

# VOYEUR

UNA EXPERIENCIA PERFORMATICA APOYADA EN LA ILUMINACION.  
TRABAJO FINAL DE EGRESO- ANDRES ALMADA FRANCO

# “VOYEUR”

**Una experiencia performática apoyada en la iluminación**



**Facultad  
de Artes**



**UNIVERSIDAD  
DE LA REPÚBLICA  
URUGUAY**

**Trabajo final de egreso de la Facultad de Bellas Artes**

**Andrés Almada Franco**

*“A la obra de arte visual hay que verla, a la musical hay que oírla, a la literaria hay que leerla, a la teatral y cinematográfica hay que verlas y oírlas. Más , lo que se ve, se oye, se lee, se ve y se oye apenas coloca al espectador o lector en una situación especial, desde la cual y sólo desde ella le ocurrirá algo. Si la obra lo coloca en esta situación habrá arte (para él), si no lo coloca habrá obra pero no habrá arte. Pues para que haya es necesario no solo que vea, oiga, lea, también que piense, imagine, sienta, intuya, inclusive cumpla, acerca de lo que no pertenece a la obra, pero a lo que ella impulsa. Y todavía más, que se entregue por completo a la situación.*

*Agrego entonces que la obra desencadena acción, es su cometido, provocando arte en el contemplador, el espectador o el lector, siempre que esté preparado.”*

Jorge Romero Brest en (Sirlin, 2006, 84)

## RESUMEN

El presente texto da cuenta de las características y desarrollo de la obra propuesta para el trabajo final de egreso de la Facultad de Artes, enfocada a simular distintas situaciones de intimidad de la vida cotidiana. El soporte material equivale a una estructura tridimensional que representa un ambiente de vivienda. "Voyeur" invita al espectador a ser parte de una experiencia performática como voyerista de distintas situaciones que pueden ocurrir simultáneamente en ese "espacio íntimo". La propuesta busca un acercamiento entre distintos lenguajes, performático y lumínico, que estarán interactuando simultáneamente. Y pone énfasis en los efectos de iluminación que, obrando en un espacio determinado, pueden generar distintos estados emocionales a través del color, intensidad y posición de la fuente luminosa.

## INTRODUCCIÓN

El lugar en que habita (su espacio más íntimo) el ser humano, representa quizás, el mejor testigo de su esencia.

¿En qué otro sitio se puede encontrar lo más real y honesto del individuo?

Todas las experiencias vitales que atraviesan ese ámbito, como la intimidad, la construcción y destrucción, los límites, etc. están cargados de ambigüedades propias de nuestra esencia humana. Una “desnudez” que se reviste por las condiciones materiales que la contienen y que expone el costado más franco y sincero de las personas.

El propósito de *Voyeur* es incursionar en el ámbito íntimo de la cotidianeidad de manera tal que el espectador - participando de forma interactiva en la experiencia - sea atravesado reflexivamente por la situación.

Para este trabajo, el foco no está en la definición básica de voyerismo, lo que implicaría circunscribir el trabajo al dominio más restringido de lo sexual.<sup>1</sup> Tampoco abarca al sujeto que curiosear sobre un asunto ajeno.

Este “mirón” o “fisgón” comparte con el *voyeur* la observación de algo que no le concierne o no es de su incumbencia y aunque procure no ser descubierto, no estará realizando un acto de voyerismo.

El arte, ha posibilitado superar el restringido uso que enuncia el diccionario, permitiendo que el concepto de “voyeur” pueda expresarse con voz propia.

---

<sup>1</sup> VOYEUR: Persona que disfruta contemplando actitudes íntimas o eróticas de otras personas (Diccionario de la Real Academia Española – 2001)

En la carta, pintura de Johannes Vermeer (1669-1670), hay una clara referencia al voyerismo. Una cortina en primer plano, separando el espacio donde se encuentran los dos personajes, crea la impresión de que el espectador está mirando una escena intensamente privada.

Con la aparición del cine en el siglo XX los ejemplos de voyeurismo se han multiplicado. Es que, desde la perspectiva cinematográfica, todos los espectadores son voyeristas cuando ven una película. La fascinación que genera la imagen y la abstracción que ella conlleva, hace que los partícipes se sientan "espías" de las vidas de otros. En filmes como "La ventana indiscreta" (Alfred Hitchcock, 1954), "Doble de cuerpo" (Brian de Palma, 1984), "Sliver: una invasión a la intimidad" (Phillip Noyce, 1993) la presencia del voyerismo se convierte, además, en la esencia de estas películas.

A los efectos del presente trabajo, se considerará el término "voyeur" para aquellas personas que disfrutan siendo testigos de acontecimientos relacionados con las personas y su intimidad o su desnudo.

El ser humano ha utilizado el conocimiento y experimentación con la luz para encontrar soluciones a sus espacios personales y colectivos. Hay una relación directa entre los estados de ánimo y la forma en la que se elige iluminar los interiores del hábitat personal. Generalmente hay una búsqueda estética y de cierto confort a la hora de elegir distintas luminarias. No genera el mismo efecto una luz baja y cálida para las horas de vigilia que una de alta potencia con color blanco azulado alumbrando todo el espacio. Las primeras inducen al descanso mientras que las de intensidades altas sobreexcitan el ojo induciendo a que esté más alerta o atento.

