

*Brújula*

Volume 12 • 2018

## Arte Factu

---

*La emergencia de la transdisciplina:  
el caso de la performance Domestik (2017)*

**María José Contreras, Roxana Gómez Tapia & Trinidad Piriz\***  
Pontificia Universidad Católica de Chile

### Introducción

La performance *Domestik*<sup>1</sup> tuvo como objetivo indagar en la forma como las normas sociales influyen y determinan nuestra concepción de lo humano y lo

---

\* Copyright © María José Contreras, Roxana Gómez Tapia and Trinidad Piriz, 2018. Used with permission.

<sup>1</sup> *Domestik*: creada y dirigida por María José Contreras y Trinidad Piriz. Asistente Dirección: Roxana Gómez Tapia. Diseño Software: Aarón Montoya Moraga y Guillermo Montecinos. Productora: Francisca Babul. Performers: Ornella de la Vega, Javiera Astudillo, Lucas Balmaceda, Aarón Gray. *Domestik* fue presentada en Campus Oriente, Santiago de Chile. Financiada por el Concurso de

perfecto. Esta performance fue dirigida por María José Contreras y Trinidad Piriz con la asistencia de dirección de Roxana Gómez Tapia. Para su creación, se tomó como punto de partida el cortometraje *Det perfekte mennenske* (El humano perfecto) de Jorgen Leth (1967) que, en una suerte de estudio antropológico visual, intenta explorar creativamente lo que es “un humano perfecto”. El corto muestra a una pareja realizando acciones simples y cotidianas mientras una voz en off, entre otras cosas, enuncia: “He aquí un humano perfecto.... Aquí tenemos un ojo, miren el ojo de este humano (...)”. La visualidad que propone el cortometraje de Leth, se caracteriza por basarse en un espacio blanco sin límites y una paleta de colores blanco y negro, elementos que aportan una sensación “aséptica”, que construye una retórica visual con guiños científicistas.

La performance *Domestik* fue producto de una investigación performativa, es decir, una investigación guiada por la práctica artística. Este tipo de investigación, posee la cualidad de guiarse por la práctica artística, ya que ésta funciona como el principal método de indagación, en palabras de Gray:

Research which is initiated in practice, where questions, problems, challenges are identified and formed by the needs of practice and practitioners; and secondly, that the research strategy is carried out through practice, using predominantly methodologies and specific methods familiar to us as practitioners (citado en Haseman 105).

---

Creación y Cultura Artística de la Vicerrectoría de Investigación de la Pontificia Universidad Católica de Chile.

Nos propusimos indagar mediante la práctica performativa las modalidades de construcción del ideal de humano perfecto, no con el propósito —que nos es políticamente ajeno— de “definir” un humano perfecto, sino con la idea de desentrañar qué discursos y prácticas entran a jugar en la construcción de este ideal que parece un factor latente pero determinante de la cultura. El cortometraje de Jorgen Leth fue un punto de partida que nos permitió revisar, desde la práctica performativa, las modalidades de construcción, permanencia y circulación de la pregnante y peligrosa idea de un “humano perfecto”.

En concreto, recuperamos los principales enunciados del cortometraje de Leth, performamos sus premisas, convirtiéndolas en preguntas, para luego pervertirlas a través de distintas variables. Preguntas como: ¿Qué sexo tiene EL humano perfecto? y ¿Cómo camina un humano perfecto?, fueron formas de indagar en la acción y no tanto en lo que verbalmente se pudiera responder. Después de una primera fase exploratoria, decidimos que una forma de reflexionar desde la práctica sobre estas cuestiones era realizar el corto de Leth en vivo ante la mirada de los espectadores. De esta forma, la performance inicia generando una suerte de réplica del corto original, para luego, en la medida en que se desarrolla, alejarse de este referente y proponer diversas variaciones, que en su propia realización pervierten la idea de perfección de “lo humano.” Hacia el final de la performance, el corto permanece apenas como una huella o traza, casi imperceptible ante la mirada del espectador.

La realización del cortometraje en vivo fue posible gracias a un software que permitía coordinar tres cámaras de iPhones en una red wifi local. De este modo, podíamos manipular el orden de proyección de cada iPhone, su modo de grabación (modo normal o *selfie*) y su modo cromático (blanco/negro o en colores). De tal manera, pudimos editar en vivo la imagen captada por cada iPhone y proyectarla en tiempo real.



Fig. 1: Foto de Monica Drouilly.

Este proceso de investigación performativa podría analizarse desde distintos puntos de vista: desde su recepción espectral, desde su proceso de creación, desde sus procedimientos compositivos, etc. No obstante, en este escrito, queremos dar cuenta de cómo *Domestik* transitó desde prácticas disciplinarias, pasando por procedimientos interdisciplinarios para, luego, instalarse en un lugar que definimos como transdisciplinario. Nos parece importante realizar este ejercicio reflexivo en el contexto de la creación contemporánea, la cual, muchas veces se califica como inter o transdisciplinaria sin atender en forma específica a los criterios de definición de lo inter o transdisciplinario. El tránsito que detectamos en nuestro proceso creativo nos permite reflexionar sobre cuándo y bajo qué parámetros las obras pueden responder o no a determinadas disciplinas artísticas. *Domestik* permite, además, constatar que lo inter o transdisciplinario no son las “obras” entendidas como resultados fijos, sino que, más bien, son características que responden al flujo y las necesidades de los procesos de creación, los cuales, pueden devenir más o menos (inter)o(trans)disciplinarios en las distintas fases de su desarrollo.

