividad. Según Bruno Nttl: “una manera en que quizás podamos definir la improvisación es midiendo el grado en que el

[50] Improvisation is thus central to the formation of new ideas in all areas of human endeavour. Its importance experientially rests with its magical and self-liberating qualities. Its importance scientifically is that it presents us with the clearest, leastedited version of how we think, encoded in behaviour.

intérprete está involucrado creativamente" (Nettl, 1974, p. 17, traducción nuestra[51]). La performance que desarrollamos en esta parte de la tesis se tornó un desafío con relación a este concepto de improvisación. Durante nuestras investigaciones sobre esta forma de interpretar comenzamos a reconocer que requiere por parte del intérprete un esfuerzo mayor en su desarrollo creativo. Esta forma propuso la ruptura de barreras de control o estructuras personales que habíamos adaptado en nuestra formación. La improvisación es un desafío que puede resultar en un estado de liberación personal.

A continuación, para entender un poco más sobre la historia y evolución de la improvisación, hablaremos un poco sobre sus contextos a través del tiempo en la musical occidental. Hasta el siglo XI por causa de la falta de una notación musical los compositores no conseguían tener control sobre sus obras, de hecho, la figura de compositor no estaba bien definida. En esa época la música era transmitida de forma oral o era improvisada y componer, ejecutar e improvisar eran actividades que se confundían. Más tarde en la música medieval después del siglo XI, ya aparecen posibilidades para la escrita musical más precisa. Es interesante destacar que en la música renacentista el espacio para la improvisación siempre estuvo presente. Los cantantes podían variar melodías con gran libertad sobre todo con la utilización de ornamentos, además varios contrapuntos eran improvisados (Rocha, 2001, p. 11).

En la música barroca existía un espacio considerable para la improvisación cuando se interpretaba el bajo continuo. En las repeticiones de las primeras partes de las arias da capo el intérprete tenía la posibilidad de realizar variaciones y también permanecían las ornamentaciones en las líneas melódicas. Algunos compositores, como Bach, improvisaban obras enteras, una práctica que se tornó común y que permanece hasta la actualidad entre los organistas (Rocha, 2001, p. 12).

Durante el período clásico comienza una búsqueda de mayor control de las obras por parte de los compositores y se incrementa la cantidad de ornamentos escritos en la partitura. Todavía existía una tolerancia de algunas alteraciones en sus obras como, por ejemplo: el cambio de orden de los movimientos, sacar alguno de estos durante los conciertos, variaciones en los tempos y alteraciones en la instrumentación. Destacaremos que durante el clasicismo la improvisación se destacaba en las grandes cadencias de los conciertos, momento en el cual la orquesta dejaba de

[51] one way we may perhaps define improvisation is by measuring the degree to which the performer is creatively involved

tocar dando lugar a un solo del intérprete solista, en donde este creaba su discurso musical improvisando. Esto solo duró un período, ya que a finales del siglo XVIII las cadencias comenzaron a ser escritas. Como consecuencia en la música romántica el espacio para la improvisación disminuyó considerablemente. Más tarde durante el siglo XIX la tendencia de tocar las cadencias ya escritas, sin dar lugar a la improvisación, fue en aumento dejando prácticamente por fuera la posibilidad de ornamentación (Rocha, 2001, p. 12-13).

Llegando al siglo XX las partituras ya poseían indicaciones de dinámica, tempo y expresión. Durante el inicio de este siglo los compositores buscaban cada vez más control sobre el discurso musical, lo cual daba como consecuencia que el lugar para la improvisación fuese cada vez más pequeño, hasta cuasi nulo. Además, las variaciones en las performances de un intérprete a otro de la misma pieza tendían a ser mínimas, ya que el fin del intérprete era reproducir la partitura con la mayor fidelidad posible. Este determinismo en la música del siglo XX llegó a su auge con el serialismo. Compositores como Boulez o Stockhausen tenían como propósito especificar en la partitura todo su discurso musical con la utilización de una gran cantidad de indicaciones. Esto daba como resultado que las obras se tornaran de una extrema complejidad para que el intérprete las ejecutara, tal vez hasta ser imposible reproducir la total intención del compositor (Rocha, 2001, p. 13). Este determinismo llega a ser un poco cuestionable, desde nuestra perspectiva consideramos que en este tipo de forma de performance el intérprete llega hasta ser invisibilizado. Nos referimos a que podemos hacer una analogía con una máquina ejecutando sin ningún tipo de manifestación personal, hasta pensar que una manifestación de tipo emocional por parte del intérprete, que no sea del agrado del compositor, puede ser reconocida como un error. Claramente este tipo de performance propone una dificultad de ejecución extremadamente alta, en definitiva, para algunos de estos compositores el papel que ocupaba el intérprete no era necesario.

Durante el siglo XX también existieron otras corrientes musicales que se aproximaron a la música erudita occidental, como por ejemplo la música popular, en donde los intérpretes tenían más libertad. El jazz hizo su aparición y consigo trajo la importancia de la improvisación. Surgió en Estados Unidos a partir de la influencia directa de la música negra de los esclavizados africanos. Esta música esparció su influencia en la música popular y también en la erudita. Gershwin y Stravinski fueron seducidos por el jazz. Entre otras cosas, esta música se caracterizaba por la gran libertad que proponía para los músicos con la utilización de la improvisación sobre temas previamente escritos (Rocha, 2001, p. 14).

A partir de la segunda mitad del siglo XX compositores como John Cage comenzaron a tener influencia del jazz, de músicas de otras culturas y a reaccionar al gran control que proponía la música serial. Como consecuencia comenzaron a dejar algunos elementos de sus obras a merced del acaso o de las opciones del intérprete. Esto propuso el nacimiento de una nueva forma de hacer musical, la denominada música indeterminada, también reconocida como aleatoria. Este movimiento trajo nuevas anotaciones musicales, partituras gráficas o textuales. La libertad del intérprete pasó a ser mayor, la relación entre compositor e intérprete fue reconfigurada y la improvisación ocupó un papel de protagonismo (Rocha, 2001, p. 14).

En la música indeterminada existen elementos que son dejados a la voluntad del acaso o a la decisión del compositor. Según Fernando Rocha: "El término aleatorio viene del latín "alea", que significa juego de dados, y, de esta forma, está directamente relacionado a la idea de acaso" (Rocha, 2001, p. 16, traducción nuestra[52]). En la indeterminación la casualidad o el suceso imprevisto es un eje principal para la creación. En el caso de la improvisación el que toma las decisiones es el intérprete en el momento que está ejecutando. Esto diferencia del acaso, de la casualidad. Entonces aleatoriedad e improvisación son dos formas distintas de la indeterminación (Rocha, 2001, p. 16).

La indeterminación es cualquier proceso cuyo producto final, o partes de ese proceso, no puedan ser completamente previstos. Es importante realizar esta diferencia entre aleatorio e improvisación, por ejemplo: si una obra es compuesta por algún proceso randómico es considerada aleatoria, sin embargo, puede presentar en su notación un alto grado de precisión, y en la cual no da ningún tipo de indicación de improvisación al intérprete (Rocha, 2001, p. 16).

Las notaciones de improvisación, en la música contemporánea, se asocian al uso de notaciones gráficas, elementos que no son parte de la estructura de notación tradicional. La interpretación en este tipo de performances puede ser considerada de improvisación solamente. Pero no es totalmente verdad, ya que estas anotaciones pueden ser también orientaciones para la interpretación (Rocha, 2001, p. 17). Destacamos esto porque en el caso de la performance del presente capítulo, *Cuatro Fantasías Farmache*, nuestra forma de componer y/o crear y al mismo tiempo interpretar, se basa en la utilización de obras pictóricas de Cristóbal Farmache. Para nosotros es una partitura, la cual nos permite la improvisación y de la cual también extraemos

[52] O termo aleatório vem do latim "alea", que significa dados de jogar, e, desta forma, está diretamente ligado à idéia de acaso.

elementos que determinan la interpretación, que pueden ser: gestos, colores y dinámicas. Al mismo tiempo estos elementos pictóricos se tornaron super específicas para el momento de la interpretación.

Entonces, no toda indeterminación en la performance implica improvisación, puede haber aleatoriedad o algún tipo de control por parte del compositor a partir de diferentes notaciones. Podemos reconocer que cuando el compositor permite al intérprete una posibilidad de improvisación, de acuerdo con la definición de Grove: "La creación de una obra musical, o la forma final de una obra musical, mientras se interpreta" (improvisar, online); el intérprete se vuelve un coautor de la obra. En definitiva, improvisar es un acto que requiere de altos niveles de atención y compromiso para la performance. Para cerrar esta sección compartiremos la siguiente cita de Jeff Pressing:

> la improvisación puede considerarse como un tipo especial de rendimiento motor con limitaciones estéticas que mantiene un compromiso con altos niveles de toma de decisiones en tiempo real. Para tener éxito, se requieren sofisticadas habilidades perceptivas, intelectuales y motoras. Al igual que otros tipos de ejecución especializada, la improvisación implica una cadena de mecanismos que van desde la entrada sensorial hasta la salida motora: en primer lugar, la codificación perceptiva de los datos sensoriales entrantes; en segundo lugar, la evaluación de las posibles respuestas y la elección de la respuesta; y, en tercer lugar, la ejecución y la sincronización de las acciones elegidas (Pressing, 1984. p. 353, traducción nuestra[53]).

Haremos una observación sobre lo que habla Pressing con relación a la entrada sensorial y la salida motora. Para improvisar se necesita de atención para la recepción de la información entrante, luego evaluar y seleccionar respuestas, y como final, ejecutar las mismas de manera sincronizada en relación con lo que está sucediendo en el entorno. Claramente improvisar se transforma en un desafío que requiere de responsabilidad y dedicación. Esta explicación nos acerca un poco más a esta forma de ejecución que optamos por usar en esta parte del trabajo. Más adelante, durante la genealogía, destacaremos algunos elementos que utilizamos como herramientas para la creación de la presente performance, *Cuatro fantasías Farmache*.

[53] improvisation may be viewed as a special kind of aesthetically constrained motor performance that maintains a comriitrnent to high levels of real-time decision making. Sophisticated perceptual, intellectual and motor skills are required for success. In common with other kinds of skilled performance, improvisation then involves a chain of mechanisms leading from sensory input to motor output: first, perceptual coding of incoming sensory data; second, evaluation of possible responses and choice of response; and, third, execution and timing of chosen actions

Para dar continuidad al trabajo, como hemos desarrollado en las performances anteriores, procedemos a trabajar con la metodología de tres pasos de Paulo de Assis (2018): arqueología, genealogía y problematización a través de práctica.

6.2 Arqueologías para la tercera performance

Este proceso arqueológico es un poco diferente al de las performances anteriores. Esta performance se basa en dos ejes fundamentales: en primer lugar, en las obras de Farmache; en segundo lugar, en la improvisación. Sobre esta última ya hemos hablamos y desarrollado en la sección anterior, es por esto por lo cual ahora nos centraremos en las obras de Farmache.

Sónicos, Oda, Mudra y Tsunami son parte de una serie de obras denominada *Mentiras Explícitas*. Además de ser estas nuestro foco de investigación, también son nuestras notaciones gráficas para la creación e interpretación de la performance. Hemos decidimos realizar una arqueología basada en datos relacionados a estas como, por ejemplo, sus nombres. Estos nos dieron elementos para crear además de la imagen.

6.2.1 *Sónicos*

Es un acrílico sobre lienzo con las medidas de 60cm x 40cm (ver página 145). Su génesis fue a través de las conversaciones para la producción de las obras para esta performance, de ahí el nombre *Sónicos*. Según diccionario Houaiss, Sónico es: “relativo o perteneciente a las ondas acústicas perceptibles por el oído humano. Relativo a la velocidad del sonido” (sónicos, online, traducción nuestra[54]). Farmache creó con la intención de jugar con la profundidad de las escalas cromáticas que son líneas que se acercan y se alejan. Va cambiando la intensidad del color y el cruce de una gama sobre la otra. “Pensando en la subidas y bajadas de cosas que pudieran transformarse en escalas cromáticas de sonidos o notas” (Farmache, 2024). *Sónicos* es una pintura llena de detalles sobre la parte más oscura, hay variantes de negro que Farmache definió como tonos muy sutiles.

