



LLEGAMOS (APENAS) TARDE

Cruces y dislocamientos entre imágenes propioceptivas,
audiovisuales y temporales en prácticas escénicas itinerantes

Ayara Hernández Holz



Llegamos (apenas) tarde

Cruces y dislocamientos entre imágenes propioceptivas, audiovisuales y temporales en
prácticas escénicas itinerantes

Ayara Hernández Holz

**Maestría en Arte y Cultura Visual
de la Facultad de Artes de la UdelaR**

Tutora: Prof. Adj. Arianna Fasanello

Cotutor: Doctor Diego Gil

14 de Mayo de 2026

Montevideo, Uruguay



**Maestría en Arte y Cultura Visual
de la Facultad de Artes de la Udelar**

Llegamos (apenas) tarde

Cruces y dislocamientos entre imágenes propioceptivas,
audiovisuales y temporales en prácticas escénicas itinerantes

Ayara Hernández Holz

Área de concentración: Creación en Arte y Poéticas Visuales
Línea de investigación Estudios de Arte y Cultura Visual

Tutora: Prof. Adj. Arianna Fasanello

Cotutor: Doctor Diego Gil

14 de Mayo de 2026

Montevideo, Uruguay

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS	5
RESUMEN	7
ABSTRACT	8
INTRODUCCIÓN	9
Una Pausa Incómoda, la Pandemia Como Contexto	9
A Contra Tiempo, a Contra Vista	15
El Tiempo Desdoblado	17
PROCESO DE INVESTIGACIÓN-CREACIÓN: Alcances Metodológicos	19
Recorridos Previos a 2032	22
Una Especie de Retrato	22
Macht Kaputt Was Euch Kaputt Macht	24
A Walk Through a Phantom City	25
Cartografía Como Metodología de Investigación	28
La Obra por Venir	30
Recorridos Hacia 2032	34
Caminar Con	35
Los Primeros Encuentros	36
La Doble Imagen	37
Caja de Espejos	39
Salir a la Calle: Mapa de los Teatros Desaparecidos	42
Activar un Relato	45
TRAZADO CONCEPTUAL	47
2032. FUNCIÓN EXTRAORDINARIA EN VARIOS ACTOS	51
Teatro Colón. Los Portales y sus Dimensiones	53
Casa de Comedias y San Felipe: Hologramas	64
Teatro Solís: Pasajes	75
Teatro Cibils: Montaje	77
REFLEXIONES SOBRE LA OBRA	87
Percepción y Desviaciones Sensoriales	87
La Imagen Voluminosa	95

CONSIDERACIONES FINALES	97
REFERENCIAS	100
ANEXO I	104
ANEXO II	105

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo no hubiera existido sin los colegas con quienes hicimos la obra *2032. Función extraordinaria en varios actos*. Quiero agradecerles especialmente a ellos, a Erika del Pino, por acompañarnos mutuamente en nuestras aventuras fantasmas a lo largo de los años; a Alexandra Galcerán, por su guiño cómplice y preciso en múltiples tardes ventosas; a Santiago Bozzolo, por hacernos recordar que es posible hacer magia a la vuelta de la esquina; a Felix Marchand, por acompañarnos en la creación y en la vida, y porque el humor nunca llega tarde; a Gabriela Costoya, por sumergirse a escribir esta obra y pisar juntas las nubes; a Martín Batallés, por su ojo perspicaz y su entusiasmo en atravesar los tiempos, a Fabrizio Rossi (¡Fabrini!), por la bicicleta que nunca sonó pero que trajo el fuego; a Catalina Lans, por caminar juntas y cuidarnos; a Lia Garay, por aparecer y hacer posible que la obra siga multiplicándose y reinventándose.

También quiero agradecerles a mis colegas de la Facultad de Artes, a mis compas de la maestría (cohorte 2021) y a lxs estudiantes de la optativa “Desborde Escénicos” de la Licenciatura en Danza Contemporánea (2023). A Carlos Arevalo, por su lectura atenta y precisa, y hacer posible el grupo de estudio del libro *Las existencias menores* de David Lapoujade. A Amaru, por su energía múltiple y diversa, y por hacer que el día a día sea más bello; a mis amigas y amigos quienes han estado presentes a lo largo de este proceso; particularmente a Lucía Yañez, quien ha sido una gran aliada a la hora de escribir este y otros textos, haciendo que la escritura pueda sentirse *en plural*.

Por último, a mis tutores, a Arianna Fasanello, por su aliento constante y por estar amorosamente a pesar de todo, y a Diego Gil por su amistad y acompañamiento, y por introducirme en un mundo filosófico que hace posible pensar en que otras existencias son posibles.

A Felix y Amaru por estar en los detalles más mínimos.

RESUMEN

Esta investigación artística surge a partir del impacto que tuvo la pandemia por el Covid 19 en las artes vivas. Dicho contexto me llevó a reflexionar sobre mi práctica como docente de danza y artista escénica, en particular en relación al uso de aparatos electrónicos como co-creadores de lo escénico y productores de experiencias perceptivas espacio-temporales múltiples. A partir de la creación de la obra *2032. Función extraordinaria en varios actos*, una obra escénica itinerante en formato de caminata audiovisual y performativa, he indagado sobre otras formas de percepción del entorno, donde se invite a los participantes del evento a desviar la mirada para ver lo que a simple vista no vemos, para construir otras temporalidades, donde con pequeños gestos “existencias menores” cobren realidad (Lapoujade, 2022).

Palabras claves: fantasmagoría, artes vivas, virtual, percepción, prácticas de danza.

ABSTRACT

This artistic research emerged from the impact that the COVID-19 pandemic had on the contemporary performing arts scene. This context led me to reflect on my practice as a dance teacher and performing artist, particularly in relation to the use of electronic devices as co-creators of the performatic event and as producers of multiple spatio-temporal perceptual experiences. Through the creation of the work *2032. Función extraordinaria en varios actos*, A site-specific itinerant performance, in the format of an audiovisual and performative walk, I have explored other ways of perceiving the environment, inviting the participants of the event to shift their gaze in order to see what goes unnoticed, to construct other temporalities, and to allow “lesser existences” (Lapoujade, 2022) to gain reality through small gestures.

Key words: Phantasmagoric, live arts, virtual, perception, dance practices.

INTRODUCCIÓN

Una Pausa Incómoda, la Pandemia Como Contexto

Durante el primer año y medio de la pandemia por el covid-19, entre el 2020 y el 2021, los modos de producción artística y de enseñanza cambiaron drásticamente en las artes vivas. La co-presencia, la proximidad de los cuerpos, como aspectos fundamentales para estas prácticas, se vieron interrumpidas por la emergencia sanitaria. Como respuesta al impedimento de encontrarse el quehacer artístico y educativo tuvo un vuelco masivo a la virtualidad digital. A la expansión que las prácticas en el campo de la danza venían teniendo desde los años 60 hacia otras disciplinas se le sumó la mediatización digital y la expansión a través de internet. En este contexto varios creadores y pensadores de las artes escénicas criticaron como ante esta situación se perdía el cuerpo matérico en la experiencia teatral (R. A. Cortés, 2020).

La pandemia generó una sospecha en el ambiente que afectó el contacto con otras personas, pero también con nuestros propios cuerpos. Para alejar a las personas entre sí, se impusieron medidas de distancia social, se cerraron espacios de encuentro, y aquellas que pudieron se quedaron en sus casas y desde allí, a través de sus pantallas, se relacionaron con el mundo. Esto generó, como dirá Bifo Berardi, una “parálisis relacional” (2020, p. 38), o –prefiero pensar– otras formas de relacionamiento¹.

Estos hechos hicieron que nuestra relación con las pantallas se viera aún más comprometida, ya que como todos sabemos el confinamiento nos llevó a aceptar la

¹ A pocos días de que se declarara la pandemia por el Covid 19 se editó un libro, *Sopa de Wuhan* (2020), que fue bastante criticado por su título ya que hacía alusiones, sin tener evidencias claras, al lugar donde supuestamente había surgido el virus. El libro es un compilado de textos escritos por algunos de los pensadores contemporáneos más relevantes de nuestros tiempos. En él se reúne un abanico de reflexiones sobre el comienzo del confinamiento mundial donde ponderan fuertes críticas al sistema social y político, el cual ya estaba en crisis pero quedó aún más evidenciado en este contexto. La reflexión decanta en una profunda preocupación por el devenir social y el contacto con el prójimo. Para algunos de estos filósofos la pandemia no sólo afectó la relación con las otras personas sino también con nuestros propios cuerpos, como la mencionada “parálisis relacional” a la que se refiere Bifo Berardi.

virtualidad digital sin pestañear, haciendo que la comunicación entre nosotrxs fuese a través de otros cuerpos no humanos, nuestros artefactos electrónicos.

En esos años proliferaron diversos formatos de producción artística en el campo de las artes vivas para combatir la falta del convivio, dando lugar a experiencias desarrolladas fuera de los teatros o sin los cuerpos de los performers presentes. Entre ellas se encuentran obras en streaming, audio-guías, producciones audiovisuales, entre otras. Bailarines, actores, performers crearon obras a distancia, actuaron frente a sus computadoras, proyectaron sus obras en tiempo real y diferido. Asimismo, se habilitaron producciones audiovisuales y documentaciones de obras que no estaban disponibles hasta el momento, avivando así los restos: memorias, fragmentos, escritos, etc. Muchos de estos modos de producción y difusión ya existían pero se resignificaron en este contexto². Lo cierto es que estos dispositivos performáticos posibilitaron experimentar una percepción espacio-temporal múltiple.

El proceso para la investigación artística plasmada en esta tesis empezó en este contexto. Durante esos años cursé la Maestría en Arte y Cultura Visual y dicté clases prácticas de creación en danza en la Licenciatura en Danza Contemporánea de la Facultad de Artes de la UdelaR por la plataforma Zoom. En ese momento, en mi experiencia como docente y estudiante, me pregunté muchas cosas en relación a la adaptación de los cursos a la virtualidad digital, entre ellas: ¿Qué sucede con las prácticas corporales cuando estas acontecen a la distancia y a través de computadoras o teléfonos celulares? ¿Cómo hacer más táctiles las imágenes en la pantalla? ¿Cómo tocar sin tocarnos? ¿Cómo nos mueven las imágenes? ¿Qué temporalidades nos proponen?

² En los años 90, por ejemplo, se hicieron varias experimentaciones en torno a la imagen, como ser la video danza. Pero el debate crítico estaba volcado hacia otras cuestiones, tales como la interdisciplina, las posibilidades tecnológicas. No eran las mismas circunstancias las que empujaban este tipo de formatos.

Andrea Soto Calderón en su libro *Imaginación material*, escrito en el contexto de la pandemia, se pregunta: "¿Cuál es el lugar que pueden ocupar las imágenes en las nuevas políticas de contacto y en los modos de configuración de lo sensible?" (2022, p. 11) En relación a esto podríamos también preguntarnos: ¿Cómo reconfigurar nuestra percepción del mundo en este contexto, y cómo el mundo reconfigura la percepción de nosotrxs mismos?, ¿qué imágenes surgen o resurgen del mundo en esta crisis?, ¿qué es posible re/imaginar?

El desplazamiento de lo escénico a las pantallas durante la pandemia puso en cuestión mi propia práctica artística y docente, llevando a preguntarme ¿cómo las prácticas ejercitadas en los estudios de danza pueden afectar las experiencias de nuestros cuerpos a través de las pantallas?, ¿qué sucede cuando ambas realidades (la material y digital) son percibidas simultáneamente o están superpuestas o desfasadas?, ¿qué se produce *entre* estas realidades? Y en ese *entre*, ¿podemos pensar en la aparición de otras dimensiones virtuales (en su concepción filosófica), fantasmagóricas o híbridas?

Mi interés a partir de estas inquietudes ha sido investigar las tensiones poéticas en mi práctica artística y dramática que suceden *entre* lo vivo y lo diferido, lo matérico y lo digital, lo real y lo ficticio, lo sincrónico y asincrónico; usando imágenes audiovisuales para estimular experiencias somáticas, sensoriales y espacio-temporales fantasmas. Cabe mencionar que si bien estos pares están presentados como binomios, el objetivo no es pensarlos como opuestos, sino en relación.

Si bien esta investigación está enmarcada en los impactos que tuvo la pandemia en mi obrar pedagógico y artístico, muchas de las preguntas que aparecieron ya estaban de alguna manera presentes en mis prácticas. A lo largo de varios años he creado, junto con otros artistas, obras donde los binomios desaparición-aparición, ausencia-presencia han sido problematizados, manifestándose de maneras muy diversas y singulares en cada una de las

siguientes obras: *kosmischer Eingang* (2009)³, *NEW* (2011-2013)⁴, *t r a c i n g* (2009-)⁵, el video documental *Rumor* (2014)⁶, *2032. Función extraordinaria en varios actos* (2023-) y *Strange Horizon, un inventario* (2024-)⁷.

Al mismo tiempo, uno de los trabajos de mi autoría que aborda los vestigios de obras escénicas y su devenir es el proyecto *Documentación orgánica*⁸, en el que investigo otros modos de historización de las artes vivas, entre los que se entrelazan recuerdos, rumores, anécdotas en narrativas no lineales que atienden a las derivas de la memoria de los participantes del hecho escénico. Si bien en esta tesis no abordaré explícitamente este tema, sin duda esta manera de entender la construcción de la historia ha empapado mi manera de pensar, hacer y reflexionar sobre las relaciones que se establecen entre los acontecimientos, lo que “sobrevive” (Didi Huberman), y cuestionar qué relatos e imágenes persisten en momentos de crisis.

³ *kosmischer Eingang* es una obra escénica que anima con gestos coreográficos espacios intangibles o invisibles del espacio teatral, como ser el aire, la luz, el sonido, la cuarta pared.

Ver: <https://www.lupitapulpo.org/works/performances/komischer-eingang/>

⁴ *NEW* es una obra escénica, una conversación donde tres coreógrafos-intérpretes-espectadores buscan crear una nueva obra, pero todo lo que proponen “ya se ha hecho”, cada idea que aparece como novedosa es en realidad un fragmento de un recuerdo de una obra ya vista. Es de esta manera que *NEW* se apropia de lo ya hecho para crear lo nuevo. Ver: <https://www.lupitapulpo.org/works/performances/new/>

⁵ *t r a c i n g* es una obra escénica que recopila video-testimonios de varias personas recordando obras en su condición de espectadores. La pieza se sitúa en el cruce entre una práctica archivista y una instalación, se presenta como una performance de videos, luz y sonido, donde el público es libre de elegir su propio recorrido por la misma. Ver: <https://tracing.dunked.com/>

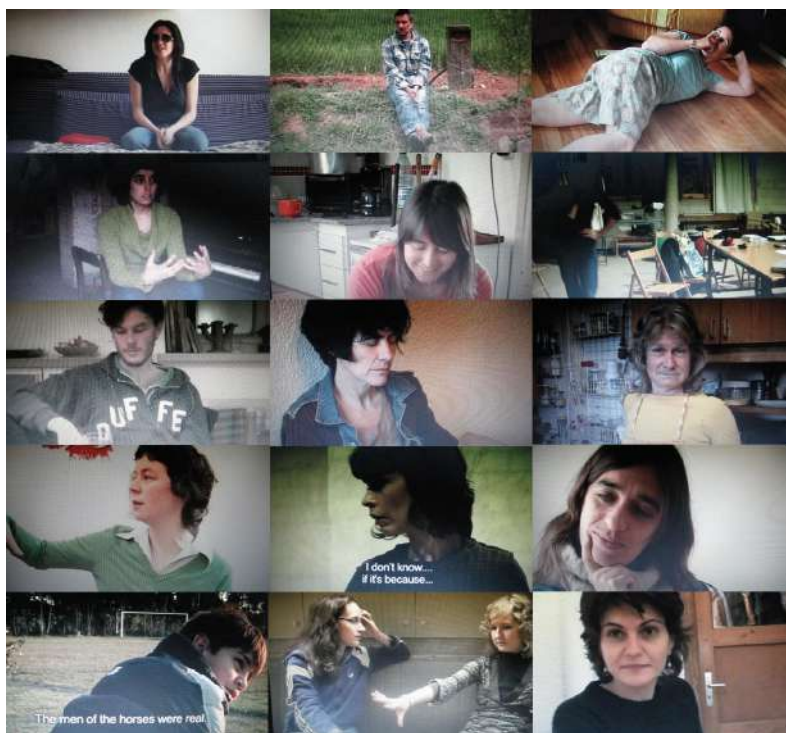
⁶ *Rumor* es un video documental sobre un grupo de coreógrafos que viaja a Villa Velázquez, Rocha, para indagar los móviles artísticos que impulsaron a los habitantes de la villa a representar la última gran batalla de la Guerra Grande -acaecida en los terrenos linderos a la villa-. La intención inicial fue utilizar el material como plataforma para la realización de una obra de danza contemporánea; el resultado inesperado: los apuntes para un documental inabarcable, de dimensiones épicas, sobre la imaginación y la búsqueda de la propia identidad. <https://www.lupitapulpo.org/works/video/rumor-2013/>

⁷ *STRANGE HORIZON, un inventario* es una obra escénica sobre el encuentro entre los coreógrafos Felix Marchand y la que escribe. Durante el proceso nos sumergimos a revisitar nuestro trabajo creado como LUPITA PULPO, con la intención de estirar, comprimir, doblar, distorsionar, retorcer materiales de obras pasadas que nos siguen afectando. De esta manera nos corrimos de la idea de hacer una retrospectiva o un archivo, en aras de pensar otras poéticas que pueden acontecer en el encuentro con nuestra propia historia, y, para tal vez así, reinventar las sombras de lo que fue y evocar los trazos de lo que está por venir.

Ver: https://www.instagram.com/p/DBG5Nb1JPVs/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=NTc4MTlwNjQ2YQ==

⁸ Mi tesis de la maestría “Hacia una poética de la rememoración” realizada en 2009 en MACAPD (Master en la Práctica de las Artes Contemporáneas & Diseminación) surge a partir de la creación de la obra *t r a c i n g*, donde se cuestiona el alcance de la performance, argumentando que los recuerdos y rumores de obras escénicas pueden ser considerados un devenir “orgánico” de las mismas. Ver: <https://tracing.dunked.com/>

Figura 1

Imágen de la obra *T r a c i n g*

Uno de los aspectos fundamentales consiste en articular algunas de las reflexiones antes mencionadas partiendo de ejercicios realizados en este periodo para crear experiencias de percepción espacio-temporal múltiple, así como también para repensar la atención focalizada y la experiencia no lineal del tiempo. De estos ejercicios deviene la obra escénica y audiovisual *2032. Función extraordinaria en varios actos*⁹ que analizaré a lo largo de este escrito en donde muchas de mis inquietudes se sintetizan.

Por otro lado, ciertas prácticas de creación en danza desarrolladas en mi labor docente en la Facultad de Artes¹⁰, particularmente aquellas vinculadas a la sensopercepción y a las prácticas de movimiento, han incidido en mi manera de pensar experiencias espacio-temporales múltiples al momento de elaborar el dispositivo performático –y

⁹ A partir de ahora me referiré a esta obra como: *2032*

¹⁰ En la Unidad Académica “Creación en Danza” de la Facultad de Artes de la UdelAR.

perceptivo— de la obra, así como también los ejercicios previos que forman parte de su proceso de creación.

En concreto hablaré de “dispositivo¹¹ performático” para referirme a una coreografía que incluye un set de instrucciones y un aparato electrónico donde se reproducen audios y videos, que relacionan los aspectos que mencione anteriormente de lo vivo y lo diferido, lo digital y lo matérico, lo real y lo ficticio. En donde las imágenes audiovisuales estén en sincronía o asincronía con la performance en vivo. La intención de dicho dispositivo es estimular experiencias propioceptivas, sensoriales y espacio-temporales fantasmagóricas.

Conceptualmente, el dispositivo performático es entendido aquí como un entramado de múltiples relaciones que configuran una red o sistema compuesto por entidades heterogéneas. Este entramado se construye en el propio devenir de la obra y se desborda continuamente, donde siempre hay un “más-que”¹² —en referencia a lo virtual— que redefine a cada paso ese ecosistema en relación con el contexto y la contingencia. A su vez, en toda obra hay una invitación, una dramaturgia que orienta y moldea comportamientos y percepciones. Estos “marcos” (José A. Sánchez, 2016) determinan ciertas lógicas que, aunque se actualicen durante el proceso y en la propia performance, inciden en la composición del dispositivo en cuestión.

En este texto analizo y reflexiono sobre algunos aspectos desarrollados en mi trabajo artístico en torno a la percepción, la memoria, la fantasmagoría, la pérdida del cuerpo, el movimiento, que se articulan en los distintos dispositivos que le dan forma a esta investigación.

¹¹ Al hablar de “dispositivo performático” pongo en diálogo las nociones de “dispositivo” desarrolladas por Foucault (1977), Deleuze (1990) y Agamben (2006), así como las lecturas que autores como André Lepecki (2021) y José A. Sánchez (2016) han realizado de este concepto en el campo de las artes escénicas. En este escrito utilizaré el término “performático” junto a “dispositivo” porque me permite ir más allá de lo estrictamente escénico, sin dejar de contemplar la dimensión de la performance en vivo.

¹² Utilizaré el “más-que”, siguiendo la denominación que hace la filósofa Erin Manning, para definir lo relativo a lo virtual.

A Contra Tiempo, a Contra Vista

A partir de los problemas expuestos ante la situación de las artes vivas durante la pandemia y volcando mi curiosidad hacia ciertos pormenores de esta coyuntura, encauzo mi investigación artística para hacer/pensar otras formas de percibir nuestro entorno y las historias que emanan allí a través de artefactos electrónicos (utilizados como reproductores de audio e imagen) en el espacio urbano.

Considerando que mi área de concentración en la maestría es “Creación en Arte y Poéticas Visuales” y la línea de investigación es “Estudios de Arte y Cultura Visual”, uno de los temas principales es el trabajo en torno a la visualización de imágenes, poniendo especial énfasis en la relación entre lo visual, lo propioceptivo y lo temporal. Mi intención ha sido trabajar con dispositivos performáticos que inviten al público a mirar más allá de las imágenes audiovisuales (que funcionan en la obra como guías para hacer una deriva por las calles), de correrse hacia sus bordes, dejando entrar nuevas imágenes, en aras de construir otras temporalidades, y donde con pequeños gestos “existencias menores” cobren realidad (Lapoujade, 2022).

Entendiendo que estamos viviendo en un entorno saturado de estímulos que provocan un “cansancio de la mirada” (Soto Calderón, 2020) –especialmente cuando trabajamos en torno a la visualidad y utilizamos artefactos electrónicos– me resulta necesario pensar en otras formas de relacionarnos con lo visual y lo temporal que nos ofrezcan grietas en la experiencia.