La organización de los saberes en disciplinas corresponde a lo que Foucault denomina disciplinamiento de los saberes, es decir, el ejercicio de jerarquización y compartimentación del conocimiento. Durante el siglo XX las disciplinas se hicieron cada vez más específicas y circunscritas. En el contexto de la atomización disciplinaria, se ha postulado la necesidad de realizar investigación interdisciplinaria, entendida como el diálogo fructífero entre disciplinas distintas. En la segunda mitad del siglo XX, después de la segunda guerra mundial y gracias

a la aparición de la UNESCO, se impulsó el desarrollo interdisciplinario. Varios de los textos clásicos de esos momentos fueron: *Tendencias de investigación en las ciencias sociales y humanas*, (1973); *Corrientes de investigación en ciencias sociales* (1977) e *Interdisciplinariedad y ciencias humanas* (1982). Estos textos destacaban la importancia del diálogo entre las disciplinas para hacer frente a los desafíos de un mundo cada vez más complejo y globalizado.

Esta noción de interdisciplina, sin embargo, reafirma la epistemología disciplinaria y el disciplinamiento de los saberes. Dado que se admite la necesidad de diálogo entre las disciplinas, pero en rigor no se aboga por la derogación de los poderes políticos y fácticos que las distintas disciplinas sustentan en la academia y en lo social. La transdisciplina surge, en cambio, como un enfoque que: “supone la existencia de niveles de complejidad y de relación, lo que posibilita abordar la complejidad de la realidad desde diversos enfoques epistemológicos” (Álvarez-Salas et. al., 2014, p.70). Por su parte, Nicolescu (1998), actual director del Centre International de Recherches et Études Transdisciplinaires (CIRET), señala que el término fue inventado para expresar la necesidad de una transgresión de las fronteras entre las disciplinas, de una superación de la pluri y de la interdisciplinariedad.

¿Pero cómo entender en la práctica artística esta transgresión de las disciplinas? Como ya mencionamos, en este documento, postulamos que *Domestik* transitó desde lo estrictamente disciplinario hacia una concepción transdisciplinaria, lo cual, a su vez, permitió trascender las perspectivas de las disciplinas artísticas

para generar una práctica emergente. Esto ayudará a comprender de manera concreta cómo una práctica artística puede instalarse desde la vereda de lo transdisciplinar. En el primer apartado de este artículo describiremos algunos aspectos de la performance y el proceso, para luego reflexionar críticamente en torno a cuatro momentos del proceso de creación y su relación con las disciplinas artísticas.

### Descripción

El corto “El humano Perfecto” de Jorgen Leth discute audiovisualmente la noción de “humano perfecto”, proponiendo una mirada crítica e irónica. En términos formales, el cortometraje propone una estructura abierta: carece de un conflicto dramático, tampoco tiene personajes ficcionales y la acción se concentra en la progresión de mecanismos cinematográficos. Es tal vez por esto que existen varias experiencias de reversión de “Det perfekte menneske”. Según el propio Leth:

Me siento satisfecho y orgulloso de que "The Perfect Human" sea un material con el cual se pueda jugar. No estoy preocupado en absoluto por la ilusión de los originales (...) Estoy satisfecho que la película original tiene una sustancia que no sufre por ser reciclada, jugada y deconstruida. Me gusta la deconstrucción. Creo que es interesante. Cosas nuevas salen de ella. Las variaciones se convierten entonces en parte del todo (2010)<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> La traducción es nuestra.

Una de las experiencias más notables de reversión de “The Perfect Human” es la película “Las 5 obstrucciones” de Lars Von Trier (2003). En ella, el director le propone al propio Leth realizar 5 nuevos trabajos audiovisuales a partir del corto original. El resultado es heterogéneo y da cuenta de la potencialidad del original de ser citado, reciclado y deconstruido.

La performance *Domestik* se plantea como otra reversión del corto de Leth. El público se dispone a un costado de la sala. A su derecha se instala una suerte de set de grabación: paneles blancos, piso blanco e iluminación para video. En este espacio, los performers representan fragmentos del corto, a veces en forma fidedigna y otras veces proponiendo variaciones. Los performers utilizan iPhones para grabar la acción de sus compañeros o de sí mismos (utilizando la cámara de los teléfonos a modo de *selfie*). A la izquierda del público, se proyecta en vivo lo que los performers están grabando. La disposición de la sala exige que el espectador escoja si mirar la acción de los performers en vivo (a la derecha) o el video que se está produciendo (proyectado a la izquierda). No es posible ver ambas dimensiones de forma simultánea. Esto genera una activa participación de la audiencia que va urdiendo la performance según la elección *in situ* del enfoque de su mirada.