[54] relativo ou pertencente as ondas acústicas perceptíveis pelo ouvido humano. Relativo a velocidade do som.

6.2.2 *Oda*

Oda es un acrílico sobre lienzo de 100cm x 100cm (ver página 146). Esta pieza tiene un valor significante con relación al nombre de toda la serie - *Mentiras explícitas*. Farmache nos comentó que atravesó un momento de decepción durante el proceso de creación. Entre dudas sobre su desempeño en el trabajo, consideró que este era malo. Para sobrellevar este momento decidió crear una herramienta, desarrolló un peine de lápices con una madera para multiplicar la línea. Ya hemos hablado de que Farmache crea la forma a través de la línea, y no desde la mancha de color que sería la pintura. Entonces multiplicó la línea e hizo dos gestos con el peine de lápices que determinaron el cruce de líneas. Luego definió que desde un lado hacia el otro cada cuadrante o sector, que era determinado por el cruce de líneas, serían de los colores cian, magenta y amarillo. Como resultado obtuvo que lo que se iba cruzando era la superposición de colores entre cada una de las cintas que se habían generado, entonces el color ya estaba determinado. Según Farmache: "se llama Oda por eso, es decir, yo tiro estos dos datos que son los dos gestos de la línea y pongo estos colores y que la pintura se haga sola, como que me entregué al Dios de la pintura para que genere eso" (Farmache, 2024). Según el diccionario Houaiss, Oda es: entre los antiguos griegos, poema lírico destinado al canto. Poema lírico compuesto de estrofas de versos con medida igual, siempre de tono alegre y entusiasta. Acción de cantar, canto (Ode, online, traducción nuestra[55]). Podríamos conectar tal vez el método que utilizó Farmache para crear Oda, con una forma de indeterminación, como sucede en la música sin prever cual va a ser el resultado.

6.2.3 *Mudra*

Es un acrílico sobre lienzo de 60cm x 40cm (ver página 146). El nombre está vinculado a los movimientos de las manos, más específicamente utilizado en el Yoga. Farmache nos comentó que es un gesto de las manos, es una forma de entrelazar los dedos. Es interesante hacer una observación, este *Mudra* y las manos nos propone una vinculación/conexión con la obra utilizada en la primera performance, *Mediocracia*. Dos formas de crear a través de las manos y con simbolismos de estas, pero en perspectivas diferentes. Farmache nos hablaba del gesto, cruzar las manos y estirar. Según el autor: "Mudra de poder se llama" (Farmache, 2024). Fue necesario

[55] entre os antigos gregos, poema lírico destinado ao canto. Poema lírico composto de estrofes de versos com medida igual, sempre de tom alegre e entusiástico. Acao de cantar, canto

explorar un poco más sobre la definición de Mudra para entender y trasladar a la performance. Según Hirschi:

> Mudra es un término con muchos significados. Es usado para significar un gesto, una posición mística de las manos, un sello o incluso un símbolo. Sin embargo, existen posiciones de los ojos, posturas corporales y técnicas de respiración que se denominan mudras. Estas posturas simbólicas de los dedos, los ojos y el cuerpo pueden representar vívidamente ciertos estados o procesos de conciencia (Hirschi, 2016, p. 2, traducción nuestra[56]).

Destacaremos en esta definición que la palabra "gesto" es muy importante para la performance, el gesto es utilizado en gran medida. Además, un dato interesante que Farmache nos comunicó sobre la pintura es que tiene un cruce de dos colores bien contrastantes que posee una fuerza implícita, información importante que también fue un elemento para la performance por la fuerza de los movimientos.

6.2.4 *Tsunami.*

Tsunami es un acrílico sobre lienzo y sus medidas son 60cm x 40cm, (ver página 147). Según el diccionario Houaiss, Tsunami es: ola marina masiva, provocada por un movimiento de la tierra submarino o una erupción volcánica (tsunami, online, traducción nuestra[57]). Farmache describió que su obra tiene un gesto de colores generando una especie de tsunami, de ola grande. Es su expresión intentó buscar el efecto de curvatura del espacio, que va en crecimiento y dando un giro. Ese movimiento se percibe a simple vista en el cuadro, es una sensación de estar por debajo de la gran ola que está haciendo un movimiento circular. La fuerza del tsunami es presente y también momentos de calma que suceden por debajo de esta. Este movimiento y conexión con fuerzas e intensidades fue un componente para la performance.

Hemos presentado los elementos principales, dos territorios que serán ejes para la creación – la improvisación y *Mentiras explícitas*. A continuación, procederemos a la genealogía que desarrollamos a través del desarrollo consecuente del análisis de las obras y del dialogo improvisatorio.

---

[56] Mudra is a term with many meanings. It is used to signify a gesture, a mystic position of the hands, a seal, or even a symbol. However, there are eye positions, body postures, and breathing techniques that are called mudras. These symbolic finger, eye, and body postures can vividly depict certain states or processes of consciousness

[57] vaga marinha volumosa, provocada por movimento de terra submarino ou erupcao volcánica.

6.3 Genealogía para la tercera performance

Esta genealogía será construida de una manera diferente a las performances anteriores, no utilizaremos la creación de un rizoma. Decidimos esto porque, durante las reuniones y pruebas para el desarrollo de este trabajo, la improvisación se fue posicionando como una especie de organizadora de conexiones, es decir, estas surgían a partir de la improvisación. Más allá de no hacer una construcción rizomática, este trabajo no deja de ser un rizoma.

Durante nuestra investigación con relación a la improvisación nos deparamos con un artículo escrito por Vinko Globokar denominado "Reacting". En sus escritos el autor hace referencia a la relación existente entre compositor e intérprete:

> La interdependencia entre compositor e intérprete se ha convertido hoy en día en uno de los problemas fundamentales de nuestra música. Debido a las recientes experiencias y adquisiciones en música aleatoria y gráfica que, entre otras cosas, desarrollaron una responsabilidad por parte del intérprete, hoy en día se desea que el intérprete participe más profundamente en la creación musical (Globokar, 1970, s. p., traducción nuestra[58]).

Nuestro papel como intérpretes se extiende y se expande. La performance experimental nos coloca como operadores y ser operadores propone la creación. Globokar expone desde su lugar de compositor lo siguiente:

> Ya hemos hecho un experimento: cuanto más transferimos la responsabilidad de componer al intérprete, más corremos el riesgo de crear situaciones musicales que pongan en peligro nuestra visión estética. Por eso buscamos medios técnicos que, en primer lugar, estimulen al intérprete a una participación extremadamente comprometida y que, al mismo tiempo, eliminen el defecto más frecuente: el uso de clichés personales que él pone en juego en cuanto se apela a su invención (Globokar, 1970, s. p., traducción nuestra[59]).

Como en nuestro caso somos intérpretes que no poseemos la formación de un compositor, pero que al mismo tiempo pretendemos crear una performance experimental, nos vemos atraídos

[58] The interdependence between composer and performer has nowadays become one of the fundamental problems in our music. Owing to recent experiences and acquisitions in aleatoric and graphic music which among other things developed a responsibility from the side of the performer, it is a desire today to let the performer participate more deeply in the musical creation.

[59] We have already made an experiment: the more we are transferring the responsibility of composing to the performer, the more we run the risk of creating musical situations which will jeopardise our aesthetic view. This is why we are looking for some technical means which primarily stimulate the performer to an extremely engaged participation and which at the same time eliminate this most frequent fault: the use of personal clichés which he puts into play as soon as you appeal to his invention.

por los medios técnicos que propone Globokar para estimular la creación. A pesar de nuestra inexperiencia, consideramos que este camino que comprende a la improvisación es un método efectivo. Según el compositor francés es una aberración solo escribir a un músico en la partitura "ahora improvisa", sin dar algún tipo de orientación previa al intérprete. Es como exponer demasiado a este y más si no está sintiendo la necesidad de hacerlo (Globokar, 1970, s. p.).

Globokar expresa que un camino para poder realizar una participación del intérprete en la creación es dar la posibilidad de reaccionar sobre material contextual sonoro, dado por el compositor o seleccionado por este. De esta manera pueden ampliarse las probabilidades de obtener resultados deseados por el compositor, como, por ejemplo: 1) evocar un profundo interés por parte del músico, 2) tener la posibilidad de "canalizar" su imaginación e invención al servicio de la obra (Globokar, 1970, s. p., traducción nuestra[60]). Además, destaca que si se busca una reacción por parte del intérprete es necesario enviarle un estímulo de tipo visual o acústico. Es nuestro caso utilizamos como estímulo las obras de Farmache y la improvisación en un dúo de guitarras.

Globokar propone cinco categorías dentro de la improvisación que producen reacciones diferentes entre sí. Este fue el camino que decidimos tomar para la performance, la construcción/creación fue a partir de estímulos visuales y sonoros producidos en la improvisación.

6.3.1 Las 5 categorías para la improvisación (GLOBOKAR, 1970, s. p.):

- Imitación: El intérprete reproduce exactamente lo que ha escuchado luego de un lapso variable de tiempo. La espontaneidad y calidad de la respuesta van a depender del contenido y del carácter de lo que se ha propuesto, si es complejo y de cómo ha sido percibido.

- Integrarse o integrarse en uno mismo: Propone colocar lo propio de uno, en lugar de imitar literalmente, es decir integrarse al discurso. Será una respuesta diferente y se perciben sutiles desviaciones que abren otros caminos con resultados sonoros que pueden revelan aspectos de embellecimiento, de disfraz o de refuerzo.

[60] 1) evoking deep interest from the musician, 2) having the possibility to "canalise" his imagination and invention in the service of the work.

- Dudar, titubear, vacilar: constituye el grupo de tareas que tienden a crear actitudes distantes y desvinculadas. Desde estar sujeto a un determinado material, el intérprete puede crear silencios o paradas activas, descansos extremadamente vivos y tensos mediante estas reacciones. Selecciona trechos del modelo inicial y los coloca en el tiempo, transformados y de forma subjetiva.

- Hacer lo contrario u opuesto: En este caso el intérprete debe analizar y reflexionar sobre sus respuestas, su intuición queda un poco relegada. Al tener que realizar lo contrario a un modelo propuesto es sometido a analizar rápidamente la situación, diseccionarla en parámetros para poder decidir posteriormente qué podría hacer que sea lo contrario de la situación escuchada. En algunas últimas instancias el intérprete no elige, sino que termina reaccionando.

- Hacer algo diferente: Este paso da posibilidad a una gran cantidad de respuestas posibles, por su espontaneidad y su instinto. Cada intérprete posee una forma de hacer diferente por su percepción y análisis personal de un modelo propuesto. El intérprete crea o inventa su respuesta cuando hace algo diferente.

Imitación, integrarse, dudar, hacer lo contrario y hacer diferente. Estas formas o expresiones fueron nuestras herramientas. Siempre a partir de un estímulo, por ejemplo: ver el cuadro y producir un sonido al cual el otro intérprete reaccionaba imitando o haciendo algo diferente. Lo interesante de esa interacción fue pensar lo que debíamos hacer con eso que producíamos, además también proponer lo de uno mismo, integrarse a la performance. Requería de un compromiso y de creer en lo que hacíamos como performers, comprometerse con esa causa de la improvisación. No es un trabajo sencillo entregarse o exponerse, pensar en hacer algo diferente o contrario a ese material propuesto era un desafío. Tuvimos que permitir abrir nuestro espíritu a lo inesperado, que era un producto producido de ese primer estímulo que podía ser generado por la imagen.

6.3.2 Conexiones a partir de los resultados de la improvisación

Durante los encuentros con la guitarra GuiaRT, la exploración de los recursos y elementos que habíamos recolectado fueron tomando sentido para la creación. Las 5 categorías de improvisación permitieron la interacción entre dos intérpretes con guitarras y, a través de la improvisación guionada por la lectura simbólica de aspectos visuales del cuadro, las conexiones comenzaron a surgir.

Pensamos en aspectos pictóricos como: texturas, densidades, movimientos, colores, gestos y sobreposición de texturas para conectar con la música. Además, también consideramos la lectura de los cuadros en relación con gestos musicales:

- *Sónicos:* exploración de timbres por los colores diversos que expresa.
- *Oda*: citaciones de obras canónicas y superposición de camadas sonoras por la historia y nombre del cuadro y los movimientos de las cintas de colores.
- *Mudra*: manos – sensores de movimiento, contrastes por los movimientos generados por la utilización de movimiento de manos.
- *Tsunami:* efecto narrativo - características de movimiento rítmico - densidades - contrastes de movimientos - fuerte, calma, fuerte; por el movimiento marítimo que presenta el cuadro.