Iluminar no es lo mismo que alumbrar, en el primero hay una intención, en el segundo es solo arrojar luz para obtener información visual del entorno.

La luz en el arte es fundamental, no solamente es una búsqueda o práctica estética que se manifiesta sobre espacios, objetos o individuos. La misma traspone los límites visuales y emotivos con sus cambios de color, posición e intensidad, generando distintos tipos de percepción sobre una misma acción u objeto.

## PERFORMANCE

Una buena forma de definir lo que es un trabajo performático en arte puede ser entender en qué contexto se desarrolla la experiencia, cuáles serán sus formas de expresión y que referencias son necesarias para comprender los caminos y derivas de estas prácticas y sus características generales.

En una performance siempre hay una acción involucrada que puede ser contenida dentro de una planificación o ser el resultado de una simple improvisación. El otro aspecto importante involucra al espectador. Pero lo que le da la “especialidad” a la performance es su carácter efímero. Hay que vivirla y experimentarla *in situ* porque es irrepetible.

En los años 70 se empezó a definir a la performance como un lenguaje o modo de expresión en sí mismo. Autores como Roselle Goldberg aseguraban que ésta es quizás la expresión tangible del arte conceptual. Si bien el término performance empieza delinearse en esa época, conceptualmente existía desde mucho antes. Podemos citar como ejemplo a los Futuristas y Dadaístas que manejaban el arte de acción; en su mayoría poetas y artistas de cabaret que antes de crear objetos expusieron obras en movimientos.

La performance ha servido como un medio para llegar directamente a los espectadores e involucrarlos de forma directa en cada presentación. El trabajo puede ser presentado de manera individual o colectiva, incluir elementos como iluminación, música o efectos visuales y/o ser representado en cualquier tipo de espacio.

## SISTEMAS DE VIGILANCIA CCTV

El sistema de Circuito Cerrado de Televisión (CCTV)<sup>2</sup> es una herramienta que fue usada en sus inicios con fines de vigilancia. A través de los años este instrumento comienza a utilizarse con otros fines, como por ejemplo en el arte.

Podemos identificar expresiones de creadores que han investigado en estas prácticas formales de la tecnología basadas en el concepto de vigilancia y control de la sociedad moderna. Estos artistas desarrollaron una conciencia crítica hacia la cada vez más frecuente presencia de dispositivos de videovigilancia.

Estas obras incluyen la participación obligatoria del público sin que éste lo sepa. El espectador adquiere en estos trabajos un rol de doble condición. Por un lado es observador y al mismo tiempo participante. Pero también estos trabajos reflexionaban sobre la actitud pasiva del público. Voyeur toma este concepto y lo traslada a su experiencia performática. ¿Qué es lo que le interesa al mirón? ¿Porque nos seduce el control y conocer la vida privada de los demás?

Una de las artistas que mejor refleja a mi criterio los usos de estos sistemas y los emplaza como una performance, es Sophie Calle. Uno de los ejes de su investigación más importante en donde desarrolla sus trabajos, es en la vigilancia del otro y la propia a través de terceros.

---

<sup>2</sup> **CCTV** es una sigla que proviene del inglés que significa **Closed Circuit Televisión** y coincide con la traducción al español, siendo "Circuito **Cerrado de Televisión**".

## SOPHIE CALLE

Es una artista francesa que ha trabajado con un perfil más conceptual en su propuesta, como escritora, fotógrafa y directora de cine. El principal objeto de su obra es la intimidad incluyendo la suya propia. Utiliza gran diversidad de formas de registro como libros, fotografías, vídeos, películas o performances.

"Qué miran los otros cuando me miran mirar"

Sophie Calle en (Cruz, 2018)

Esta cita tiene mucho que ver con "Voyeur", que habla de las miradas y de sus intenciones. Especula en cómo son percibidas por el otro cuando se encuentran en determinadas situaciones.

La artista ha reflexionado también en los límites del espacio público y el espacio privado. Indaga en los mundos privados de otras personas. Como ella misma menciona:



L'Hôtel', 1981-1982

## VALIE EXPORT

*“En mis obras siempre trate de reflejar los tres niveles que existen en la realidad, la que está delante de la cámara, la que recoge la cámara y la que se reproduce”*

- Valie Export en (Prieto, 2004)

A esta artista se la conoce por la realización de videos, largometrajes, cine expandido<sup>3</sup>, fotografías, instalaciones e imágenes digitales y publicaciones.

En su trabajo reflexiona sobre las cuestiones de genero, la identidad, el feminismo, el sexo y el cuerpo como modo de expresion.

Profundizó en los sistemas de control que se han vuelto omnipresentes en el siglo XXI como la vigilancia o la información como uso de poder, entre otras.

Parte de lo que propone Valie Export está integrado en “Voyeur”, por ejemplo el cuerpo como forma de expresión



Adjungierte Dislokationen (1973)

---

<sup>3</sup> “tipo de cine abstracto que no encuentra en la narración su razón de ser.” (Prieto, 2004)

# ILUMINACIÓN

## BREVE RESEÑA HISTÓRICA EN ILUMINACIÓN

Para desarrollar la historia en iluminación se considerarán las características más relevantes para "Voyeur" que son: posición, intensidad y color.