Una parte crucial del trabajo de investigación fue la creación del dispositivo tecnológico que permitió realizar el corto en vivo. Para diseñar y desarrollar el dispositivo, convocamos a dos ingenieros: Aarón Montoya-Moraga y Guillermo Montecinos. Ambos son expertos programadores para proyectos artísticos. Para *Domestik* crearon el software que permitió la grabación y postproducción en vivo de

lo que captaban las cámaras de los iPhones. Un par de computadores instalados en el centro del espacio permitían escoger cuál imagen de los tres teléfonos se proyectaría, cambiar el color del video (blanco y negro o color), cambiar de cámara frontal a cámara trasera, detener la imagen, generar un cuadro con dos o tres imágenes simultáneas, entre otras opciones. El software desarrollado permitía, en definitiva, grabar y editar la imagen que se estaba produciendo en vivo.



Fig. 2.

Como hemos mencionado anteriormente, *Domestik* iniciaba con la recreación “idéntica” del corto: se utilizaba el mismo texto y se recreaban las mismas imágenes

en el video, conservando el blanco y negro, reproduciendo el mismo encuadre y repitiendo las acciones del protagonista. En una fase de estudio del corto de Leth, analizamos su estructura e identificamos 24 acciones simples, tales como: caminar, saltar, caerse, vestirse, comer y otras. Ellas guiaban la progresión del cortometraje, en tanto acciones simples. Este análisis se tradujo en un fotograma que nos permitía visualizar la estructura completa e identificar sus partes (o unidades de acción).

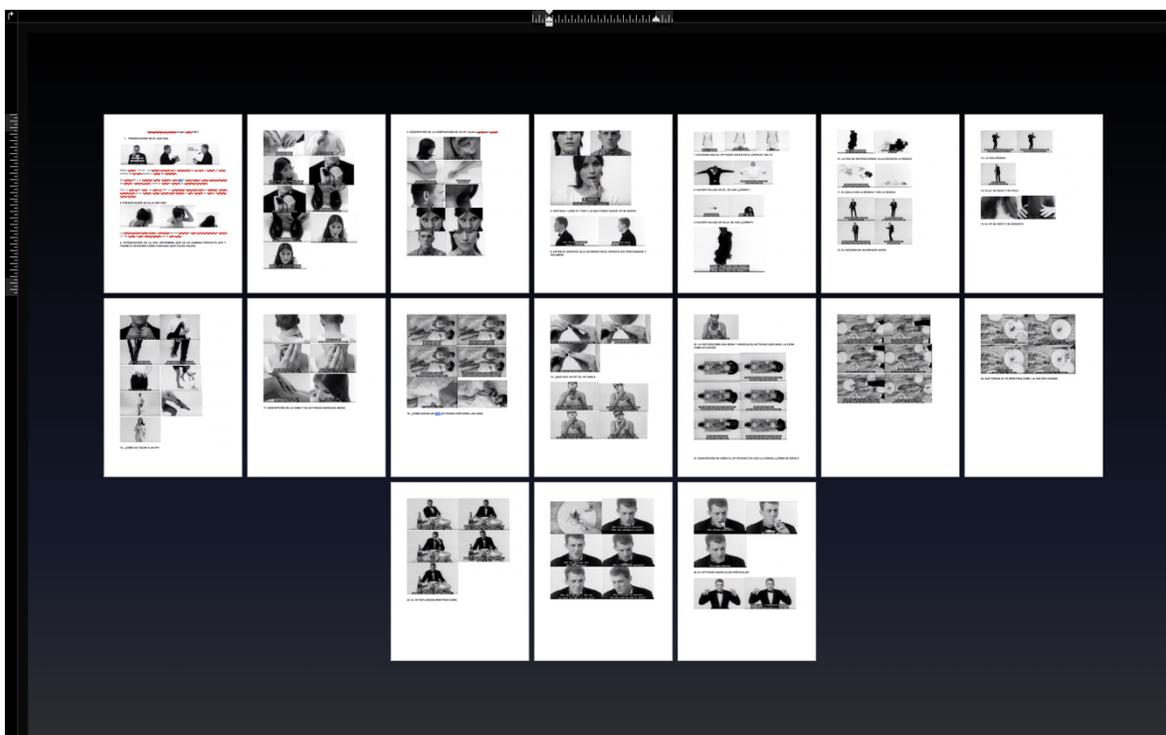


Fig. 3: Foto de Roxana Gómez Tapia.

A partir de esta estructura, íbamos introduciendo variaciones a las distintas unidades del corto original. Esto nos permitió experimentar performativamente

diversas variaciones, que de una u otra forma emanaban de la secuencia propuesta por el corto .

El proceso de investigación llevó a determinar tres tipos de variaciones: texto, voz hablada, sujeto/imagen. Estas variaciones funcionaban como variables independientes de un experimento: las manipulábamos dejando las otras variables intactas y observando qué sentidos emergían de nuestra propuesta de variación. Por ejemplo, se modificaba el texto pero se mantenía la voz hablada, el mismo sujeto protagonista y el mismo encuadre del corto. Luego se recomponía la escena, pero cambiando solo el sujeto protagonista. Esta metodología nos permitió multiplicar las versiones de algunos pocos fragmentos del corto. Por ejemplo, la primera “escena” del corto se tradujo en 4 propuestas distintas que implicaban la manipulación de las variables “independientes”. La performance tenía así una cadencia rítmica que se debatía entre la repetición y la novedad, el espectador podía percibir aquello que se preservaba en las distintas variaciones pero a su vez descubría las posibles variantes al original. Tomamos al pie de la letra la posibilidad deconstructiva que contenía el corto, creando una performance que reciclaba sus fragmentos para recomponerlos en otro contexto y con otros sentidos. Desde nuestra perspectiva, fue este el procedimiento que nos permitió levantar discursos alternativos respecto a la idea del “humano perfecto”.