El dúo abrió una forma diferente de experimentar nuevas herramientas. Utilizamos instrumentos virtuales (MIDI), sensores de movimientos y resonancias virtuales. Además, mientras ejecutábamos por medio de la improvisación, los elementos que surgían fueron generando estructuras que quedaron fijas, como melodías y ritmos, definiendo las sesiones.

A continuación, presentaremos la problematización a través de la práctica para desarrollar paso a paso el montaje de la performance.

6.4 Problematización y desenvolvimientos

Comenzaremos esta sección explicando el nombre de la performace - *Cuatro fantasías Farmache*. En primera instancia como ya se ha percibido en el relato la improvisación fue un eje, entonces debíamos encontrar un nombre que tuviese alguna connotación y/o conexión con esta. Luego de pensar y debatir en reuniones entre los colegas que estábamos envueltos en el proyecto,

reconocimos que existe una palabra que es utilizada para denominar un tipo de composición determinada que es: "Fantasía". Según el diccionario Grove, fantasía es:

> Término adoptado en el Renacimiento para una composición instrumental cuya forma e invención surgen "únicamente de la fantasía y habilidad del autor que la creó" (Luis de Milán, 1535-6). Desde el siglo XVI al XIX, la fantasía tendió a conservar esta licencia subjetiva y, en consecuencia, sus características formales y estilísticas pueden variar ampliamente desde tipos libres e improvisados hasta formas seccionales estrictamente contrapuntísticas y más o menos estándar (Grove, Fantasía, online, traducción nuestra[61]).

Haremos dos observaciones con respecto al significado de fantasía según Grove. En primer lugar, apunta a una forma y estilo variado, que también puede abarcar secciones estrictamente contrapuntísticas y estándar. Esta descripción se asemeja a lo que fue el objeto final que nosotros presentamos como performance. En segundo lugar, propone una forma de composición con secciones libres e improvisadas. La improvisación durante el Renacimiento fue parte importante de las presentaciones musicales. En definitiva, este tipo de estructura de fantasía se adecuaba de una manera fluida y coherente a nuestra forma de performance. Fue así como decidimos que la palabra fantasía fuese parte del nombre. A su vez, este dialogo de improvisación se daba con los cuatro cuadros - *Sónico, Oda, Mudra y Tsunami*. Entonces el nombre se terminó de construir fluidamente con el apellido del autor, Farmache.

Cuatro fantasías Farmache se constituye por una introducción y cuatro partes, las cuales fueron denominadas con los mismos nombres de los cuadros. Comenzaremos explicando la introducción y la primera sección o parte. En cuanto al ambiente de presentación, es necesario destacar que lo ideal es una sala cerrada con una pantalla y los intérpretes posicionados enfrentados mirándose el uno al otro al frente de esta. Al presentarse en una sala cerrada la iluminación queda a cargo de la pantalla, si esta esta negra la sala estará a oscuras.

6.4.1 *Introducción* (min. 00:00 a min. 1:17)

Antes de la aparición del cuadro y el comienzo de *Sonicos* propiamente dicho, existe una pequeña introducción en la cual la pantalla está negra y el ambiente se encuentra oscuro.

[61] A term adopted in the Renaissance for an instrumental composition whose form and invention spring 'solely from the fantasy and skill of the author who created it' (Luis de Milán, 1535–6). From the 16th century to the 19th the fantasia tended to retain this subjective licence, and its formal and stylistic characteristics may consequently vary widely from free, improvisatory types to strictly contrapuntal and more or less standard sectional forms.

Destacaremos que los espacios de creación y presentación fueron dos, LaPIS[62] y ECrIS[63]. Estos lugares son ambientes equipados con las herramientas necesarias para el desarrollo del presente trabajo.

Retomando la explicación, la performance comienza con la pantalla negra por ende la sala está toda oscura. Es iniciado un dialogo entre los intérpretes por medio de sonidos emitidos con las guitarras que están procesadas con efectos. Este diálogo fue denominado como "diálogo marciano", haciendo alusión a tipos de sonoridades desconocidas, diferentes y salidas de otras formas de comunicación. Esta introducción es una especie de anacrusa para *Sónicos* y para la apertura de la pantalla, de la primera imagen.

6.4.2 Primera sesión – *Sónicos* (min. 1:17 a min. 2:28)

Con la entrada del cuadro continúa el dialogo marciano, las herramientas utilizadas y que interactúan en la improvisación son: slide, resonancias virtuales, sprectral warp (efecto sonoro), sonido directo de la guitarra y pedal para cambiar las resonancias virtuales.

Como estructura formal podemos definirlo como un gran A. Al observar el cuadro identificamos elementos que fueron determinantes para la música. Había una preponderancia de colores y un movimiento que, traducido musicalmente, podía asemejarse a un glissando. Según Grove, un glissando es:

> Término utilizado generalmente como instrucción para ejecutar un pasaje con un movimiento rápido y deslizante. Cuando se aplica al piano y al arpa, glissando se refiere generalmente al efecto que se obtiene no digitando la tecla o las cuerdas de las escalas, sino deslizándose rápidamente sobre las teclas o cuerdas correspondientes con las uñas o las yemas de los dedos. (Grove, 2001, glissando, online, traducción nuestra[64]).

Los movimientos deslizantes son los que caracterizan esta pieza. Utilizando diferentes tipos de timbres podemos ejecutarlos con uñas, con yemas o con la utilización de herramientas como por ejemplo el slide. La idea era proponer gran cantidad de glissandos con movimientos

[62] Laboratorio de Performance de Sistemas Interactivos.
[63] Espacio de creación e invención sonora.
[64] A term generally used as an instruction to execute a passage in a rapid, sliding movement. When applied to playing the piano and the harp, glissando generally refers to the effect obtained not by fingering the key or strings of scales but by sliding rapidly over the relevant keys or strings with the fingernails or the fingertips.

ascendentes y descendentes con diferentes formas y configuraciones temporales. Esto era estimulado aún más con la utilización de diferentes timbres, por la variedad de colores del cuadro.

Posee una única dirección que va acumulando muchas texturas hacia el final y como consecuencia un crecimiento de tensión y densidad gestual. Esta dirección lleva a la presentación de la próxima sesión y cuadro, *Oda*.

6.4.3 Segunda sesión – *Oda* (min. 2:28 a min. 4:47)

La segunda sesión o parte tiene en su estructura una idea de Rondó. Según Grove: El término "rondò" se usaba a menudo de manera vaga, junto con "rond" y "rondeau", términos frecuentemente aplicados a lo que ahora se identifica como el rondò vocal con un tema recurrente en la tonalidad tónica que crea el patrón básico ABACA (Rondo, online, traducción nuestra[65]).

La sesión comienza con un arpegio, el cual aparece y desaparece. Entre los momentos que desaparece entran trechos tonales de piezas tradicionales. El material musical usado en esta parte no es casualidad y tiene una firme conexión con el nombre. La oda es una alabanza, es decir manifestar admiración a algo. En la explicación del cuadro (ver página 155), Farmache nos explicó que dejó la responsabilidad de la creación a un supuesto Dios o dioses de la pintura. Hizo un pedido a alguna fuerza superior para atravesar la frustración, que en ese momento lo estaba perturbando y sujetando en un bloqueo, para permitirle terminar la obra. Con esta idea decidimos desarrollar una especie de oda o alabanza a algunos representantes importantes de la música y la guitarra. Entonces en la pieza son citadas algunos trechos de composiciones que han sido relevantes en la historia de la música. Como el cuadro presenta una mixtura de colores que se van entrelazando decidimos que la música podía hacer este tipo de movimiento sobreponiendo dos camadas de sonidos, conjuntas y disjuntas.

Las camadas empiezan con el arpegio en la primera parte, A. Este arpegio es una citación a Leo Brouwer. Fue extraído del acorde inicial de la *Micropieza 1*. A continuación, podemos observar en la siguiente figura el acorde en la micropieza:

[65] The term ‘rondò’ was often used loosely, along with ‘rond’ and ‘rondeau’, terms frequently applied to what is now identified as the vocal rondò with a recurring theme in the tonic key that creates the basic pattern ABACA.

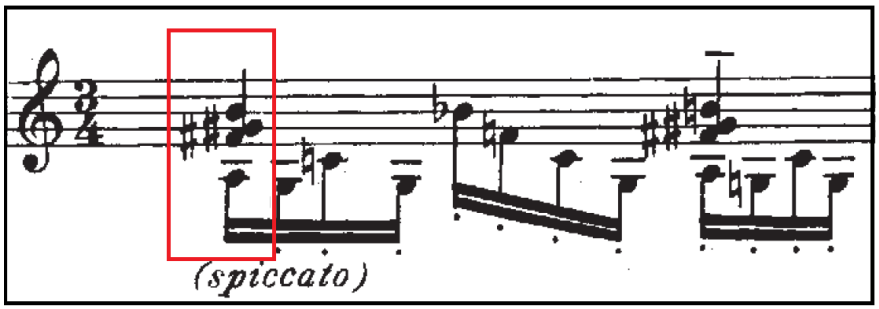


Figura 82: motivo de *Micropieza 1*. c.1. Leo Brouwer.

A continuación, en la siguiente figura, podemos apreciar el acorde ya transformado en arpegio y que a su vez es el inicio de la sesión.

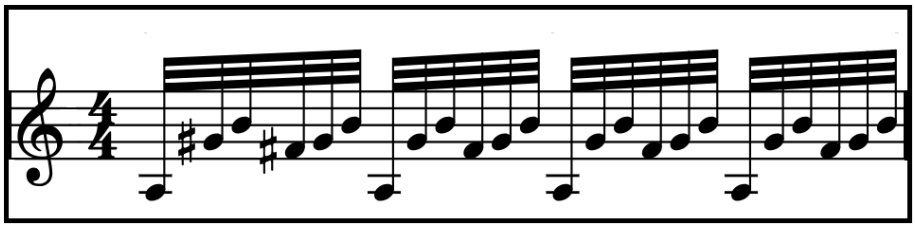


Figura 83: arpegio con acorde de Brouwer de *Micropieza 1*.

Estos arpegios van tomando formas tonales y atonales dependiendo de las citaciones de la camada 2, de la otra guitarra. Leo Brouwer es citado a lo largo de la performace en general, es un referente importante en la creación, por eso más adelante, en la próxima sesión haremos una pequeña arqueología sobre este.

Entonces, en las partes B y C aparecen citaciones literales y variaciones de diferentes piezas. Por ejemplo, el estudio número 6 de Leo Brouwer:

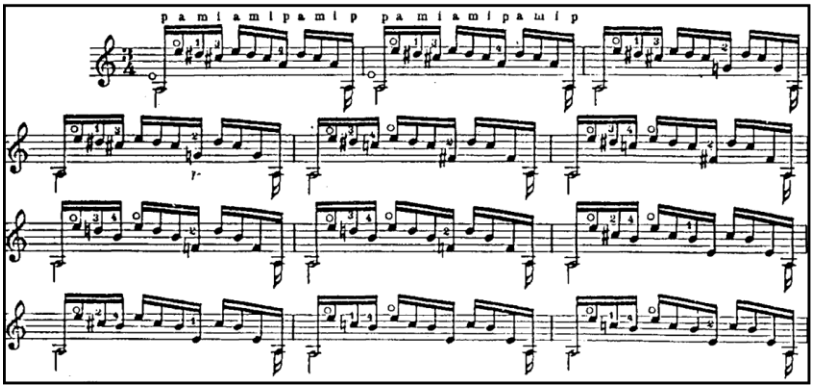



Figura 84: *Estudio 6*. Leo Brouwer.