...la relación con la mirada no pasa tanto por aquello que reúne la mirada, ni con la forma que aísla, sino más bien con una superficie con la que se encuentra, una confusión, una creencia que la lleva a tientas. Aunque la historia del arte ha hecho sistemáticos intentos por transformar la

mirada en una disciplina, acoger la mirada tiene poco que ver con estar *ante* algo, con modular la justeza de esa distancia. Mirar no cabe en una mirada (2020, p. 16)

Es por ello que ha sido importante a lo largo de este proceso ejercitar otras maneras de mirar que habiliten correrse de lo puramente focal, no para dejar de ver sino precisamente para que otras imágenes proliferen, aquellas que están en potencia, que no son nítidas, que son internas, sensibles o que aún no han ganado realidad (Lapoujade, 2022).

La invitación es entonces dejar que los ojos caigan en el cuerpo, mirar también desde el rabillo del ojo, desde lo borroso (Marina Garcés, 2010), desde las grietas. Didi Huberman en la conferencia inaugural de la exposición *En el aire conmovido* a propósito de los hábitos y de las potencias de la visión dirá:

Nous avons des yeux pour voir (...) Mais notre vue est aujourd'hui tellement sollicitée et dispersée et noyée par autant d'illusions que d'informations, mais toujours en même temps toujours canalisée dans certaines directions, utilitaristes, censurés, des directions idéologiques et caetera. Bon, c'est à tel point qu'elle devient nécessaire de mettre en œuvre un art, une technique double, une critique visuelle et une critique temporelle. On pourrait nommer la critique visuelle.[Tenemos ojos para ver. Pero nuestra vista es hoy tan solicitada, dispersa y ahogada tanto por ilusiones como por informaciones y al mismo tiempo siempre canalizada en ciertas direcciones utilitarias, censuradas, direcciones ideológicas, etc, a tal punto que se vuelve necesario poner en obra un arte, una técnica doble: una crítica visual y una crítica temporal] (Didi Huberman, 2025)¹³

La propuesta está en como dice Didi Huberman buscar un “contra-tiempo”, una “contra vista” (2025) en la que se puedan percibir las lentas peregrinaciones pulsátiles de las luciérnagas (Didi Huberman, 2025). Es decir, corrernos del centro de las narraciones hegemónicas implica caer en los intervalos, buscar los *entres*, dejar que se yuxtapongan los tiempos o que se suspendan, para así poder hurgar en los pequeños gestos que pasan desapercibidos, y al mismo tiempo, dejar que los espectros también nos hablen.

¹³ traducción inédita

El Tiempo Desdoblado

“...ao invés de uma linha do tempo, temos um emaranhado do tempo; em vez de um fluxo do tempo, veremos surgir uma massa de tempo; em lugar de um rio do tempo, um labirinto do tempo. Ou ainda, não mais um círculo do tempo, porém um turbilhão, já não uma ordem do tempo, mas variação infinita, nem mesmo uma forma do tempo, mas um tempo informal, plástico. Com isto estaríamos mais próximos, sem dúvida, de um tempo da alucinação do que de uma consciência do tempo.”¹⁴

—Peter Pál Pelbart, O tempo não-Reconciliado

La concepción de la imagen expuesta en el apartado anterior conlleva una forma de pensar el tiempo en su multiplicidad y en su espesor. En la obra *2032* el tiempo es abordado en diversas dimensiones, haciendo coexistir futuros posibles con pasados lejanos o muy próximos a la experiencia perceptiva. Todas estas temporalidades se condensan en un mismo gesto, en un mismo paso, en una misma mirada.

En este sentido, la obra propone una invitación a pensar el tiempo en sus desdoblamientos. Para ello, me interesa mencionar el estudio que Gilles Deleuze hace sobre el cine, donde reflexiona sobre lo que denomina imágenes-tiempo. A diferencia de las imágenes-movimiento, que responden a acciones o reacciones sensomotoras —lo que nos proporciona una relación indirecta del tiempo— la imagen-tiempo se emancipa del movimiento (P. Pal-Pelbart, 1998), y es de esta manera que el tiempo como tal puede ser sentido.

Entre las imágenes-tiempo Deleuze desarrolla la imagen-recuerdo, en diálogo con la propuesta de Henri Bergson y en un contexto de análisis del cine. La imagen-recuerdo sería

¹⁴ Traducción: “...en lugar de una línea de tiempo, tenemos una maraña de tiempo; en lugar de un flujo de tiempo, veremos emerger una masa de tiempo; en lugar de un río de tiempo, un laberinto de tiempo. O, incluso, ya no un círculo de tiempo, sino un torbellino; ya no un orden del tiempo, sino una variación infinita; ni siquiera una forma de tiempo, sino un tiempo informal y plástico. Con esto, sin duda estaríamos más cerca de un tiempo de alucinación que de una conciencia del tiempo.”

para el autor la reproducción de un antiguo presente en un presente actual (2018, p. 663). En este sentido, dirá que el pasado se constituye como tal al mismo tiempo en que aparece en el presente (2018, p. 664). Es así como el autor afirma que el "presente se desdobra en dos direcciones: una hacia el porvenir y otra que cae en el pasado" (2018, p. 66). Razón por la cual sólo existe un presente desdoblado. "Hay un recuerdo del presente que no espera a un nuevo presente para ya estar ahí. Una vez más, existe coexistencia radical entre el presente que se presenta y el pasado que ha sido ese presente" (2018, p. 665).

Desde esta perspectiva, el desdoblamiento del tiempo da lugar a lo que Deleuze denomina la imagen-cristal, una imagen en la que lo actual y lo virtual –el presente y el pasado que le es contemporáneo– se vuelven indiscernibles. "Esta especie de reduplicación del tiempo en el desdoblamiento del presente va a constituir un cristal de tiempo" (p. 666).

Estos conceptos temporales resuenan con la elaboración dramática de la obra *2032* y su dispositivo performático, donde el tiempo es percibido no como una progresión lineal, sino como una coexistencia de planos temporales. Siguiendo el pensamiento deleuziano, se trataría de un evento donde el presente se encuentra siempre desdoblado. Es por ello que el tratamiento del tiempo en la obra puede asociarse a la dinámica de las imágenes-cristal, donde pasado, presente y futuro no aparecen como instancias separadas, sino como dimensiones que se pliegan unas sobre otras en la experiencia del caminar guiados por videos y audios.

En *2032* el movimiento del espectador –su caminar– funciona como puente para lo que se percibe tanto en los celulares como en la calle. Es precisamente en esta articulación, entre el movimiento del espectador y lo que este percibe a través de las imágenes audiovisuales, donde aparecen los desdoblamientos temporales que componen las imágenes-cristal de esta obra. Desde esta concepción –más cercana a una temporalidad de coexistencias que a una de sucesiones– que el trabajo aborda el tiempo como materia sensible de la experiencia performática.

PROCESO DE INVESTIGACIÓN-CREACIÓN: Alcances Metodológicos

“Every movement in-act is imbued with pastnesses - every step is composed of the millions of steps that preceded it, and yet every step is also uniquely itself”¹⁵.

–E. Manning Wondering the world directly—or, how movement outruns the subject.

Las inquietudes que aparecieron en la pandemia me llevaron a generar distintas prácticas de proximidad a la distancia e indagar dispositivos performáticos donde lo digital se relacionara con la experiencia del cuerpo en movimiento, y también a seguir profundizando en relación con lo que queda, con los vestigios, y en cómo estos aparecen como fuerzas innegables que se cuelan en nuestro ahora y nos hacen reimaginar el mundo.

Estas prácticas fueron trazando un camino que me llevó de una manera rizomática al proyecto 2032. Es decir, mi forma de investigar fue creando, durante el 2021 y 2022, piezas que dialogaban con mis inquietudes, pero estas no fueron ensayos para, sino modos de testear sensiblemente preguntas, rodear temas, hacer *cosas*¹⁶. Desde esta perspectiva es que me sitúo como investigadora. Estos ejercicios han sido maneras¹⁷ de articular mi investigación, estando inmersa en el proceso, y desde ahí atendiendo los vectores que de allí han emergido.

La distinción propuesta por Henk Borgdorff entre la investigación sobre, para y en las artes (2010) me permitió nombrar algo de lo que ya estaba operando en mi propia práctica. Para Borgdorff la investigación *sobre* las artes sería la que estudia las prácticas artísticas

¹⁵ “Cada movimiento en-acto está impregnado de pasados {pastness} cada paso se compone de los millones de pasos que lo han precedido y, sin embargo, cada paso es también único en sí mismo” (traducción: Diego Gil)

¹⁶ Me refiero a “cosas” para nombrar las experiencias, ejercicios, piezas artísticas, que no necesariamente fueron expuestas públicamente, pero que conformaron el proceso de esta investigación.

¹⁷ Lapoujade hace una distinción entre “modo” y “manera”, diciendo que “el modo delimita una potencia de existir mientras que la manera revela su forma, su línea, su curvatura singulares y con ello da testimonio de un *arte*” (2022, p.14).

desde una distancia crítica y reflexiva; la investigación *para* las artes lo hace desde una perspectiva aplicada; y la investigación *en* artes sería:

... la investigación que no asume la separación de sujeto y objeto, y no contempla ninguna distancia entre el investigador y la práctica artística, ya que ésta es, en sí, un componente esencial tanto del proceso de investigación como de los resultados de la investigación. (2010)

Lo que Borgdorff sostiene aquí es la importancia de entender que una como investigadora está implicada en la creación de su propio “objeto” de estudio, lo cual hace que la separación más científicista entre sujeto-objeto no sea posible. La investigación propuesta en estas páginas se alinea entonces con la investigación *en* artes, y más específicamente con la investigación-creación. La filósofa del proceso Erin Manning en relación a esta escribe:

me gustaría sugerir que la investigación-creación (...) genera nuevas formas de experiencia; monta temblorosamente un encuentro entre prácticas distintas, dándoles un conducto para la expresión colectiva; reconoce tímidamente que los modos de investigación y contención normativos suelen ser incapaces de juzgar su valor; genera formas de conocimiento que son extralingüísticas; crea estrategias operativas para un posicionamiento móvil que tiene en cuenta estas nuevas formas de conocimiento; propone ensamblajes concretos para repensar la cuestión misma de lo que está en juego en la pedagogía, en la práctica y en la experimentación colectiva. Y de esta manera, abre una brecha para lo que Moten y Harney conceptualizan como lo subcomún: crea condiciones para nuevos modos de encontrarse con el estudio; crea formas y fuerzas de intelectualidad que van más allá de las explicaciones normativas de lo que significa conocer. (2025, p. 53)

En mi proceso hay ciertos trabajos, textos, performances, videos, que fueron generando un ambiente, una constelación de ideas, pensamientos, reflexiones en torno a ciertos intereses que dialogan con lo vivido durante la pandemia, pero también con otras cuestiones que ya estaban presentes en mi práctica docente y artística.

Para abordar dicho proceso me gustaría desplegar un panel de gestos que pueden ser vistos como imágenes –para citar el Atlas de Aby Warburg– que trazan un recorrido que no es lineal, que está lleno de huecos, intervalos, pero también de superposiciones. Funcionando como dirá el propio Warburg, al hablar del Atlas, como “una máquina para pensar las imágenes, un artefacto diseñado para hacer saltar correspondencias, para evocar analogías” (1924-1929).

En este mapa distingo dos grandes partes: la primera, previa a la decisión de hacer la obra *2032*, y la segunda referente al proceso que deviene en la obra *2032*, a la que se podría agregar una tercera, que es la que se despliega en este texto, en el que intento reunir estas partes mientras pienso y escribo sobre el proceso.

En la primera parte fui haciendo –respondiendo al contexto pandémico– *cosas* sumergida en el proceso, sin tener metas específicas sino más bien dejándome llevar por las inquietudes del propio hacer y los intereses que iban apareciendo allí, sin dibujar un orden específico, sino más bien escuchando las resonancias entre los materiales y sus necesidades, pero también sus grietas y opacidades.

En relación a esto el filósofo David Lapoujade en su libro *Las existencias menores* (2022), al hablar del material dirá que: “Todo esfuerzo consiste justamente en ponerse a la altura del material y en seguir sus vectores, sus “intencionalidades”, lo cual supone haber renunciado a la intencionalidad de la conciencia como dadora de sentido” (p. 46). Es decir, el material que estamos creando e investigando está “animado de fuerzas” (p. 45), tiene una vitalidad, un movimiento propio.

Recorridos Previos a *2032*

A continuación hablaré de tres trabajos claves que hoy en retrospectiva relaciono con la investigación-creación aquí expuesta.

Una Especie de Retrato

Uno de los ejercicios que considero importante para esta investigación, no por su relación directa con la obra *2032* sino por las preguntas que se desprendieron sobre la tactilidad y materialidad de la imagen, así como también sobre la pérdida del cuerpo matérico en las artes vivas en tiempos pandémicos, es la narrativa visual denominada *Una especie de retrato*¹⁸ que realice en 2022, y que fue descrita en un texto que la acompaña de la siguiente manera:

...este trabajo es un juego con mi propia imagen reflejada en la plataforma zoom -espejo de aquellos tiempos-. La premisa inicial fue capturar un momento que se volvió muy cotidiano durante los momentos más críticos de la pandemia, estar sentada frente a la computadora a punto de iniciar una reunión; mi intención con ello fue detenerme en ese limbo entre estar sola, mirando mi reflejo, y conectarme con otros. Fue así como empecé por hacer una captura de pantalla de mi propio reflejo, y después sacar una foto de la primera foto, y así sucesivamente hasta formar una serie de fotografías. En el hacer, en ese vaivén entre la pantalla de la computadora, la cámara del teléfono y la luz de aquel día, la imagen original se fue distorsionando hasta que el rostro reflejado desapareció por completo. El “intervalo”, que mencionaba Agamben, se fue dilatando y el rostro dejó de ser reconocible. En ese desmembramiento, en esa réplica del “accidente” inicial, la representación del sujeto al parecer se escurre, desapareciendo, para dar lugar a otra cosa, y esa otra cosa que emerge revela tal vez otra materia, otra carne que no es humana, ni la representa. (Hernández, 2025, p. 94)

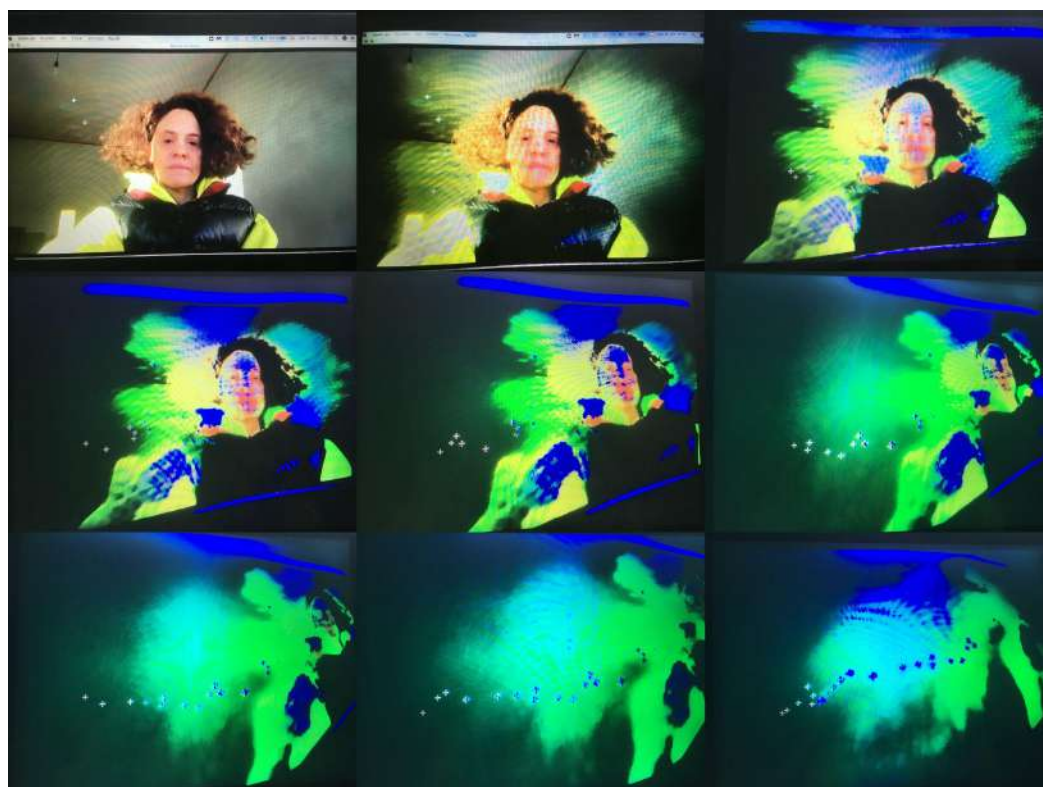
En un principio, empapada por la condición de la emergencia sanitaria, tenía la necesidad de buscar lo táctil en la imagen visual (lo háptico), pero, si bien este es un interés que sigue estando vigente, a partir de algunas lecturas, que integran mi marco teórico, amplié el espectro de la percepción sensorial incluyendo también la “percepción no sensorial” (Whitehead, 1967), “la cual se refiere al campo de la experiencia que excede lo que se

¹⁸ Ver video completo: <https://vimeo.com/639043447>.

presenta sensualmente” (Manning, 2014). Se trata de una lectura que me permitió considerar otras formas de entender los fenómenos.

Por otro lado, este trabajo resuena también con la discusión en torno a la investigación artística ayudándome a pensar el lugar que ocupamos como investigadores en nuestro propio proceso, donde la dicotomía entre sujeto-objeto se borrona.

Figura 2



Fotogramas de la narrativa visual “Una especie de retrato” de Ayara Hernández.

Este paisaje difuso, que se va creando a lo largo del video, me ayuda a pensar también en el propio proceso de investigación, el cual está conformado por un entramado de experiencias, lecturas, reflexiones y prácticas que crean una red más compleja, y por ende, menos nítida, pero que está en continuo movimiento, recordándonos la vitalidad del propio proceso cartográfico.

Macht Kaputt Was Euch Kaputt Macht

Otro ejercicio referente es *Macht kaputt was euch kaputt macht* [Destruye lo que te destruye], que aborda uno de los temas que vengo explorando desde 2007 en el proyecto antes citado, *Documentación orgánica*, el cual se vincula con una forma de entender la historia de manera no lineal, en concordancia con el pensamiento de varios autores, entre ellos Didi-Huberman, quien propone una narrativa no cronológica de la historia hecha de imágenes que sobreviven, “imágenes luciérnagas” (Didi-Huberman, 2012).

Las imágenes-luciérnaga, en su singularidad, deben poder imaginar en el presente de su supervivencia, una forma distinta de contar la historia y de hacer política. (...) debe aparecer una forma de imaginar para resistir; pero no en la misma manera en que lo hace el régimen, con una pretensión dogmática, sino a través de la singularidad de lo que la misma imagen –la cosa en sí–muestra. (Rodríguez, 2017 p. 65)

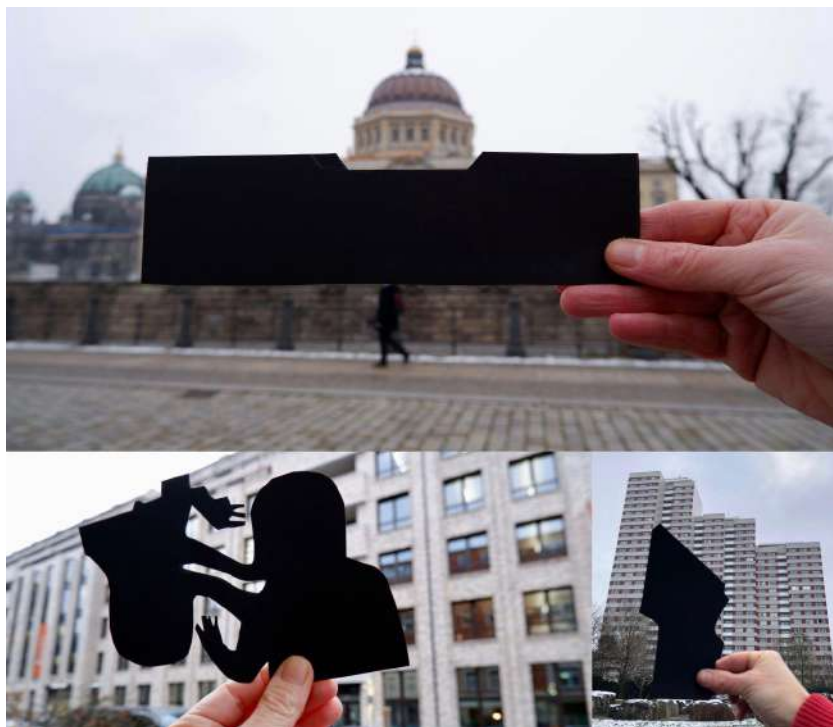
Entonces, lo relevante no es la sucesión de los acontecimientos, sino los relieves que se producen entre los acontecimientos, las imágenes y sus resonancias, así como la manera en que ese entramado atraviesa distintas capas portadoras de afectividades, configurando y transfigurando sus singularidades inherentes.

El trabajo es un ejercicio fotográfico hecho en Berlín a partir de lugares emblemáticos que fueron erradicados por ser símbolos políticos incómodos para la ciudad (un monumento a Lenin, el Palast der Republik) o por intereses económicos (los murales de Blu). Lugares que además tocan parte de mi historia personal¹⁹. En estas fotografías siluetas negras recortadas, a partir de imágenes de edificios, murales o monumentos –que ya no están presentes en la ciudad–, son sostenidas con la mano y yuxtapuestas en el momento de fotografiar los lugares

¹⁹ Junto con estas fotos escribí un texto que teje mi historia familiar con estos lugares emblemáticos de Berlín, ciudad en la que viví 15 años.

donde estas estuvieron, subrayando así su ausencia-presencia, y los puntos ciegos de la historia.

Figura 3



Fotografías hechas en el contexto del curso “Arte y sociedad” de la maestría Arte y Cultura Visual.

A Walk Through a Phantom City

El último ejercicio referente es un antecedente fundamental para el dispositivo performático que más tarde daría forma a 2032. *A walk through a phantom city*²⁰ fue una invitación de los artistas radicados en Berlín, la coreógrafa y performer Christina Ciupke y el performer, artista visual y cineasta Darko Dragičević, para hacer un viaje sin viajar.