Según Rinaldi (2013), el desarrollo del teatro griego comenzó a tomar forma con las características en iluminación que en este trabajo nos ocupan de la siguiente forma: El escenario estaba ubicado en la ladera de una colina. Las presentaciones ocurrían con luz natural, de manera que la posición lumínica quedaba supeditada al recorrido del sol. La disposición de la gradería para el público se ubicaba de espaldas al sol para que no molestara la visual por encandilamiento. En consecuencia, era el escenario el que quedaba frente al sol y la intensidad de luz que recibía la obra estaba directamente relacionada con los distintos momentos del día. Algo interesante de los amaneceres y atardeceres que manejan menos niveles de luz, es que permiten una observación más fina del entorno. El espectador no se encuentra en situación de fatiga visual y en consecuencia ver la obra resultaba más cómoda y clara para los detalles. Sobre el color, son las condiciones naturales las que determinan la posición y coloración de los distintos ambientes. Durante las horas de un mediodía "normal" con sol y sin nubes predominaba una iluminación con tonalidades blancas.

En la Edad Media las presentaciones tenían una temática religiosa y las narrativas se desarrollaban dentro de las Iglesias o Catedrales. La iluminación se lograba de dos maneras: artificial y natural; y se utilizaban en forma simultánea o separadas

indistintamente, dependiendo de la ceremonia. La luz artificial era producida por velas o lámparas, mientras que la natural (Solar) entraba por los vitrales que cumplían una doble función. Por un lado, iluminaban el espacio y por otro generaban narrativas sacras a través de sus pinturas.

En el renacimiento, las representaciones ocurrían dentro de las iglesias o en tabladros con telón de fondo. La iluminación provenía de lámparas (candiles) de aceite con pabilo, distribuidas en distintas partes del escenario. En cuanto a los niveles de intensidad, estos eran generalmente altos. Con la particularidad de que las intensidades altas no solo se encontraban en el escenario, sino que también incluían los palcos ocupados por personalidades. El protagonismo de las autoridades era igual o mayor que el de los propios protagonistas de la obra. De esta manera se establecía una jerarquización lumínica análoga al estatus social que incluía también a las clases más bajas. Estas últimas eran iluminadas dentro de la sala con niveles de intensidad sustancialmente más bajos. La posición de las luces quedaba supeditada a la propuesta escenográfica, dado que eran grandes pinturas en perspectiva que resolvían distintas capas de profundidad. En este sentido las luminarias cambiaban de intensidad y tamaño para tratar de potenciar esas profundidades. La aparición de la lámpara con una ampolla de color en el medio generó, en su momento, distintos climas sobre el escenario desde un punto de vista estético. Había una preocupación para que no apareciera el artefacto luminoso y develara el “truco” de lo proyectado.

El Barroco es un periodo en el cual el territorio escénico adquiere una gran relevancia. Los detalles escenográficos son importantes y sus estructuras mejoran notoriamente. Las luminarias no variaron sustancialmente de las que se venían usando (velas, antorchas,

lámparas de aceite), pero en más cantidades. La variante de intensidad se lograba por el número de luminarias que se utilizaban en las distintas escenas. Para determinar la posición se usaban sistemas de poleas para subir y bajar varales con velas y lámparas. En el color no aparecen grandes destaques.

La iluminación a gas generó un importante cambio en el uso de la luz durante el período romántico. La disposición se realizaba a priori con un “circuito” de caños para gas y la distribución en el escenario se configuraba con filas de lámparas y quemadores. La novedad venía dada por la conquista de cierta autonomía en el control de la luminaria individual y en su conjunto a través del uso de las válvulas que controlaban el flujo de gas. El uso del color estaba determinado por medio de vidrios ubicados frente a la lámpara. Lo más destacado a nivel técnico de esta etapa fue el “cuadro metálico”. A través de él se podían controlar todas las llaves de paso y por ende cada luminaria tenía un control independiente. Este manejo de la luz con mayor autonomía permitió que se ampliarán sensiblemente las opciones para obtener mejores resultados en el desarrollo de las narrativas escénicas.

Durante el siglo XX, sin duda, explotan las posibilidades en la iluminación escénica. Con la electricidad, el cableado eléctrico y de señal, se abrieron una multiplicidad de alternativas. La Bombilla de filamento sola o filtrada generando colores, más adelante la aparición del LED y los sistemas DMX<sup>4</sup> terminaron de ampliar las posibilidades en términos técnicos. Otro elemento importante que se incorpora para iluminar con mejor rendimiento son las programaciones en bancos de memoria. Estas son ejecutadas por consolas a través de una interfase disparada por determinado dispositivo.

---

<sup>4</sup> DMX es la abreviación de Digital Multiplex. DMX es un protocolo universal utilizado por la mayoría de fabricantes de mesas de iluminación y proyectores robotizados o estáticos y es usado como medio de comunicación entre los equipos y los controladores. (*Cómo Funciona El Protocolo DMX*, 2020)

En resumen, la iluminación se convirtió en una herramienta fundamental para crear atmósferas, resaltar personajes y potenciar las puestas en escena. La luz no solo cumple una función práctica de iluminar el escenario, sino que se volvió una parte integral de la narrativa y el diseño. Resulta interesante pensar la luz y el espacio como dos elementos que se encuentran en relación dialéctica en el proceso de percepción visual.

## REFERENTES EN INSTALACIONES LUMÍNICAS

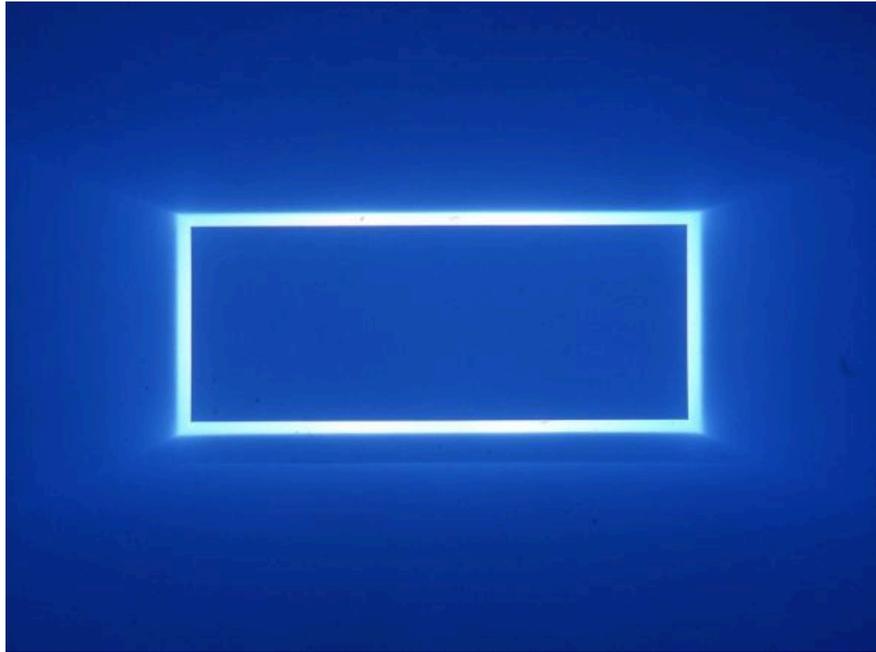
### JAMES TURRELL

James Turrell es un artista estadounidense que trabaja en instalaciones lumínicas, generalmente de gran tamaño. Su especulación artística se basa en la relación entre la luz y el espacio. Desarrolla su obra en espacios abiertos y cerrados con luz natural y/o artificial. Su obra sitúa al espectador como protagonista, ubicándolo en un relacionamiento directo con los espacios sugeridos a través de la luz. Los climas y ambientes sutilmente generados que propone Turrell serán insumos de "Voyeur".

De su obra me interesa la forma en que trabaja la luz, como crea esos espacios casi inmersivos y contemplativos en sus paletas de color, puras o muchas veces dispuestas en degradé con cambios en sus tonalidades. Los climas que se generan tienen particularidades espaciales muy sutiles, donde la ausencia del objeto está dentro de su propuesta casi permanentemente.



*"Skyspace I", James Turrell (1975)*



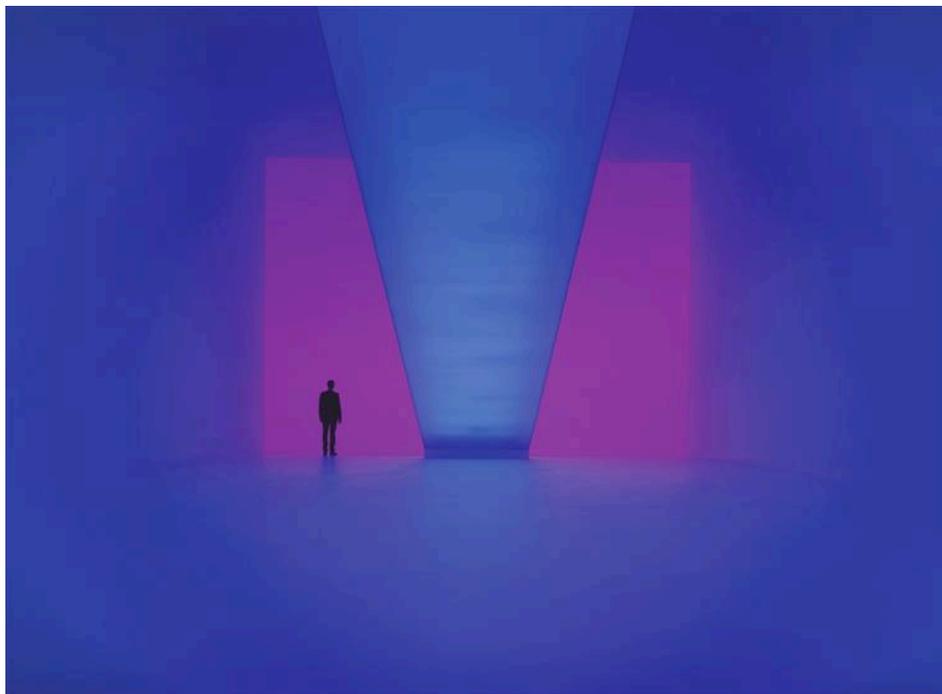
*"Rondo blue"* James Turrell, 1969

Como cuando observamos el fuego, eso nos permite, literalmente, ingresar a un estado diferente. Y esta calidad de fascinación no es muy diferente de la que experimenta un ciervo cuando mira los faros de un auto. Turrell en (Sirlin, 2006, 289)

Estas palabras parecen suficientes para definir la obra del artista que ha pretendido encerrar la luz en un solo espacio, y que ha hecho de estos dos elementos los ejes de su obra.