El guión del cortometraje se utilizó durante casi toda la performance de *Domestik*, a excepción de la última escena que fue escrita por el equipo. Al mismo tiempo que el resto de las variaciones fueron generando una suerte de entropía

visual, el guión fue paulatinamente deconstruyéndose hasta desaparecer para volverse autónomo respecto al original. Las variaciones aplicadas al guión no referían al contenido, sino que solo cambiamos los idiomas del texto, jugando así con su traducibilidad. Los performers decían el texto primero en español, luego en inglés, luego incluso en un danés inventado. La utilización del inglés nos permitía aludir a la innegable hegemonía que tiene este idioma hoy en día, imaginando que el ideal de humano perfecto en estos tiempos probablemente hablaría en inglés y sería un “inglés” elegante, medido y culto.

Otra variable independiente era la voz hablada, es decir, quién decía los textos y cómo se decían. Es importante en este punto aclarar que los performers que enunciaban los textos salían del set de grabación, propiamente tal, para situarse a un costado. La voz era amplificada con un micrófono. La variación de la voz hablada más evidente era el cambio de las voces de los performers, quienes tenían turnos asignados para performar la voz en off. Esto significaba que habían, al menos, dos voces femeninas y dos masculinas. La intencionalidad vocal también se modificaba: a veces se reproducía el tono neutro del hablante del corto y otras veces se propuso una voz eufórica e intensa que emulaba la voz de un predicador o vendedor ambulante. En algunas ocasiones, se utilizaron también efectos de sonido como, por ejemplo, una escena en la que la voz de Aarón se extrañaba con un filtro de sonoridad utural. Estas decisiones tenían razones de orden formal (composición sonora total, ritmo de la escena particular, entre otras) y también cumplían una intención deconstructiva respecto al cortometraje, cuya voz en off era masculina,

higiénica y objetivante. Con estas variaciones lográbamos distanciarnos del cortometraje, al mismo tiempo que cuestionar/citar su espíritu “cientificista”

Un tercer clúster de variantes era la modificación de los sujetos representados ante la cámara. En el corto original el rol del hombre es protagónico: él es el humano perfecto. Realiza acciones como cantar, bailar, pensar, etc. La mujer que aparece en el corto ocupa un lugar más bien ornamental; es bella, elegante, se pasea, se luce, modela. La diferencia entre la representación del hombre y la de la mujer en el trabajo de Leth fue motivo de discusión y crítica en el grupo. Por esta razón, una de las variaciones predilectas de sujeto se vinculó con el género. Por este motivo, se decidió que, durante toda la primera mitad de la performance, no se mostraran los rostros de las mujeres. El “humano perfecto” eran los hombres grabados en el elegante blanco y negro. Se utilizó la cuarta “variable independiente” de la imagen para modificar los encuadres y restringir así el acceso de la mirada al rostro de las mujeres, en la proyección solo aparecían partes de los cuerpos femeninos: nuca, pies, manos. La segunda mitad de la práctica performativa restaura las primeras escenas del corto, pero esta vez las protagonistas son las mujeres. Para enfatizar este cambio de la mirada y la “aparición” de las performers femeninas en la imagen proyectada (porque siempre están presentes en el set de grabación), se cambió también el color de la proyección. Se pasa del blanco y negro que emula el cine clásico (colores propios del cortometraje de Leth), al color propio de la imagen capturada por los dispositivos móviles.

Hacia el final de *Domestik*, los cuerpos de los performers dejan de ser protagonistas, y aparecen en cambio los objetos. Este cambio es tal vez el más radical en la secuencia de módulos compositivos. En concreto, una performer da vuelta un saco con tierra húmeda sobre el escenario. La iluminación cambia y se utiliza un halógeno en mano que ilumina el montículo de tierra el que es grabado por un iPhone que lo recorre. El efecto visual es de alto impacto ya que en la proyección se percibe una suerte de paisaje lunar que muta sus sombras y volúmenes a partir del movimiento del foco. Después de todas las variaciones planteadas, este final cierra el ejercicio sobre el humano perfecto con la ausencia de un cuerpo humano. El texto deviene un canto ininteligible con ribetes rituales y la imagen muestra este paisaje hecho de tierra. De este modo, la última variación de *Domestik* plantea un extrañamiento radical de “lo humano”.

El ejercicio de las variaciones buscaba evidenciar cómo operan y se construyen las normas sociales. Al generar disonancias esperábamos abrir nuevos sentidos a la libre interpretación del espectador. La performance proponía dos tipos de disonancias: una que podríamos denominar en simultánea y otra consecutiva. La disonancia simultánea se producía cuando había una notoria diferencia o contraste entre las variables que construían la retórica de la performance. Por ejemplo: el texto decía “he aquí el ojo del humano perfecto” y la imagen en vez de retratar un ojo (como en el corto original) presentaba un ombligo.