La propuesta fue entonces, hacer una deriva en ambas ciudades: el público en Berlín y yo en Montevideo. Durante aproximadamente una hora les mandaba, a través de un grupo de difusión de Telegram; textos, imágenes, audios, videos e instrucciones, que invitaba a las personas en Berlín a hacer una caminata sin rumbo, imaginando lazos de conexión entre las ciudades y

²⁰ Ver: <https://somerwhereinice.info/almanac/1>

nosotros. Los mensajes que recibían mezclaban imágenes de la calle y fragmentos de memorias personales. Entre los registros audiovisuales que les enviaba aparecían imágenes de espacios imperceptibles, como puede ser el fragmento de una pared o un pasto creciendo entre las grietas de una calle. Estos lugares, sin importancia aparente pero comunes a todas las ciudades, nos llevaban a inventar un espacio intermedio, un espacio virtual (entendido en su concepción filosófica), tal vez una suerte de no lugar que posibilitó un encuentro amoroso a la distancia. (Hernández, 2023, pp. 477-478)

Figura 4



Fotograma de uno de los videos de “A walk through a phantom city”.

Estas piezas descritas aquí constituyen lo que hoy puedo vislumbrar como algunos de mis antecedentes claves –siempre en diálogo con otros referentes del campo de las artes audiovisuales y escénicas–. Estas acciones, y lo que ya estaba presente en mi práctica artística, poblaron el campo para el proceso de lo que después devino la obra de esta tesis.

En el hacer de estas piezas, y en relación a la discusión sobre la investigación en artes, podríamos decir que, como artistas investigadores, estamos en el medio de lo que estamos investigando, y es desde ese lugar –sumergidas en el hacer– que encontramos los modos de operar, escuchando atentamente las sugerencias que el propio material propone –material que

está siendo creado mientras lo estamos pensando y escuchando— y eso es lo que constituye el propio campo de estudio.

En este proceso ha sido importante entender que estas piezas —de las cuales surgieron también escritos académicos²¹— se hicieron y escribieron sin considerarlas aún como precedentes para esta tesis. Se podría decir, en línea con la idea de vestigio, que estas piezas resuenan hoy como “imágenes luciérnagas” (Didi Huberman, 2012) que palpitan en diálogo con la obra *2032*.

Desde esta perspectiva procesual —que implica estar en el medio, escuchando atentamente los materiales que se van configurando en el devenir— cada uno de estos ejercicios es singular: sus necesidades y métodos emergieron de un campo en constante movimiento. A su vez, cada una de estas piezas habilitó pensar en su propia articulación, sin que necesariamente haya existido un método a priori.

La filósofa del proceso Erin Manning, en su texto “Contra el método” (2025), al referirse a la investigación artística, pone el énfasis en el *modo* de hacer como una forma de desplazarse de la noción de resultado o producto final para centrarse en el proceso mismo. En este sentido, ella propone pensar la cuestión del método retomando la definición medieval de arte, según la cual el arte no es un proceso que concluye en un objeto, sino más bien un trayecto: un “modo” de hacer y de pensar.

La investigación-creación no se trata de objetos. Es un modo de actividad que alcanza su máximo punto de interés cuando constituye nuevos procesos. Esto solo puede suceder si se aprovecha su potencial antes de que éste se alinee con métodos disciplinares y estructuras institucionales existentes (incluido el capital creativo). (Manning, 2025, p. 55)

²¹ *Las poéticas del andar vagando en el exilio Reflexiones en torno a una práctica artística a la distancia* (2023) fue presentado en el VI Seminario Internacional de Investigación en Arte y Cultura Visual (SIPACV) des-obediencia y *Una especie de retrato* (2024) fue presentado y publicado en el I Congreso Internacional ARTEA <https://archivoartea.uclm.es/contextos/congreso-de-investigacion/>

La sugerencia que nos hará Manning es situarnos en el medio, en un campo relacional emergente. Para ello, tomará el postulado de William James del “empirismo radical”, cuya invitación es trabajar desde la experiencia, desde el desorden, desde lo inacabado e inefable, lo que Manning, citando a James, llamará como “experiencia pura”. Los autores proponen que es desde ahí que construye un campo de relaciones inmanentes. Manning dirá más adelante que “la experiencia pura se sitúa en el umbral de lo virtual y lo actual: en el registro de lo hasta-ahora-no-del-todo” (p. 56). Desde la perspectiva de la filosofía del proceso “la experiencia pura” es aquella que no tiene aún forma, que es caótica, siendo en sí misma el sujeto. Es de esta manera que se deshace la distinción sujeto-objeto, o en este caso, el “conocedor-conocido”. Entonces, una vez más, el investigador está inmerso en el proceso mismo, no pudiendo haber un punto de vista externo a la experiencia. Y es por eso mismo que el método tendría que, según Manning –y utilizando la preposición “en” a la que hace referencia Borgdorff– nacer en el proceso mismo y no a priori.

Cartografía Como Metodología de Investigación

Esta manera de entender la investigación en artes, y en relación a los proyectos antes mencionados, se alinea para mi con el método cartográfico²², el cual propone que la investigación se teje mientras se hace. Es decir, el terreno –que podría ser el proceso creativo– se explora mientras se realiza, siendo el propio recorrido lo más relevante. Ya que, como dirá Deleuze (1996) “no se trata de la búsqueda de un origen, sino de una evaluación de los *desplazamientos*” (p. 101).

²² La cartografía tiene sus antecedentes en el concepto de rizoma de Deleuze y Guattari, desarrollado en *Mil Mesetas*. También Suely Rolnik ha trabajado con este concepto en varios de sus textos, algunos escritos con el propio Guattari. Otra referencia para abordar este tema es el libro *Pistas do Metodo da Cartografia* (Passos, Kastrup y da Escóssia, 2009) en donde la propuesta es revertir la palabra metodología, proveniente de “meta” destino y “hodos” camino, por “hodos” “meta”, lo que cambia significativamente la manera de entender la investigación, ya que el objetivo será el camino mismo y no su resultado.

Desde esta perspectiva el trayecto está dotado de intensidades y fuerzas. No actuamos ante un mapa inerte sino en el encuentro y diálogo con algo que está vivo. En mi caso, traer los trabajos que cité como antecedentes propios es hablar de algo que aún palpita y que hoy dialoga con este texto. Entonces, siguiendo las palabras de Rey y Granese: “El cartógrafo se envuelve en las fuerzas del territorio y las sigue. ¿Qué líneas seguir, hasta dónde continuarlas, cuándo se cortan?” (2019, p. 286). O como también dirá Suely Rolnik (2006) en *Cartografia sentimental* la cartografía es un diseño que acompaña y se hace al mismo tiempo que los movimientos de transformación del paisaje (p. 23).

... "entender", para o cartógrafo, não tem nada a ver com explicar e muito menos com revelar. Para ele não há nada em cima - céus da transcendência -, nem embaixo - brumas da essência. O que há em cima, embaixo e por todos os lados são intensidades buscando expressão. E o que ele quer é mergulhar na geografia dos afetos e, ao mesmo tempo, inventar pontes para fazer sua travessia: pontes de linguagem. [Para el cartógrafo "entender" nada tiene que ver con explicar y, mucho menos, con revelar. Para él no hay nada arriba (cielos de la trascendencia) ni abajo (brumas de la esencia). Lo que hay arriba, abajo y por todos lados, son intensidades buscando expresión. Lo que él quiere es bucear en la geografía de los afectos y, al mismo tiempo, inventar puentes para hacer su travesía: puentes de lenguaje]. (Rolnik, 2006, p. 66)

Mi curiosidad por la cartografía responde a dos razones: la primera, porque se alinea profundamente con el proceso y la propia temática de la obra 2032; y la segunda, porque habilita una manera rizomática y afectiva de navegar entre lecturas, escrituras y experiencias artísticas, siguiendo la propia vitalidad del recorrido y los hallazgos que aparecen en él.

Hasta aquí he entrelazado varios conceptos que dialogan con mi manera de entender la investigación artística; la experiencia como campo, la noción del proceso continuo, la implicación de los investigadores en su proceso de investigación y la cartografía como modo de andar y conceptualizar.

Estas tres piezas son experiencias donde las imágenes visuales conforman la propuesta, actuando con, y donde –especialmente en la última– el movimiento del cuerpo activa las imágenes que acompañan la deriva.

En el hacer de estas piezas, algunos temas y procedimientos se fueron “instaurando” (Lapoujade, 2022), como ser la creación de refotografías²³ y la implicación del cuerpo en éstas. Además de la cuestión de la desaparición de lugares emblemáticos en nuestro entorno; y las derivas por ciudades fantasmas. Todas estas experiencias crean imágenes para *ver* más allá de lo que vemos.

La Obra por Venir

“La historia comienza al ras del suelo, con los pasos. Son el número, pero un número que no forma una serie. No se puede contar porque cada una de sus unidades pertenece a lo cualitativo: un estilo de aprehensión táctil y de apropiación cinética. Su hormigueo es un innumerable conjunto de singularidades. Las variedades de pasos son hechuras de espacios. Tejen los lugares.”
– Michel de Certeau, La invención de lo cotidiano.

Al reflexionar acerca de cómo se fue tejiendo el proceso, puedo reconocer algunas imágenes recurrentes y otras intuiciones que operan como múltiples entradas para articular la composición de la experiencia por venir. A continuación hablaré de algunas de ellas, como si fueran posibles escenas, entendiéndolas como capas superpuestas o fuerzas concomitantes.

²³ "Rephotography" meant accurately repeating the original image's camera position, the visual composition, framing, time of year, and time of day of the original photograph while also acknowledging the participation of the photographer in making choices about the many other details that influence the ways photographs may be interpreted. ["Refotografía" significaba repetir con precisión la posición de la cámara, la composición visual, el encuadre, la época del año y la hora del día de la fotografía original, reconociendo al mismo tiempo la participación del fotógrafo en la toma de decisiones sobre muchos otros detalles que influyen en las formas en que las fotografías pueden interpretarse] (Mark Klett, 2026)

Escena 1. Durante el comienzo de la pandemia empecé a especular sobre el futuro de las artes escénicas y su posible extinción. Esta ficción distópica me llevó a asociar algunos hechos históricos de la ciudad, como la desaparición de ciertos espacios culturales, en donde recordé especialmente lo que sucedió con el cine Plaza (lugar en dónde vi algunos estrenos de películas uruguayas y conciertos emblemáticos)²⁴ y su transformación en una iglesia pentecostal; siendo este sólo un ejemplo de lo que pasó con varios cines y teatros en Montevideo en las últimas décadas. Esta relación entre lo sucedido y la fantasía de lo que podría sucederle a los teatros, me hizo reflexionar sobre el tiempo, y sobre cómo ciertas imágenes reaparecen con intensidad en nuevos contextos, imágenes que sobreviven en tiempos de crisis –para citar a Didi Huberman y su lectura de Walter Benjamin–.

Escena 2. Al mismo tiempo, tengo muy presente el lugar en que compartí las primeras ideas de la obra por venir. Fue en una conversación que tuve con los colegas Martín Batallés y Felix Marchand, en plena pandemia. En una plaza del barrio sur les conté, con un tono jocoso pero con el entusiasmo y la potencia que tiene imaginar algo nuevo, mis primeras intuiciones de lo que después sería 2032. Ese día no estábamos en cualquier lugar, estábamos en el territorio de otra obra que habíamos hecho juntos, “Si el sol se apaga, prometo ser tu luz”²⁵ (Montevideo, 2019). El hecho de que esa conversación fuera en ese lugar no fue mera coincidencia. Esa plaza estaba impregnada de pasados compartidos que habilitaron imaginar futuros posibles.

Escena 3. Motivada por la “escena 1” comencé a trazar un mapa para hacer un recorrido a pie que conectará los espacios culturales desaparecidos en el centro de la ciudad. La idea de caminar haciendo una deriva por la ciudad nacía también de la experiencia de andar sin

²⁴ Ver: <https://www.elpais.com.uy/informacion/sociedad/un-emblema-cultural-que-se-convierte-en-templo-religioso>

²⁵ Ver: <https://www.lupitapulpo.org/works/performances/si-el-sol-se-apaga-prometo-ser-tu-luz/>

rumbo por las calles vacías durante los primeros meses de la pandemia, pero, también por el deseo de seguir indagando con el dispositivo performático de la obra antes citada, *Si el sol se apaga, prometo ser tu luz*²⁶ (Montevideo, 2019) de Felix Marchand, de la cual formé parte como dramaturga y co-creadora.

Escena 4. Paralelamente invoco mi experiencia como espectadora de las obras: *Lado B. Aunque yo no sea* (Montevideo, 2019) de Florencia Linder²⁷, *Sincronías inciertas* (Montevideo, 2021) de Lucía Yañez²⁸, *GÜELCAME* (Montevideo, 2026) del Colectivo Baldío²⁹, *Panorama* de Karen Halty (Montevideo, 2026)³⁰. En resonancia con la serie de caminatas de Cardiff y Miller³¹ y el dispositivo *The walks* de Rimini Protokoll³², que también entran en diálogo con mi proceso. Estas piezas tienen en común ser propuestas que suceden en la vía pública donde el público lleva un artefacto de audio y/o video que transforma la percepción del espacio urbano, y guía un recorrido por la ciudad con relatos que se contraponen con el presente de las calles.

Escena 5. Aparece también la pregunta por las obras que no pudieron ser estrenadas, o incluso ensayadas, por la emergencia sanitaria. Lo que dio lugar a imaginar un escenario donde fragmentos de obras quedaron suspendidas como fantasmas en la ciudad, buscando teatros que las alojarán. Esta imagen me permitió pensar en una ciudad poblada de restos, pero también de potencias.

²⁶ Ver: <https://www.lupitapulpo.org/works/performances/si-el-sol-se-apaga-prometo-ser-tu-luz/>

²⁷ Ver: <https://brecha.com.uy/el-territorio-es-nuestro/>

²⁸ Ver: <https://www.luciayanez.com/sincronias-inciertas>

²⁹ Ver: <https://www.instagram.com/proyectobaldio.uy/>

³⁰ Ver: https://www.instagram.com/kar_halt/

³¹ Ver: <https://cardiffmiller.com/walks/>

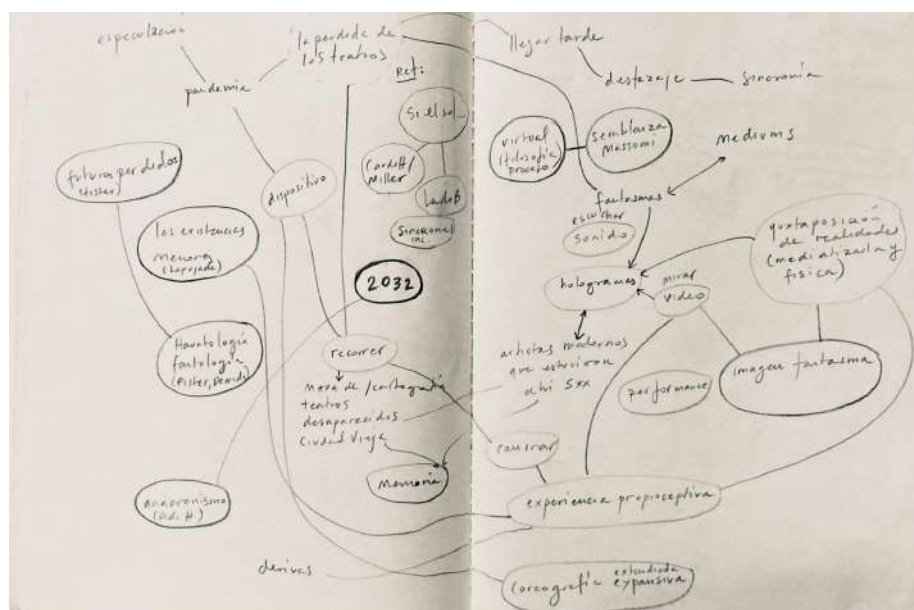
³² Ver: <https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/the-walks>

En este proceso especulativo, donde se despliegan estas escenas, confluyen al menos dos experiencias propias de la pandemia, la intensificación de la mediatización digital y el cierre prolongado de los teatros. A partir de esta tensión surge la idea de pensar en la creación de un dispositivo performático que articule el caminar en la calle mirando y escuchando el entorno a través de un teléfono celular.

Fue así como empecé a fantasear con hacer una obra donde el público hiciera un recorrido por espacios culturales desaparecidos buscando fragmentos de obras perdidas, guiado por instrucciones recibidas en sus teléfonos celulares.

Al pensar en cómo convocar a esta comunidad de caminantes, resuena la pregunta que se hace el dramaturgo Jeroen Peeters en su libro *And then it got legs*, al hablar de su rol como dramaturgo en procesos creativos: “How to find a guiding image that triggers curiosity and invites everyone to imagine and unfold a world from there [¿Cómo encontrar una imagen guía que dispare la curiosidad e invite a todos a imaginar y desplegar un mundo a partir de ahí?]” (2022, p. 13)

Figura 5



Notas de mi cuaderno (2023).

Recorridos Hacia 2032

“We move not to populate space, not to extend it or embody it, but to create it”³³.

– Erin Manning, Relationscape.

Para desglosar algunas prácticas claves hechas en el proceso de creación de la obra *2032* me gustaría citar la noción de recorrido que el arquitecto y artista Francesco Careri trae en *Walkscapes. El andar como práctica estética* (2014). En donde señala que “el término ‘recorrido’ se refiere al mismo tiempo al acto de atravesar (el recorrido como acción de andar), la línea que atraviesa el espacio (el recorrido como objeto arquitectónico) y el relato del espacio atravesado (el recorrido como estructura narrativa)” (p. 25).

Estas tres dimensiones de recorrido me resultan atractivas en tanto me permiten pensar simultáneamente el andar en cuanto al movimiento físico, al espacio urbano –la calle como lugar específico– y a los relatos que surgen allí. A lo que me gustaría sumarle otra capa, que sería el sistema de reproducción de audio e imagen que opera como co-creador de la experiencia, capaz de incidir en la percepción del entorno.

Por último, en este recorrido han habido encuentros con otras personas, que han hecho que los caminos se ensanchen, desplegando rutas inesperadas. Los encuentros a los que me refiero aquí son con el equipo de trabajo que conformó el proyecto de la obra, pero también con el público y los transeúntes que fuimos encontrando a lo largo del proceso, personas que se volvieron cómplices de esta aventura.

Si bien este proyecto nace de un contexto que forzó la lejanía entre la gente, el proceso para esta obra no ha sido para nada en solitario, sino al contrario, ha estado atravesado de múltiples voces e imaginarios.

³³ “Nos movemos no para poblar el espacio, ni para extenderlo o encarnarlo, sino para crearlo”.

Caminar Con

“La expresión «componer el plural» implica dos fuerzas contrapuestas: una centrípeta y otra centrífuga. La primera denotada por el verbo «componer» (colocar junto a, unir, reunir) y la segunda sugerida por la presencia de «plural» (lo distinto, lo múltiple, lo divergente). Entre estas dos fuerzas, de reunión y de dispersión, de cristalización y de disolución, es donde se sitúa el nosotros: en una situación móvil, cambiante, procesual y dinámica.”

– Victoria Perez Royo, Componer el plural

Esta obra fue compuesta *en plural*, por un “nosotros” que siempre se desborda, que no se cierra en un único grupo humano, pero que también es específico a ciertas relaciones que se despliegan con las personas que conformaron el equipo de la obra. Componer en plural aquí ha sido tejer con, crear con, caminar con, imaginar con, hacer con.

Las personas con las que compusimos 2032 son: Alexandra Galcerán, Felix Marchand, Santiago Bozzolo (bailarines, performers), Erika Del Pino, (diseñadora escénica) Fabrizio Rossi (músico y diseñador sonoro), Martín Batallés, Gabriela Costoya (diseñadores gráficos) y Catalina Lans (productora, gestora cultural), y en 2025 se sumó al equipo Lia Garay (bailarina, performer). Si bien cada una de estas personas provienen de distintas áreas artísticas, en esta creación fueron más allá de su propia especificidad, sumergiéndose en un proceso transdisciplinar, contribuyendo tanto en la investigación, como en la construcción del dispositivo performático y en la dramaturgia de la obra.

El proceso de creación de la obra y la dinámica de los ensayos se desarrollaron desde una lógica horizontal, donde confluyeron múltiples voces, sensibilidades y saberes. En este marco, mi rol como directora consistió en orientar y articular los materiales emergentes, así como en organizar, seleccionar y tejer la dramaturgia de los ensayos y de la obra, más que en

imponer una estructura jerárquica. Este modo de trabajo colaborativo se inscribe en una trayectoria compartida de experiencias previas de creación, tanto entre nosotrxs como en otros ámbitos de la escena de la danza, configurando un campo común que se reactualiza en cada proceso.

Por otro lado, en el trabajo en la calle hay múltiples interacciones que suceden con otras personas ajenas al grupo de artistas y el público, que han alimentado, pero también interpelado la propuesta, desplegando otras dramaturgias posibles. Me refiero a los encuentros fortuitos y fugaces, a gestos mínimos que han estado presentes en distintas ocasiones: un grito al pasar, una risa demasiado fuerte, un saludo inesperado, una persona dormida en la mitad de uno de los escenarios, una pregunta en la plaza.

Los Primeros Encuentros

Los ensayos comenzaron a principios del 2023, a lo largo de este año nos encontramos asiduamente con los colaboradores del proyecto en el estudio *Fantástico 1490*³⁴, situado en la Ciudad Vieja.

Para introducir al equipo con uno de los artefactos visuales que me interesaba trabajar en esta investigación-creación propuse hacer algunos ejercicios desarrollados en la optativa “Desbordes escénicos”³⁵ (de la Licenciatura en Danza Contemporánea de la Facultad de

³⁴ FANTÁSTICO 1490 es un espacio dedicado al arte escénico y visual, sin fines de lucro gestionado por un colectivo de artistas. Está situado en una ex mercería de la calle Colón en Montevideo.

³⁵ “Esta UC propone trabajar en la creación de dispositivos escénicos híbridos, en donde haya un cruce entre distintos lenguajes artísticos. Durante las clases abordaremos las siguientes preguntas: ¿Cómo las prácticas somáticas, ejercitadas en los estudios de danza, pueden afectar las experiencias de nuestros cuerpos en la virtualidad?, ¿qué sucede cuando ambas realidades (la mediatizada y la no mediatizada) están superpuestas o son percibidas simultáneamente? y ¿qué se produce entre estas realidades, qué otras dimensiones tienen la potencia de aparecer?”