*"Alta (white)"* James Turrell (1967)



*"Bridget's Bardo"*, James Turrell (2009)

## ANN VERONICA JANSSENS

Ann Veronica Janssens es una artista visual que trabaja centrándose en la luz. Ella enfatiza sobre la idea de la “fragilidad” de la percepción humana y usa temas como la distribución de la luz, el resplandor del color y los tipos de superficie (translúcida o reflexiva) como un medio para resaltar la percepción del tiempo y el espacio. Me interesa de su propuesta como trabaja los espacios físicos en relación con la luz. son espacios interesantes para transitar o habitar.

Janssens no utiliza objetos para sus obras, ella siente que los objetos son inútiles en su materialidad, en cambio, crea instalaciones como 'esculturas de niebla', que rodean a sus espectadores en nubes de humo multicolor, denso y espeso, como medio para desafiar sus propias experiencias y percepciones sensoriales. Esta técnica fue famosa en su exposición yellowbluepink en la Colección Wellcome.



“Blue, Red and Yellow” Ann Veronica Janssens (2001)



*"Orange Sky Blue", Ann Veronica Janssens - 2018*



*"Fog Star", Ann Veronica Janssens*

## APARTADO TÉCNICO EN ILUMINACIÓN

### INTENSIDAD

Es la cantidad de luz que percibimos en un objeto. Esta percepción va a depender del contraste con el entorno (espacios claros y oscuros conviviendo al mismo tiempo). La intensidad puede ser controlada mediante dimmers<sup>5</sup>, el uso de colores o filtros que bloquean algunas frecuencias.

Lo que nos importa es la impresión subjetiva, no ya la intensidad lumínica medida por un aparato especial para eso. Una fogata puede ser muy luminosa en contraste con un cielo de luna nueva o la imagen de un proyector de mucha potencia puede no verse en una fachada iluminada a la luz del día.

La intensidad lumínica también está asociada a factores anímicos. Una luz contrastada genera un efecto dramático mayor que una composición de bajo contraste. El ojo recorre más rápidamente el campo visual estimulado por los efectos de luces y sombras. Una luz baja, de poco contraste, refleja un ánimo deprimido. Por el contrario, la presencia de intensidades altas de luz estimula la atención.

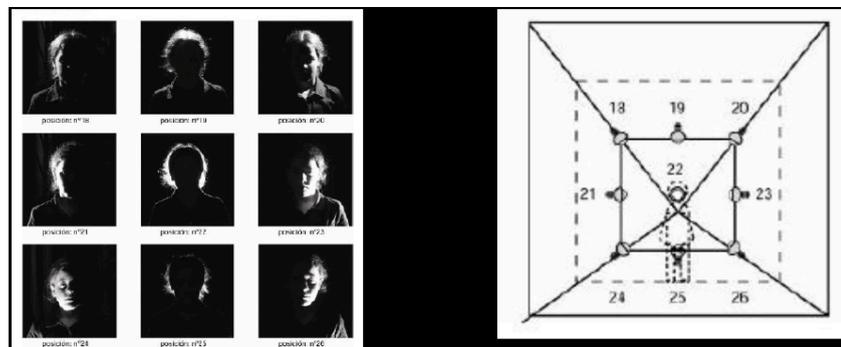
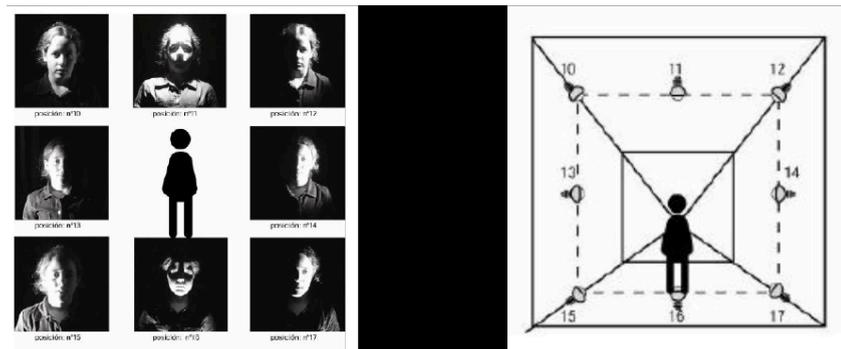
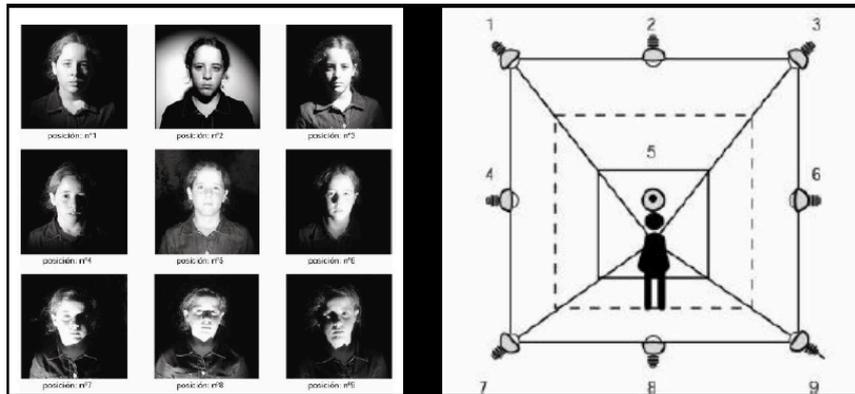
### POSICIÓN