Trecho del *Capricho árabe* de Tarrega:

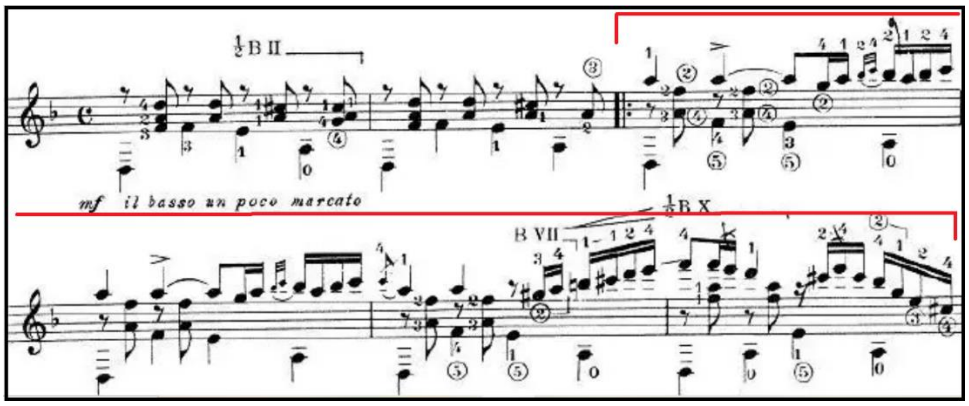


Figura 85: Citación a *Capricho árabe* de Tárrega. C.15-18.

Trecho de la *Chacona* de Bach:

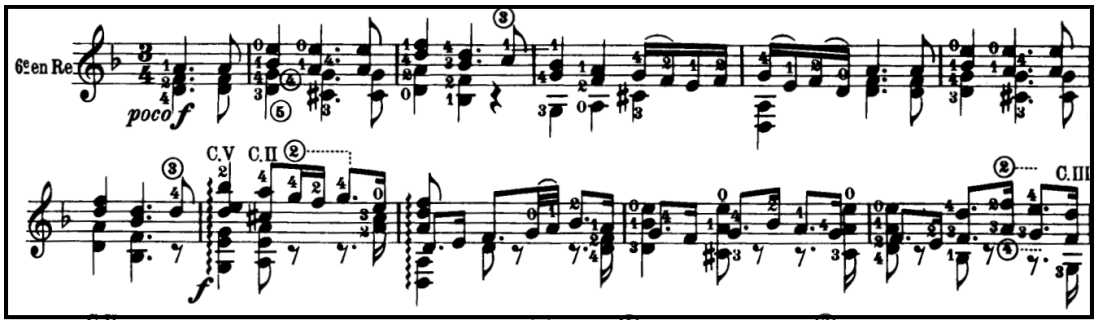



Figura 86: Trecho de la *Chaconna* de Bach. c.1-11.

Trecho de *Xodó da Baiana* de Dilermando Reis:

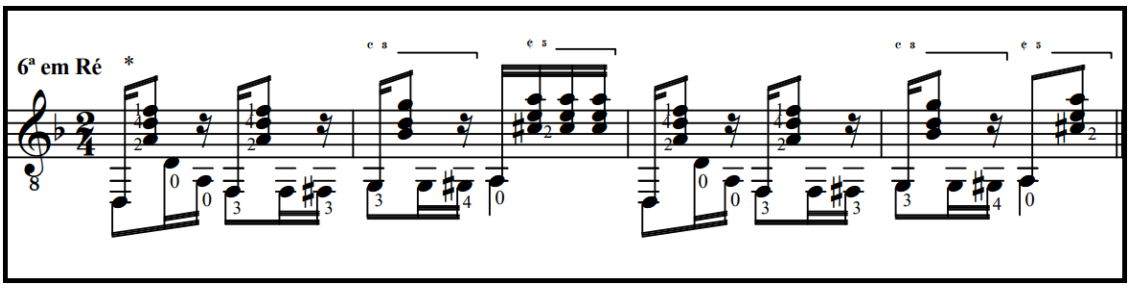


Figura 87: Trecho de *Xodó da Baiana* de Dilermando Reis.

Esta sesión finaliza con el arpegio inicial, pero con variantes y en superposición con el arpegio del estudio 6 de Brouwer en la otra guitarra. Haciendo una especie de ritenuto sostenido da lugar a la próxima sesión.

6.4.4 Tercera sesión – *Mudra* (min. 4:47 a min. 7:15)

La estructura formal de *Mudra* se define en un A - B, entonces dividiremos la explicación en las dos partes correspondiente. Destacaremos que dentro de esta sesión haremos una pequeña arqueología en referencia a los materiales utilizados.

Parte A:

El comienzo es dado por una melodía en el bajo que tiene su génesis en otra música. A continuación, en la siguiente figura presentamos la melodía que da comienzo a la sesión:

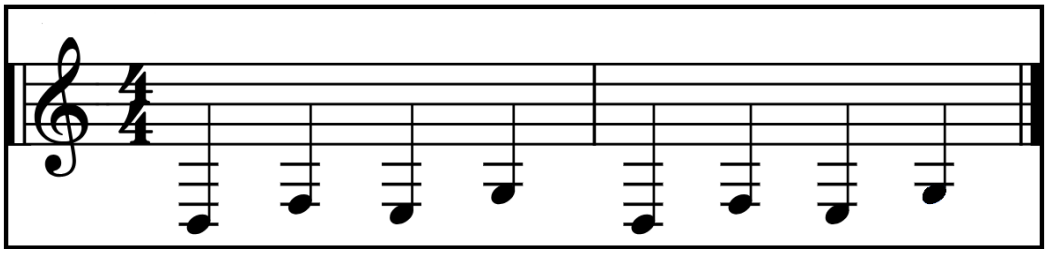


Figura 88: motivo Zeppelin Passacaglia.

Esta melodía es la que unifica la sesión anterior con esta, y también es la base de la parte A. Su génesis proviene de una canción de la banda inglesa llamada Led Zeppelin[66].

Continuando con la explicación, la melodía de la parte A se basa en un motivo de una canción de la banda llamada *Dazed and confused*. Esta fue grabada entre septiembre y octubre del año 1968 y fue parte de su álbum debut – *Led Zeppelin* (Loy, 2013, p. 125). La conexión con el trabajo y la inclusión de la melodía en la performance tiene que ver con la presentación de esta canción cuando banda la tocaba en vivo. Existía en sus performances una forma de

[66] Led Zeppelin tuvo su inicio en Londres en el año 1968. Estaba compuesta por Robert Plant en canto, Jimmy Page en guitarra, John Paul Jones en bajo y John Bonham en batería. Su estilo musical era en torno a un sonido pesada y psicodélico, que más tarde daría lugar al heavy metal. La trayectoria de la banda terminó en el año 1980 por causa de la muerte de su baterista (Da Silva, Hoffmann, 2020, p. 212-213).

experimentación y de improvisación predominante. Estos dos puntos son fuentes presentes en este trabajo, o en todo caso dos lugares a donde queremos acercarnos.

Dazed and confused presenta en el inicio una línea de bajo descendente que adquiere total protagonismo y es acompañado por armónicos atmosféricos en la guitarra (Loy, 2013, p. 126). Es un momento que propone un misterio considerable, lleno de dramatismo en la interpretación y más aún durante sus presentaciones en vivo. Además, Jimmy Page incorporó elementos para tocar que eran muy alejados del rock como por ejemplo un arco de violín, lo que tornaba aún más experimental la performance en vivo.

Como la melodía era lenta comenzamos a pensar en una forma de interpretar. Percibimos que se asemejaba a una passacaglia. Además, la segunda guitarra iba desarrollando un contrapunto improvisado, pero que siempre mantenía una cierta estructura con relación a la melodía. Según Grove, passacaglia: "En la música de los siglos XIX y XX, conjunto de variaciones de bajo-grave u ostinato, generalmente de carácter grave; en las fuentes más antiguas, ritornello breve e improvisado entre las estrofas de una canción" (Grove, passacaglia, online, traducción nuestra[67]). Entendimos que esta era la definición que se adecuaba casi de manera perfecta. Esta melodía influenciada por Led Zeppelin era un bajo continuo, de carácter grave, lenta, un ritornelo breve y era base de una improvisación. Entonces la misma pasó a ser denominada melodía passacaglia.

Parte B

La parte B se conecta inmediatamente después de la melodía passacaglia y comienza con un motivo. Este es extraído o basado en una de las micropiezas de Leo Brouwer. Consideramos que este gran exponente de la guitarra ha sido una influencia para nosotros, no solo en este trabajo sino en toda nuestra carrera. Es por esto por lo que, a continuación, haremos una pequeña arqueología del compositor:

Juan Leovigildo Brouwer Mezquida nación en La Habana, Cuba, el 1 de marzo de 1939. Comenzó a estudiar guitarra a través de su padre quien lo acercó a las músicas de Granados, Tárrega y Villalobos. Más tarde comenzó a estudiar con el guitarrista Isaac Nicola quien había tomado clases de vihuela y guitarra en París con Emilio Pujol. Este había sido discípulo de Francisco Tárrega por lo que la influencia de la escuela de este compositor llegó directamente a

[67] In 19th- and 20th-century music, a set of ground-bass or ostinato variations, usually of a serious character; in the earliest sources, a short, improvised ritornello between the strophes of a song.

Leo Brouwer. Gracias a su gran talento, Brouwer consiguió graduarse en tan solo tres años del conservatorio Peyrellade de Havana, en al año 1955. A partir de ahí su carrera como intérprete y compositor se ha expandido hasta llegar a ser hoy en día el compositor para música de guitarra más importante del siglo XX (Caldeira, 2011, p. 14).

Sobre las *Micropiezas* de Brouwer:

Fueron compuestas para dúo de guitarras entre los años 1957 y 1958, en homenaje al compositor francés Darius Milhaud. Son un grupo de 5 piezas que fueron escritas durante la denominada parte nacionalista del compositor. Este período destacaba la utilización de ritmos de la cultura popular cubana (De Mello, Kaminski, 2014, p. 66-67).

A continuación, podemos apreciar el motivo de Brouwer de la *Micropieza 4,* en el cual nos basamos para desarrollar el inicio de la parte B de *Mudra*:

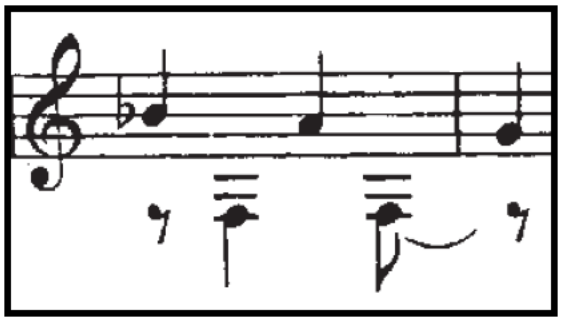



Figura 89: motivo de *Micropieza 4*, c.27-128, guitarra 2. Leo Brouwer.

Esta parte B se caracteriza por la utilización de sensores de movimiento con el fin de generar nuevas sonoridades. Estos sensores son manipulados por las manos y cada intérprete modifica el sonido del otro, es decir, a la distancia el intérprete 1 manipula el sonido producido por el intérprete 2 y lo mismo a la inversa. En la siguiente figura podemos observar los sensores:

Figura 90: Sensores de movimiento utilizados en *Mudra*.

Esta idea de utilizar sensores de movimiento y que fueran ejecutados por las manos nace directamente del nombre del cuadro, *Mudra*. Anteriormente ya explicamos la definición de la palabra (ver página 156). Es un término utilizado en el Yoga para significar un gesto o una posición mística de las manos. Fue así como decidimos que además de tocar la guitarra, la improvisación estuviese propuesta desde la utilización de los sensores. Como el sensor manipula el sonido que genera el otro con su guitarra, es necesario tener una coordinación. El diálogo de improvisación se vuelve aún más interesante e intenso porque los intérpretes deben conseguir estar altamente enfocados en el presente, en lo que está sucediendo. Al mismo tiempo la comunicación se expande hacia el cuadro, se genera un diálogo con el movimiento que propone el diseño de este. La sesión finaliza con una percusión que da lugar al inicio de la próxima y última sesión

6.4.5 Cuarta sesión – *Tsunami* (min. 7:15 a final)

Comenzaremos la descripción de esta última sesión de la performance/composición, nombrando los elementos que la componen:

- Forma A B A’
- Basada en un rítmica de chacarera
- Movimientos extremos de agua, ola, mar – fuerte, lento, fuerte.