Desde una perspectiva transdisciplinar, pero sin perder el anclaje en lo coreográfico, estudiaremos dispositivos de inmersión sensorio-motriz mediatizadas por artefactos electrónicos (celulares, cámaras, micrófonos, computadoras). La idea es empezar las clases con prácticas sensoperceptivas expandidas (más allá de los límites del cuerpo), y a partir de estas diseñar ejercicios en forma de: audio caminatas, video caminatas, cine expandido, entre otros. A su vez estudiaremos artistas que trabajan en los límites de lo escénico, nos apropiaremos de algunas operaciones aplicadas en las obras, — tomando la noción “posproducción” (Bourriaud, 2007), para crear narrativas propias.” (Hernández, 2023)

Artes) en en la residencia *El universo se rompió en el mar*³⁶ (en L'animal a l'esquena en Cataluña en 2021) y la obra antes citada, *A walk through a phantom city* (en un lugar remoto en 2022).

La Doble Imagen

La propuesta para estos primeros ensayos fue trabajar la relación entre la cámara de los teléfonos celulares y el movimiento del cuerpo en el espacio. Para ello, hicimos un ejercicio que consistía en que cada persona diseñara un recorrido “x” en el espacio y lo grabará con la cámara de su teléfono celular, haciendo un plano secuencia y subjetivo. Posteriormente cada uno volvía a hacer el mismo recorrido, pero esta vez mirando el video recién hecho, dejándose guiar por la imagen y su cadencia, y no necesariamente por su recuerdo. La consigna fue intentar sincronizar lo que veían en el espacio físico con la imagen audiovisual pregrabada, observando las pequeñas diferencias temporales y espaciales que ocurrían a nivel sensoperceptivo cuando algo coincidía o no.

Posteriormente intercambiamos video-recorridos para experimentar otro camino que hubiera hecho otra persona, y observar qué pasa cuando tu cuerpo no conoce previamente por donde se va a mover, y es la imagen la que guía (esto fue hecho para ensayar cómo reaccionaría el público ante una invitación de este tipo). De esta manera creamos una red más compleja de varios trayectos que se cruzaban entre sí (donde las otras personas que estaban haciendo el ejercicio simultáneamente se convertían también en personajes de lo que se veía tanto en el video como en el escenario físico), generando así pequeños desvíos perceptivos entre lo grabado y el cuerpo en movimiento en el espacio físico.

Este ejercicio toma como referente el dispositivo de uno de mis antecedentes artísticos principales, las caminatas de los artistas canadienses Janet Cardiff y George Bures Miller, en

³⁶ Ver: <https://www.lanimal.org/index.php?page=generador&lg=cast&id=611>

particular la obra *Alter Bahnhof* (2012)³⁷, hecha especialmente para la exposición Documenta #13 en Kassel.

Figura 6



Fotografía de la obra “Alter Bahnhof” (2012) de Janet Cardiff y George Bures Miller.

La serie de caminatas de Cardiff y Miller³⁸ son propuestas donde el espectador es guiado por una voz que le indica con simples instrucciones a dónde ir mientras le relata una historia. En ellos se mezclan las percepciones de la narradora –la propia Cardiff– memorias asociadas a cada lugar y otras ficciones. Las historias muchas veces van acompañadas de imágenes, como es el caso de *Alter Bahnhof*, donde el espectador lleva un reproductor de video, un Ipod³⁹ en la mano. La invitación, desde la perspectiva visual –y esto es lo que me interesa resaltar aquí– es que el espectador haga coincidir lo que ve en la pantalla con el lugar físico que recorre, creando así una ilusión de que son ellos quienes filman en tiempo real, aunque lo que ven y escuchan son videos pregrabados y editados.

³⁷ Ver: <https://cardiffmiller.com/walks/alter-bahnhof-video-walk/>

³⁸ Ver: <https://cardiffmiller.com/walks/>

³⁹ Un reproductor multimedia portátil de la compañía Apple, que estuvo en el mercado desde el 2001 hasta el 2022.

The screen thus acts at once as a camera (the walker often feels like he or she is filming the place in real time), an archive (the images testify to what Cardiff saw but we will never see, since they are documents of the past), and a diversion (our gaze is caught by the screen, at the risk of destabilizing our movement). [La pantalla actúa así, al mismo tiempo, como una cámara (el caminante suele sentir que está filmando el lugar en tiempo real), como un archivo (las imágenes dan testimonio de lo que Cardiff vio pero que nosotros nunca veremos, ya que son documentos del pasado) y como una distracción (nuestra mirada queda atrapada por la pantalla, con el riesgo de desestabilizar nuestro desplazamiento)] (Ross, 2013).

El espectador camina y mira el entorno a través de un aparato que le devuelve lo que llamo aquí como una *doble imagen*, la imagen que es percibida en el presente en simultáneo con la grabada en el video, generando así una suerte de confusión entre la realidad y la ficción.

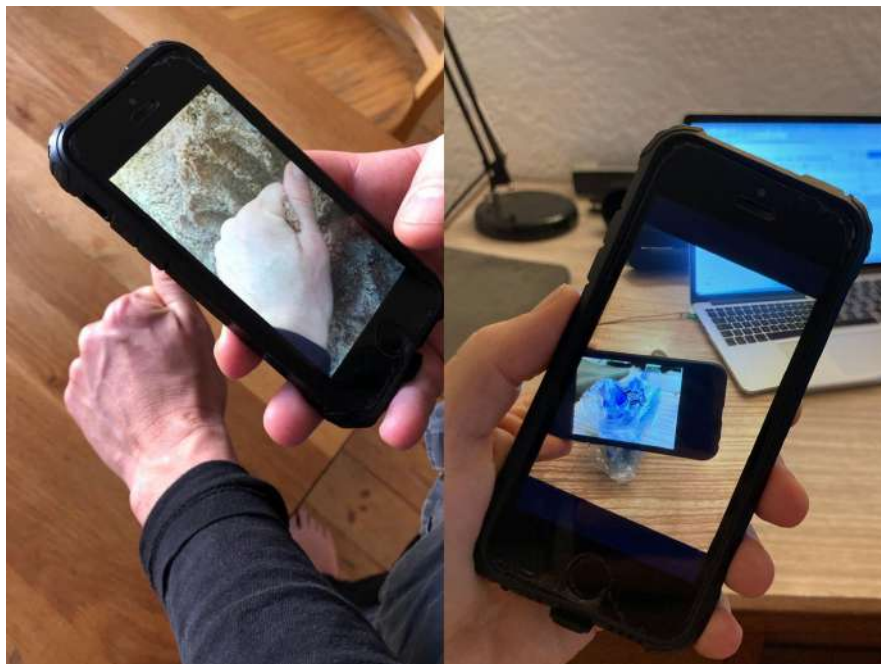
Al mismo tiempo esta *doble imagen* construye desdobles en el tiempo, actualizando la imagen del pasado en el presente. Esta operación dialoga con la noción de imágenes tiempo, discutidas en el primer apartado, particularmente con la “imagen-cristal” (Deleuze). Aquí podríamos preguntarnos ¿qué imagen refiere al presente, qué es vivido como pasado? Deleuze al hablar de las distintas imágenes-cristal, dirá que en algunas de ellas hay fisuras donde algo huye o pueda huir, y estas tienen la potencia de crear nuevas realidades. (2018, p. 757). Entonces, volviendo a la obra de Cardiff y Miller, podríamos decir que al sincronizar los dos planos (el matérico y el audiovisual) se construye una “nueva realidad”.

Caja de Espejos

Otra consigna propuesta en estos primeros ensayos consistió en incluir, en las filmaciones mencionadas anteriormente, partes del cuerpo de quien filma, como por ejemplo los pies caminando o las manos agarrando algo. Este ejercicio se inspira en la “caja de espejos” creada por el neurocientífico Vilayanur S. Ramachandran (1996), un dispositivo diseñado para aliviar el dolor del miembro fantasma en personas amputadas. En este

artefacto, el miembro sano se refleja en el lugar del miembro ausente y, al masajear la extremidad sana, los pacientes experimentan alivio en el miembro amputado, es decir, en su miembro fantasma.

Figura 7



Fotografías hechas durante mi investigación.

En relación a la consigna, al incorporar acciones del cuerpo de quien filma –como por ejemplo los pies caminando– y en el intento de sincronizar la imagen visual con el propio andar, se produce una suerte de sensación fantasma en la percepción corporal, ya que de alguna manera los pies filmados pasan a ser los pies de quien reproduce el video, es decir, caminamos percibiendo otros pies como nuestros.

Uno de los objetivos que tuvo este ejercicio fue poder integrar experiencias de extrañamiento entre lo visual y lo propioceptivo, creando una suerte de *glitch*, como lo reflejan las imágenes de este apartado.

En lo que concierne a este proyecto lo que me interesa resaltar aquí de las obras de los artistas Cardiff y Miller, antes mencionadas, y de este ejercicio en particular, es la activación

corporal que tiene que hacer el paseante/espectador al intentar sincronizar la dimensión del video con el movimiento físico. Donde es necesario moverse para hacer coincidir estos dos planos. A la vez que distintas temporalidades se articulan en un mismo lugar. Por último, entiendo que entre estas dimensiones espacio-temporales se crea un tercer lugar que posibilita sentir la ficción como real.

Como decía en un principio, mi investigación radica en poder indagar lo que sucede en esa brecha que se abre entre estos planos de realidad, porque creo que cuando se pone énfasis en este espacio difuso, en aquello que no está ni en lo materico ni en la imagen aparece, como en estas obras, lo fantasmagórico.

Estos ejercicios, junto con las experiencias citadas anteriormente en el apartado “Recorridos previos a 2032”, fueron cruciales para desarrollar el dispositivo performático de la obra 2032. A su vez, estas experiencias me han llevado a reflexionar sobre la posibilidad de crear ficciones perceptivas en este tipo de propuestas, preguntándome si es posible alucinar mientras percibimos algo en concreto.

En relación a esto último el filósofo del proceso Brian Massumi sugiere en su libro *Parables for the virtual* (2002) que la percepción no está ligada puramente a los sentidos, sino que siempre hay un “más-que”, por eso mismo la percepción podría parecerse, en ciertas circunstancias, a una alucinación, aunque no lo sea. Después el mismo Massumi en el libro *Semblance and event* (2011) hará la distinción entre alucinar y percibir (p.106). Si la alucinación es ver algo que no está actualmente ahí, en la “percepción sentida”, término que usará para hablar de lo que se siente más allá de lo que los sentidos captan, hay un trayecto dibujado por el movimiento del evento que no es sensual (en referencia a los sentidos), pero que existe y es sentido.

Podríamos decir, en diálogo con la propuesta de Massumi, que en estas experiencias de caminar con los pies de la imagen, esos pies son “sentidos” no *en* la percepción, sino *como*

una percepción (p. 106). Es decir, percibo el piso que tocan los pies de la imagen con mis propios pies. Entonces, lo que se percibe podría parecerse a alucinar, pero en realidad lo que sucede es que se abre otra dimensión de realidad, otra calidad del evento mismo. Mi interés en estos ejercicios ha sido crear estas desviaciones sensoriales, en donde la ficción se integre en la percepción de lo real, creando así nuevas imágenes.

Salir a la Calle: Mapa de los Teatros Desaparecidos

Como dije en un principio, parte de mi motivación fue haber sido testigo de la desaparición de espacios culturales referentes en las ciudades en las que he vivido –y aquí hago referencia también al trabajo fotográfico *Macht kaputt was euch kaputt macht*, mencionado anteriormente–. A partir de esta experiencia decidí trazar un recorrido que uniera los centros culturales desaparecidos en el centro de la ciudad de Montevideo, para después hacer una caminata contraponiendo imágenes de lo que alguna vez estuvo allí. Pero este recorte de espacios culturales era demasiado vasto y poco específico, ya que al trazar una caminata de un punto a otro, en la zona céntrica de Montevideo, donde estaba el cine Plaza, el recorrido hubiera sido muy largo y por lo tanto inviable para la realización de la obra.

El lugar del espacio donde ensayamos fue crucial para reconsiderar la zona de estudio, ya que *Fantástico 1490* está a muy pocas cuadras de donde se alojó el primer teatro de Montevideo “Casa de comedias”, actualmente el Museo de Artes Decorativas del Palacio Taranco. Esta grata coincidencia nos llevó a resituar la propuesta y explorar los teatros desaparecidos alrededor de esta zona. Este viraje de la idea inicial responde a un pensamiento situado y a escuchar las fuerzas del propio territorio, atendiendo a la metodología cartográfica en la que este proyecto está inscrito.

Al explorar esta nueva zona nos encontramos con los primeros teatros de Montevideo, casi todos ubicados en la ciudad vieja. Para ahondar en su historia tomamos como referente el

libro *Montevideo y sus teatros* (1988) de Pablo Montero Zorrilla, una recopilación de textos sobre los teatros que existieron en Montevideo entre 1793 y 1933, en él se recogen relatos históricos, fotos, dibujos y anécdotas de cada sala.

Figura 8



Fotomontaje de Erika del Pino durante los ensayos.

Con el equipo de la obra nos dedicamos varios ensayos a caminar por el barrio para encontrar los restos –si es que los había– de cada teatro de la zona y entender cuál había sido su devenir. Estos recorridos despertaron otras maneras de mirar la ciudad vieja, donde la actualidad de las calles se pobló de múltiples pasados imaginados.

Figura 9*Fotos del recorrido durante los ensayos.*

Otro ejercicio hecho fue reconocer los lugares donde estuvieron los teatros en relación al material fotográfico recolectado⁴⁰, haciendo una práctica de refotografía, la cual, como decía antes, consiste en yuxtaponer una imagen de un lugar que fue fotografiado en el pasado con la actualidad de ese mismo lugar, intentando hacer coincidir el punto de vista de la cámara de la fotografía más antigua.

Figura 10*Foto de Erika del Pino durante los ensayos.*

⁴⁰ El material fotográfico que usamos para hacer los recorridos fue tomado de los archivos de la Biblioteca Nacional, Anáforas (FIC), el Centro de Investigación, Documentación y Difusión de las Artes Escénicas (CIDDAE) y el Centro de Fotografía (CdF).

A partir de la lectura del libro *Montevideo y sus teatros* (1988) de Pablo Montero Zorrilla y los recorridos por el barrio dibujamos un mapa de los teatros que existieron alrededor de nuestro espacio de trabajo: Teatro Colón (1869 -1965), Casa de comedias (1793 -1855), San Felipe (1855-1879), San Felipe y Santiago (1880 - 1905), Teatro Cibils (1871 - 1912) y el Teatro Solís (1856 -), el único teatro que aún existe.

Aquí es importante resaltar que la escasez de huellas visibles en la ciudad sobre la historia de los teatros desaparecidos nos llevó a trabajar desde la noción de un archivo incompleto o fragmentado. Esta condición nos permitió asumir el vestigio no sólo como resto de lo que ya no está, sino como una potencia capaz de activar la imaginación y de abrir zonas especulativas entre la memoria y la ficción.

Activar un Relato

Durante el proceso de investigación se desplegaron principalmente dos líneas narrativas que conforman la dramaturgia de la obra. La primera vinculada al contexto de la emergencia sanitaria y a cómo, a partir de esa experiencia, construimos una ficción distópica sobre el posible fin de los teatros, un escenario en el que las obras deambulaban por la ciudad como fantasmas en busca de un espacio que pudiera albergarlas. A esta línea se sumó también la noción de estar a destiempo, de llegar tarde, ¿pero tarde a qué? pregunta que atraviesa la obra de manera persistente.

La segunda línea narrativa surgió a partir de los datos recabados sobre los artistas que visitaron Montevideo a comienzos del siglo XX. Al revisar distintos materiales sobre las salas teatrales que existieron en la Ciudad Vieja –incluyendo programas de la época– nos encontramos con figuras emblemáticas de la historia de la danza clásica y moderna que se presentaron en la ciudad, entre ellas aparecieron: Loïe Fuller, Anna Pavlova, Vaslav Nijinsky Isadora Duncan, Joséphine Baker, dando cuenta de un Montevideo muy conectado con los circuitos artísticos internacionales de su tiempo. Estos coreógrafos y bailarines configuran un

determinado relato histórico –y que por ello mismo pueden ser cuestionados en tanto que refuerzan ciertos discursos hegemónicos–. Sin embargo, constituyen referencias ineludibles, cada uno de ellos aporta una historia singular que enriqueció tanto el imaginario conceptual de la obra como su material audiovisual y coreográfico.

En este sentido, los teatros ausentes de la zona terminaron por imponer sus propias narrativas e imaginarios, lo que implicó también un ejercicio de fabulación en torno a una escena sobre la que existen escasos registros. Cabe señalar que, en un primer momento, motivada por la idea de rastrear obras perdidas en una especie de limbo durante la emergencia sanitaria, intentamos construir un archivo de obras contemporáneas que fueron realizadas antes o durante la pandemia, y que no pudieron estrenarse debido al cierre de los teatros. Sin embargo, esta idea fue rápidamente descartada, ya que el circuito de espacios que comenzamos a recorrer tenía poca relación con la escena contemporánea. Una vez más, la propia investigación se desplazó en función de atender lo que estaba emergiendo en el proceso mismo.

Por otra parte, realizamos diversos ejercicios de escritura para los textos que acompañarían el recorrido, intentando inventar procedimientos que permitieran tender puentes entre las distintas temporalidades en las que la obra se inscribe. Uno de ellos consistió en recorrer el barrio y describir lo observado utilizando el tiempo pasado, por ejemplo: “aquí había un árbol”, aún cuando el árbol estaba allí presente. La intención fue explorar estrategias narrativas capaces de desplegar distintos tiempos dentro del relato. Pero, ¿Qué ocurre cuando afirmamos que algo no está ahí aunque lo estemos viendo? ¿Qué resulta más real: el relato o la imagen percibida? ¿Es posible ver otro árbol en el lugar del árbol presente? Si bien esta estrategia no fue incorporada literalmente en la obra, sí constituyó un antecedente fundamental para comprender el juego de desfasajes temporales que atraviesa su dramaturgia.

TRAZADO CONCEPTUAL

A lo largo del proceso han habido ciertos conceptos que me han ayudado a crear, pensar y reflexionar sobre la investigación que devino en la obra *2032*⁴¹. A continuación quisiera brevemente nombrarlos en relación a las órbitas que afectan en la composición de la obra.

Uno de los principales énfasis de la obra es el dispositivo performático con la que esta opera, donde lo que se intenta proponer es lo que he llamado –y en lo que profundizaré más adelante– como *desviaciones sensoriales* a través de imágenes audiovisuales que son activadas mientras se hace un recorrido a pie por la calle. Para ahondar en este punto es importante entender por un lado, a qué nos referimos al hablar de dispositivo en esta obra (ver Introducción), para después adentrarnos a la cuestión misma de la percepción. Me interesa retomar ciertos planteos de la filosofía del proceso, en particular la idea de que los acontecimientos están atravesados por un proceso de múltiples fuerzas, que van más allá de lo que los sentidos humanos captan. En este sentido, esta concepción se aleja de una perspectiva fenomenológica, pues reconoce que hay otras dimensiones que entran en juego, algunas de las cuales no llegan a manifestarse pero ensanchan el evento (por ejemplo, los virtuales). Es por ello que se articulan nociones tales como “otros modos de existencia” (Souriau, 2017), o “las existencias menores” (Lapoujade, 2022), especialmente en lo que concierne a lo virtual, y, a la manera en que estas dimensiones contribuyen a configurar un ambiente y la dramaturgia de la obra.

En relación con el concepto de lo virtual, retomo distintas aproximaciones desarrolladas por David Lapoujade, Erin Manning, Brian Massumi y Mark Fisher. Si bien estas perspectivas comparten una raíz deleuziana, presentan diferencias y matices que no

⁴¹ En los últimos años he participado de los laboratorios dirigidos por el coreógrafo y filósofo Diego Gil: “Visionando lo virtual” (2022), “Pedagogías del afecto” (2022), “Dramaturgia de signos intensivos” (2023), “Esquizosomática” (2023), “Cartografías de la infralevel” (2024), “Pedagogías del afecto” (2025). En ellos se han desplegado varios conceptos de la filosofía del proceso con los que he dialogado en esta investigación.

abordaré comparativamente en este trabajo. Por ejemplo, la noción de lo virtual en la filosofía del proceso no coincide necesariamente con la que propone Fisher. Sin embargo, me interesa particularmente la articulación que algunos de estos autores establecen entre lo que es y lo que no es, ya que considero que ese intersticio resulta especialmente interesante para la discusión que aquí se plantea. Asimismo, es importante señalar que este corpus bibliográfico nutre muchos de los aspectos que atraviesan mis prácticas artísticas, y en particular la obra *2032*.

Para tratar estas cuestiones y llevarlas a un plano ficcional, me inspiro en el imaginario de los espectáculos de fantasmagoría de fines del siglo XVIII y siglo XIX, así como también en la imagen cultural de los fantasmas, la cual me ha servido para articular ciertos conceptos con la ficción que la obra propone, como por ejemplo la propia idea de lo virtual antes mencionada.

La noción de lo virtual, entendida como aquella dimensión que ensancha, rodea y atraviesa un evento, se encuentra profundamente vinculada a la experiencia misma del movimiento, algo que en la danza se vivencia de manera constante, en prácticas de improvisación, sensoperceptivas, somáticas, entre otras. En estas prácticas sabemos que, cuando nos movemos de manera consciente, entran en juego otras dimensiones en la experiencia que, aun cuando no son perceptibles, afectan y tiñen de distintas calidades el evento.

Otro aspecto relevante tiene que ver con la construcción poética de un tiempo desdoblado que se despliega a lo largo de toda la obra. Esto dialoga con distintas maneras de construir relatos en vínculo con lo anacrónico, donde hay imágenes que sobreviven (G. Didi-Huberman) y tejen nuevas historias.

A su vez el concepto de “hauntología” de Mark Fischer, tomado de Derrida, es pertinente para pensar la presencia espectral de futuros que no llegaron a suceder, futuros perdidos.

En relación a la imagen, me adhiero a la propuesta de la filósofa Andrea Soto de Calderón para pensar en esta en relación a su performatividad. La autora argumenta que la imagen no representa a un mundo sino que lo *performea* y por ende, la cuestión no está en lo que las imágenes nos hacen hacer, sino en lo que son capaces de generar, atendiendo así sus “potencias imaginantes” (2020, p. 84). Es decir, sus potencias también están en lo que no aparece, dando lugar a imaginar sus sombras, en este sentido, Soto Calderón dialoga con autores como Didi Huberman. A su vez ella hace hincapié en la idea de grieta o desgarró, en donde nuevamente la imagen no se presenta como un único plano o dimensión, sino que hay un más-allá-de.

Por último, me gustaría decir que este proyecto está enmarcado en una manera de pensar la escena y la coreografía de forma expandida, concepto acuñado por R. Krauss al hablar de la escultura en el campo expandido (1979), pero que tanto la danza como el teatro lo han integrado en sus discursos, utilizando términos tales como “escena expandida”, “coreografía expandida” para referirse a los desbordes de nuestras prácticas artísticas contemporáneas, asumiendo que hay cruces, contaminaciones, borramientos entre disciplinas en las obras.