La ubicación de la fuente de luz es uno de los elementos más importante cuando diseñamos. Modificadora de sensaciones y emociones puede lograr que los objetos “cambien” su apariencia, provocando significados distintos en el observador con solo cambiar la posición de la luminaria. Para tener una referencia visual más precisa consideraremos la relación de posiciones entre perceptor, fuente de luz y objeto iluminado.

---

<sup>5</sup> Dimmer: “Un dimmer es un dispositivo que permite controlar la intensidad de la luz de una o varias lámparas. Esta regulación se lleva a cabo mediante la modulación de la corriente eléctrica que llega hasta la fuente de luz.” (*Qué Es Un Dimmer Y Cómo Utilizarlo Para Ahorrar Energía*, n.d.)

## Esquema de resultados lumínicos dentro de un espacio<sup>6</sup>



<sup>6</sup> Imágenes obtenidas de (Sirlin, 2006, 85,86,87)

### Luz cenital

Es la producida por una fuente de luz ubicada arriba del objeto percibido, la iluminación se genera de forma vertical de arriba hacia abajo. Proyecta una sombra sobre el piso, coincidente con el objeto iluminado.

### Luz frontal

Se encuentra ubicada entre el “público” y el elemento percibido, generalmente iluminándolo en forma angular de arriba hacia abajo. Proyecta la sombra sobre el piso hacia el “fondo” del espacio, aplanando la imagen, perdiendo profundidad espacial. En la gran mayoría de las veces es la fuente de luz que nos permite tener más información del objeto percibido.

### Luz Nadiral

Está ubicada entre el observador y el objeto percibido, iluminándolo en forma angular de abajo hacia arriba (No es la opuesta al Cenit). Genera una imagen bastante particular por su condición de “antinatural”. Es una luz que podemos encontrar en varios lugares del paisaje urbano (fachadas, plazas, monumentos).

### Contraluz

Esta fuente de luz se encuentra ubicada detrás del objeto iluminado. Proyecta una sombra entre el objeto iluminado y el “público”. En este caso la información que tenemos del objeto es solamente su silueta o contorno. En general los contraluces están dispuestos arriba, pero también se pueden usar otras alturas. Por ejemplo, luz rasante al piso.

## Lateral

Proviene de una fuente de luz ubicada a un costado del objeto en relación con el observador proyectando una sombra lateral. Generalmente se combina con otra del lateral opuesto que completa el modelado del objeto. Da un efecto espacial, separando al cuerpo iluminado del fondo del espacio. Los laterales pueden ser altos, medios o bajos.

## Luz diagonal

Funciona como un intermedio entre cada una de las posiciones (frontal y contraluz) con la lateral. Proyecta una sombra diagonal generando sensación de espacialidad. Generalmente este “efecto” de espacio se percibe por el recorte del objeto iluminado sobre el fondo. Las diagonales pueden ser altas, medias o bajas.

## **COLOR**

Es una percepción creada en la mente del perceptor como resultado de la estimulación de su retina por ondas de cierta longitud reflejadas por el objeto iluminado existen. El color incide en nuestro estado anímico. Con la iluminación natural la percepción cambia según los distintos momentos del día. No es lo mismo un atardecer brillante que un ocaso nublado. El color de la fuente luminosa, su intensidad y la posible existencia de otras fuentes que se superponen sobre los mismos objetos son elementos que cambian su significado a nivel perceptivo y emocional.

La percepción del color de un cuerpo depende de varios factores:

- la composición espectral de la luz que lo ilumina
- la intensidad de la fuente de luz
- las cualidades de su superficie
- la distancia con que se perciba al objeto

Una posibilidad para representar los colores consiste en utilizar los colores primarios y mezclarlos de forma aditiva para expresar un color determinado: especificar qué cantidad de cada uno interviene en la mezcla. Esto es lo que se conoce como el «sistema RGB», de Red (rojo), Green (verde), y Blue (azul). Este sistema es precisamente el que emplean los monitores en color, los sistemas de vídeo y los programas gráficos en la computadora. Otro sistema utilizado es el CYM, que recurre al Cyan, Yellow (amarillo) y Magenta, llamados “secundarios de la luz”, obtenidos por la adición de dos primarios (el cyan es la suma de azul y verde, magenta es la suma de azul y rojo, y el amarillo es la suma de rojo verde

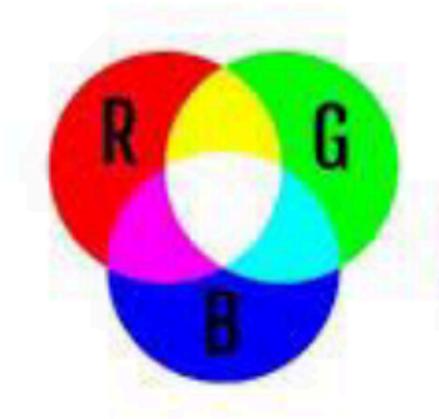


Imagen obtenida de (Serres, 2023)

Otra forma de representar el color es a través de la mezcla sustractiva, proviene de interceptar la luz mediante filtros químicos que impiden el paso a radiaciones de determinadas longitudes de onda, dejando pasar otras. En este caso la luz se percibe “del color” de la suma de las radiaciones “pasantes”. Los filtros en general adquieren el color de la luz correspondiente a las ondas que permiten su emisión. El sistema sustractivo utiliza como base los 3 secundarios de la luz para lograr, por superposición, bloquear longitudes de onda, obteniendo así una amplia gama de colores que llega hasta el negro.

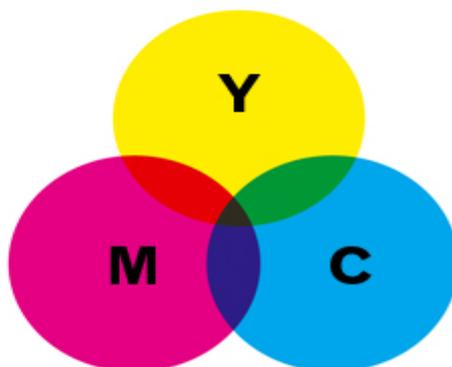


Imagen obtenida de (Serres, 2023)

## GUIÓN DE TRABAJO

Iluminar sin duda tiene una intencionalidad en su uso, una especulación artística o funcional. No conozco lenguaje artístico en dónde no hayan sido contempladas las características de la luz (pintura, volumen, fotografía, cine, teatro, etc). Pienso que la luz en el arte constituye un rol importante. Es un lenguaje y una herramienta técnica fundamental en nuestra vida cotidiana. Se podría resumir en que la vida depende en gran importancia de la presencia de luz, ya sea de forma natural (solar) o artificial (eléctrica).

Para el desarrollo de la experiencia performática es necesaria una estructura narrativa básica para los movimientos del performer, y así disponer de un lugar de anclaje al cual poder volver en caso de ser necesario. Esto no tiene porqué ser siempre así, pero para esta ocasión se considera que un esquema o planificación ordena y organiza la experiencia.

Sin ninguna intención de condicionar el resultado del trabajo a través de esta “programación” - aunque incida lo menos posible - ordeno la estructura narrativa o la dramaturgia en escenas que se vinculan directamente con lo emotivo. Las escenas

responden a un sonido<sup>7</sup> ejecutado por cualquier espectador a través de un teclado midi<sup>8</sup> conectado a una controladora<sup>9</sup> de luces. Los sonidos cambian las condiciones lumínicas del espacio y al mismo tiempo, indican un cambio de dirección en la performance. De esta manera, el espectador toma decisiones directas sobre lo que sucede dentro del dispositivo.

Como dice Sophie Calle (1980 "*Suite veneciana*") "*Qué miran los otros cuando me miran mirar*".

De alguna manera, la experiencia transita también por la mirada del otro sobre la planificada. El hecho de compartir un espacio voyerista nos expone a un juego de miradas, entendiendo que cada una es diferente y a la vez está contemplada por el otro. Al mismo tiempo, la propuesta incluye un sistema de cámaras web para que sea posible la visualización de la experiencia a través de la herramienta Zoom. Esto posibilita que el evento pueda ser compartido a cualquier distancia donde haya un dispositivo que ejecute la aplicación.

La otra parte del trabajo consiste en registrar la experiencia. El resultado del registro audiovisual y fotográfico es otra obra en sí misma, aparte de ser un medio tecnológico para perpetuar un instante. De cierta manera, se desarrolla una obra en consecuencia de la otra. Finalmente se genera un material de registro sobre la obra rescatando los momentos más referenciales de la performance.

---

<sup>7</sup> El sonido será la palabra "Voyeur" grabada en distintos tonos, correspondiéndole un tono a cada nota del teclado.

<sup>8</sup> MIDI (*Musical Instruments Digital Interface*) es el protocolo que utilizan muchos instrumentos para comunicarse entre ellos, enviar y recibir datos y sincronizarse. (*¿Qué Es El MIDI?*, 2002)

<sup>9</sup> Los controladores DMX (Digital Multiplex) es un protocolo universal utilizado en luminotecnia y por la mayoría de los fabricantes de mesas de control de iluminación y proyectores, siendo utilizado como medio de comunicación entre los equipos y los controladores. Fue desarrollado en EE.UU en 1986 por la USITT (United States Institute for Theatre Technology) de manera que se pudiera controlar todos los focos que se encontraban dentro de un teatro, ya que en ese momento se encontraban reguladas por dimmers (reguladores). (*¿Qué Son Los Controladores DMX?*, n.d.)