Parte A

El inicio se desenvuelve por medio de un ataque percutido en la guitarra y con la aparición del cuadro (*Tsunami*) en la pantalla. Es un ritmo característico de la música folclórica argentina, la chacarera. Este género musical es parte de una cantidad de diferentes formas de música folclórica de este país. Junto con la vidala, la zamba, el gato norteño, el carnavalito, la baguala y otros más; la chacarera es parte de la región Noroeste del país. A continuación, en la siguiente figura podemos observar un ejemplo de las regiones y los tipos de músicas folclóricas que son identidad de la cultura musical argentina:

Figura 91: Mapa de Argentina y sus regiones musicales folclóricas. La guitarra en el folklore, Pedro Rossi, p.3.

Según Pedro Rossi, destacado guitarrista de la música popular argentina, solo son objeto de estudio aquellos géneros que tienen vigencia y representatividad, muchos no son tenidos en cuenta por carecer de alguna de estas dos cualidades. Para su interpretación estos géneros necesitan un estudio de la identidad, de la comprensión de las formas y de sus ritmos (Rossi, 2019, p. 3).

La chacarera

Es una especie de coreografía del noroeste argentino. Junto con la zamba, son de las expresiones musicales folclórica más cultivadas y difundidas en Argentina. Según Rossi: "centrada en Santiago del Estero, de ritmo vivaz y profundo, la chacarera1 es un género ampliamente abordado en el repertorio folklórico de diversas regiones del país" (Rossi, 2019, p. 44). Posee una forma delimitada en dos partes iguales que se denominan como "primera y "segunda", y cada parte tiene una introducción (que también sirve de interludio), tres estrofas y un estribillo (Rossi, 2019, p. 46). La instrumentación principal y tradicional es el canto acompañado con bombo y guitarra, hoy en día existen grandes variables de formaciones instrumentales.

Para la performance tomamos como elemento principal el ritmo de la chacarera y una idea de imitación o acercamiento al timbre sonoro del bombo legüero[68]. La chacarera posee una alta riqueza rítmica y pensamos en desterritirializarla y reterritorializarla en nuestra performance. Así aportaría una intensidad y lenguaje rítmico del sur de américa realizando un fluido diálogo con Farmache. La riqueza rítmica de la chacarera viene de su birritmia.

La birritmia se encuentra en muchos géneros de la música argentina, son aquellos que funcionan bajo un sistema de dos ritmos que tienen una misma duración. Según Rossi, la birritmia de la chacarera: "está formada por la convivencia de un ritmo de dos negras con puntillo y otro de tres negras. El primer ritmo está emparentado con el compás de 6/8 y el segundo con el compás de 3/4. (Rossi, 2019, p. 12). En la siguiente figura podemos observar esta rítmica:

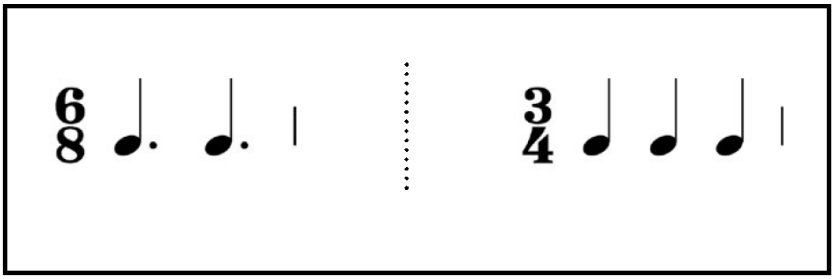


Figura 92: Birritmia. Rossi, 2019, p.12.

Existen dos tipos de birritmias, una vertical y otra horizontal. La vertical es el modo más usual, esta implica la marcación de ambos ritmos simultáneamente. La birritmia horizontal se hace presente en modo secuencial, es decir puede encontrase en un desarrollo melódico. Destacaremos

[68] Instrumento de percusión argentino.

que ambas birritmias conviven, nos referimos a que ambos planos birrítmicos se combinan y pueden actuar en paralelo (Rossi, 2019, p. 12). A continuación, en la siguiente figura podemos observar ejemplos de cómo se desarrollan la birritmia vertical y la horizontal:

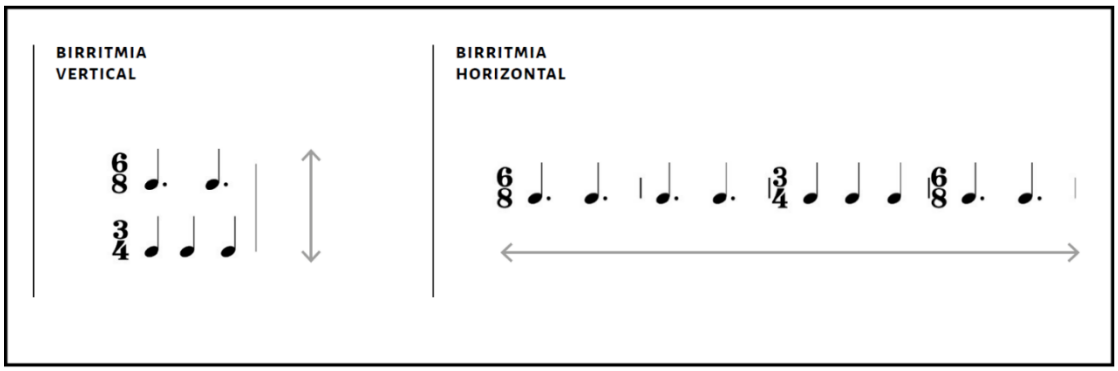


Figura 93: Birritmia vertical y birritmia horizontal. Rossi, 2019, p.12.

Esta rítmica de chacarera es el eje de esta primera parte de *Tsunami*, la improvisación se desplaza a través de este patrón. De a poco los sonidos van desapareciendo y entra la parte B.

Parte B

Esta parte B es lenta. Sigue una atmosfera de chacarera y es una improvisación en la tonalidad de re menor, pero también existe una sensación tonal/atonal. Existen inserciones rítmicas de chacarera en yuxtaposición, tipo pregunta y respuesta. Un intérprete presenta el ritmo y el otro responde. Esta improvisación melódica tonal/atonal tiene una presencia de segundas menores, esta sonoridad es utilizada porque es parte de las chacareras, es una especie de sonoridad confusa.

Parte A'

Esta última parte es una consecuencia de las anteriores, las improvisaciones dieron lugar a que la base fuera una rítmica intensa. Como era el final pensamos que de alguna manera pudiese tener una especie de atmósfera de final acalorado, un gran Tsunami. Con mucho movimiento, rítmico, intenso y caótico; pensamos en una conexión con los grandes finales de sinfonías de compositores como Stravinsky, Mahler o Ginastera.

Como la guitarra tiene una noción o concepto de pequeña orquesta, con GuiaRT las posibilidades se amplían. Podíamos usar sonidos propios de la orquesta y entonces acercarnos más a este concepto. La idea de final de gran sinfonía caótico que habíamos pensado podía ser posible.

La rítmica se desarrolla en una métrica de 9/8, pero agrupando la acentuación en 3+2+2+2. El tiempo es rápido y el ritmo es percutido en la guitarra, en el brazo y en las cuerdas, una especie de slapping. La otra guitarra va ejecutando sonoridades de instrumentos virtuales percusivos como marimbas, tambor y xilofón. La performance va siempre en una dirección ascendente y de acumulación de ritmos y caos, llegando a una alta intensidad y densidad de elementos. Finalizando comienza a desarmarse y da lugar a una pequeña coda. En esta el ritmo se va disolviendo poco a poco hasta llegar a un silencio, la pantalla queda negra y la sala oscura.

6.5 Conclusiones de la tercera performance - *Cuatro fantasías Farmache*

En esta última performance ya nos encontrábamos con la ventaja de la experiencia. Salir del caos para un lugar de estabilidad y luego ir hacia otro fue desarrollado de una manera más fluida y satisfactoria. Reconocimos que el trabajo colectivo fue una vía de salida positiva para el desarrollo del trabajo, sin dejar de ser desafiador, ya que permitir la escucha y las interacción e ideas de otros es un proceso que necesita paciencia y control de la ansiedad personal. Me permito destacar que en lo personal contribuyó en mi crecimiento artístico, tanto en el escenario como en la creación y en la confianza como creador/performer/operador.

En cuanto a la noción de la guitarra como pequeña orquesta, nos encontramos con la posibilidad de explorar de una manera más puntual y ampliar los recursos. GuiaRT y el trabajo en dúo nos propuso el desafío y responsabilidad de armar una estructura y a su vez colocar los límites necesarios para que la performance tuviese sentido y coherencia. GuiaRT permite la expansión de la guitarra hasta llegar cada vez más cerca del concepto de orquesta.

Tenemos que reconocer que no todo es fácil al momento de la presentación de la performance con este tipo de equipamientos. Los espacios son fundamentales. Nosotros tuvimos la posibilidad y el privilegio de crear en LaPIS y ECrIS, dos territirios que están habilitados, por su infraestructura y recursos, para posibilitar la experiencia de la performance y hasta potenciarla. El silencio, las frecuencias más graves, la iluminación que proporcionan estos espacios producen una mayor inmersión en la experiencia de performance.

Paulo de Assis y su metodología nuevamente fueron el eje que nos ordenó y organizó en el camino. También reconocimos que los espacios diferentes podían agenciar resultados diferentes, sin colocar juicio de valor. Tuvimos la experiencia de presentar la performance en diferentes congresos, con diferentes recursos audiovisuales y como resultado se produjeron situaciones

creativas diversas. Entonces el espacio no es exactamente una barrera que no nos permite performar, podemos adaptarnos y dejar ver un nuevo resultado posible, ni peor ni mejor, diferente. En la tradición de performance todo lo que sale del supuesto guion puede ser un problema, en la performance de carácter experimental es una reconfiguración de algo que se agrega nuevamente al sistema. En definitiva, cada ambiente/escenario reconfiguraba el sistema en el que estábamos y nos forzaba a repensar un nuevo objeto de creación.

Realizando un repaso con relación a las cuestiones producidas por lo recursos:

- No tener accesos a los equipamientos parece ser algo que se asemeja a un problema, pero puede permitir que la mayor parte del proceso se desenvuelva de manera colectiva y colaborativa. La distinción tradicional de la música de concierto es deconstruida.
- La dificultad de acceso a los recursos potencializó el proceso creativo en colaboración en tiempo real. El acceso a los recursos y los espacios para su desarrollo incentivaron una dinámica colectiva.
- Consideramos que no es una performance que pueda ser presentada en cualquier lugar, pero puede ser resignificada, reciclada o reelaborada de acuerdo con los lugares en donde sea desarrollada. Cambios de escenarios son reconfiguraciones del sistema y pueden traer nuevas creaciones, lo inesperado promovido por los cambios pueden ser resultados.

7. Consideraciones finales

Como ya hemos realizado conclusiones en cada una de las performances en esta última sección de la tesis expondremos y reflexionaremos sobre el trabajo de manera general.

Comenzaremos destacando tres puntos relevantes que fueron desarrollados en este estudio: 1. Presentar el proceso de performance en el género experimental, 2. Transferir el foco de la representación a la problematización y 3. Montar 3 performances experimentales con base en territorios pictóricos, dialogando en mayor o menor medida con otros campos artísticos. Podemos reconocer que los tres puntos fueron desarrollados y llegaron a un lugar satisfactorio. Siempre podemos mejorar y hacer un trabajo superior, pero consideramos que logramos estacionar en un buen puerto. Somos conscientes de que siempre existe posibilidad de ampliar las multiplicidades y más aún en una propuesta como la de performance experimental.

El proceso para obtener resultados precisó de tiempo. Comprendió desde el comienzo del doctorado con una pequeña idea inicial que comprendía elaborar un proyecto de performance experimental. Luego dimos espacio al crecimiento y al desarrollo de dicha idea para más tarde llevar a cabo el proyecto y colocar los resultados en un escenario. Madurar las ideas no fue fácil. Tuvimos que hacernos de la espera y la paciencia para determinar un rumbo, un proceso que era frustrante y más aún en un curso de doctorado con un tiempo determinado para finalizar y plazos que cumplir. Además, muchas veces nos encontramos con pensamientos dudosos relacionados a si lo que estábamos haciendo podía encontrarse cerca de algo ridículo o sin sentido, pero al mismo tiempo creer en una idea y tomar riesgo por ese objetivo es gratificante. Esto fue lo que en ese momento nos empujó para no dejar caer el proyecto. Tal vez esas conexiones entre nuestras ideas con una performance que podía generar incomodidad, inclusive hasta en nosotros mismos, eran líneas de fuga que se tornaban cada vez más y más fuertes, ideas con contenido que permitían sostener las multiplicidades posibles del proyecto.