En relación a este último punto me interesa traer la noción del “más-que”⁴², utilizada por E. Manning en distintos textos, para nombrar, por un lado, lo más que humano, pero también para hacer referencia al excedente de la experiencia, lo que estaría vinculado a lo virtual. Al referirnos a la coreografía expandida ambos *más que* entran en juego, ya que están vinculados entre sí, señalando la porosidad entre categorías.

⁴² En algunos textos E. Manning usa el “más-que” para referirse a lo virtual y el “más que” para referirse a lo no humano.

En este sentido, me alinee con lo que propone Manning al hablar de coreografía como una “ecología más que humana” (2025, p. 186). Ella dirá que: “la coreografía trata menos sobre un cuerpo que sobre una ecología. Esta ecología es más-que-humana, está compuesta tanto por la fuerza de la atmósfera, de la duración, del ritmo, como de algo que podríamos llamar el envoltorio-cuerpo” (2025, p. 186). Esta manera de pensar la composición, -coreográfica en este caso-, me permite salir de una lógica disciplinar para entender las obras como un entramado de fuerzas, intensidades y relaciones.

2032. FUNCIÓN EXTRAORDINARIA EN VARIOS ACTOS

En este capítulo la intención es recorrer la obra, trazando conexiones que dialoguen con los temas hasta ahora expuestos, abriendo ramificaciones que componen el tejido cartográfico de esta tesis. Para ello se divide en cuatro pequeñas partes que refieren a los distintos actos que conforman la dramaturgia de la obra, en relación a los teatros citados y el diálogo con los conceptos previamente expuestos.

La propuesta también es hacer una invitación visual, poniendo en diálogo principalmente dos grupos de imágenes: por un lado los registros de la obra y, por otro, las imágenes que han sido referentes para el proceso. Estas últimas entendidas como los virtuales que ganan realidad en este texto.

Figura 11



Flyers de la obra "2032. Función extraordinaria en varios actos" de las distintas temporadas, diseñados por VENADO.

La obra se anuncia de la siguiente manera en el texto que la acompaña:

“2032. Función extraordinaria en varios actos” es una obra escénica y audiovisual que propone un recorrido a pie por algunas calles y lugares de la ciudad vieja. Durante la caminata el público se encontrará en un mundo fantasmagórico, con rastros invisibles de los primeros teatros de Montevideo y fragmentos de obras emblemáticas de la historia de la escena moderna. La obra se sitúa en un futuro imaginario, en el año 2032, y a partir de algunos hechos reales se crea la ficción. “2032” es una performance a destiempo, dislocada y suspendida, en la búsqueda de una obra sin teatro. (Texto de difusión de la obra 2032.)

2032 es una invitación a caminar mirando y escuchando el entorno a través de audios y videos pregrabados, materiales que el público recibe como mensajes por un grupo de difusión de Telegram (aplicación de mensajería instantánea) durante el recorrido. La propuesta es caminar superponiendo las imágenes audiovisuales con el espacio urbano, buscando sincronizar lo que se ve y escucha en el celular con lo que se ve y escucha en la calle.

La primera versión de 2032⁴³ se estrenó en el 2023⁴⁴ y fue realizada con el subsidio de los Fondos Concursables para la Cultura en la categoría danza (2022) y la beca CAP de la UdelaR. En marzo de 2025 se presentó nuevamente de manera independiente. En Octubre del mismo año se hicieron 2 funciones en el contexto del FIDCU (Festival Internacional de Danza Contemporánea del Uruguay)⁴⁵, para las cuales se hizo una nueva versión, incorporando a Lia Garay al equipo. Finalmente en abril de 2026 se hizo la última versión de la obra para ser presentada junto a este escrito. En total se hicieron más de 20 funciones.

⁴³ Créditos: Creación y dirección: Ayara Hernández, Co-creación: Martín Batallés, Santiago Bozzolo, Gabriela Costoya, Erika del Pino, Alexandra Galcerán, Felix Marchand y Fabrizio Rossi. Performance: Santiago Bozzolo, Alexandra Galcerán, Felix Marchand. Invitada especial: Lia Garay. Diseño sonoro: Fabrizio Rossi. Diseño escénico: Erika del Pino. Diseño gráfico: Gabriela Costoya y Martín Batallés / Venado. Diseño de textos: Gabriela Costoya y Ayara Hernández. Diseño audiovisual: Ayara Hernández. Producción: LUPITA PULPO y POLEN productora cultural - Catalina Lans, Apoyos: Fantástico 1490. Proyecto ganador de FCC 2022.

⁴⁴ El nombre responde a un juego que intercala y confunde los números de los años 2023 (año que se hizo la primera versión de la obra) y 2032.

⁴⁵ Ver: <https://www.fidcu.com/2032funcionextraordinariaenvariosactos-uy-2025>

Teatro Colón⁴⁶. Los Portales y sus Dimensiones

Horas antes de cada función el público (que consta de 15 personas aproximadamente) recibe un mensaje anunciando el punto de encuentro para ver la obra y algunas instrucciones básicas para hacer la experiencia:

Buenas tardes, excelentísimo público convocado para el encuentro de hoy, de ayer y de siempre. La compañía se encontrará muy a gusto con su presencia, y espera con ansias su llegada. La función extraordinaria les espera. Ojalá nosotros también. Ayer y hoy, y todas las funciones venideras. Estamos aquí, como siempre hemos estado.

Por esta vía electrónica moderna recibirás las instrucciones para acompañarnos hoy.

Recuerda traer tu aparato electrónico cargado, con suficiente memoria, con datos (internet) y auriculares. Estaremos para asistirte si algo no funcionara.

Nos encontramos hoy a las 17.30⁴⁷ en la calle Colón 1490.

En caso de mal tiempo dos horas antes de la función les enviaremos una señal. Hasta muy pronto... La puntualidad es importante. (Mensaje de texto de 2032)

Al llegar lxs espectadores son recibidos en la calle, afuera del supuesto teatro Colón⁴⁸. Una vez que el equipo de producción verifica los aparatos electrónicos necesarios para hacer la experiencia, celulares y auriculares, el público es invitado a pasar. En la puerta de entrada cuelga un cartel que dice “Nos tuvimos que ir, por favor entren”.

Este anuncio anticipa varias cosas que sucederán en la obra: primero, el hecho de que no habrá nadie esperándolos, y segundo, que no llegaron a tiempo, que llegaron tarde, minutos, días, años, siglos tarde.

⁴⁶ El Teatro Colón de Montevideo, inaugurado en 1869, estaba ubicado en la esquina de las calles Cerrito y Ciudadela, y existió por casi cien años. En 1965 fue demolido.

⁴⁷ Cada día se hacen dos funciones, la primera en el horario del atardecer y la segunda en la noche cerrada. La intención del horario de la primera función fue capturar la transición entre el día y la noche, ya que como dice Erik Bordeleu en su texto *Percolating the Elusive: Into Apichatpong's Dreamscape*, citando al cineasta Apichatpong Weerasethakul, los fantasmas aparecen en condiciones liminales, específicamente “at the break of dawn and twilight [en el alba y el crepúsculo]” (2017, p. 86). Es decir, en ese espacio-tiempo entre lo que se ve y lo que se deja de ver.

⁴⁸ Elegimos hacer referencia al teatro Colón por dos motivos, el primero porque las personas son citadas en la calle Colón, y el segundo, porque la tienda que está enfrente al estudio se llama “distribuidora Colón” y esto es importante para una de las escenas de la obra.

Figura 12



Montaje entre fotografía de Gabriela Costoya de “2032” y demolición de un edificio (1923).

En el espacio interior⁴⁹, recibidor del teatro, hay muebles cubiertos con nylon, carteleros con fotos de un elenco que claramente es de otra época, anuncios de funciones pasadas, libros viejos sobre un mostrador, partituras musicales, un mapa antiguo de la Ciudad Vieja que traza con un hilo rojo un recorrido, una televisión de tubo y una presencia extraña de lo que podría ser una persona o un maniquí sentada inmóvil en una silla cubierta también de nylon, y puesta allí como otra cosa más. Todo lo que está presente está teñido de un tiempo remoto, que no se puede identificar exactamente de cuándo es; “una puesta en escena del pasado devenido en futuro” (Martins, comunicación personal, 2024). La presencia del público en ese espacio agrega también otra capa a la escena que allí se crea. La intención con ello es generar una confusión temporal. El título de la obra anuncia un futuro cercano, pero las cosas que están ahí hablan de un pasado lejano. Esta suerte de cruce de tiempos crea un ambiente que produce una sensación de extrañamiento. Mark Fisher al hablar de lo extraño, en su libro *Lo raro y lo espeluznante*, dice que lo que nos atrae a lo extraño es la “fascinación por lo exterior, por aquello que está más allá de la percepción, la cognición y la experiencia corriente.” (2018, p. 10)

⁴⁹ El arte del espacio fue diseñado por Erika del Pino, Martín Batallés y Gabriela Costoya.

Figura 13



Detalles de la instalación en el espacio “2032”, fotografía VENADO.

Entre las distintas cosas que suceden en esos primeros minutos, las luces repentinamente se prenden y se apagan, como si hubiera algún corto circuito en el lugar o como si aparecieran señales que llegan de otros mundos. Este gesto, inspirado en los espectáculos de fantasmagorías de fines del siglo XVIII y XIX, sugiere la presencia de otros seres, tal vez fantasmas que habitan ese lugar abandonado. Estas primeras acciones proponen un mundo estético y conceptual vinculado a lo fantasmagórico con el que la obra dialoga.

Los fantasmas en la fantasmagoría eran sombras desencantadas, que como cualquier juego de magia en la sociedad moderna, provocaba un conflicto en el espectador entre lo que ve y lo que cree ver, entre la experiencia sensorial y el juicio racional. El impacto de la fantasmagoría como espectáculo dependía de la perplejidad. El espectador dudaba de la experiencia de los fantasmas, pero los veía realmente. Sentía el deseo de ver a los muertos. La conexión con el deseo es crucial, porque es el deseo el que modifica nuestra percepción. (Mayrata, 2024, p. 22)

Desde el punto de vista etimológico la palabra fantasma proviene del griego y su significado tiene que ver con el verbo “brillar”, “aparecer”. El término “fantasmagórico” hace alusión a lo espectral, lo sobrenatural, pero también al arte de crear ilusiones, como Mayrata lo detalla en el texto citado. Es decir, la palabra encierra ambas cosas: aquello que es percibido como

irreal, pero también la maquinaria que construye esa "irrealidad", la cual tiene la capacidad de transformar nuestra percepción.

Figura 14



Montaje entre fotografía de “2032” de VENADO y postal del Teatro Colón de Uruguay.

Por otra parte, algo importante a tener en cuenta en relación a la figura del fantasma y el contexto de la pandemia, es la cuestión de la pérdida del cuerpo matérico en lo escénico. Durante la emergencia sanitaria los cuerpos que habitaban los teatros se fugaron hacia las fibras digitales, y las pantallas se volvieron sus nuevos escenarios. En *2032* tomamos estas cuestiones para pensar en la presencia de los performers en la obra, proponiendo que estén en una doble condición durante la misma, estando física y digitalmente presentes.

Retomando la secuencia de la obra, a los minutos de que el público está en el recibidor del supuesto teatro, se enciende, como por arte de magia, un televisor de tubo proyectando fragmentos de lo que parecieran ser grabaciones perdidas de un VHS. En uno de esos fragmentos vemos a una persona (la performer Alexandra Galcerán) en el mismo espacio donde está el público, pero con la diferencia de que el lugar está totalmente vacío. En el video ella nos advierte:

Hola, no tengo mucho tiempo, pero acabo de recibir un objeto del futuro que si lo pones a la altura de tus ojos podés ver otra realidad, es un portal a una dimensión paralela. (Fragmento del video en *2032*)

Acto seguido la performer hace un paneo con el celular, “el objeto del futuro”, mostrándonos el espacio a través de los ojos de la pantalla. En la imagen proyectada aparentemente ella está sola aunque al final de la secuencia aparece sorpresivamente un típico fantasma cubierto con una sábana blanca⁵⁰.

⁵⁰ La vestimenta de la sábana blanca, reconocida culturalmente como la imagen ficcional de un fantasma, tiene distintos orígenes. Por un lado, remite a las mortajas, las telas blancas con las que se cubren tradicionalmente a los muertos. Por otro lado, el color blanco se asocia a la pureza y lo etéreo. Asimismo, el blanco refleja mejor la luz haciéndolo visible en la oscuridad, esto es especialmente relevante para los espectáculos de fantasmagoría por ejemplo.

Figura 15



Fotograma del video proyectado en la obra "2032".

Es así como se constata la presencia de otros seres, lo que de alguna manera ya se venía anunciado desde la entrada al lugar. Es decir, hay otras dimensiones de lo que vemos en la realidad y la ficción. Podríamos decir que, llevándolo a un plano filosófico, estas presencias son virtuales manifestándose, ganando realidad, y pasando de esta manera a otra modalidad, a ser visibles (Lapoujade, 2022, Souriau, 2017).

David Lapoujade en su texto *Las existencia menores* (2022), en diálogo con el libro de Etienne Souriau *Los diferentes modos de existencia* (2017), dice que hay distintos tipos de existencias "entre el ser y la nada" (p. 13), algunos más tangibles y otros más frágiles, dentro estos están: los fenómenos, las cosas, los imaginarios y los virtuales. Estos últimos son los más delicados, y necesitan un "creador" para ganar realidad. Al hablar de los virtuales dirá que estos son "comienzos, esbozos, monumentos que no existen y que tal vez jamás existirán" (p. 30).

La invitación en esta obra es de alguna manera suscitar virtualidades a través de la construcción de un dispositivo performático que guía la percepción del espectador. Es decir,

hay una coreografía diseñada que juega con estas ideas dramáticas, por ejemplo, en la construcción de un montaje de un teatro abandonado, todo ello en aras de crear un ambiente fantasmal. Entonces, la imagen del fantasma que aparece en la televisión no es virtual, ya que es materia visible. No obstante, el propósito de estos gestos es invitar a pensar o imaginar otras formas de existencia, proponiendo que existen dimensiones que, aún cuando no se perciban de manera consciente o visible, ensanchan la experiencia.

También Mark Fisher al hablar de lo espeluznante, en el libro antes citado, dirá que lo raro –sensación asociada a lo espeluznante–, tiene que ver con la existencia y la no existencia, en donde ante algo que nos descoloca uno podría preguntarse: “porque hay algo cuando no debería haber nada? ¿por qué no hay nada cuando debería haber algo?” (2018, p. 15)

Por otro lado, en el video la performer Galcerán introduce uno de los aspectos fundamentales de la obra, la *doble imagen* (noción que describí en uno de los ejercicios desarrollados en el apartado “Recorridos hacia 2032”). Dicho término toma la práctica de la “refotografía” como principio. La cual consiste en hacer un montaje de dos o más fotografías de un mismo lugar tomadas en momentos distintos (usando la misma perspectiva de la cámara), o creando una nueva imagen yuxtaponiendo ambas fotografías. El objetivo de este tipo de imágenes es evidenciar el contraste en el tiempo de ese mismo lugar.

Si bien 2032 toma la refotografía como técnica, se alinea más con el dispositivo performático usado en las caminatas de los artistas Cardiff y Miller, mencionadas en el apartado anterior. Ya que la idea es integrar las dos dimensiones temporales que están presentes simultáneamente (la imagen física y la imagen audiovisual), y que en una de ellas haya un desvío ficcional, en este caso con la aparición del fantasma. Pero, como dice el fragmento del video al principio de la obra, esta *doble imagen* sólo es posible percibirla con el “objeto del futuro”, un artefacto que tiene la capacidad de ser un “portal” para abrir otras capas de la realidad.

Pero lo cierto es que el fantasma está en la imagen del celular y no en el lugar. Hay un aparato, una interfaz (entendido como un punto de conexión que relaciona dos sistemas), que nos ofrece un punto de vista para poder ver aquello que juega a no ser visto. Esto entra en diálogo con lo que propone Lapoujade al hablar de la percepción y el fenómeno, en donde a diferencia de la fenomenología –que entiende la percepción desde el punto de vista de la conciencia humana– para el autor será el fenómeno mismo el que nos ofrece un punto de vista: “no tenemos una perspectiva sobre el mundo, es por el contrario el mundo el que nos hace entrar en una de sus perspectivas” (p. 40, 2022). La obra hace así un guiño a esta manera de entender la percepción, aunque claramente ofrezca un aparato que nos invita a *ver*, construyendo con este gesto una ficción sobre las capacidades que tienen los “objetos del futuro” de hacer *ver* lo invisible, y trazar un “punto de vista” para que estos mundos ficcionalmente virtuales ganen realidad. Y también de esta manera, nos recuerda que hay algo que no se ve a simple vista, sino que hay que afinar, sensibilizar, desviando la mirada para entrar en la perspectiva que la obra propone.

Por otro lado, este video anticipa también lo que va a suceder en la caminata; ver imágenes yuxtapuestas, en sincronía, levemente desfasadas, para revelar otras dimensiones de lo cotidiano en la calle o para que lo cotidiano sea visto desde otra perspectiva.

En 2032 los “objetos del futuro” serán el principal artefacto de la obra, ya que a través de éste el público recibirá mensajes para saber a dónde ir y para poder ver, como ya dije, otras dimensiones. Dicho aparato no es ajeno a los espectadores, ya que es el celular que llevan día a día consigo, pero que en esta obra le damos otro uso que el cotidiano⁵¹. Volviendo a las

⁵¹ Se les pide al público que usen sus propios celulares para la obra. Esto es por dos razones: la primera, para ofrecer cierta familiaridad con el objeto que van a utilizar, ya que serán ellos mismos los que tendrán que manipularlo, y la segunda –no menor– es trabajar desde “lo que hay”, entendiendo que los fondos conseguidos para hacer este proyecto no son suficientes para alquilar un teléfono para cada espectador.

Una colega artista que trabaja en Berlín y Bruselas estuvo presente en uno de los ensayos en 2023, y una de las críticas que hizo tenía que ver con el hecho de usar aplicaciones como Telegram en vez de ofrecerles a los espectadores artefactos ya preparados, como lo hacen los artistas Cardiff y Miller en sus obras. Si bien este cuestionamiento fue útil para simplificar el dispositivo performático, reduciendo el número de mensajes que el público recibiría, también reafirmó lo que significa trabajar en un contexto donde los recursos son escasos, no para enaltecer la precariedad pero sí para aceptar la realidad de nuestros modos de producción de las artes escénicas en Uruguay.

palabras del video que aparecen al principio, la mujer sugiere que sólo si sostenemos el objeto a la altura de nuestros ojos se abrirán otras dimensiones, es decir este artefacto funciona como lentes, como filtro para ver, pero los brazos también tendrán que alzarse, sostener el celular, es decir, activar el tono muscular del cuerpo para *ver* más allá.

Acto seguido, aparece una voz desde unos parlantes en el interior del espacio que le habla directamente al público. La textura de la voz oscila entre graves y agudos, generando un efecto disonante. La persona habla español pero claramente no es su lengua materna, lo que le suma a la escena cierto extrañamiento y humor. El performer (Felix Marchand) nos dice que hemos llegado tarde, que el teatro Colón ya no existe, pero que la obra sí, y está en otra parte, pero que hay que salir a buscarla, y para ello necesitamos estar atentos a las señales que aparecerán. Con este gesto, nuevamente, se nos invita a afinar nuestra atención para poder captar esas *señales*.

Marchand nos invita a mirar la calle desde el interior del supuesto teatro abandonado, a través de un gran ventanal. Otra vez aparece aquí una relación sutil con la condición pandémica del encierro, donde muchas personas fuimos espectadoras del mundo desde nuestras casas⁵². Lo que sucede en el marco de la ventana se volverá el escenario de los siguientes minutos, todas las pequeñas acciones cotidianas que suceden en la calle: las personas caminando, los perros ladrando, los autos que pasan, formarán parte de la ficción de la obra. Lo que Marchand hace es anticipar segundos antes lo que el espectador verá, creando así momentos de perplejidad. Él está escondido en algún lugar en la calle viendo lo que entrará o saldrá del cuadro (de la ventana), e improvisando el texto de acuerdo a lo que él ve apenas segundos antes que el público, que está adentro, anunciando así el futuro que ellos verán.

⁵² Aquí me parece interesante traer a acotación la película de Mariana Viñoles *Ni siquiera las flores*, estrenada en 2025, descrita en la difusión de la misma de la siguiente manera: "En plena pandemia, una mujer está obligada a quedarse en casa con sus hijos. Desde la ventana observa el barrio: pequeños dramas cotidianos se desarrollan en la calle, con sus muchas historias secretas que esperan ser contadas". En la película nunca vemos quienes hablan, sólo los escuchamos, en este sentido, hay un juego constante con aquello que queda fuera de campo.

En la obra hay al menos dos temporalidades en juego, una en relación al pasado o futuro lejano, y otra a lo que acaba de pasar o lo que está por suceder, esta última está más cercana a la percepción inmediata. De alguna manera, esto hace carne algo de la multiplicidad temporal teorizada por Deleuze, comentada en el apartado “El tiempo desdoblado”.

Figura 16



Montaje de fotografía de “2032” de Nacho Correa (FIDCU, 2025) y fotograma del video “The girl chewing gum” (1976) de John Smith.

La escena descrita está inspirada en el video de *The girl chewing gum* (1976) de John Smith⁵³, filmado principalmente en una esquina de Londres, donde la cámara sigue a peatones, autos y aves, mientras un narrador —probablemente el director detrás de la cámara— parece dirigir las acciones que suceden espontánea y arbitrariamente en la calle, anticipando lo que va ocurrir. Lo interesante aquí es que lo que parece dicho en tiempo real es una voz grabada en la posproducción de la película.

Mi interés por esta referencia tiene varios motivos, el primero por la construcción coreográfica de lo que allí sucede. Hay una composición espontánea hecha por el propio movimiento de las calles, pero que al haber una voz que nombra las acciones como si fueran planificadas la coreografía como tal se instaura, nuevamente haciendo que las existencias menores ganen realidad. De lo contrario esos pequeños gestos, cruces, relaciones, podrían pasar desapercibidos. El segundo motivo, es el humor que aparece en la voz del supuesto director con un gesto tan simple como pretender dirigir el movimiento cotidiano de la ciudad.

Retomando la obra, en la escena que vemos de la calle aparecen en determinado momento los personajes de *2032*, como si fueran unos paseantes más. A quienes ya hemos visto en los fragmentos reproducidos en la televisión y en una de las carteleras del teatro abandonado. La voz intenta adivinar las posibles señales, y después de varios intentos fallidos, finalmente aparece uno de los performers que hace un gesto con sus brazos sentándose en el centro del ventanal del lado de afuera, movimiento que repetirá a lo largo de la obra.