Un segundo tipo de disonancia era la consecutiva, que se producía gracias al ejercicio de repetición, restauración y modificación sucesiva de variables. Esta

disonancia requería de la memoria del espectador quien podía identificar que la escena se estaba repitiendo pero distinguía claramente que no era igual. Por ejemplo, el inicio de la primera y segunda escena, es el mismo en cuanto a la partitura y planta de movimiento de los performers, no obstante, entre una y otra se diferencian porque, en la primera, vemos al humano perfecto corporizado como un hombre con traje elegante y pipa, en una postura erguida (perfil-frontal-perfil); mientras en la segunda, vemos a una mujer (con el rostro omitido por el encuadre de la cámara) vestida sólo con brasier, sosteniendo una bandeja, en una postura de servicio (perfil-frontal-perfil). En este ejemplo, cuerpo, vestuario y encuadre, permitían cuestionarnos ¿Es éste el humano perfecto?

En este escrito, como hemos adelantado en la introducción, nos gustaría detenernos más extensamente en la naturaleza transdisciplinaria de la performance. Nuestra tesis es que el proceso partió con la clara intención de trabajo interdisciplinario que convocaba a las artes vivas, el audiovisual, la tecnología digital, los estudios críticos y el feminismo. Sin embargo, y más allá de esta intención, la genética de la creación inició con parámetros bastante disciplinarios. Una vez que este proceso se puso en curso, el trabajo fue mutando desde una perspectiva disciplinaria a un proyecto francamente transdisciplinario donde las distintas miradas y metodologías lograron crear productos nuevos que superaban los territorios disciplinarios. A continuación, describiremos 4 momentos del trabajo para dar cuenta de los que consideramos son los hitos que marcaron el devenir transdisciplinario de *Domestik*.

### **Escena 1: Pre-dispositivo o la prevalencia de la performance.**

El proyecto *Domestik*, surgió de la iniciativa de Trinidad Piriz y María José Contreras, ambas actrices que nos dedicamos hace tiempo a indagar en formatos performativos. Era natural entonces que nuestro background disciplinario influyera en la forma como pensamos la obra. Mirando retrospectivamente el proceso nos llama la atención que desde un inicio calificamos la obra como una performance, entendiendo que parte importante de lo que ocurriría sería en vivo. Evidencia de esta (pre)concepción disciplinaria es que convocamos a actores a participar en el laboratorio y que postulamos el proyecto a un Fondo Concursable en la línea de artes escénicas<sup>3</sup>.

La idea original era hacer el corto en vivo pero en rigor no teníamos idea de cómo podríamos hacerlo. Nuestros conocimientos referían principalmente al cuerpo y la voz como agente movilizador de sentidos y si bien ambas hemos trabajado con tecnologías de diversa índole, nunca habíamos trabajado con tecnologías que tuvieran un rol tan central para la creación. En la formulación del proyecto se contemplaba la participación de una experta audiovisual que fue pensada sobretodo como “directora audiovisual”. Al inicio ni siquiera vislumbrábamos la necesidad de colaborar con expertos programadores.

---

<sup>3</sup> El fondo es el FONDART, la única fuente de financiamiento pública que en Chile entrega recursos a creadores del teatro, artes visuales, música, literaturas, entre otros campos. Una de las críticas que se han hecho a los fondos de financiamiento para creación en artes en Chile es justamente el apego disciplinario (Contreras.8-9). En sus bases, es imprescindible inscribir las obras en una u otra disciplina, lo cual, desde nuestra perspectiva, ha impedido que en Chile se consolide un área de creación en obras más posdisciplinarias.

Nuestros primeros tentativos evidenciaban nuestro desconocimiento. Intentamos trabajar con cámaras digitales “cableadas” al proyector. En el primer ensayo se rebeló la inutilidad de esta modalidad de trabajo: debíamos desplazar el proyector al tiempo que movíamos la cámara. Tampoco podíamos “switchear” entre distintas cámaras, lo que limitaba enormemente el repertorio de encuadres que podíamos realizar. Asimismo, como el corto claramente implica la edición en postproducción era imposible reproducir en vivo los cortes, cambios de cámara y encuadre en tiempo real.

Se nos ocurrió entonces trabajar con proyectores portátiles, algunos de los cuales tiene cámaras incluidas. Se solucionaba el problema del cableado, aumentando nuestras posibilidades de desplazamiento, pero permanecía la imposibilidad de edición en vivo.

En esta primera fase, les pedimos a los actores que miraran el video y reprodujeran los gestos de los protagonistas. El trabajo actoral se centró en esta fase en la mimesis del original. Es interesante constatar que mientras trabajábamos intentando resolver cómo grabar en vivo, los performers se comportaban como actores, si bien estaban disponibles para ayudar, principalmente se disponían a esperar que se resolvieran las dificultades técnicas.