Una particularidad no menor que tiene la performance es el de tener otro “personaje” integrando la obra: el artista. Como creador de la performance “Voyeur” soy voyerista de mi propia creación. Me encuentro dentro de los usuarios conectados a través de link de zoom para visualizar el evento sin revelar mi identidad, tomando en cuenta que el voyerista actúa desde el anonimato y nunca revela su identidad.

## **ESPACIO PERFORMÁTICO**

El espacio donde se desarrolla la performance está ambientado como si fuera una habitación de vivienda. Cuenta con un mobiliario básico. La amplificación sonora viene de un parlante que se encuentra fuera del espacio a performar, se ubica en el espacio de circulación del público. Hay un sistema de cuatro cámaras web conectadas y dispuestas de tal forma que el evento performatico no sólo pueda ser vivido online desde cualquier parte, sino con cualquier dispositivo que se vincule con la aplicación zoom. Toda la parte de visualización online de la obra también estará apoyada por la plataforma OBS (*OBS Studio, 2023*)

La performance se divide en cuatro escenas que están representadas cada una por un color primario, más una cuarta escena en tonos blancos (rojo, azul y verde) más el blanco. También cada escena se vincula con un sonido disparado desde un teclado.

## **ESCENA 1**

Color **ROJO**.

Distintos tonos y matices de rojo iluminarán la habitación. El performer tendrá que poder transmitir emociones como: tensión, erotismo, peligro, locura, pasión, lujuria, ansiedad, ira. Se utilizarán todas las par led dispuestas en la “habitación” acompañadas de artefactos lumínicos de tipo lámpara de pie y spot en mesa de luz. Los movimientos, como asimismo la gestualidad que acompañarán las acciones descriptas más arriba, quedarán a criterio del performer.

## **ESCENA 2**

Color **AZUL**.

El color azul, en este caso, se presentará en distintos tonos y matices. Habitualmente se le atribuyen emociones tales como: Tristeza, profundidad, calma,

La posición de la luz vendrá de los laterales y el cenital. La posición cenital será en azul puro mientras los laterales estarán matizados con algo de rojo sin llegar a configurar un violeta.

El movimiento performático va en el mismo sentido que en el de color rojo.

## **ESCENA 3**

Color **VERDE**.

En esta escena también habrá una luz general en color verde puro. La luz provendrá de las cuatro luminarias seleccionadas: cenital, laterales y nadiral. A este color se lo asocia

con: Esperanza, salud, naturaleza, estabilidad. El movimiento performático estará en concordancia con las escenas anteriores.

#### **ESCENA 4**

Color **BLANCO**.

Esta escena trata de transmitir un espacio de soledad, angustia, desesperación, miedo, ansiedad. Se utilizarán solo los focos laterales y el performer interpretara

#### **BIBLIOGRAFÍA**

Cruz, E. (2018). *Revista Icónica*. Revista Icónica. Revisado el 5 de agosto, desde <https://revistaiconica.com/la-camarista-lila-aviles/>

Prieto, Á. (2004). La austriaca Valie Export expone en la Cartuja su «cine expandido» y sus videocreaciones, de la que es pionera. *ABC de Sevilla*.

Rinaldi, M. (2013). *Iluminación escénica | Un largo proceso a lo largo de la Historia*. Instalia. Revisado el 2 de mayo, desde [https://instalia.eu/disenio-de-la-iluminacion\\_escenica-historia/](https://instalia.eu/disenio-de-la-iluminacion_escenica-historia/)

Sirlin, E. (2006). *La luz en el teatro: manual de iluminación*. Instituto Nacional del Teatro.

*Cómo funciona el Protocolo DMX.* (2020, August 5). Bendita Técnica. Revisado el 16 de abril de 2023, desde

<https://benditatecnica.com/como-funciona-el-protocolo-dmx/>

*OBS Studio: cómo crear los manuales del futuro.* (n.d.). INTEF. Revisado el 25 de octubre de 2023, desde

[https://intef.es/observatorio\\_tecno/obs-studio-como-crear-los-manuales-del-futuro/](https://intef.es/observatorio_tecno/obs-studio-como-crear-los-manuales-del-futuro/)

[https://sevilla.abc.es/cultura/sevi-austriaca-valie-export-expone-cartuja-cine-expandido-y-videocreaciones-pionera-200401220300-183978\\_noticia.html](https://sevilla.abc.es/cultura/sevi-austriaca-valie-export-expone-cartuja-cine-expandido-y-videocreaciones-pionera-200401220300-183978_noticia.html)

*¿Qué es el MIDI?* (2002). Hispasonic. Revisado el 16 de abril de 2023, desde

<https://www.hispasonic.com/reportajes/protocolo-midi/13>

*Qué es un dimmer y cómo utilizarlo para ahorrar energía.* (n.d.). Repsol. Revisado el 13 de julio de 2023, desde

<https://www.repsol.es/particulares/asesoramiento-consumo/que-es-dimmer/>

*¿Qué son los controladores DMX?* (n.d.). Greenlce. Revisado el 8 de junio de

2023, desde <https://greenice.com/es/content/270-que-son-los-controladores-dmx>