⁵³ "In *The Girl Chewing Gum* a commanding voice over appears to direct the action in a busy London street. As the instructions become more absurd and fantasised, we realise that the supposed director (not the shot) is fictional; he only describes – not prescribes – the events that take place before him. Smith embraced the 'spectre of narrative' (suppressed by structural film), to play word against picture and chance against order. Sharp and direct, the film anticipates the more elaborate scenarios to come; witty, many-layered, punning, but also seriously and poetically haunted by drama's ineradicable ghost. [En *The Girl Chewing Gum*, una voz en off con tono autoritario parece dirigir la acción en una concurrida calle de Londres. A medida que las instrucciones se vuelven más absurdas y fantasiosas, comprendemos que el supuesto director (no en el plano) es ficticio; solo describe —no prescribe— los acontecimientos que tienen lugar ante él. Smith adoptó el "espectro de la narrativa" (reprimido por el cine estructural) para poner en juego la palabra contra la imagen y el azar contra el orden. Precisa y directa, la película anticipa los escenarios más elaborados que vendrán después; ingeniosa, de múltiples capas y llena de juegos de palabras, pero también seria y poéticamente habitada por el fantasma ineradicable del drama.]" (A.L. Rees, *A Directory of British Film & Video Artists*, 1995)

En ese preciso momento a la mitad del grupo le llega el primer mensaje escrito a sus teléfonos, que dice lo siguiente: “Llegó la señal que estábamos esperando. Él será nuestro guía. Por favor salgan ahora.”. Al mismo tiempo la otra mitad del grupo recibe otro texto: “No es esta la señal que estábamos esperando. Por favor no salgan todavía. Manténganse alertas que una nueva señal está por llegar.”. De esta manera se conforman los dos grupos que saldrán a hacer el recorrido.

Antes de continuar quisiera referirme a la condición de los performers en esta obra. En los ensayos hablamos de la posibilidad de habitar una performatividad intersticial entre lo físico y lo digital; siendo por un lado médiums, personas con la capacidad de conectar y conectarse a múltiples dimensiones, y, por otro, como presencias digitales que circulan en las pantallas del público. Estos actores/bailarines además están perdidos en un limbo entre tiempos, acechando su propia obra —que es precisamente la que les da sentido a su existencia—. Es decir, están a destiempo, desfasados del presente, llegando tarde.

En diálogo con Felix, uno de los performers, esta consigna de múltiples capas fue muy desafiante, y durante los ensayos surgieron preguntas tales como: ¿cómo performear ese estadio del *entre*?, ¿cómo oscilar entre estos mundos?

Casa de Comedias y San Felipe: Hologramas

Al salir cada uno de los grupos recibirá un mensaje distinto en formato de video, y uno de los performers les indicará cómo activar el video e invitará a salir en busca de otro teatro para ver la función.

El primer video-recorrido, *Casa de comedias*, comienza con un plano que muestra, la fachada de una tienda que hemos visto previamente desde el interior del supuesto teatro a través del ventanal. A los pocos segundos, uno de los performers, Santiago Bozzolo, entra en cuadro e invita al público a seguirlo; esta acción ocurre simultáneamente tanto en el video

como en la realidad física⁵⁴. El segundo grupo será guiado por Alexandra Galcerán, iniciando el recorrido en sentido contrario al de Santiago.

La propuesta visual es la misma que exploramos en el proceso creativo, la imagen sirve como guía del recorrido. Este procedimiento toma el dispositivo de la obra *Alter Bahnhof* (2012) de los artistas Janet Cardiff y George Miller, antes mencionado, y el acto de la refotografía como referencia.

Las características de los dos primeros video-recorridos son las mismas: ambos son un plano secuencia, donde la cámara sigue de atrás a uno de los personajes caminando en la calle. Los grupos son guiados por ese mismo personaje, que está tanto en la calle como en la imagen audiovisual, construyendo así la *doble imagen*. El recorrido se replica con algunos desajustes temporales, ya que los videos han sido grabados antes, pero al caminar exactamente por el mismo lugar donde fue filmado se crea de a ratos la ilusión de que son ellos, el público, los que están filmando en tiempo real, creando así una suerte de fantasmagoría contemporánea. Si bien algunos detalles diferencian las dos dimensiones, otros la replican. A lo que se conserva en ambos planos (físico y audiovisual) lo llamé durante el proceso: *anclajes visuales*. Estos funcionan como ayudas para incorporar lo ficticio en la experiencia real. Cuando los detalles coinciden en los dos planos las dimensiones se juntan, creando la ilusión de estar viendo el pasado en el presente, los fantasmas en el escenario físico. Aquí resuena la concepción de “la imagen cristal” discutida por Deleuze, en el entendido de que hay un desdoblamiento del tiempo, donde el presente y el pasado conviven, pero también los espectadores podrían pensar que ven el futuro, como sugiere el nombre de la obra.

⁵⁴ En las funciones realizadas en el festival FIDCU Santiago no estaba en el país e invitamos a Lía Garay a incorporarse al equipo, siendo ella la performer de este primer video. Para ello, volvimos a filmar únicamente este video con Lía, vestida de Santiago, y en los otros videomensajes Santiago seguía presente. Este desplazamiento dio lugar a la aparición de un nuevo personaje en la obra: un *doppelgänger* (un doble caminante), entendido como un doble fantasmagórico, una persona que es idéntica a otra. Para las funciones de 2026 tanto Lía como Santiago estaban presentes en las escenas en vivo, activando así este juego de tener un doble presente merodeando por las calles.

Por otro lado, en relación con los aparatos de reproducción de imagen, la artista Janet Cardiff propone una reflexión interesante durante una charla en Harvard University acerca de cómo una imagen bidimensional puede adquirir volumen. Para ello, menciona una de sus primeras obras, *Jump* (1992), realizada en colaboración con George Bures Miller. En *Jump* una televisión cuelga del techo proyectando un primer plano de los pies de un bailarín practicando un salto de Ballet. Lo interesante de la obra es que cuando los pies aterrizan en el suelo la televisión se mueve, como si esos pies estuvieran realmente dentro de la pantalla y generaran el movimiento pendular del monitor. Haciendo referencia a este trabajo, la artista concluye que cuando la pantalla se mueve la imagen deja de ser plana y se vuelve física (2016). Se podría decir entonces, que al darle movimiento a la imagen esta cobra volumen. En 2032 el volumen de la imagen está dado por la relación entre el cuerpo en movimiento y las imágenes proyectadas en el celular.

Figura 17



Montaje de fotografía de “2032” de Nacho Correa (FIDCU, 2025) e imagen extraída del libro *Fantasmagoría: Magia, terror, mito y ciencia*. (2024) de Ramón Mayrata.

En los videos hay también una voz en off que da algunas instrucciones para seguir el camino. Pero, también cada tanto hace preguntas tales como: “¿Coincide lo que ven en el objeto del futuro con lo que ven en la calle? ¿O llegan tarde? No importa, nunca llegamos a tiempo” (voz en off 2032). De esta manera, vuelve a aparecer la idea de que hay un desajuste no sólo narrativo, sino cercano a la experiencia inmediata.

El gesto de los performers a veces es sincrónico con lo que vemos en la pantalla, pero a veces llega unos segundos antes o después. Lo que sucede en las calles es sutilmente distinto, lo que hace que sea imposible que las dos dimensiones corran en paralelo, por el simple hecho de que los vídeos han sido pre grabados. De alguna manera la invitación es acechar un imposible. Ahora bien, ¿cuál sería el sentido de generar estas grietas en este flujo? Me animo a decir que la intención es generar *glitches* en la experiencia, *cortes*, interrupciones en la continuidad que permitan desviarnos de lo cotidiano a lo fantasioso y experimentar otras temporalidades.

Por otro lado, estas grietas también abren la posibilidad de insertar elementos ficcionales en lo que sería una caminata cotidiana. En la obra habrá tres momentos en donde aparecerán imágenes yuxtapuestas en los videos, como una suerte de hologramas⁵⁵.

Ambos vídeo-recorridos, *Casa de comedias* y *San Felipe*, terminan en distintos puntos del actual Palacio Taranco, un edificio histórico en la plaza Zabala, lugar que alojó el primer teatro de Montevideo. La cámara, en ambos vídeos, se inmiscuye entre los barrotes de las rejas del museo –mirando más allá de lo permitido–. Este gesto sugiere que para acceder a la historia de un lugar hay que mirar más allá de lo que vemos, hay que husmear, un verbo que combina la acción de rastrear y oler.

En cada uno de los video-recorridos aparecerán imágenes superpuestas de piezas emblemáticas de la historia de la danza disponibles en internet. El primero superpone la

⁵⁵ Elijo hablar de “hologramas” para invitar a pensar en el volumen de la imagen.

famosa *Danza serpentina* de Loïe Fuller (1890)⁵⁶ con los jardines de una de las entradas del museo, y el segundo *La muerte del cisne* (1882) de Anna Pávlova⁵⁷ con la entrada al Palacio Taranco.

Figura 18



Fotogramas de los videos de la obra “2032”. La imagen de arriba corresponde a la *Danza serpentina* de Loïe Fuller y la de abajo a *La muerte del cisne* (1882) de Anna Pávlova.

⁵⁶ En 1904 Loïe Fuller se presentó en la sala Politeama de Montevideo. Existen numerosos videos de la *Danza Serpentina*, pero cabe aclarar que en ninguno de ellos aparece Loïe Fuller, sino imitadorxs de su época (Bardet, 2021). El video que es superpuesto en el mensaje de 2032 es extraído de: <https://www.youtube.com/watch?v=dGi63uVrJzk>

⁵⁷ Anna Pávlova estuvo por primera vez en Montevideo en 1917 en el teatro Solís, en el marco de la gira de los Ballets en Rusos, y posteriormente volvió a presentarse en 1919 y 1928. El video que es superpuesto en el mensaje de 2032 es extraído de “la muerte del cisne”: https://www.youtube.com/watch?v=LXMmx_8oshU&t=10s

Este uso de la imagen a disposición en internet me lleva necesariamente a pensar en el texto de *Posproducción* de Nicolas Bourriaud (2007), donde él argumenta que el arte contemporáneo ya no busca crear lo nuevo sino reutilizar los “objetos que ya están circulando en el mercado cultural, es decir, objetos informados por otros” (p. 7).

Una mirada un tanto más crítica sobre la reutilización de lo hecho la hará Mark Fischer, al hablarnos del aceleramiento de la vida y enlentecimiento de la cultura en su libro *Los fantasmas de mi vida* (2018). En referencia a la música (tomando a Inglaterra como principal eje) argumenta que si escuchamos una música hecha en el presente y la llevamos a la década de los 80 seguramente no nos impacte, pero en cambio si escuchamos una música de la década de los 70, 80 hoy seguramente nos sorprenderá como novedosa. A partir de esta observación hará una reflexión sobre el tiempo, diciendo que la cultura hoy tiene dificultades de articular con el presente, y esto se debe, según el autor, a la sobreestimulación en el consumo y a la falta de tiempo para crear, lo que conlleva a una producción desenfrenada y efectista, resultado del capitalismo tardío. Dirá que hoy la cultura vive en un continuo *no* tiempo, donde varias épocas se mezclan creando lo que llamará “posmodernismo retro”. Según el autor, “el retro ofrece la promesa rápida y fácil de una variación mínima sobre una satisfacción que es familiar” (p. 40). Es por ello que hay un profundo sentimiento de llegar tarde a lo que acontece hoy. En relación a la imposibilidad de no estar en nuestro tiempo, Fisher traerá la noción de “hauntología”, un término acuñado por Derrida en los *Espectros de Marx* (1993) para referirse a la tensión entre lo que ya no es más y lo que todavía no es. Es decir, entre lo que se proyectó de lo que pudo ser y lo que no fue, animando una suerte de “futuro perdido” (Fisher, 2018). La producción cultural masiva se alimenta de los espectros, ya que se construye en base a lo ya hecho sin generar cortes para que surja algo distinto. De

esta manera, el autor propone pensar la hauntología como la agencia de lo virtual. Dirá que lo que se ha perdido en el siglo XXI es “una tendencia, una trayectoria virtual⁵⁸” (p. 49).

Tal vez estos injertos superpuestos en los videos de 2032 hablan de cierta nostalgia de una proyección de un Montevideo grandioso que recibió a bailarines consagrados internacionalmente en la primera mitad del siglo XX, siendo una ciudad fundada en una promesa –que tal vez existió pero que nosotros no vivimos–.

En este sentido, 2032 es producto de este contexto contemporáneo al que hace referencia Fisher porque juega con esta idea de rastrear el pasado desde un futuro cercano, y en esa tensión, la obra prometida nunca llega a suceder. Lo único que refiere al presente es lo que está arbitrariamente allí, el público, y lo que acontece en la calle. Desde esta perspectiva podemos pensar que el presente está en la periferia y no en el centro de la narración. De este modo la obra no hace una crítica a la producción cultural contemporánea, a la que se refiere Fisher, sino que se construye a partir de ese dilema, siendo tal vez nosotros mismos parte de lo que se critica, viviendo un tiempo cultural desfasado.

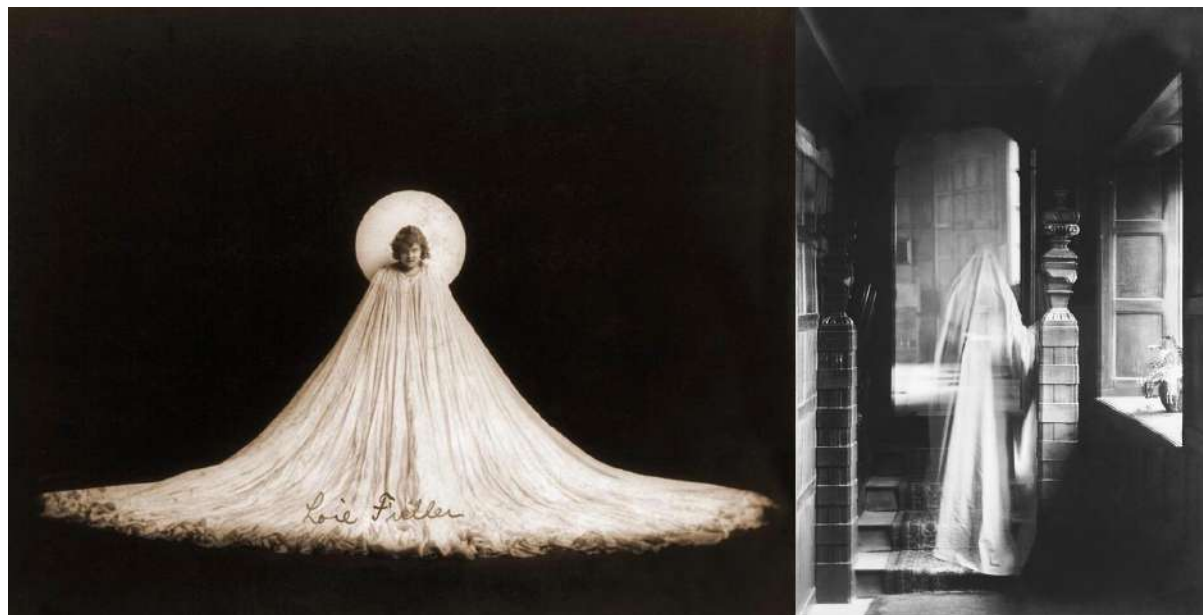
Figura 19



Imágenes extraídas del libro “Fantasmagoría: Magia, terror, mito y ciencia” (2024) de Ramon Mayrata.

⁵⁸ Como decía en el apartado “trazado conceptual” la noción de lo virtual que propone Fisher no coincide necesariamente con la de la filosofía del proceso; sin embargo, comparten lo que se tensiona entre lo que es y lo que no es, lo que me resulta de especial interés aquí.

Figura 20



Montaje entre una fotografía de Loïe Fuller (1901) e imagen producida de un fantasma con doble exposición (1899).

Volviendo a la obra al llegar al primer teatro extinto, la imagen del video se va a negro y sólo queda una voz guiando al público. Lo primero que esta nos dice es: “Lo que ven no es lo que hay. Lo que hay ya no está. Donde hubo fuego, cenizas quedan. Quedan rejas y jardines. Y en los muros una puerta.” (voz en off de 2032). Con estas palabras, escritas por Gabriela Costoya, empieza un audio que invita al público a hacer un recorrido circular alrededor del actual Palacio Taranco. Este lugar, como ya fue dicho, acogió el primer teatro de Montevideo, “Casa de Comedias”, y después, tras algunas mejoras, se convirtió en la sala “San Felipe”, para finalmente inaugurarse el último teatro que ocupó ese predio, el teatro “San Felipe y Santiago”.

Las primeras frases del audio: “Lo que ven no es lo que hay. Lo que hay ya no está” son una especie de acertijo que propone, por un lado, un juego temporal entre el presente y el pasado, y por otro, advierte que debemos ver más allá de lo que nuestros ojos son capaces. Es decir, hay un umbral entre ver y no ver, entre lo que está y lo que fue, y esto sucede en un lapso de tiempo que puede ser eterno o sólo un instante.

¿Cuáles son y dónde están las poéticas de estos ladrillos que supieron ser refugio colectivo y creativo? Siento que *2032* es una invitación a imaginarlas, a las poéticas y las edificaciones. Hacerle lugar a la memoria para preguntarnos por dónde caminamos y sobre qué construimos, tanto los ladrillos como las historias. (Martins, comunicación personal, 2024)

En este momento de la obra podemos también pensar en cómo operan aquí los virtuales. Ya que el público navega continuamente entre lo que está, lo que está por ser y lo que no llega a ser, pero que existe. En *2032* acechamos una obra que no sucederá pero que, a su vez, está sucediendo. Es decir, la obra se teje en ese espacio liminal entre lo que es y no es (Fisher, 2018), existe pero no ha cobrado realidad (Lapoujade, 2022).

Todo esto crea de alguna manera una “nube de virtuales” (Lapoujade, 2022, p.31), en el sentido de que muchas cosas se dicen y no se actualizan, pero aún así instauran un ambiente cargado de posibles.

Los virtuales están ahí, alrededor nuestro, aparecen, desaparecen, se transforman a medida que la realidad misma cambia; no tienen ninguna solidez, ningún cimiento, ninguna consistencia. En ciertos aspectos, es el universo más vasto y más rico, al menos en apariencia, pero es también el más evanescente, el más inconsistente, el más cercano a la nada. (Lapoujade, 2022, p. 32)

Por otro lado, es relevante aclarar que el audio combina distintas pistas: voces y sonido ambiente (la mezcla fue hecha por Fabrizio Rossi). Esta última fue grabada con microfonía binaural⁵⁹, tecnología que colabora a generar cierta confusión entre los sonidos que provienen del entorno y los de la grabación.

Es importante decir también que este momento es el más desafiante tanto para el público, como para los performers, ya que las instrucciones de la voz, que hasta ahora eran

⁵⁹ Es un método de grabación que crea un efecto de sonido tridimensional para el oyente. Esto suele generarse usando una técnica conocida como “grabación de cabeza de maniquí”, donde se coloca un micrófono en cada oído de la cabeza de una persona o maniquí, imitando así la manera en que el oído humano interpreta los sonidos y en la forma lobular de estos.

más claras y concretas –en aras de orientar al público por la calle– aquí son más sueltas, dando espacios para la duda. Podríamos decir que cambia el modo, el texto pasa a ser más ambiguo, más poético. La voz incita a los espectadores a “dar vueltas a la manzana” (voz en off de 2032) para buscar una puerta-portal para acceder a ver la obra, pero esta como tal no existe.

Figura 21



Montaje de fotografía de la Plaza Zabala (a la derecha Teatro San Felipe) y fotografía de “2032” de Martín Batallés.

Figura 22



Fotografía tomada por el público de "2032".

Cuando damos vueltas en círculos nos mareamos, perdemos el eje, es posible que por segundos no sepamos donde estamos, perdemos el piso. Si bien en esta obra esto no sucede tal cual lo aquí descrito, si hay una intención de que el público se sienta un poco perdido, suspendido en un limbo. Asimismo, este andar circular nos invita a pensar en una máquina del tiempo. En la obra cada vez que el público da una vuelta en el Palacio Taranco, el texto hace referencia, de una manera muy sutil, a la historia de los distintos teatros que existieron allí: empezando por la Casa de comedias (1793-1855), después por San Felipe (1855-1879) y terminando en San Felipe y Santiago (1880-1905), este último supo ser una sala tan referente como lo fue también en su momento el teatro Solís y el teatro Cibils.

Teatro Solís: Pasajes

El siguiente mensaje-video, *Solís*, retoma varios elementos ya presentados en el video anterior, pero incorpora algunos nuevos, complejizando así el recorrido sonoro y visual del público. En esta ocasión, los performers ya no guiarán al público en vivo, sino que los elementos singulares de las calles: las pintadas de las paredes, los carteles, las vitrinas, etc., funcionarán de guía. El público se orienta a través de los *anclajes visuales*, del reconocimiento de ciertos puntos comunes entre la pantalla y la calle.

Este video también funciona como pasaje hacia otros lugares que no forman parte del recorrido. Para ello, el procedimiento consiste en mostrar los pies de quien filma, invitando al público a caminar observando sus propios pies a través de la imagen (ver “Caja de espejos”). Luego, cuando el público levanta sus celulares en paralelo al movimiento del video que también se eleva, lo que aparece es una de las esquinas del Teatro Solís (construido entre 1842 y 1856). La imagen del teatro Solís está superpuesta al lugar donde efectivamente se encuentran los espectadores, una de las esquinas del edificio del Banco República (construido en 1866). De este modo, se intenta hacer coincidir la esquina del Teatro Solís, presente en el video, con la del Banco República, presente en la experiencia física. Ambos edificios fueron contruidos en un período cercano y comparten ciertas características arquitectónicas que vuelven verosímil –aunque con algún grado de extrañamiento– este pasaje entre uno y otro.

Cabe señalar que cuando hicimos este video no teníamos el dato del año de la construcción de dichos edificios. Sin embargo, hubo algo en lo corpóreo, en la similitud de su arquitectura y la espacialidad que estos emanan, que al caminar en ambos lugares algo de su parecido pudo ser sentido. Lo que me hace pensar en que hay otras maneras de llegar al conocimiento, de incorporar, a través de una experiencia sensorial, un saber no sabido.



Montaje entre fotografía de “2032” de Nacho Correa (FIDCU, 2025) y fotograma de uno de los videos de “2032”⁶⁰.