Había una clara escisión en el equipo: por un lado la dirección (compuesta por las dos directoras y la asistente de dirección) y por otra los actores. La división del trabajo era clara y fija. Trabajamos en esta fase con una concepción teatral del proceso de creación: por un lado autoras/directoras y por otra actores que ejecutan

y proponen a partir de premisas propuestas. Los actores actúan, las directoras piensan cómo dirigir la mirada del espectador.

## **Escena 2: Los ingenieros o la creación del software**

A poco andar fue clara la necesidad de colaborar con profesionales que pudieran ayudarnos a resolver técnicamente cómo grabar en vivo el corto. Fue así que llamamos a Aarón Montoya-Moraga y Guillermo Montecinos a trabajar con nosotras. Aarón asistió a un ensayo en el que le mostramos lo que estábamos haciendo: usábamos una cámara cableada al proyector y los actores reproducían fragmentos del corto. Una vez terminada la muestra, Aarón nos dijo que no era viable trabajar con cámaras cableadas, que sería mejor trabajar con teléfonos móviles, en particular, con iPhones. En esa ocasión, Aarón se fue, prometiendo volver al próximo ensayo con una solución.

La semana siguiente nos presentó una aplicación (que costaba USD 8,99) que permitía conectar hasta tres iPhones en una red inalámbrica con el computador. Las cámaras de los iPhones funcionaban como direcciones IP y, desde el computador, era posible seleccionar qué cámara proyectar e incluso proyectar las imágenes de las tres cámaras al mismo tiempo. Después de algunas semanas de prueba nos parecía una solución mágica.

Empezamos trabajando con dos teléfonos. Apenas les dimos los teléfonos a los actores, se produjo un cambio en su aproximación al trabajo. Su interés mutó desde su propia corporalidad como sede de la expresividad, a la consideración del

teléfono como instrumento creativo. Ocurrió así un primer desdoblamiento: ya no solo ponían atención a sus cuerpos, sino que también a cómo manipular los teléfonos en escena. Esto exigía coreografiar no solo las acciones que harían delante de cámara, sino que también generar una compleja planta de movimiento que permitiera el traspaso de los teléfonos entre ellos.

Nuestro lugar de operación como equipo de dirección también se vio radicalmente transformado. Viendo el funcionamiento de los teléfonos en red empezamos recién a comprender cómo podríamos realizar el corto y sus variaciones en vivo. Había que explotar no sólo indagaciones respecto a la postura corporal y la partitura de los actores-performers sino que explotar el dispositivo en tanto formato. Por lo tanto, la dirección se desdobló entre la composición escénica (que implicaba una compleja partitura de movimiento que incluía la acción a ser grabada, pero también el uso y traspaso de los teléfonos y los elementos de vestuario y utilería) y la composición audiovisual (dada por el encuadre, los colores, la secuencia entre una y otra cámara, la simultaneidad de cámaras, las posibilidades técnicas de las cámaras; normal-selfie y otros factores).

A partir de esta maqueta, Aarón Montoya y Guillermo Montecinos crearon una aplicación especial para la obra que iban modificando y actualizando a partir de nuestros requerimientos. El proceso de creación se tornó más interdisciplinario: cada cual aportaba desde su saber y juntos colaborábamos para componer la performance. Era muy interesante, por ejemplo, cómo el desarrollo del software, iba respondiendo a los requerimientos que surgían del trabajo en vivo. A propósito de

interdisciplina, resulta interesante la reflexión de Guillermo en uno de los foros realizados después de terminada la función. Él notaba cómo muchas veces cuando le pedíamos algo y partíamos diciendo “no sabemos si se puede hacer que...” o “sería muy complicado que...” el trabajo de programación resultaba muy fácil. Muy por el contrario, algunos de los requerimientos que hicimos, pensando que serían muy fáciles de programar, significaron para Aarón y Guillermo verdaderos dolores de cabeza.

### **Escena 3: Jugar con el dispositivo o la indisciplina**

Las semanas sucesivas nos dedicamos a explorar el dispositivo y los procedimientos de creación. Creemos que la obra adquirió aquí un carácter mucho más procesual y dinámico. *Domestik* quedó de alguna forma impregnada de este momento exploratorio, sin querer nunca avanzar hacia un estatuto de obra terminada. De hecho, en cada una de las 6 presentaciones hicimos cambios, algunos menores otros más radicales. Más que una obra acabada, en este período *Domestik* entendió su vocación de procedimiento.

En el juego con los teléfonos fueron surgiendo necesidades nuevas, que no habríamos podido proyectar antes de contar con el dispositivo. En una oportunidad, mientras las directoras nos encontrábamos reunidas con la productora, nos percatamos de que los actores-performers estaban jugando con los dispositivos y empezaron a tomarse videos a modo de *selfie*. El estímulo fue suficiente para pensar

en que podríamos incorporar “escenas” tomadas por las cámaras traseras de los teléfonos. Les pedimos a los programadores si podían cambiar la cámara de frontal a trasera remotamente desde el computador. Algunas horas después, nos hacían llegar una nueva versión de la aplicación. Se construyó entonces una escena en la que tres performers usaban sus teléfonos como *selfies* mientras bailaban desenfrenados. Viendo el resultado en la pantalla a Javiera Astudillo se le ocurrió que podríamos ver en simultánea los cuadros de los tres teléfonos. La actualización del software no tardó en llegar. La escena se volvió a modificar, la imagen proyectada incluía tres cuadros en simultánea, cada uno de los cuales con un performer bailando y enfocándose con sus teléfonos en modo *selfie*. Esta posibilidad nos llevó a componer una imagen que incluyera los tres cuadros: en la imagen central Ornella, quieta con los ojos cerrados, mientras en las dos imágenes contiguas veíamos a Aarón y Lucas bailando a ritmo de la música mientras langueteaban la imagen de Ornella. La escena explotó de sentidos. Aquellos que habían sido humanos perfectos se convertían en acosadores, abusadores. La mujer dejó de ser una modelo para convertirse en objeto de deseo de este “humano perfecto” que, respondiendo a los cánones sociales heteropatriarcales, se configuraba como un depredador.



Fig. 4: Foto de Monica Drouilly.

El juego con los teléfonos abría incesantemente nuevas posibilidades. El diálogo se hizo cada vez más fluido. Si al principio era claro quiénes eran los solicitantes (nosotras) y quienes debían responder a nuestras solicitudes (los ingenieros) cada vez estas barreras se fueron difuminando y los participantes del proyecto fuimos aprendiendo a colaborar desde lugares que no eran propios de nuestra disciplina. El flujo de ideas y propuestas dejó de ser unidireccional y se deflagró en múltiples dimensiones.

#### **Escena 4: la transdisciplina o la autoría colectiva**

El cuarto momento del proceso se instaló la transdisciplina en forma decidida. Las últimas fases del proceso de creación resultaba difícil distinguir lugares de enunciación o creación disciplinarios. El dispositivo nos permitió encontrarnos en un espacio intermedio nuevo para todos por igual. Eso es lo que define una obra transdisciplinaria: no se trata de una colaboración o suma de saberes y prácticas, se trata de generar procedimientos nuevos que no correspondan a campos disciplinarios preestablecidos, sino que, más bien y tal como citamos más arriba: “abordar la complejidad de la realidad desde diversos enfoques” (Álvarez-Salas et al., 2014, p.70).

En este sentido, el proceso de creación-investigación se configuró como transdisciplinario, tanto porque los procedimientos aplicados estaban volcados a explotar un dispositivo técnico-formal preeminentemente visual, así como porque

el ejercicio del trabajo implicado en este proceso nos obligó a situarnos fuera de lo exclusivamente disciplinar, transitando por distintos enfoques. Un ejemplo de esto último, es la reflexión que post proceso hizo Ornella de la Vega cuando sostuvo que lo interesante del formato (dispositivo de cámaras y software/ disposición escénica) era que, en su calidad de actriz, se veía exigida a evitar la “interpretación” y “estar enfocada en la acción y la relación concreta con la/el otra/o” (2017). En sus palabras, Ornella se vio empujada a ejecutar la acción ya no desde el saber específico que como actriz detenta, sino que tuvo que transitar a dominios que la comprometían de una manera diferente con la escena.

En suma, en este proceso de trabajo, no sólo imperaron las dinámicas del audiovisual, sino que, por sobre todo, emergió el carácter performático de un presente que requería destrezas concretas de orden instrumental (intercambio de teléfonos, asistencia en vestuario) y, así mismo, exigía el abandono de la técnica disciplinar (en el ejercicio de la acción sin interpretación, por ejemplo).

## **Conclusiones**

Si bien es cierto que en los últimos decenios se ha popularizado la utilización de la noción de transdisciplina en las humanidades y las ciencias sociales, nos parece necesario pensar cómo ocurre la transdisciplina en la dimensión de las prácticas artísticas en su ejercicio concreto. La transdisciplina tiene una vocación integradora y totalizadora que dialoga muy bien con las prácticas artísticas contemporáneas,

donde las fronteras disciplinarias artísticas son cada vez más permeables y en algunos sentidos, en franco peligro de extinción.

Más allá de prácticas multidisciplinares donde se pretende el enriquecimiento de las disciplinas o del intercambio epistemológico y metodológico que promueve la interdisciplina, el proyecto transdisciplinario se sitúa en el espacio de lo emergente, aquello que desplaza las fronteras del conocimiento (Nicolescu 1998). Una visión transdisciplinaria es imprescindible hoy en las artes entendidas como un lugar privilegiado para generar metasemióticas que alejados del lenguaje verbal puedan servir como puente entre disciplinas y prácticas disímiles.

Como ya hemos rememorado, en *Domestik* este ánimo integrador se hizo presente en el proceso debido a los requerimientos concretos que el dispositivo exigía. Tanto en la exploración desde la instrucción de dirección (y su visión/autoría), como en la ejecución (desprendida del ideal de interpretación, por ejemplo), así como en la ingeniería de un software (mejorado por la exploración de actores/directoras), la disciplina se diluye, evidenciándose como un compartimento artificial que, en la práctica, no puede defenderse. Por este motivo, también, hablamos de performance y no una obra, propiamente tal; dado que el carácter emergente de sus procedimientos hizo que, en un marco general se modificara cada vez lo particular, convirtiéndose, cada vez, en otra cosa y explorando nuevos sentidos.

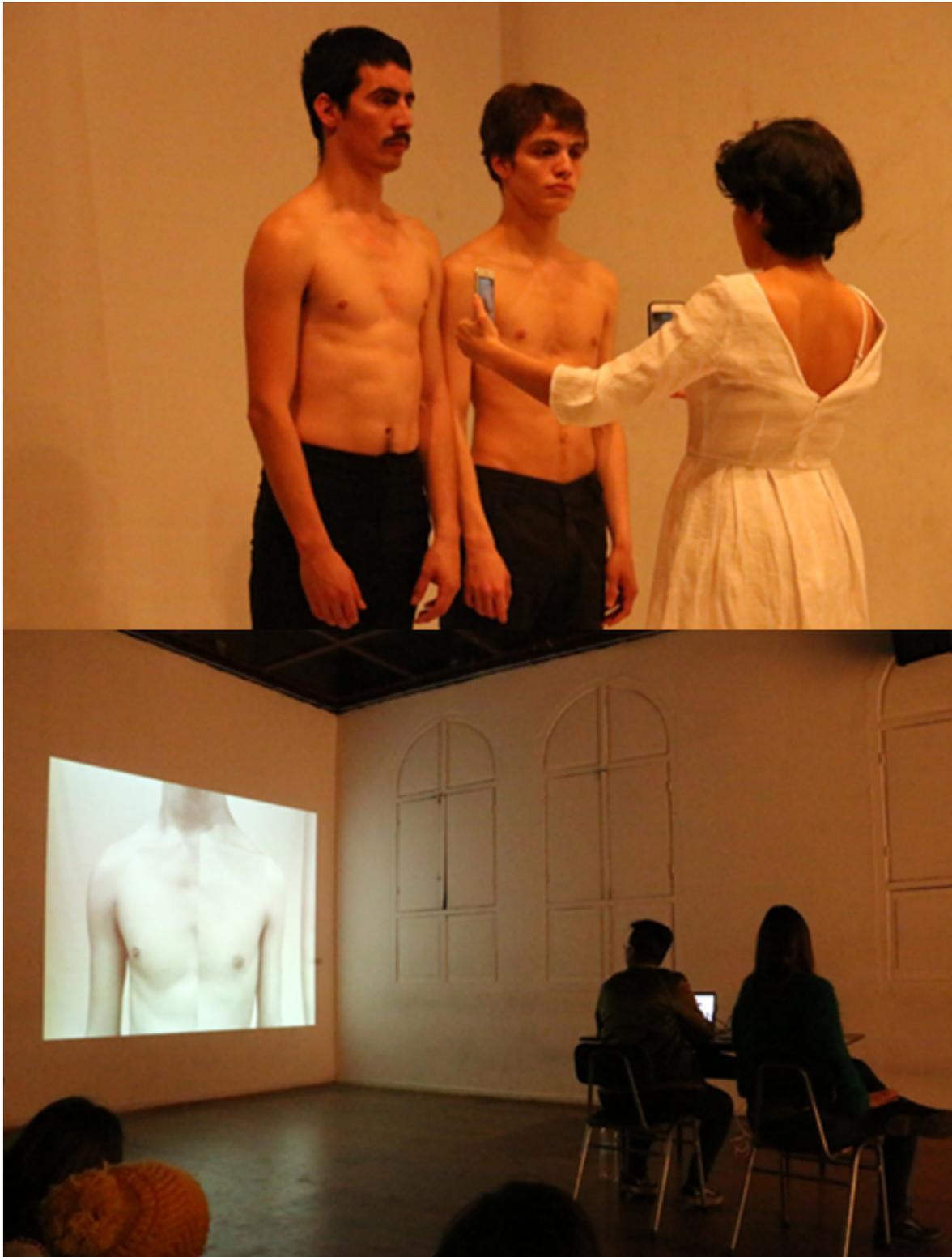


Fig. 5: Foto de Monica Drouilly.

### Obras citadas

Álvarez-Salas, Lizbeth, Polanco-Echeverry, Diana, Ríos-Osorio, Leonardo.

“Reflexiones acerca de los aspectos epistemológicos de la agroecología,”

*Cuadernos de Desarrollo Rural*, vol. 11, núm. 74, 2014, pp. 55-74.

<http://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.CRD11-74.raea>

Contreras, María José “Las artes en la era posdisciplinar; la acción tiene la palabra,”

*Observatorio Cultural*, vol. 16, 2013, pp. 8-13.

Haseman, Brad “A Manifesto for Performative Research,” *Media International*

*Australia Incorporating Cultura and Policy*, vol. 118, 2006, pp. 98-106.

Jorgen Leth entrevistado por Sylvie Liny y Jady Long. “The perfect and the Insane:

interview with Jorgen Leth,” *Sylvielinblog*, 3 de mayo de 2010.

<https://sylvielin.wordpress.com/2010/05/03/interview-with-jorgen-leth/>

Nicolescu, Basarab. *La transdisciplinariedad, una nueva visión del mundo. Manifiesto*,

Traducido por Norma Núñez-Dentin y Gérard Dentin, Du Rocher, 1998.