Uno de nuestros objetivos fue organizar una performance sin caer en la tentación de representar. Constatamos que es muy difícil trabajar con medios heterogéneos y con fuerzas simbólicas sin recurrir a un mínimo de representación – por momentos ella se impone de modo inevitable, y ahí no hay mucho para hacer. La representación ocupa el lugar central en la performance dentro del paradigma clásico, así como es definido por DAVIES (2011, p.24), que abarca el concierto en su formato tradicional en occidente - el momento de reproducción y presentación de una obra performable, cuya partitura acabada es la instancia absoluta y definitoria de las acciones. El proyecto experimental trabaja para escapar de este paradigma, dislocándose para un lugar en donde no se vislumbran previamente los resultados, donde se corre el riesgo inherente a una práctica que coloca en el centro de las construcciones el diverso, el múltiplo, pero que deben ser asociados con el necesario rigor: “la experimentación permite la comunicación entre sistemas heterogéneos, creando nuevos acoplamientos entre materiales diversos que son más rigurosos que accidentales - aunque sean indeterminados” (DE ASSIS, 2018, p.21, traducción nuestra[69]). Reconocemos que no es un trabajo sencillo escapar de la representación. Atravesamos por un camino que requería de dedicación y de tiempo para la elaboración de ideas. Durante los primeros resultados muchas veces se colectaban bocetos que fácilmente encajaban en la

[69] experimentation permits communication between heterogeneous systems, creating new couplings between diverse materials that are rigorous rather than accidental—even if they are indeterminate.

representación. Claramente todo este proceso nos dejó un interrogante: ¿Será que es posible escapar de la representación? Eso aún no lo sabemos, pero la respuesta que hemos conseguido hasta el momento ha sido alejarnos lo máximo posible de la representación teniendo en cuenta que todavía hay algunos rastros de ella en la performance. Lo que sí fue clarificado es que, en esta perspectiva de performance, la misma se traduce como un lugar de problematización y de cuestionamiento que debe ser analizada, en la cual también se representan elementos, pero desde una perspectiva de problematización.

La multiplicidad se presenta como una necesidad porque resulta en un elemento enriquecedor, pero debe ser articulada con la debida atención. En este sentido nuestra atención fue redoblada en la búsqueda de fuerzas de conexión ricamente establecidas, justificadas por líneas transversales con potencia tanto estética como simbólica. En definitiva, el reconocimiento de códigos en los cuadros de Farmache, que desde la multiplicidad nos proporcionaban una gran cantidad de posibilidades, cargaban un fuerte contenido que reforzó las conexiones con los otros sistemas heterogéneos, es decir que desde nuestro punto de vista las conexiones consiguieron sostenerse por ellas mismas y otorgaron sentido, por el devenir, al resultado final.

Fuimos atravesando una gran cantidad de obstáculos. Desterritorializarse y reterritorializarse fue un proceso revelador. Ser extranjero es una experiencia sumamente intensa, si de líneas de fuga que generan inestabilidad estuviéramos hablando, considero que salir de un país de origen para vivir en otro con códigos diferentes, es una de las más intensas. Puedo pensar y describirlo como un rizoma de emociones internas en donde no existen jerarquías porque se transita desde un estado de felicidad para otro de angustia, luego a otro de tristeza, después a otro de gratitud, para luego entender cierta belleza en el caos, que a su vez puede convivir con la tristeza y atravesar una inestabilidad, transitando hacia una fuerte estabilidad o territorialización.

Una identidad como ciudadano es un medio que contiene mucho peso porque está cargado de códigos de personalidad. El choque con otra cultura con códigos diferentes es un camino para la abertura, para la recodificación, para un agenciamiento personal, en donde los códigos anteriores y los nuevos deben ser restructurados en una nueva configuración. En definitiva, creo que uno se transforma en una especie de hibrido. Es necesaria de una entrega personal hacia la trasformación y dar lugar a lo nuevo, al cambio y al devenir de la vida. Considero que la oportunidad de atravesar una desterritorialización a través de esa línea de fuga que se produce por medio de ser inmigrante, si es bien direccionada con responsabilidad y cuidado personal, es una oportunidad cuasi

exclusivamente positiva y gratificante. Momentos difíciles serán atravesados claro, pero muchos aprendizajes y nuevos agenciamientos serán revelados.

Pasamos desde observar un cuadro y no conseguir generar nada, hasta tener que sacar elementos de las performances por falta de tiempo o de lugar. En definitiva, el proyecto siempre fue en crecimiento y eso lo hace un resultado positivo en sí mismo. Todo proceso creativo atraviesa diferentes fases y este no escapó a las variables de perspectivas negativas. Siempre vamos a destacar que ese aspecto que puede ser reconocido a primera vista como negativo, este proyecto nos brindó la posibilidad de cambiar de visión. Reciclando o reconfigurando eso que nos colocaba en un estado de congelamiento, eso que nos hacía pensar que habíamos trabado el proyecto, era una forma de resolver. Entendimos y aceptamos que más que una traba podíamos pensar esos momentos como una pausa, un momento para repensar qué hacer con lo que teníamos y cómo usarlo a nuestro favor. De esta manera eso se resignificaba en un elemento para la performance.

En relación con el montaje final de la performance, consideramos que es un proceso muy curioso y realmente entretenido - el acto creativo no deja de ser un juego o un divertimento. La posibilidad de cuestionar provocando y/o generando obras y performances que inspiren desconfianza respecto de presuntas verdades, abren el camino a la creatividad y a la ruptura de barreras colocadas desde otras posiciones tradicionalistas. Otorgando una posibilidad de visualización desde un lugar de problematización, la performance experimental abre puertas para: nuevas formas de intérpretes y de interpretaciones; y desarrollos de escenas y propuestas que posibilitan la génesis de herramientas para enfrentar de otra manera el escenario. Es necesario un proceso riguroso de ordenamiento del material en función de lo planeado, en el cual se obtendrán resultados tanto buenos como malos, algunos de los cuales serán aprovechados como otros serán descartados. Escapar de una representación en la performance es un trabajo que requiere de pensamiento y dedicación creativa, y el producto obtenido de una performance de carácter experimental solo puede ser vislumbrado durante el real proceso de montaje.

Destacaremos que este proyecto resultó ser inspirador. Inspirar posee en su configuración etimológica las sílabas “pira”, que se refiere al fuego, a la llama. De alguna manera esa llama que creó el proyecto es una forma de no apagar el deseo de hacer música, de ser intérprete, de ser interprete creador, de trabajar como una especie de híbrido, es decir como un performer/operador/compositor. Una posibilidad de expandir llamas y multiplicarlas para que el

arte también se expanda y que ese fuego, que puede ser producido por una intensidad deleuzeana, sea una forma de sostener este camino y proceso maravilloso que es la música.

Finalizando, esta tesis fue generada con la idea de abrir nuevos caminos para la performance, ni peores ni mejores, diferentes. Además, traer nuevas herramientas y pensar en otras variables. Consideramos que ha sido un final positivo porque hemos podido desarrollar un nuevo pensamiento en relación con la tradición de performance. Para nosotros las performances pueden convivir y también pueden ser parte de un concierto tradicional. Comentamos esto porque pudimos vivenciar el diálogo de estas performances experimentales con otras de la tradición de performance en un concierto. Como resultado observamos positivamente que las performances conversaron de manera fluida en el escenario cuando cada una fue presentada. En fin, lo importante es que, sea cual sea el camino, la música continue siendo un lugar de resistencia, de sentido y de inspiración.

REFERENCIAS

AZZI, M. S. (2000) **Le grand tango: la vida y la música de Astor Piazzolla**. Banco Interamericano de Desarrollo, 2000.

BARASNEVICIUS, Ivan Daniel; ANTUNES, Gilson Uehara Gimenes. **Estudo comparativo entre duas versões da música Cheio de dedos, do compositor Carlos Altifier de Souza Lemos Escobar, o Guinga**. SIMPÓSIO ACADÊMICO DE VIOLÃO DA EMBAP, IX, 2017, p. 63-74.

BORGES, Jorge Luis; NARVÁEZ, Adriana; PARIS, Diana. **El Aleph: edición con guía de lectura**. 9° ed. – Buenos Aires: Emecé Editores, 2009.

BOYDEN, D., & STOWELL, R. (2001). Glissando. **Grove Music Online**. Retrieved 6 Oct. 2024, from https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view

BRAGAGNOLO, Bibiana. **Assemblage Sonora: Uma composição performática de estratos**. In: Proceedings of VII International Conference on Music Performance. 2020. p. 179-185.

BRANSON, Melissa Claire. **Minimalism and the guitar**. 2011.

CAGE, John. **Silence: lectures and writings**. Wesleyan University Press, 1973.

CALDEIRA, Artur Carlos Azevedo de Saraiva. **Leo Brouwer: figura incontornável da guitarra**. Tese de Doutorado. 2011

CERVO, Dimitri. **Minimalismo e pós-minimalismo: distinções necessárias**. DEBATES-Cadernos do Programa de Pós-Graduação em Música, n. 9. 2007.

DAVIES, David. **Philosophy of the performing arts.** John Wiley & Sons. 2011

DA SILVA, Alisson Jucoski; HOFFMANN, Rafael. **Greta Van Zeppelin: como a revista Rolling Stone trata a relação entre Greta Van Fleet e Led Zeppelin**. e-Com, v. 13, p. 203-227, 2020.

DE ASSIS, Paulo. **Experimental affinities in music**. Leuven: Leuven University Press. 2015.

_____. **Logic of Experimentation: Reshaping Music Performance in and through Artistic Research**. Leuven University Press, 2018.

DE AZEVEDO, Renata Mattos. **Reflexões sobre o minimalismo na música e a repetição no sujeito segundo a psicanálise.** ICTUS-Periódico do PPGMUS-UFBA| ICTUS Music Journal, v. 8, n. 2, 2007.

DEDO. In: **MICHAELIS, dicionário brasileiro da língua portuguesa**. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/dedo/> Acesso em: 10/06/2022.

DE MELLO, Felipe Marques; KAMINSKI, Leonardo Casarin; RAY, Sonia. **Comunicação gestual em duos de violão: preparação para performance da obra Micro piezas I de Leo Brouwer**. In: Anais do Congresso da Associação Brasileira de Performance Musical. 2014.

DE LA LENGUA ESPAÑOLA, **Diccionario. Real academia española**. 2023.

DELEUZE, Gilles. **Francis Bacon: lógica da sensação**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, v. 2007, 2007.

DELEUZE, Guilles. **Qu'est-ce que la philosophie?**. Paris: Les editions de minuit 1991.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. v.1. São Paulo: Editora 34. 1997.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. v.4. São Paulo: Editora 34. 1997.

DOMENICI, Catarina Leite. **His master's voice: a voz do poder e o poder da voz**. Revista do Conservatório de Música, n. 5. 2012.

DONOVAN, John McKee. A study of the works From My Little Island: Folk Song by Robert Aldridge, Nagoya Marimbas by Steve Reich, Ti Mon Bo by Tito Puente, Trio Per Uno by Nebojsa Zivkovic, Wind in the Bamboo Grove by Keiko Abe, Eight Pieces for Four Timpani: VIII. March by Elliott Carter, Douze Études: No. 9 by Jacques Delécluse, Prelude to a Dream by Bryce Craig, Birifor Funeral Repertoire, Log Cabin Blues by George Hamilton Green. 2017.

FARMACHE, Cristóbal. **Entrevistas realizadas en la ciudad de Mendoza, Argentina**. 2021-2024.

FERRAZ, Silvio. (2008) **Fórmula do ritornelo**. Disponível em: <https://www.academia.edu/37535878/F%C3%B3rmula_do_ritornelo_silvio_ferraz_2008> Acesso em: 03/06/2022.

_____. (2012) **La formule de la ritournelle**. Disponível em: http://revues.mshparisnord.org/filigrane/index.php?id=420#tocto1n2 Acesso em 03/06/2022.