El video incorpora además nuevos elementos, como ser susurros que acompañan el recorrido de una manera más poética. El sonido de la calle se desvanece y el sonido del viento toma cada vez más protagonismo: su presencia es visual y sonora. El viento rozando los árboles, acariciando los pelos de los performers hace que sintamos la presencia física del viento en la calle, más allá de que esté o no presente el día en que hacemos el recorrido.

La inclusión de elementos que generan cierta desorientación, provocando de a ratos la sensación de estar un poco perdidos, me hace pensar en nuestra relación con la memoria y lo que nos acontece al recordar. Evocar el pasado implica entrar en un terreno no lineal. En este sentido podemos pensar también en el trabajo de Aby Warburg y su modo de construir relatos

⁶⁰ El video de la compañía de Isadora Dunca, extraído de: <https://www.youtube.com/watch?v=Kq2GglMM060>

históricos a partir del montajes de imágenes donde las conexiones no son cronológicas, sino que se dan por asociaciones de otra clase, abriendo juegos anacrónicos.

Figura 24



Fotografía de “2032”, de Martín Batallés.

Teatro Cibils: Montaje

El último mensaje-video es recibido cuando el público llega al estacionamiento reservado para los trabajadores del Banco República, enfrente a la parte trasera del Banco. Aparentemente han llegado al tan ansiado teatro para ver la obra, pero lo cierto es que los espectadores aún están deambulando por las calles.

Allí uno de los performers les recibe con toda la impronta de un acomodador clásico de teatro, invitándoles a ubicarse en algún lugar, en algún pedazo de la vereda donde sólo hay una única silla; objeto que ha estado presente a lo largo de la obra, primero en los hombros de uno de los performers, luego en las afueras del palacio Taranco y ahora ahí a la espera de que

alguien se siente en ella. Esa silla no es sólo un objeto inerte, sino que promete una acción posible. La silla es, además de ser un objeto, una invitación a sentarse, a mirar hacia una dirección, a descansar el cuerpo. Es decir, forma parte de una red de relaciones posibles que están operando en la dramaturgia de la obra.

En este momento se les entrega programas de mano que parecieran haber sido rescatados del fuego, con restos de puntas quemadas. La gráfica se inspira en programas antiguos, recogidos del Centro de Investigación, Documentación y Difusión de las Artes Escénicas (CIDDAE), intervenidos por los diseñadores VENADO (Gabriela Costoya y Martín Batallés) con pequeñas modificaciones hechas para revelar mensajes ocultos de la obra, tales como “gran mentira esa puerta”, citando el tan prometido portal del Palacio Taranco. Estos comentarios de la obra dentro de la obra operan como un gesto autorreferencial que le agrega otra capa más de ficción a la misma.

A los pies de la escalinata otro performer espera al público para dar comienzo a la función. Aquí, a diferencia de lo que comúnmente sucede en las salas de teatro, no se le pide a los espectadores que apaguen o silencien sus teléfonos, sino al contrario, se les pide que los usen para activar el último video-mensaje al unísono, y que miren a través de este.

Figura 25



Detalle del montaje de la primera escena de la obra “2032”

Figura 26

precios con el drama en 4 actos y una' apoteosis: SILENCIO

TEATRO URUGUAYO

EN EL

TEATRO SAN FELIPE

Hoy Domingo 23 de Agosto de 1903

2 GRANDES FUNCIONES

DE LAS 8 A LAS 12

MATINES A MITAD DE PRECIOS

ERROR INMENSO

5.ª REPRESENTACION

del drama histórico en 4 actos, 10 cuadros y una apoteosis
y en prosa, original de don Washington P. Barmidez, titulado:

LLEGARON TARDE

SILLÓN CON ENTRADA 0.80



TEATRO URUGUAYO

EN EL

Teatro

SAN FELIPE

Compañía de Dramas, Comedias
y Zarcutadas Nacionales

ASOCIACION TEATRO URUGUAYO

Hoy Domingo 23-MATINEE a mitad de precios con el drama

precios con el drama en 4 actos y una' apoteosis: SILENCIO

CASA DE COMEDIAS

REPARACION de PUERTAS Y JARDINES

Y tal vez, un día, vuelva ella:

La reina del transformismo

Sábado 14 Octubre 1932

PROGRAMA

Primer acto

1.º **LA REINA DEL TRANSFORMISMO**

2.º **LA REINA DEL TRANSFORMISMO**

3.º **LA REINA DEL TRANSFORMISMO**

4.º **LA REINA DEL TRANSFORMISMO**

5.º **LA REINA DEL TRANSFORMISMO**

6.º **LA REINA DEL TRANSFORMISMO**

7.º **LA REINA DEL TRANSFORMISMO**

8.º **LA REINA DEL TRANSFORMISMO**

9.º **LA REINA DEL TRANSFORMISMO**

10.º **LA REINA DEL TRANSFORMISMO**

precios con el drama en 4 actos y una' apoteosis: SILENCIO

TEATRO CIBILS
Compañía Dramática
DEL

PORTAL QUE NUNCA ESTUVO ABIERTO

SABADO 29 de Agosto 2903

2.^a función del abono á ? representaciones únicas
A las 8 y media en punto

1.º—Sinfonía.
2.º La obra en cinco actos, de un autor desconocido y posiblemente falso

LA

QUIETUD
LEVANTA SOSPECHAS



Programas de mano que se reparten durante la obra “2032”.

Figura 27



Montaje entre: fotografía de “2032” Nacho Correa (FIDCU, 2025) y del Teatro Solís (www.montevideoantiguo.net).

A continuación lo que sucede es una coreografía de 7 minutos de duración, hecha a partir del imaginario de fragmentos de obras de danza de artistas emblemáticos de la escena moderna que visitaron Montevideo a principios del siglo XX: Vaslav Nijinsky, Anna Pavlova, Isadora Duncan, Loïe Fuller y Josephine Baker⁶¹. La música que la acompaña fue compuesta especialmente por Fabrizio Rossi, músico y co-creador de la obra. Rossi se inspiró en la música de principios del siglo XX, concretamente en las composiciones de Eduardo Fabini. La confluencia de estos elementos, el rumor de las danzas modernas y la música, crea un ambiente de un tiempo pasado, que nuevamente no puede ser reducido a una fecha o a artistas específicos, sino que es producto de una mezcla borrosa de una época. Tal vez el único movimiento reconocible es un gesto tomado de la obra *La siesta del fauno* de Nijinsky⁶².

Figura 28



Montaje de fotos encontradas en internet de Loïe Fuller, Vaslav Nijinsky e Isadora Duncan.

⁶¹ Estos artistas se presentaron a principios del siglo XX en Montevideo: Loïe Fuller en el teatro Politeama en 1904, Vaslav Nijinsky en el Teatro Solís en 1913 y 1917, Anna Pávlova en el teatro Solís en 1913, 1917 y 1919, Isadora Duncan en teatro Solís en 1916 (Garibaldi, 2009), y Josephine Baker en el Teatro Urquiza en 1929 (ver: <https://www.lr21.com.uy/comunidad/342945-josephine-baker-la-venus-de-ebano>)

⁶² Un dato interesante es que Montevideo fue el último escenario que pisó V. Nijinsky, antes de ser internado en un hospital psiquiátrico en Suiza. En 1917 se presentó junto con el pianista Arthur Rubinstein en una función hecha para el beneficio de la Cruz Roja. (Barrio, 2009)

Figura 29



Montaje de fotos de la exposición “Icon in Motion” de Josephine Baker y el programa de la presentación de Anna Pavlova en el Solís.

El proceso para la creación de esta coreografía estuvo muy alineado a procedimientos de creación desarrollados en el proyecto *Documentación orgánica* (ver “Introducción”), donde no hacemos citas directas de la obras o autores, sino que creamos algo nuevo a partir de ficcionar la documentación encontrada.

Una vez situados lxs espectadores enfrente a la escalinata del Banco se les invita a activar el último video. La propuesta visual es la misma instaurada hasta ahora, ver la escena en vivo a través de la imagen que se ve en la pantalla. Esta vez en el video vemos una versión de la misma coreografía que sucede en vivo, pero con algunas diferencias, por ejemplo, los bailarines de a ratos se difuminan dejando el escenario del video vacío.

Aquí los desfasajes temporales entre las dos dimensiones son más obvios, ya que el público no puede apurar o enlentecer su paso como en la caminata, lo cual hace prácticamente imposible que la coreografía del video coincida con la que sucede en la calle. Esto deja en

evidencia, por un lado, la imposibilidad de reproducir con exactitud una obra de arte performático, y por otro, que una vez más no estamos llegando a tiempo.

El público oscila entre ver la pantalla y ver lo que sucede en vivo, lo que genera que la atención sea desfocalizada, errática, en contraposición con lo que se espera que suceda en una sala de teatro. En relación a esto la historiadora y crítica de arte contemporáneo Claire Bishop, en su libro *Atención trastornada* (2025), reflexiona sobre la invitación que algunas obras contemporáneas hacen donde la distracción no es condenada, sino entendida como otra forma de percepción.

Para reflexionar sobre la construcción de esta escena propongo utilizar la noción de *montaje* como la práctica de ensamblar varias capas entre sí creando en su conjunto, como es en el caso del cine, la imagen audiovisual. Pero, el montaje que aquí sucede no se limita a la pantalla, sino a la propia arquitectura del dispositivo performático. En él: la danza que sucede en la escalinata, el video que se ve en la pantalla, la música que es escuchada en los auriculares y lo que sucede arbitrariamente en la calle, conviven, es decir el montaje no se reduce a un único plano, sino que están sucediendo en una relación tridimensional.

Didi Huberman al hablar de la concepción de montaje, citando al cineasta Eisenstein, dice:

...el montaje hace explotar el espacio y el tiempo más de lo que “sintetizaría” contenidos de significación. La noción misma que el cineasta se hacía de la actividad intelectual tiene menos que ver, de todas maneras, con una facultad sintética que con un gesto extático: “El montaje no es un pensamiento compuesto por trozos que se siguen –dice–, sino un pensamiento que nace del choque de dos trozos independientes uno del otro [y que] estallan en un concepto nuevo”. (Didi Huberman, 2015)

En esta escena los performers no están ni mirando el video que el público ve, ni escuchando la música, están actuando en paralelo, entonces las coincidencias son en gran parte azarosas. Lo que ve el público es el encuentro –o choque– entre estas dos capas, construyendo tal vez

una tercera, un “concepto nuevo”, que puede ser leído como error para quien busca la sincronía a toda costa, ya que muchos de los espectadores manipulan el video yendo para atrás o para adelante para encontrar el momento justo de coincidencia.

En esta escena tuve la intención de trabajar en un nivel más detallado la composición del tiempo coreográfico, creando una arquitectónica que emergiera de la relación sincrónica y asincrónica entre las distintas capas. Hoy a la distancia reconozco que la reposición de la obra *Dance* de Lucinda Childs (2009)⁶³ ha sido una referencia importante.

Al finalizar la coreografía el video se va a negro y queda una voz con un piano que guía al público al último destino del recorrido: “Los mapas nos indican una nueva ubicación, otro teatro. El último teatro donde podemos entrar a ver la obra” (voz en off de 2032).

Vamos hacia el Teatro Cibils, uno de los más lujosos de Montevideo, gala lírica, ópera y zarzuela. Vamos trazando el plano de la ciudad con los ojos y con los pies. Superponiendo el plano que trazamos a todos los pies anteriores y los ojos del futuro. No coinciden. ¿Llegamos tarde? (Voz en off 2032)

Las personas trazan juntas la última recta del recorrido. Uno de los performers va adelante a paso lento indicando el camino. En la vereda de enfrente caminan los otros performers llevando consigo algunos objetos que han estado presentes en la obra. Caminamos caminos ya andados por otros pies que han dejado marcas invisibles, las calles están vacías, pero a su vez pobladas de historias.⁶⁴

⁶³ *Dance* (2009) es una obra de Lucinda Childs y el compositor Philip Glass que está basada en una pieza de danza hecha por ambos en 1979. En la versión nueva lo que sucede es que vemos la coreografía, hecha en 1979, bailada por la actual compañía, y esta es vista a través de una pantalla traslúcida que proyecta una película, hecha por Sol LeWitt, de la misma pieza interpretada por la compañía de 1979. Es decir, la obra superpone el video hecho en 1979 con la interpretación en vivo de la misma coreografía en 2009. Lo que hace que veamos dos temporalidades simultáneamente en un mismo escenario. (Programa de mano del teatro Berliner Festspiele, 2024)

⁶⁴ Entre ellas: “el 17 de agosto de 1886 Santos acudió al Teatro Cibils a ver una representación de ópera. Cuando bajó de su carruaje e ingresaba al teatro, el joven alférez Gregorio Ortiz le disparó un balazo en la cara y huyó. El atacante, que era ahijado del dictador, se suicidó cuando sus perseguidores lo alcanzaban (el inglés John Fitz-Patrick, fotógrafo oficial del gobierno, tomó una impresionante fotografía del cadáver de Ortiz). Santos salió con vida, pero la herida le desfiguró el rostro (además del orificio de entrada por la mejilla derecha, perdió dos muelas y sufrió desgarros en la mejilla izquierda, por donde salieron fragmentos de la bala), lo cual lo afectó profundamente en su vanidad. Sin embargo, ante la muerte de su agresor, dispuso que se clausuraran las

Es muy posible que aquel edificio, por la calle Piedras, haya sido testigo del dramático suicidio de alguien que creyó matar a un presidente. Ese edificio, por la calle Piedras, un día no fue un edificio. La calle Piedras pronto no será la calle Piedras. (Voz en off 2032)

Al llegar a una esquina vemos una humareda que proviene de algún lugar –haciendo referencia al incendio que terminó con el lujoso Teatro Cibils–. No vemos su origen, no vemos de dónde sale, como no hemos visto ningún teatro en todo el camino. Al llegar al destino final nos encontramos con un estacionamiento, que sólo conserva parte de la fachada del edificio original del teatro Cibils y un cartel que anuncia que la función se ha suspendido. Nuevamente la obra queda deambulando como un fantasma por la ciudad.

Figura 30



investigaciones, por lo cual nunca se supo si Ortiz había formado parte de una conspiración o si actuó por decisión individual.” (Arregui, 2025)

Fotografías de “2032” de Gabriel Costoya y Maximo Santos después del atentado (Montevideo portal).
Figura 31



Fotografía de “2032” de Nacho Correa (FIDCU, 2025).

REFLEXIONES SOBRE LA OBRA

Percepción y Desviaciones Sensoriales

Para hablar de la invitación que hace el dispositivo performático en 2032, en relación al caminar con el celular en la mano, escuchando y comparando lo que se ve en la pantalla con lo que se percibe en la calle, quisiera hablar de una práctica habitual de la danza contemporánea y articularla con algunos conceptos de la filosofía del proceso como puentes para la reflexión.

Una de las prácticas que se utilizan en la danza para activar el cuerpo, para afinar la percepción e imaginación, es la capacidad de ejercitar la posibilidad de hacer conscientes varias cosas al mismo tiempo, de abrirse a múltiples atenciones para así notar distintas relaciones que aparecen en el cuerpo, entre el cuerpo y el entorno, y en el entorno mismo. Estas prácticas consisten en poder registrar simultáneamente distintas fuerzas que están operando ahí; por ejemplo, notar la luz del salón mientras camino, escuchar los sonidos de mi alrededor mientras muevo la espalda, sentir el contacto del aire en la piel mientras recuerdo algo. Esta múltiple atención hace que el cuerpo se haga permeable a habitar un presente continuo, y que se cree un flujo que habilita el ir y venir entre lo que pienso, el espacio, lo que muevo y me mueve, lo que imagino y me imagina. Pero es importante también entender que lo que sucede va mucho más allá de lo que capta nuestra percepción humana, ya que esta es sólo una parte de la experiencia. Es decir, hay mucho “más-que” (Manning, 2014). Por otro lado, y como es sabido, lo que nos mueve no es sólo producto de nuestra voluntad, ya que en y del movimiento emanan relaciones y fuerzas que operan en otra dimensión que no es consciente.

Erin Manning en su texto *Wondering the World Directly – or, How Movement Outruns the Subject*, hablando del movimiento, dice: “There is in all movement, everyday or virtuoso, a more-than that exceeds its actualization. [Hay en todo movimiento, cotidiano o virtuoso, un

más-que {more-than} que excede su actualización” (2014)⁶⁵. Este “más-que” es entendido como el movimiento virtual. Es así como, desde la experiencia de la danza sabemos que cuando nos movemos-pensando estamos constantemente moviéndonos en un campo complejo de relaciones posibles, de vectores que no siempre llegan a ser trazados, de “esbozos” (Lapoujade, 2022), de movimientos, pensamientos, imaginarios que no siempre llegan a actualizarse pero que están ejerciendo una fuerza, tiñendo de una calidad especial el evento. Manning sobre ello escribe:

Virtual movement is also a vibrational force but it operates within the realm of movement-moving. Virtual movement has a quality of coursing through rather than acting-on. Yet these two limits of the same field of movement – the actual and the virtual – are very hard to distinguish. [El movimiento virtual también es una fuerza vibratoria, pero opera en el ámbito del movimiento-moviente. El movimiento virtual tiene la cualidad de transcurrir y no de actuar {acting-on}. Sin embargo, estos dos límites del mismo campo de movimiento -el actual y el virtual- son muy difíciles de distinguir.] (2014)⁶⁶

Notar dos o más realidades paralelas simultáneamente, como es la invitación que propone la obra *2032*, en el intento de sincronizar lo que se mira y/o escucha en el celular con lo que sucede en la calle, es abrirse a una multiplicidad de atenciones presentes en el ambiente, es de alguna manera una invitación a hacer el ejercicio antes citado. En *2032* el público está en una suerte de experiencia inmersiva –en un ambiente envolvente capaz de producir múltiples estímulos a través de distintas tecnologías– caminando por distintos lugares escuchando simultáneamente el sonido que proviene de los auriculares con los sonidos de la calle, mirando un video mientras camina. Es decir, experimenta el entorno con y a través de estos aparatos, y esto hace que se despliegue un ambiente lleno de estímulos, perceptibles o no. Desde la perspectiva que propone la obra –y a diferencia de la práctica

⁶⁵ Traducción: Diego Gil

⁶⁶ Traducción: Diego Gil

antes nombrada— se enfatiza que hay más que un cuerpo que percibe, hay una multiplicidad de fuerzas humanas y *más que* humanas, virtuales y actuales que están en movimiento generando una arquitectónica para la experiencia. Lapoujade (2022) se refiere a “arquitectónica” para nombrar una estructura o red que no necesariamente es visible y/o perceptible, pero que le da forma y calidad a un evento.

Por otro lado, poniendo foco en el ejercicio de sincronidad que propone 2032, podemos pensar que este tipo de propuestas se asemejan a la realidad aumentada (RA). RA son tecnologías usadas para generar experiencias inmersivas que buscan añadir a lo que percibimos otra capa visual y sonora generada por un software en tiempo real. Una de las diferencias entre la RA y el dispositivo performático de esta obra, es que lo que se ve y escucha en el celular no es en tiempo real, ni está seguido por un localizador GPS —como sucede en algunos juegos que utiliza tecnología RA— sino que los videos y audios de la obra han sido grabados y editados previamente. En este sentido, el espectador tiene que ajustar, coordinar sus acciones y sentidos para poder sincronizar lo que ve y escucha en el celular con la realidad física. En definitiva, el público performea la obra, actúa con y en ella, ya que sin esta activación la obra no sucede.

Ahora bien, el hecho que la imagen audiovisual sea producida antes de la interacción, es decir que corra paralelamente al caminar sin ajustarse en tiempo real al recorrido o al movimiento del espectador, como sucede con la RA, hace que se produzcan grietas, quiebres en la experiencia y en el relato de la obra, y por ende que el flujo se interrumpa. Pero, ¿qué producen estas interrupciones? A mi entender este movimiento oscilante, a veces sincrónico, otras veces desfasado, hace que se active otra dimensión de la percepción, lo que he intentado nombrar a lo largo de este texto como fantasmagórica, donde aparece la potencia de generar nuevas imágenes sensoriales, visuales o sonoras. Aquí también podemos retomar la idea de fantasmagoría en relación al espectáculo que hace visible lo ausente (Mayrata, 2024, p. 45), pero en este caso lo que se ve no es necesariamente visual, y lo ausente no es necesariamente

lo que no está. Entonces, la fantasmagoría podría ser entendida como aquello que hace *ver* lo aún no manifiesto.

Uno de los puntos centrales de esta investigación está en el vaivén que se produce *entre* los relatos de los audios, las imágenes del aparato, lo que sucede en la calle y la percepción del propio cuerpo en movimiento, la propiocepción. Allí se producen micro corrimientos, dislocaciones, cruces temporales que generan una zona borrosa de indeterminación que nos lleva a confundir lo que “realmente” está pasando con lo que es percibido como ficción.

Como decíamos, la imagen audiovisual en la obra es por momentos la guía que nos indica a dónde ir, además de las coordenadas que dan la voz que se escucha, la propia espacialidad de la calle y el movimiento del grupo de las personas que están compartiendo la experiencia. El video que se ve a través del aparato es un plano secuencia del mismo recorrido que el espectador hace en la obra, sólo que grabado meses, o incluso años antes. Son las pequeñas coincidencias, que se ven tanto en el espacio físico como en la imagen audiovisual que, como he dicho antes, funcionan como *anclajes visuales* que cruzan los dos mundos: carteles, grafitis, baldosas, ropas colgadas en vitrinas, etc. Estas son marcas en el camino que orientan parcialmente al espectador.

Se podría decir que el movimiento de y en la imagen es la que nos invita a andar –además del movimiento del grupo en la calle. Es decir, el movimiento invita al movimiento. Pero, dado que la imagen no está creada en tiempo real, sino que está filmada previamente, hay un momento de ajuste que nos toma reconocer donde estamos en relación a lo que vemos. Esta brecha puede llevarnos a experimentar cierta confusión, abriendo un halo de ficción en la experiencia.

Para ejemplificar lo que quiero expresar aquí es importante recordar que los videos fueron filmados de mañana y la obra sucede en el atardecer o noche cerrada, es decir hay un cambio de luz muy claro entre los videos y la materialidad física. Por otro lado, la zona dónde sucede la obra es una área de la ciudad muy transitada hasta las seis de la tarde, después de

esa hora las calles quedan vacías. Esto hace que en la imagen audiovisual veamos personas donde no las hay, autos estacionados que ya no están, cielos cambiados o que escuchemos voces en el silencio. Es decir, en este juego de la *doble imagen* se enfatiza el contraste entre tiempos, donde reina la presencia (en el video) de las ausencias (en la realidad física). Son estos pequeños detalles donde aparece la diferencia y los pequeños saltos, y lo fantasmagórico de la propuesta.

Si bien la obra tiene un eje central en lo visual, pidiéndonos que miremos a la imagen para poder seguir el camino, las personas están comparando también lo que ven fuera de la pantalla, en las calles. Es decir, el público tiene que desviar su mirada del centro a la periferia de la imagen y fuera de la pantalla para notar las diferencias y crear el relato entre los dos mundos, entre las dos imágenes (matérica y audiovisual). Por ejemplo, en uno de los primeros videos (*San Felipe*), en un momento pasa un ciclista por el costado izquierdo, la reacción del público en ese instante es correrse para dejarlo pasar, pero el ciclista no está, sólo está la dimensión audiovisual. Aquí, en este ejemplo, suceden varias cosas: por un lado, podemos decir que en esa reacción hay una dislocación entre los sentidos propioceptivo y visual, creo sentir la presencia del ciclista y por eso me corro, pero lo que me mueve es una imagen bidimensional. Por otro lado, y lo que me interesa resaltar, es que las confusiones entre realidades aparecen en los detalles mínimos, son las pequeñas cosas, los pequeños gestos, “las existencias menores” (Lapoujade, 2022) donde se abre la posibilidad del desvío, y eso, a mi parecer, ensancha la experiencia, permitiéndonos imaginar, es decir, crear nuevas imágenes.

Desde otra perspectiva, para profundizar en la confusión entre las distintas dimensiones de realidad que la obra pone en juego, podemos preguntarnos qué significa esta confusión en términos de percepción, particularmente en relación con lo visual y el movimiento (en este caso, el acto de caminar).

El filósofo Brian Massumi en *Parables of the Virtual* (2002) reflexiona sobre la percepción a partir del papel de los sentidos en nuestros procesos de orientación. Como

ejemplo cuenta una anécdota de cómo un día nota que la ventana de su oficina daba hacia otra dirección que la que él pensaba, a pesar de que las evidencias visuales a su alrededor le indicaban lo contrario. En el momento que se da cuenta de su error, de que por un par de meses había estado viendo una escena que no estaba realmente allí –como si hubiera estado alucinando– argumenta que sus sistemas propioceptivo y visual estaban operando en paralelo.

Al analizar el caso, Massumi concluye que en realidad él se había estado orientando a través de su mapa propioceptivo más que del visual. Es decir, era su sentido propioceptivo (el sentido que nos da información sobre la ubicación de nuestro cuerpo en relación a sí mismo y al espacio, a partir de la información que los músculos le dan al cerebro) el que lo guiaba. A partir de lo cual argumenta que nuestro sentido de orientación está más ligado a nuestro sentido del movimiento que al de la vista, y esto significa un giro importante en el pensamiento filosófico. “Movement is no longer indexed to position. Rather, position emerges from movement, from a relation of movement to itself. Philosophically, this is no small shift. [El movimiento ya no está sujeto a una posición. Más bien, la posición surge del movimiento, de una relación del movimiento consigo mismo. Filosóficamente, esto significa un cambio no menor]” (2002, p. 180). Lo que quiere decir que la percepción está intrínsecamente ligada al movimiento.

Lo que me interesa resaltar de esto en relación a la obra es esa suerte de “alucinación” que se produce cuando hay una confusión entre lo que miro y lo que hago al caminar. Sugiero que la obra construye situaciones, como la nombrada anteriormente, que operan más allá de lo visual, pero ¿qué mapas están articulándose allí? Podemos decir que en la percepción sensual (en referencia a los sentidos) se dibuja un trayecto de algo que no está ahí, de algo que es virtual, y que a su vez se esboza a lo largo del movimiento en relación con sí mismo, es decir, con en la propiocepción.

Como decía en el apartado “Recorridos hacia 2032”, en un libro posterior Massumi hará una distinción entre alucinar y percibir (2011, p. 106). Dirá que si la alucinación es ver algo

que no está actualmente ahí, en la “percepción sentida” –término que usará para hablar de lo que se siente más allá de lo que los sentidos captan– hay un trayecto dibujado por el movimiento del evento que no es sensual, pero que existe y es sentido. El autor dirá, citando a Michotte, que cuando el movimiento es percibido hay una “doble existencia”, “hay un registro físico de la información sensorial y una sensación perceptiva de movimiento que continua” (p. 106). Es decir, la “percepción sentida” dibuja un movimiento que surge del propio movimiento. Entonces, la cuestión no está puramente en lo que captan los sentidos, ya que siempre hay un más-que, un excedente, un virtual.

Volviendo al ejemplo de la obra, podemos pensar que en el intervalo, entre lo que se ve y se escucha mientras se camina, en las grietas de esa experiencia, aparece la posibilidad de “alucinar”, ya que hay juego posible *entre* lo que los sentidos captan, la “percepción sentida”, lo que el cuerpo intuye, lo que sucede —y les sucede— en la calle, nuestros hábitos, la memoria, el ambiente poblado de virtuales, etc. Y aquí es importante recordar que lo virtual siempre convive con lo actual.

Una vez establecido este juego hay un momento en que la voz que guía le pide al público que mire sus pies a través de la pantalla (video “Solís”), pero en la pantalla aparecen otros pies. El espectador, por un momento, camina con otros pies, creando un juego visual-propioceptivo. A su vez, estos pies, en ese momento de la obra hacen de puente para transportar al espectador, a través de la imagen audiovisual, a otros espacios. En ese momento, el juego de confusión entre lo visual y lo propioceptivo es llevado a una dimensión poética espacial, haciéndonos viajar al teatro Solís, localizado a unas cuantas cuadras de donde la gente camina. En ese mismo video, hay un momento en el que la voz invita al espectador a oler el humo de la calle —el fuego es algo que está sutilmente presente durante la obra para hablar de la desaparición de los teatros por incendios— pero el humo no es real, sino que simplemente es evocado y eso abre la posibilidad de que se sienta un olor que no está realmente ahí, un olor fantasma.

Desde otra perspectiva que dialoga con la “percepción sentida” desarrollada por Massumi, Manning citará la “percepción no sensorial” concepto acuñado por el filósofo Whitehead en un apartado titulado “Donde se equivoca la fenomenología” del texto antes citado. Estos conceptos me ayudan a entender la dimensión virtual que aparece en la obra.

By non-sensuous, Whitehead is gesturing toward the field of experience that exceeds sense-presentation. In a non-sensuous perception, what is perceived emerges not from the sense-presentation of the present environment (as in "this" touch, or "this" vision) but through an overlapping of pastnesses into presentings that are already anticipating the immediate future – a direct perception of time out of sync. With nonsensuous perception comes the feeling, in the movement, that the past and present are coagulating into an experience of an already-felt "in act." This is key to Whitehead's process philosophy as it is a mode in which pastness can become contributory to the present in-act, not as the past that was, but as a dimension of the present it will have become. [Al decir "no-sensual", Whitehead se refiere al campo de la experiencia que excede lo que se presenta sensualmente {sense-presentation}. En una percepción no-sensual, lo que se percibe no surge de la presentación-sensual del entorno presente (como en "este" tacto, o "esta" visión) sino a través de una superposición de pasados {pastnesses} en presentaciones {presentings} que ya están anticipando el futuro inmediato - una percepción directa del tiempo fuera de sincronía. Con la percepción no-sensual viene el sentimiento {feeling}, en el movimiento, de que el pasado y el presente se están coagulando en una experiencia de un "en- acto" ya sentido. Esta es la clave de la filosofía del proceso de Whitehead, ya que es un modo en el que el pasado {pastness} puede devenir contributivo al presente en-acto, no como el pasado que fue, sino como una dimensión del presente en el que habrá devenido]. (Manning, 2014)⁶⁷

En relación al comienzo de este apartado 2032 pone en juego estas multi percepciones que aparecen en el movimiento, en su dimensión actual y virtual, donde se vive una experiencia de superposición de tiempos, como lo que trae Manning aquí citando a Whitehead.

⁶⁷ Traducción: Diego Gil

La Imagen Voluminosa

En 2032 son los cuerpos de lxs espectadores que al caminar activan las imágenes dándole volumen. Es decir, sin el andar del público la obra no existiría y los videos se reducirían a una sola dimensión.

Caminar mirando el celular a la altura de los ojos demanda una actividad física, un tono muscular, y esto nos devuelve una conciencia de nuestro cuerpo y por ende una relación con el entorno, lo que posibilita que notemos el piso que pisamos o las calles por las que transitamos. Pero, también podemos pensarlo desde otra perspectiva, ya que, como hemos dicho anteriormente, podría ser la imagen la que activa nuestro cuerpo, siendo, en este caso, el movimiento de la imagen que invita al cuerpo a andar y a atender el entorno. Entonces, la imagen también nos invita a percibir y construir un ambiente. Desde este punto de vista, imagen y cuerpo no son entidades aisladas y puestas en relación, sino que una no existe sin la otra.

En el libro *La performatividad de las imágenes* (2020) Soto Calderón propone pensar la imagen como dispositivo, para ello hará referencia a la acepciones del concepto “dispositivo” discutido por Foucault, y posteriormente por Agamben. Dirá que concebir la imagen como dispositivo implica ir más allá de su visualidad, invitando a pensar en esta articulada en un contexto, en una red de relaciones posibles.

No se puede comprender la realidad actual de las imágenes y de la cultura visual si continuamos intentando comprender las imágenes como entidades, esto es, como si fuesen realidades individuales que se definen por su visibilidad. La noción de dispositivo en el campo de los análisis relativos a las imágenes nos permite una reflexión que se da en una relación dinámica, tanto de su producción como de su recepción y distribución. (p. 109)

Más adelante la autora dirá que “las imágenes no son sólo lo visible, sino el dispositivo en lo que lo visible es captado” (p. 109), y aquí podríamos agregar, o reproducido. Entonces, la tarea, según ella, será encontrar las grietas en las imágenes, para que estas puedan ser activadas como un juego, o siguiendo su propuesta como dispositivos. Desde esta comprensión la tarea sería construir:

...una práctica de ligar y desvincular, de operaciones complementarias y contradictorias que se dan al mismo tiempo. Una práctica que es siempre la potencia de un vínculo por construir, del diálogo de elementos divergentes. Por tanto, una búsqueda que orienta y suspende; una producción que no renuncia a su contrariedad, sino que no deja de alimentarse de ella. (p. 110)

En este sentido creo que 2032 intenta crear un dispositivo performático que permite *ver* hacia los bordes de las imágenes, fuera de ellas, caminando con ellas, en sincronía y desfasaje para dejar entrar lo no visto, lo azaroso, lo aún por imaginar.

CONSIDERACIONES FINALES

Esta investigación-creación surgió en un momento de crisis de las artes vivas, momento que generó muchas preguntas en torno a cómo seguir creando cuando los espacios de trabajo en los que estábamos habituados a encontrarnos quedan en suspenso, animando así una fantasía del fin de los teatros.

A lo largo de este proceso intenté crear –en diálogo con lo vivido en la pandemia– un dispositivo performático que relacionara lo vivo y lo diferido, lo digital y lo matérico, lo real y lo ficticio, en donde las imágenes audiovisuales estuvieran en sincronía o asincronía con lo que acontece en vivo, con la finalidad de estimular experiencias propioceptivas, sensoriales y espacio-temporales fantasmagóricas.

Estos cruces entre imágenes visuales, auditivas y propioceptivas me llevaron a reflexionar sobre la potencia de las imágenes en relación con lo vivo, y cómo en estos dislocamientos se atraviesan diversas maneras de vivir el tiempo y el espacio urbano, recordándonos que siempre hay otras dimensiones presentes en lo que percibimos.

La obra, hecha a partir de estas inquietudes, construye una poética desde un relato ficcional que despliega un escenario distópico mientras evoca un pasado glorioso y promete una obra por venir. El recorrido por las calles en 2032 no es lineal, como tampoco es la historia, ni nuestra memoria. La obra es una maraña, como lo es este texto, pero su intención no es confundir sino recordarnos que las construcciones coreográficas y dramatúrgicas son complejas y multidimensionales.

2032 sucede a través de un dispositivo performático que despliega una red de relaciones espacio-temporales múltiples, en donde los lugares, la calle, las personas, los relatos, las memorias están cooperando, -o divergiendo-, para crear una composición que genere una experiencia singular capaz de avivar *existencias menores*. El objetivo ha sido producir un terreno fértil –la obra y su acontecimiento– donde diversas percepciones de un lugar se

entretejan y permitan que otras imágenes; recordadas, inventadas, imaginadas, sentidas, proliferen. Tal vez la apuesta ha sido crear una coreografía *más-que*, en donde lo fantasmagórico, la performance en vivo, lo ficcional, el entorno, la historia, conformen, a través de procedimientos poéticos, un ecosistema suscitador de virtualidades.

Es importante también volver a decir que esta investigación está hecha desde un pensar-hacer-sentir desde la danza. Ya que bailar, moverse, sentir-moviéndose, es estar en relación con lo múltiple. Y aquí cabe preguntarse cómo las experiencias propias de nuestro campo pueden afectar las composiciones transdisciplinarias y contribuir a generar nuevas formas de conocimiento.

Durante esta investigación he desplegado un camino de varias vertientes, que en los últimos años se ha manifestado en este texto y en la co-creación de la obra *2032*, pero hay mucho *más-que*, y sobre todo preguntas que aún persisten en mi práctica docente y artística: ¿Cómo investigamos en el arte? ¿Cuáles son nuestras metodologías emergentes, inmanentes? ¿Qué especificidad trae el pensamiento coreográfico en nuestras investigaciones? ¿Qué formas singulares de conocimiento produce la danza en el ámbito académico?

Por otro lado, hablar de un proceso es avivar otros, y en ese discurrir aparecen con fuerza algunas ideas que se repiten y siguen pulsando la creación, siempre con cierto asombro, ya que nunca sabremos realmente el alcance de lo que una investigación-creación hace. Pero, lo cierto es que lo que hemos hecho tiene múltiples pliegues y despliegues, y estos tienen la potencia de aparecer como “imágenes luciérnagas” (Didi Huberman) para recordarnos o anticipar lo que aún está por venir; ya que como dice Mariana Rodríguez: "allí donde la experiencia carezca de sentido, aparece la luciérnaga para inquietar la posición del sujeto y recordarle la importancia de los pequeños gestos" (2017, p. 61).

La obra, aún en su experiencia solitaria, no deja de ser un ejercicio hecho por un colectivo (los co-creadores de la obra), que busca resonar en otros colectivos (público, caminantes en la calle).

Este proceso comenzó a imaginarse en una crisis, en un momento donde las relaciones humanas estaban transformándose, perdiendo vínculos que parecían ser vitales. En estos contextos, y hoy afrontando nuevas crisis –aún más brutales– una se pregunta por el sentido de la creación; y me animo a decir que lo que nos convoca a seguir es poder crear marcos para imaginar juntxs, donde sea posible torcer, inventar, revivir los tiempos, doblar, dislocar las imágenes.

REFERENCIAS

- Abderhalden Cortés, Rolf. (2020) Volar como colibrí mientras arde la selva,
Revista de Artes Escénicas y Performatividad. (Vol. 11, Núm. 18)
- Assunção, F. O., Frieder, E., Garibaldi, M., Paez Vilaró, C., Puga, B., Roldán, W. (2001). *La danza en Uruguay*. Ediciones de la Plaza.
- Agamben, G., Zizek, S., Nancy, J. L., Berardi, F., López Petit, S., Butler, J., ... & Preciado, P.B. (2020). Sopas de Wuhan. *Pensamiento contemporáneo en tiempos de pandemias*. ASPO.
- Arregui, M. (2025) Un balazo en la cara de Santos y las presidencias de Máximo Tajes y Julio Herrera y Obes, *Montevideo Portal*.
<https://www.montevideo.com.uy/El-nacimiento-del-Uruguay-moderno/Un-balazo-en-la-cara-de-Santos-y-las-presidencias-de-Maximo-Tajes-y-Julio-Herrera-y-Obes-uc9116>
- Bardet, M. (2021). *Una paradoja moviente: Loïe Fuller*. Eduvim.
- Barrio, M. L., Mapfre, F., & Madrid, E. (Eds.). (2009). *La danza de los colores: en torno a Nijinsky y la abstracción*. Fundación Mapfre.
- Bishop, C. (2025) *Atención trastornada*, Caja Negra.
- Bordeleau, É., Pape, T., Rose-Antoinette, R., & Szymanski, A. (2017). *Nocturnal fabulations: Ecology, vitality and opacity in the cinema of Apichatpong Weerasethakul*. Open Humanities Press.
- Borgdorff, H. (2010). El debate sobre la investigación en las artes. *Cairon: revista deficiencias de la danza*, 13, (pp 25-46).
- Bourriaud, N. (2022). *Postproducción*. Adriana Hidalgo Editora.
- Calderón, A. S. (2020). *La performatividad de las imágenes*. Metales pesados.
- Calderón, A. S. (2022). *Imaginación material*. Metales pesados.

- Cardiff, J. (2016) Open House Lecture: Janet Cardiff, “An Overview of Installations and Walks” Harvard University. https://www.youtube.com/watch?v=MW_NOKFwywM
- Cardiff Miller, (2012) *Alter Bahnhof Video Walk*:
[https:// cardiffmiller.com/walks/alter-bahnhof-video-walk/](https://cardiffmiller.com/walks/alter-bahnhof-video-walk/)
- Careri, F. (2014). *Walkscapes: el andar como práctica estética*. Editorial gg.
- Certeau, M. (2000). *La invención de lo cotidiano: artes de hacer*. Universidad Iberoamericana.
- Deleuze, G. (1996) *Crítica y clínica*. Editorial Anagrama.
- Deleuze, G. (2018). *Cine II: Los signos del movimiento y el tiempo*. II. Cactus.
- Deleuze, G. (2018). *Cine: Verdad y tiempo: potencias de lo falso*. III. Editorial Cactus.
- Didi-Huberman, G (2025) Conferencia inaugural de la exposición *En el aire conmovido*
 Recuperado el 17 de abril 2026 de:
<https://www.cccb.org/es/multimedia/videos/georges-didi-huberman/247798>
- Didi-Huberman, G (2012). *Supervivencia de las luciérnagas*. Abada.
- Didi-Huberman, G. (2015). Vuelta-revuelta. Eisenstein, el pensamiento dialéctico frente a las imágenes. *Estudios Curatoriales*, (3).
<https://revistas.untref.edu.ar/index.php/rec/article/view/682>
- Fisher, M (2018) *Los fantasmas de mi vida*. Caja Negra.
- Fisher, M (2018) *Lo raro y lo espeluznante*. Alpha Decay.
- Garcés, M. (2009). Visión periférica. Ojos para un mundo común. *Arquitecturas de la mirada*, (pp 77-96).
- Hernández, A. (2023) *Las poéticas del andar vagando en el exilio Reflexiones en torno a una práctica artística a la distancia*, VI Seminario Internacional de Investigación en Arte y Cultura Visual (SIPACV) des-obediencia (pp 476-485)
<https://seminarioculturavisual.fav.ufg.br/p/50767-2023-vi-sipacv>

- Hernández, A. (2025) *Una especie de retrato*, Investigación en Prácticas Escénicas y Cultura Visual I Congreso Internacional ARTEA. (pp 93-100)
<https://archivoarte.uclm.es/contextos/congreso-de-investigacion/>
- Hernández, A. (2023) *Desbordes escénicos*
<https://cloud.enba.edu.uy/index.php/s/o9QPfkb27yDJNxK>
- Lapoujade, D. (2022). *Las existencias menores*. Cactus.
- Lepecki, A. (2021) 9 variations on things and performance. In *Performance and Posthumanism: Staging Prototypes of Composite Bodies* (pp. 51-59). Cham: Springer International Publishing.
- Montero Zorrilla, P (1988) *Montevideo y sus teatros*. Editorial Monte Sexto.
- Manning, E. (2009). *Relationscapes: Movement, art, philosophy*. mit Press.
- Manning, E (2014). Wondering the world directly—or, how movement outruns the subject. *Body & Society* 20(3-4), (pp.162-188).
- Manning, E (2025) *El gesto menor*. Cactus.
- Massumi, B. (2002) *Parables for the virtual. Movement, Affect, Sensation*. Duke University Press.
- Massumi, B. (2011) *Semblance and event. Activist Philosophy and the Occurrent Arts* . The MIT Press.
- Mayrata, R. (2024). *Fantasmagoría: Magia, terror, mito y ciencia*. La Felguera.
- Peeters, J (2022). *And then it got legs: Notes on dance dramaturgy*. Varamo Press.
- Pelbart, P., P. (1998). *O tempo não-Reconciliado*. Editora Perspectiva.
- Pérez Royo, V., Sánchez, J. A., Dias, C., Foster, S. L., Alba Rico, S., Corral, I., ... & Greiner, C. (2016). *Componer el plural: escena, cuerpo, política*. Institut del Teatre; Mercat de les Flors; Ediciones Polígrafa.

- Ramachandran, V. S., & Rogers-Ramachandran, D. (1996). Synaesthesia in phantom limbs induced with mirrors. *Proceedings of the Royal Society of London. Series B: Biological Sciences*, 263(1369), (pp. 377-386).
- Rodriguez, M. (2017) La imagen-luciérnaga: una aproximación al trabajo de Georges Didi-Huberman sobre la resistencia política y la estética de las imágenes supervivientes. *Estudios de Filosofía*, vol. 15 (pp. 52-71).
- Rolnik, S. B. (1987). *Cartografia sentimental da América: produção do desejo na era da cultura industrial*.
- Rey, J., & Granese, A. (2019). La cartografía como método de investigación en psicología. *Psicología, Conocimiento y Sociedad*, 9(1), (pp. 221-245).
- Ross, C. (2013) Janet Cardiff and George Bures Miller, Alter Bahnhof Video Walk, The Affective Historicization of Public Spaces, *Ciel variable 95 – CYBER / ESPACE / PUBLIC*, Recuperado el 17 de abril de 2026 de:
<https://cielvariable.ca/en/issues/ciel-variable-95-cyber-espace-public/janet-cardiff-and-george-bures-miller-alter-bahnhof-video-walk-christine-ross-the-affective-historicization-of-public-spaces/>
- Smith, J (1976) *The Girl Chewing Gum*:
<https://johnsmithfilms.com/selected-works/the-girl-chewing-gum/>
- Souriau, É. (2017). *Los diferentes modos de existencia*. Cactus.
- Steyerl, H. (2014). *Los condenados de la pantalla*. Caja Negra (pp 33-49).
- Warburg, Aby. (2010) *Atlas Mnemosyne*. Ed. Akal.

ANEXO I

Gráfica de la obra, diseño VENADO:



ANEXO II

Documentación del backstage y de la obra *2032* por Martín Batallés (2026):