FIELD, C., Helm, E., & Drabkin, W. (2001). **Fantasia. Grove Music Online**. Retrieved 4 Oct. 2024, en https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view/

FREIRE, Sérgio Freire; ARMONDES, Augusto; SILVA, Rubens. **Real-Time Symbolic Transcription and Interactive Transformation Using a Hexaphonic Nylon-String Guitar**. Computer Music Journal, 45:4, pp. 20–39, Winter 2021.

FRESQUET, Adriana; JUNIOR, Wilson Cardoso. **Violeta Parra e suas arpilleras decoloniais**. Revista Brasileira de Pesquisa (Auto) biográfica, v. 6, n. 18, p. 449-469, 2021.

GLĂVEANU, Vlad Petre; NEVES-PEREIRA, Mônica Souza. **Psicologia cultural da criatividade**. Teorias da criatividade, p. 141-168, 2020.

GLOBOKAR, Vinko. **REACTING**. IIMA - INTERNATIONAL IMPROVISED MUSIC ARCHIVE. 1970.

GOEHR, Lydia**. The Imaginary Museum of Musical Works: An Essay in the Philosophy of Music: An Essay in the Philosophy of Music**. Clarendon Press, 1992.

GORIN, Natalio. Piazzolla, Astor. **A manera de memorias**. 1990.

GOTTLIEB, Marlene. **La relación simbiótica autor/lector en la antipoesía de Nicanor Parra**. CiberLetras: revista de crítica literaria y de cultura, n. 35, p. 3. 2015.

GROVE, George. **The new Grove dictionary of music and musicians.** Edited by Stanley Sadie, in volume nine. London, 1980.

HAESBAERT, Rogério; BRUCE, Glauco. **A desterritorialização na obra de Deleuze e Guattari**. GEOgraphia, v. 4, n. 7, p. 7-22. 2002.

HERNER, María Teresa. **Territorio, desterritorialización y reterritorialización: un abordaje teórico desde la perspectiva de Deleuze y Guattari**. 2017

HIRSCHI, Gertrud. **Mudras: Yoga in your hands**. Weiser Books, 2016.

HOUAISS, Antonio. **Houaiss Dicionário da língua portuguesa**. Rio de Janeiro : Objetiva. 2009.

KUSNETZOFF, Juan Carlos. **Introdução à psicopatologia psicanalítica**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Editora 34. 2010.

LÓPEZ-CANO, Rubén; SAN CRISTÓBAL, Úrsula. **Investigación artística en música.** Problemas, métodos, experiencias y modelos, v. 1. 2014.

LOY, Stephen. **Led Zeppelin's' dazed and confused': From lament to psychedelic tour de force**. Humanities Research, v. 19, n. 3, p. 125-134. 2013.

MARTINS, Caio Felipe Varela. **MOLAR E MOLECULAR: UMA CARTOGRAFIA**. 2020.

Mapa de Cuyo en: https://www.researchgate.net/figure/Figura-1-Mapa-region-de-Cuyo-Argentina-Elaborado-por-L-Alvarez-IANIGLA-CONICET-en_fig1_348165641

MENINO, Fernando Bueno. **Possibilidades interpretativas envolvendo instrumentos de percussão e recursos tecnológicos na obra Clapping Music (1972), de Steve Reich**. Dissertação de Mestrado. Brasil. 2015.

MOLINARI, O. Concha. **Violeta Parra, compositora**. Revista musical chilena, v. 49, n. 183, p. 71, 1995.

NETTL, Bruno. **Thoughts on improvisation: A comparative approach**. The musical quarterly, v. 60, n. 1, p. 1-19, 1974.

NEVILLE, D. Rondò. **Grove Music Online**. Retrieved 6 Oct. 2024, from https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic. 2001.

PAES, Anna. **A assinatura musical de Guinga: Memória, história e identidade**. Anais festival de música contemporânea brasileira, vol. 6, p. 37-54. 2019.

PRESSING, Jeff. **Cognitive processes in improvisation. In: Advances in psychology**. North-Holland, p. 345-363. 1984.

RABELO, Edna Maria Souza. **Por uma crítica da fluidez moderna, segundo Bauman e Kierkegaard, através das redes sociais**. Revista Húmus, v. 3, n. 7. 2013.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.6 en línea]. <https://dle.rae.es> [29/09/2023].

ROCHA, Fernando de Oliveira. **A improvisação na música indeterminada: análise e performance de três obras brasileiras para percussão**. Tese de Doutorado. Dissertação (Mestrado em Música)–Programa de Pós-Graduação em Música, Universidade Federal de Minas Gerais. 2001.

ROJAS, Angelina Accetta; MOCARZEL, Marcelo Maia Vinagre. **Da cultura visual à cultura material: o minimalismo como forma de expressão na sociedade de consumo**. Alceu, v. 16, n. 31, p. 131-140, 2015.

ROSSI, Pedro. **Cuaderno de estudio: La guitarra en el folklore**. Edición: Tango sin Fin. Buenos Aires. 2019.

SILBIGER, A. Passacaglia. **Grove Music Online**. Retrieved 4 Oct. 2024, from https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000021024. 2001.

SPENCER, Christian. Finas, arrogantes y dicharacheras. **Representaciones de género en la performance de los grupos femeninos de cueca urbana en Santiago de Chile (2000-2010)**. Trans. Revista Transcultural de Música, n. 15, p. 1-42, 2011.

STUTZ, Phil; MICHELS, Barry. **The tools**. Random House, 2012.

TOMASELLO, Dario; SORRENTI, Andrea**. Il Minimalismo e Steve Reich**. La Svolta Americana. 2013

TUBIO, María Luján. **El Aleph y la hiperrealidad mística**. Espéculo: Revista de Estudios Literarios. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. 2006.

TORRES ALVARADO, Rodrigo. **Cantar la diferencia**. Violeta Parra y la canción chilena. Revista musical chilena, v. 58, n. 201, p. 53-73. 2004

VASSILY, Kandinsky. **Punto y línea sobre el plano**. Need, Bs As. 1998.

ZOURABICHVILI, François; GOLDSTEIN, Víctor. **O vocabulário de Deleuze**. 2004.

REFERENCIAS DE PARTITURAS

BROUWER, Léo. **Micro Piezas**. Éditions MAX ESCHIG. París, France. 1973.

BACH, Johann Sebastian. **Choconne**. Transcription Andrés Segovia. B. Schott´s Sohne, Mainz. 1934.

CABRAL, Sérgio. **Songbook A música de Guinga**. Rio de Janeiro: Gryphus. 2003.

PARRA, Violeta et al. **Anticuecas para guitarra**. 1960.

PIAZZOLLA, Astor. **Fuga y misterio**. Arreglo Horacio Corral. [2024?]

REIS, Dilermando. **Xôdó da Baiana**. Edición y digitación Edson Lópes. Tatuí. 1997.

REICH, Steve. **Nagoya Guitars**. Transcription by David Tanenbaum. Hendon music, Inc.,a Boosey y Hawkes Company. 1997.

TÁRREGA, Francisco. **Capricho árabe**. [S.l.: s.n.]

REFERENCIAS DE PINTURAS

DELHEZ, Victor. **San Martin**. Xilografía, tamaño original 22cm x 30cm. 1950.

FARMACHE, Cristóbal. **Falso Aleph**. Xilografía, 33,3cm cada cuadrante. 99,9 cm x 99,9 cm completa. 2019.

FARMACHE, Cristóbal. **Los del norte**. Técnica Mixta. 100 cm x 150 cm. 2003.

FARMACHE, Cristóbal. **Mediocracia**. Collagraph. 100 cm x 52 cm. 2027.

FARMACHE, Cristóbal. **Mentiras Explícitas, Mudra**. Acrílico sobre lienzo. 60 x 40cm. 2024.

FARMACHE, Cristóbal. **Mentiras Explícitas, Oda**. Acrílico sobre lienzo. 100 x 100cm. 2024.

FARMACHE, Cristóbal. **Mentiras Explícitas, Sónicos**. Acrílico sobre lienzo 60x40. 2024.

FARMACHE, Cristóbal. **Mentiras Explícitas, Tsunami**. Acrílico sobre lienzo. 60 x 40cm. 2024.

ANEXO

Registro de las entrevistas realizadas a Cristóbal Farmache

Durante el proceso de doctorado realizamos varios encuentros con Cristóbal Farmache entre los años 2021 y 2024. A continuación, exponemos algunas de las preguntas y respuestas que tuvieron mayor relevancia en la construcción y desarrollo del presente trabajo.

¿Cuál fue tu formación?

Mirá yo considero que mi formación comienza en la infancia, bien de chico. Porque me tocó vivir acá en esta "comarca", con mucha conexión con la familia y a la vez ser el más chico de los primos entonces como que estaba siempre más solitario y andaba curioseando, buscando diversiones y entre esas diversiones estaba ir a los talleres que había, de carpintería con maquinas disponibles y mis tíos que me ponían a cortar maderas o hacer alguna cosa mientras ellos estaban dibujando o por ahí también mi mamá estaba grabando y yo me ponía a grabar con ella. Tuve una formación desde muy temprano en cuestiones artísticas u oficios de diferentes calañas.

Después ya un poco más grande, escuela de bellas artes, 12 o 13 años. Que eso estuvo muy bueno para mí porque me ayudó a no dejar de producir obra digamos, estar en contacto con eso. No lo valoraba mucho en ese momento, pero después con el tiempo me di cuenta de que estuvo buenísimo, aprendí muchas cosas en relación al arte. Después la facultad de arquitectura, que también me pareció re interesante todo el aporte que me hizo a lo artístico, la formación de la arquitectura, esa mirada distinta desde la arquitectura hacia el arte, después con el tiempo lo terminé aplicando, toda esa información al arte. Después por el otro camino está la obra de mi abuelo que fue fundamental, que eso sigue siendo un aporte constante porque cada vez que ves cosas que investigo aparecen un montón de cosas. Y después el resto de la vida los intereses que uno tiene.

¿Por qué trabajás a través de la línea?

Bueno creo eso es un vicio del grabado, una cosa que me aportó esa formación familiar de que mi mamá hacía grabados, mi abuelo, mis tíos. El dibujo también, cuando dibujás con lápiz dibujás con líneas, no es que es un pincel que hacés una mancha y construís la forma a partir de la mancha

si no que estás haciendo o un contorno o una trama o construyendo la forma de esa manera. También es una especie de obsesión que construyo las cosas desde la línea desde el perímetro.

Recuerdo de toda la vida quedarme pensando y conectar líneas, quedarme mirando algo y darle continuidad por ejemplo a la línea generada por la pata de una mesa, imaginarme una línea que se desplaza y empezar a armar tramas en el espacio desde la imaginación. Creo que es algo desde ese juego mental, es de donde parte la obsesión de construir la forma a partir de la línea.

¿Por qué sos artista del grabado? ¿Qué significa?

El grabado tiene que ver con esa formación desde tan chico, no sé si nace de ahí o desde el gusto por la cosa. Técnicamente es una forma de trabajar con un procedimiento lento, largo, tedioso tal vez. Creo que el principal motivo del grabado es la magia que se produce cuando lo estampás, como aparece la imagen, como se puede reproducir y como la podés variar dentro de esa posibilidad. Otra cosa que me interesa mucho es la síntesis que hay en ese lenguaje, la construcción de la cosa con esa situación binaria, blanco y negro, nada más no hay otra cosa, en la xilografía (hay otras técnicas en las que eso puede cambiar). Construir todo a partir de esos dos elementos me parece muy mágico, la profundidad plena del negro y el contraste con el blanco máximo como el manejo de la luz me parece muy interesante como formas de interpretar.

¿Qué es una xilografía?

"Xilo" es madera, fundamentalmente es trabajar en una matriz de madera. El procedimiento es una talla de esa matriz sustractiva, o sea estás quitando material, que es otra cuestión interesante porque trabajás desde la luz, construís con la luz, no con la sombra como se hace en la pintura o en el lápiz, con el color. Construís quitando material y una vez que trabajaste esa matriz, donde queda el bajo relieve, no entra la tinta, se entinta en la superficie con un rodillo de goma relativamente rígido que hace que no entre la tinta en la línea, después ponés un papel encima de esa matriz entintada, la pasás por la prensa y queda estampada la imagen en el papel. Ese es todo el proceso de la xilografía.

¿Tu obra es política?

Yo creo que a veces si y a veces no. En general me gusta incursionar por ahí, me parece que es una forma de ocupar el rol que uno tiene socialmente. *Mediocracia* es política, tal vez más

sociológica que política, no sé en dónde está la diferencia, pero tiene que ver con una cuestión de pensarnos como individuos, como personas y como conjunto de personas, en como interactuamos. Entonces me es inevitable de alguna manera porque creo que hasta cuando trabajo cuestiones medio abstractas o que no tienen que ver con una crítica social, también tienen condimentos políticos, no sabría cómo no responder a una cuestión política desde la obra. Por ahí hay otras cosas mucho más poéticas que no tienen que ver, pero también la poética puede estar mezclada con lo sociológico o con la política. Pero me parece que mi obra tiene que estar por ahí rondando.

Hay veces que la búsqueda pasa por un lugar mucho más visual de buscar una poética visual de cómo te encontrás con la forma, los colores, las texturas. Eso tiene que ver más con la estética la búsqueda que por otra cosa. En un momento me interesé por arte más óptico, y lo interesante fue esa relación puramente visual sin tener ningún conocimiento. Comunicarte, entender que algo está pasando solo por un juego visual o una suerte de atracción que sucede que te lleva a algún lugar, ese puede ser el caso de la obras no políticas o no politizadas.

¿Qué es *Mediocracia*?

Mediocracia es una manifestación a través de las manos. Para mi es, como juego de palabras, en primera medida es el gobierno de los mediocres o el gobierno de los medios, yo lo interpreté por ese lado. Empezó siendo como la idea de ilustrar una manifestación y las palabras "manifestación" … y "mano"… y "humano"… Y toda esta relación que hay entre nuestra evolución por la forma de nuestras manos y las posibilidades que eso nos da, y también lo expresivas que son y los significados que pueden tener esas formas de expresión, significados ideológico, político o de cualquier tipo que sea simbólico. Y todas las interpretaciones de cada uno de los elementos que hay en la obra y hacia dónde va.

¿Qué es *Falso Aleph*?

Parte de una cuestión un poco más filosófica, una búsqueda de tratar de entender qué puede ser nuestra mente o cómo podría describirla visualmente. Esa descripción terminó o empezó desde el pensamiento de que la percepción es una esfera en la que nosotros somo el centro de esa esfera - muy egocéntrica la mirada… pero creo que es así, uno tiene un límite y un borde en el que llega esa percepción y no hay nada. *Falso Alpeh* terminó llevándome a una búsqueda de tratar de verme

a mi mismo o a otro tal vez, pero era más personal, ver la mente desde afuera y ver esa esfera desde afuera y la maraña que puede existir ahí. Está inspirado en el cuento del Aleph de Borges.

Lo más interesante para mi de ese cuento es tener que imaginarte un todo, de pensar en qué es el todo, cuánto es un todo, que es un todo para cada persona, cuánto puede abarcar ese todo. Empecé a pensar en que uno puede ampliar esa esfera y agrandar su propio todo y a la vez ese todo – ese infinito o finito – es uno, el uno, la unidad o el universo, como único elemento que incluye todo, por ese lado me inspiró el cuento. Hay minimalismo en el sentido en el que es esa unidad es ese único, el todo y el uno, esa relación.

Lo llamé *Falso Aleph* un poco jugando con lo que pasa al final del cuento, Borges dice que era un Alpeh falso, y yo lo interpreté como falso porque es propio, no creo q haya un solo Aleph que sea el todo, sino que cada uno tiene su propio Aleph y por eso es el falso Aleph el de uno. Uno no puede creer que todos están incluidos en un mismo lugar, sino que se interponen o interceptan, y tratar de entender el Aleph de cada uno sirve para entender el propio.

¿Qué son las *Mentiras explícitas*?

Tienen que ver con un proceso que, aclaro que no soy pintor o nunca hice mucha pintura, y quería indagar por ahí. En ese proceso, en esa búsqueda me sentí de alguna manera un mentiroso a mí mismo, como que "¿qué estoy haciendo?" "no me sale…", y a la vez bueno, "¿cuándo uno sabe lo que está haciendo…?" En ese punto de partida me encontré con cuánto uno se miente a sí mismo y cuánto uno se cree su propia mentira, y cuánto de esa mentira le transmite a los demás.
En cuanto a la cuestión visual esas obras estaban inspiradas en cuestiones sonoras, espaciales, colores o espacios que tengan que ver con la música en cuanto como se transmiten o se transfieren de un objeto a un oído y cómo llega y qué se puede interpretar de lo que se genera en ese espacio sonoro.

También es fundamental pensar que fueron construidas con la búsqueda de que sean interpretadas sonoramente. Buscando escalas de colores, contrastes o cuestiones que yo encuentro entendiendo en las diferencias de los lenguajes las cuestiones comunes que hay, como armonías contrastes, silencios. Tiene que ver con eso y pensadas para que las puedas interpretar vos con tu instrumento y lenguaje.

¿Por qué *Sónicos*?

Fue la primera que pensé en esta situación de ser sonido o que se pueda interpretar como un sonido la obra. Ahí sí busqué diferentes escalas cromáticas que se fueran mezclando en subidas y bajadas, entonces apareció muy clara la imagen que a mi me lleva a algo nítidamente sonoro

¿Por qué *Oda*?

Tiene que ver con que en esta situación de aprendizaje en pintura me sentí sumamente frustrado por no llegar a donde quería. Por el motivo de la línea me dije a mí mismo "si mi herramienta de construcción de la forma es la línea, ¿qué puedo hacer para que a línea se transforme en algo pictórico?". Se me ocurrió hacer con una madera una herramienta, una especie de peine de lápices y de esa manera yo podría multiplicar el gesto de una sola línea, que en este caso fueron dos líneas, fueron dos gestos, uno en una dirección y otro en otra, multiplicados por el peine de lápices. De ahí en adelante elegir un punto de partida de la obra en el que están los colores cian, magenta y amarillo; y que sola la obra fuera determinando que colores resultaban en los cruces de cada franja o cinta. Entonces yo no hice más que dos gestos lineales o dos gestos con el brazo que determinaron todo el resto de la información que bajó de ahí, por eso se llama Oda porque fue un pedido a alguien o algo y que se transforme en una cuestión concreta, pictórica de color, que se manifieste solo a partir de una mínima gestualidad se desarrolla toda la información necesaria.

¿Por qué *Mudra*?

Mudra es como un entrecruce de cuestiones muy potentes traducidas a dos colores bien contrastados. El mudra es una postura de Yoga, no sé si tiene otros usos esa palabra, pero si hay una postura de entrecruzar los dedos y Mudra es eso, un entrecruce de fuerzas muy potentes.

¿Por qué *Tsunami*?

Nace de una cuestión parecida a la herramienta de peine de lápices, pero en este caso con un solo lápiz, en esa búsqueda de traducción de línea a mancha a plano de color; con tres puntos que fueron clavos en la mesa con hilos que fueron determinando diferentes límites de las líneas y que tienen la intención de ir in crescendo o descendiendo, depende del punto de vista, como si fuera una imagen que va rotando como el efecto de una ola.

¿Qué es la música en tu obra?

Es re difícil esa respuesta… jaja. Creo que la música tiene una capacidad de abarcar el espacio de una manera increíble y de construir un ambiente, una atmósfera y después todo lo que pueda transmitir. Creo que eso es lo más inspirador a la música con relación a la obra visual. Siempre me interesé con tratar de dibujar el sonido con encontrarle una forma visual al sonido. En esta casa hay música todo el día.

¿Existe improvisación en tu obra?

Yo creo que existe improvisación en la vida, no hay otra forma de vivir. Cuando uno está pensando o imaginando algo que tiene que terminar en una obra, en la catarata de imágenes que uno no puede fijar y dejar, que se saque de la cabeza y quede plasmada tal cual la pensó, desde esa catarata de imágenes hasta la obra terminada hay infinitos instantes de improvisación, que van aportando cosas o también descartando. Par mi es fundamental dejarse llevar por lo que va sucediendo.

Sin dudas estoy abierto a lo inesperado, creo que hay una búsqueda de la verdad de alguna manera, de esa verdad inalcanzable y me encanta que la obra te enseñe, entonces en esa improvisación van saliendo cosas que terminan dándote cuenta por medio de la obra que vos no sabías. Creo que el mayor fin de la obra es cuando te encontrás con una cosa que parece hecha por otro. Uno no es consciente de toda esa información que tiene y llegar ahí es el resultado de encontrarse con toda esa información.

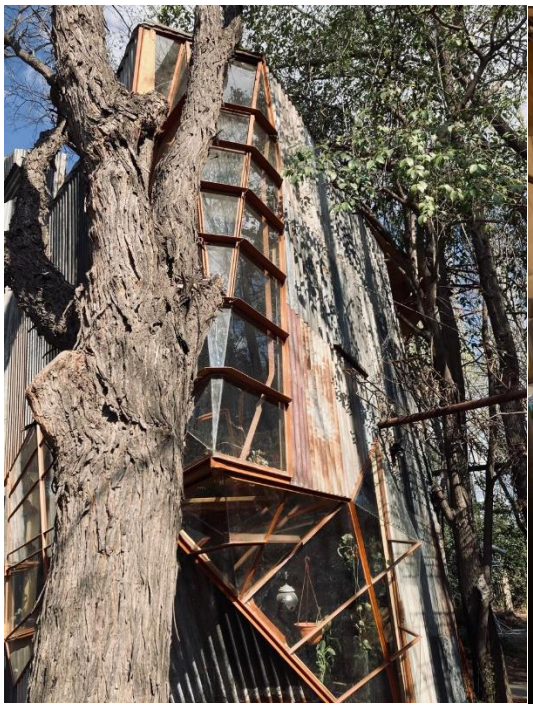
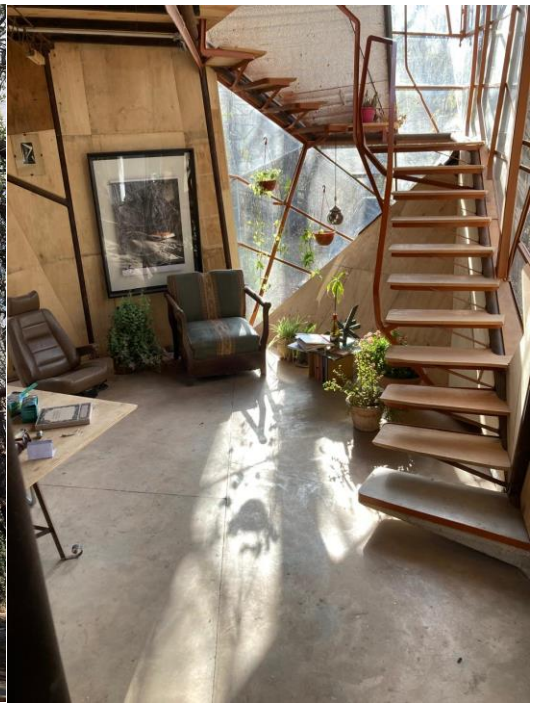
Con relación a su casa (que el mismo diseño y construyó) y la improvisación, nos comentó lo siguiente:

La búsqueda de la construcción de mi casa tiene que ver con que no hubo un proyecto desarrollado previamente, por eso fundamentalmente hay improvisación y un encuentro con la cosa que, me parece fundamental, la menor manipulación. Cuando va saliendo es mucho más genuino que si yo lo tengo que pensar mil veces antes de hacerlo. Prefiero ir haciéndolo y que vaya sucediendo y termina en algo con sentido, termina encontrando sentido cuando no lo tenía desde el principio. Eso que llega a un lugar en el que aparecieron muchas cosas que uno no podría haber pensado desde la razón, llegó mucha información extra a través de esa improvisación.

Hasta no me gusta algunas veces lo que hago, creo que, si lo tengo que pensar después, de hecho, lo haría de otra manera o lo veo como si lo hubiese hecho otro, porque en mi construcción más racional lo hubiese hecho de otra manera, pero el hecho que haya surgido de diferentes eslabones de improvisaciones sucesivas llega a un resultado mucho más interesante de que si uno lo imagina completo desde el principio.

Registros fotográficos

A continuación, algunos registros fotográficos del último encuentro con Cristóbal Farmache en su casa y taller.

Fotos con los cuadros originales de *Mediocracia* y *Sónicos*:

Fotos de su casa/taller: