Tomar el control del flujo. *Live cinema* en la mutación digital

Taking Control of the Flow: Live Cinema in the Digital Mutation

Tomar o controle do fluxo. Live cinema na mutação digital

Manuel Luque Muñoz[1]
ORCID: 0009-0002-2864-285X

[1]Universitat Pompeu Fabra, España.
Correspondencia: manuluque32@gmail.com

Recepción: 06/10/2024
Revisión: 18/04/2025
Aceptación: 25/04/2025

RESUMEN. El *live cinema* es una práctica que fusiona las artes audiovisuales con las prácticas performativas. Aun estando mediada por las nuevas tecnologías digitales, produce una experiencia colectiva, un momento singular, efímero e irreproducible. Partiendo del concepto de pliegue como la forma idónea para describir esta práctica, se estudia la búsqueda estética o el motor creador que comparten artistas dentro de esta corriente, encontrándolo en las relaciones que establecen entre los flujos digitales y la realidad corpórea. El *live cinema* quedaría determinado, no solo como un pliegue entre el lenguaje cinematográfico y nuevas formas de creación audiovisual en la era digital, sino también como una práctica enfocada en explorar nuevas posibles formas de relacionarnos con el flujo de datos digitales.

Palabras clave: medios digitales; cine; artes visuales; artes escénicas; creación artística; estética.

ABSTRACT. Live cinema is a practice that merges audiovisual arts with performative disciplines. Although mediated by new digital technologies, it generates a collective experience—one that is singular, ephemeral, and unrepeatable. Using the concept of the fold as an apt metaphor to describe this practice, this article explores the aesthetic pursuit or creative drive shared by artists working within this field. This pursuit is found in the dynamic relationships they establish between digital flows and corporeal reality. Live cinema is thus defined not only as a fold between cinematic language and new forms of audiovisual creation in the digital age, but also as a practice aimed at exploring new ways of engaging with the flow of digital data.

Keywords: digital media; film; visual arts; performing arts; artistic creation; aesthetics.

RESUMO. O *live cinema* é uma prática que funde artes audiovisuais com práticas performáticas. Mesmo sendo mediada pelas novas tecnologias digitais, produz uma experiência coletiva, um momento singular, efêmero e irreproduzível. Partindo do conceito de dobra como forma ideal de descrever essa prática, estuda-se a busca estética ou o motor criativo compartilhado pelos artistas dessa corrente, encontrando-a nas relações que estabelecem entre os fluxos digitais e a realidade corporal. O *live cinema* seria determinado não apenas como uma dobra entre a linguagem cinematográfica e novas formas de criação audiovisual na era digital, mas também como uma prática focada na exploração de novas formas possíveis de nos relacionarmos com o fluxo de dados digitais.

Palavras-chave: meios digitais; cinema; artes visuais; artes cênicas; criação artística; estética.

ISSN (en línea): 0797-3691
doi: 10.22235/d.v39.4287

Introducción

La posibilidad de que una película sea distinta en cada exhibición. Esta es la idea que ha impulsado esta investigación desde mi primer acercamiento a la práctica del *live cinema*. Puede ser problemático entender la performatividad como un elemento del lenguaje cinematográfico, pero esta idea tiene la fuerza suficiente para expresar la mutación o transformación que el *live cinema* representa para la imagen cinematográfica tradicional.

En textos como *Live Cinema Unraveled* de Timothy Jaeger (2005) o *The Practice of Live Cinema* de Mia Makela (2008) existe una voluntad evidente de separar el *live cinema* o el *vjing* de lo cinematográfico; una voluntad de encumbrar el *live cinema* como forma única y completamente novedosa. Por muy originales que puedan parecer las formas del *live cinema*, no se puede olvidar todo un pasado de artistas y movimientos, ligados siempre a avances tecnológicos, que apuntaban hacia los mismos lugares que ahora ocupan prácticas que pueden agruparse bajo esta terminología. Su pasado artístico y tecnológico bien podría rastrearse desde prácticas precinematográficas como la linterna mágica o las fantasmagorías, tal y como lo explica Blanca Pérez Bustamante en su tesis *El vj y la creación audiovisual performativa* (2010, pp. 47-65). Desde otro punto de vista, Nicole Brenez (2014/2019, p. 17) analiza la tradición de un cine que nunca se conformó con reducirse a la habitual monoproyección en una sala específicamente diseñada para ese propósito, partiendo en este caso del *cinéorama* de Raoul Grimoin-Sanson de 1900, que presentaba un sistema de multiproyección de 360 grados desde la cesta de un globo aerostático. Dicho pasado incluye también toda la historia de la *visual music* que, antes de la actual proliferación de conciertos audiovisuales, tuvo grandes momentos de experimentación con el cine abstracto.

Este camino encuentra un punto culminante en la vanguardia artística de los años sesenta y setenta. Concretamente, en las teorías que Gene Youngblood defendió en *Expanded Cinema* (1970) durante la eclosión del videoarte, por las cuales el término cinematográfico puede entenderse como abarcativo de todas las formas de imagen en movimiento. Youngblood utilizó el término "cine expandido" para referirse a esas formas audiovisuales en las que veía un deseo del cine de salirse de sí mismo. Es el mismo camino que deriva en las múltiples y heterogéneas formas audiovisuales contemporáneas mediadas por las tecnologías digitales: *vjing* en clubs o *raves*, instalaciones audiovisuales en museos o exposiciones, *video mapping* sobre edificios y espacios públicos, conciertos audiovisuales... Todas estas experiencias forman parte del lenguaje cinematográfico, de la misma manera que las prácticas videoartísticas lo hacían para Youngbloood en los años setenta.

Jaime Munárriz Ortiz (2013, p. 155) excluye del *live cinema* aquellas obras exclusivamente centradas en la generación de imágenes plasticistas o en la síntesis de imagen y sonido que no desarrollan cuestiones sobre el tiempo, la narratividad o el lenguaje audiovisual. Por su parte, César Ustarroz (2010) apunta en la dirección opuesta a las diferenciaciones hechas por Munárriz Ortiz. En el libro *Teoría del Vjing, realización y representación audiovisual a tiempo real*, Ustarroz entiende las prácticas del *vjing* y del *live cinema* como dos caras de la misma moneda. Descarta el supuesto menosprecio del *vjing* respecto del *live cinema* por la pertenencia del primero al espacio del club, usualmente menos aceptado como espacio de creación artística, y recuerda que la fenomenología de ambas prácticas y su *modus operandi* son casi similares, exceptuando factores tan subjetivos como el alcance artístico de cada acción o el contexto en el que se ejecutan (Ustarroz, 2010, p. 58). En esta visión unificadora, Ustarroz acaba por agrupar *vjing* y *live cinema* en una misma definición, la cual se acerca al uso que se hace en esta investigación del término *live cinema*:

> Aquellas acciones performísticas que construyen y representan un discurso visual o audiovisual a tiempo real en el que la improvisación y la interactividad en la ejecución de este tipo de tareas permite una interacción o diálogo entre banda sonora e imágenes persiguiendo la construcción de un objeto audiovisual completo y cargado de significado (Ustarroz, 2010, p. 62).

En un camino similar, las investigaciones de Holly Willis en *Fast Forward, the Future(s) of the Cinematic Arts* (2016) presentan una concepción del término *live cinema* más abierto que el de Munárriz Ortiz. Además, Willis describe al *live cinema* como una práctica que favorece la fusión

doi: 10.22235/d.v39.4287
Dixit, 39, enero-diciembre 2025, e4287 :: 02

de diferentes prácticas artísticas y el desdibujamiento de las fronteras que normalmente separan prácticas como el cine, el teatro, la música o la pintura. A raíz de este pensamiento, podría entenderse que el camino a seguir en esta investigación se aleje de premisas que distingan unas obras de otras por prestar más atención a su pertenencia a una u otra práctica artística. Especialmente cuando, al analizar el *live cinema*, se descubren propiedades y características que orientan su definición en el sentido contrario.

Al centrar la atención en el lenguaje audiovisual que todas estas prácticas actuales comparten, esta investigación se acerca más a los pensamientos unificadores de Ustarroz o Willis que a la tendencia separatista de Munárriz Ortiz. De aquí en adelante, se utiliza el término *live cinema* como una nomenclatura que abarca las numerosas formas de la imagen audiovisual en la era digital donde la performatividad y la actuación en directo sustituyen al tradicional montaje único e invariable. Incluso en esas obras de carácter puramente esteticista de las que habla Munárriz Ortiz podría rastrearse un pasado que derivase en corrientes como la *visual music* o el cine abstracto. Sin un análisis concreto de la intencionalidad artística de cada obra o de la posición concreta de esta respecto del lenguaje cinematográfico, las características que unen a estas prácticas son mucho más numerosas que las que las separan.

En las heterogéneas prácticas videoartísticas de los años setenta, que ejemplificaban cambios profundos respecto del cine tradicional, Gene Youngblood (1970) partía del lenguaje cinematográfico como denominador común de todas ellas, para poder estudiar la evolución que suponía realmente la eclosión de estas nuevas formas y el uso de nuevas tecnologías para el término *cinematográfico*. Las prácticas agrupadas bajo el término *cine expandido* pertenecen a formas y contextos muy distintos, pero comparten un mismo rumbo hacia terrenos tradicionalmente alejados del lenguaje cinematográfico, ese "deseo del cine de salirse de sí mismo" ya mencionado del que hablaba Youngblood. Es aquí donde reside la razón de ser de esta investigación: encontrar ese "deseo" o esa búsqueda compartida por las obras y artistas de *live cinema*, definir el lugar que ocupa el *live cinem*a respecto del lenguaje cinematográfico tradicional, identificar el aspecto de la sociedad actual del que procede la actual proliferación de este tipo de prácticas y entender las inquietudes o necesidades a las que tratan de responder este tipo de expresiones culturales.

Esta investigación estudia el punto en común de estas prácticas actuales, así como el contexto sobre el que se edifican y los nuevos senderos de creación artística que representan, y encuentra el nexo entre todas ellas en la relación que mantienen con las herramientas y los flujos digitales. A raíz de las ideas desarrolladas por Anna Munster en *Materializing New Media: Embodiment in Information Aesthetics* (2006) para describir la estética digital a partir del concepto de *pliegue*, originalmente planteado por Gilles Deleuze en *El pliegue, Leibniz y el Barroco* (1989), se encuentra en este término, el pliegue, una forma idónea para describir la práctica del *live cinema*. Así, a través del estudio de diversas obras y artistas, y recurriendo a textos de Armando Andrade Zamarripa (2016, 2019), Holly Willis (2009, 2016), Erika Balsom (2014), David Fodel (2013), Kamil Lipiński (2018) o Michael Lew (2004), se logra presentar el *live cinema* como un pliegue entre el lenguaje cinematográfico y las nuevas formas de la imagen digital, pero también como un pliegue entre la realidad corpórea y la experiencia estética digital.

Siguiendo las reflexiones de Franco Berardi en *Fenomenología del fin: sensibilidad y mutación conectiva* (2017) acerca de la mutación digital que experimenta la sociedad en las últimas décadas, se logra posicionar al *live cinema* como una práctica en conflicto con dicha mutación: mientras que es inherente a ella por la íntima relación que mantiene con el mundo digital, produce experiencias colectivas e irrepetibles contrarias a la reproductibilidad necesaria para la transmisión digital. De nuevo la forma del pliegue se torna idónea para describir dicha propiedad. En este sentido, se puede entender que el *live cinem*a ejemplifica la multiplicidad de las relaciones que podemos establecer con el código digital, facilitando su entendimiento al representarlas sobre un escenario.

Esta práctica artística pone de relieve la fascinación resultante de los encuentros entre la corporeidad y los flujos digitales. Tomar el control de ese flujo hiperacelerado e inhumano se torna en un acto artístico, articulado en la forma de un pliegue digital, de gran relevancia para comprender las nuevas formas relacionales que se producen en nuestros encuentros con las tecnologías digitales, para abandonar el estático binarismo tradicionalmente asociado a las relaciones corpóreo-digital.

doi: 10.22235/d.v39.4287
Dixit, 39, enero-diciembre 2025, e4287 :: 03

Experimentar la navegación

En *The Tulse Luper VJ Performance,* Peter Greenaway (2006) remezcla en directo las imágenes de su trilogía *The Tulse Luper Suitcases* (Greenaway, 2003, 2004, 2005) junto a Dj Radar, Serge Dodwell, encargado de mezclar la banda sonora. Greenaway utiliza la multipantalla como formato de proyección, adaptando la distribución de estas a cada espacio donde se realiza la performance. Para el control de los materiales, Greenaway emplea grandes pantallas táctiles con un *software* creado específicamente para el proyecto por BeamSystems. Se trata de una remezcla en vivo de imágenes de las películas preexistentes, lo que representa la divergencia del *live cinema* respecto del cine convencional al modificar el concepto tal vez más inherente al cine, el montaje. Tal y como explica Andrade Zamarripa (2016), el *live cinema* es un cine liberado del montaje que impone una versión única para su exhibición, ahora este ensamblaje se da *en vivo* (p. 85). El propio Greenaway lo explica así en una entrevista previa a una de sus performances audiovisuales: "El cine es un medio del pasado. Cada vez que ves el hundimiento del Titanic es igual. Quiero crear una especie de hundimiento del Titanic que cada vez que lo veas sea diferente" (NOTV, 2009, 00:05:20).

La trilogía original de Greenaway se ha convertido ahora en una obra cuyo montaje varía en cada exhibición. Lo realmente importante no es el aspecto final de la obra, sino experimentar la navegación, es decir, su creación en el presente más inmediato, porque el resultado será distinto en cada ocasión. La irreproductibilidad exacta de la obra no se debe exclusivamente a las acciones de montaje a tiempo real, a través de las cuales la interpretación y la improvisación de los artistas modifican la obra en cada actuación, sino que obedece también a la fusión entre las dinámicas audiovisuales y las dinámicas escénicas o performativas. La imagen resultante es un híbrido entre las imágenes proyectadas y la imagen de los artistas, elevados y visibles para el público, ejecutando acciones en tiempo real. La obra no será igual cada vez que se represente, no solo porque el montaje será distinto, sino que, al visibilizar los gestos de los artistas, se pone el foco en la performatividad de la representación. Es el lenguaje cinematográfico en la dinámica de una actuación musical.

La performance audiovisual *Somatic Suspension* (Corral & Alonso, 2021) es idónea para describir las relaciones con el flujo digital que presenta el *live cinema*. Las piezas musicales de Hara Alonso, procedentes de su álbum homónimo de 2021, junto a los visuales generativos de Alba G. Corral, se presentan en forma de concierto audiovisual, y conectan con la performance de Greenaway en múltiples aspectos: los artistas y las acciones que desempeñan se muestran visibles para el público, al fusionar la imagen cinematográfica con la imagen escénica, el proyecto asume la hibridez de formas y prácticas y está completamente mediado por las nuevas tecnologías digitales. Los visuales de Alba G. Corral nacen de una estética profundamente digital y el trabajo que plantea en escena muestra la gran variedad de relaciones que se pueden establecer entre las acciones corporales y el código digital en las prácticas audiovisuales contemporáneas. El término *generativos* en los visuales de Corral hace referencia al proceso de diseño y creación de las imágenes, donde el artista no diseña el aspecto definitivo de la obra, sino el software o el código informático que determina las condiciones sobre las que se crearán o se desarrollarán las futuras imágenes. Esta indeterminación libera a las imágenes de un montaje preexistente y propone unas imágenes únicas y exclusivas para cada representación que se constituyen como tal únicamente durante el presente inmediato de la actuación. Alonso presenta sus composiciones, que poseen una estructura y una forma predeterminada, añadiendo los matices procedentes de la interpretación en directo. Del mismo modo, Corral trabaja con unas figuras y unos códigos prediseñados que las acciones performativas en tiempo real modifican en función de las emociones y las dinámicas únicas que presenta cada actuación. En este caso, Corral utiliza un lápiz y una tableta digital que le permite dirigir la dirección, el movimiento o la forma que toman los visuales generativos de la misma manera que cualquier persona puede dibujar sobre un folio en blanco.

En *The Tulse Luper VJ Performance*, el material preexistente presentado en directo con acciones a tiempo real corresponde a las imágenes de las películas previas que Greenaway organiza, estructura y diseña para la dinámica que planea seguir durante la performance. En *Somatic Suspension*, los materiales y las estructuras planificadas de antemano no se corresponden únicamente con imágenes. Lo que Corral prepara y diseña antes de la actuación incluye también los algoritmos y códigos digitales que darán vida a las imágenes y que permitirán moldearlas

doi: 10.22235/d.v39.4287
Dixit, 39, enero-diciembre 2025, e4287 :: 04

en tiempo real. Aunque parezcan caminos distintos, los trabajos de Greenaway y Corral en estas obras pertenecen a un mismo pensamiento y están dirigidos al mismo objetivo: desarrollan planteamientos inherentes a la nueva estética digital encaminados a crear experiencias performativas audiovisuales compartidas e irreproducibles. Aquí es donde se centra realmente esta investigación, en el punto donde la precisión milimétrica y la abstracción incorpórea de los procesos digitales entra en contacto con el gesto inexacto y la experiencia continua de las acciones corporales humanas; en el punto donde la transmisión hiperacelerada del flujo digital entra en contacto con la irreproductibilidad de un evento efímero.

Vector barroco-digital

Anna Munster (2006) anhela una estética digital que trascienda la ya asumida incorporeidad y desmaterialización de la información digital: "¿Y si desarrolláramos una genealogía diferente para las relaciones digitales con la máquina que nos permitiera tener en cuenta el cuerpo, la sensación, el movimiento y condiciones como el lugar y la duración?" (p. 3). Para ello, Munster recurre a los espacios y el pensamiento propios del Barroco, conectándolos con la contemporaneidad, con el objetivo de definir más acertadamente una estética digital, entendida como una reverberación que envuelve y es envuelta por las inflexiones barrocas de las relaciones entre cuerpos y técnicas (Munster, 2006, p. 7). Este vector barroco-digital permite anular los clásicos pares binarios que suelen definir la estética digital: físico-virtual, real-hiperreal, hombre-máquina... La abolición de dicho binarismo procede de la manera en que en el Barroco "el mundo y el yo, el pensamiento y la percepción sensorial, la ciencia y la materia no se distinguen como sustancias separadas, sino que emergen de forma seriada" (Munster, 2006, p. 44).

Munster moviliza la noción de *pliegue* desarrollada por Gilles Deleuze, centrándose exclusivamente en la lectura que hace Deleuze de la perspectiva barroca sobre la materia y los cuerpos. Según Deleuze (1989), el pliegue es un movimiento-estructura que responde al modo en que el pensamiento barroco organizaba la materia, que es a la vez continua y diferenciada. Para explicar el pliegue, Munster (2006, p. 7) recurre a la proposición de Deleuze de imaginar cómo un pliegue reorganiza un trozo de papel: cambia la superficie, la dirección y el volumen del papel, marca puntos de inflexión, distingue áreas de la superficie entre sí y conecta un lado de un área inflexionada con otra. El pliegue barroco que Deleuze veía en el entrelazamiento de los distintos campos y artes, como la pintura inundando la arquitectura y viceversa, en los lazos entre la ciencia y las pasiones o entre la materia y los cuerpos, Munster lo encuentra en las relaciones entre materialidad e información del contexto digital contemporáneo: "Debemos tratar la materia de los seres humanos y la materialidad de las tecnologías como proposiciones abiertas que están continuamente en proceso de hacerse y deshacerse" (Munster, 2006, p. 13).

En el proceso de adaptación de los cuerpos al flujo digital hiperacelerado e incorpóreo, existen movimientos convergentes y divergentes, momentos donde el cuerpo y el flujo se acercan en la aceleración y momentos donde las capacidades de uno chocan con las del otro, provocando discontinuidades o alejamientos. Estos encuentros entre lo corpóreo y lo informático continuos-discontinuos, convergentes-divergentes, son perfectamente definidos por la forma del pliegue. Las relaciones con la tecnología implican un factor diferencial que se opone a la noción de dos mundos opuestos que colisionan. Este valor diferencial del pliegue es intrínseco a las "negociaciones entre el flujo continuo y dinámico de la vida orgánica y los ritmos discretos y las velocidades inhumanas de la temporalidad informática" (Munster, 2006, p. 19).

Un pliegue digital

Según Munster (2006), los espacios heterogéneos de exhibición barroca han transmutado hoy en nodos enteros de espacios de experiencia: la conciencia y la pérdida del sentido propioceptivo del espacio, la búsqueda de objetivos y el comportamiento intencionado en la búsqueda de información (y el paseo serpenteante por avenidas de información sin sentido pero intrigante basada en datos), el aquí y ahora real del cuerpo de un usuario manipulando interfaces y un entorno virtual en el que el tiempo parece alargarse eternamente. Todos estos nodos se unen y se dividen en una única experiencia digital (Munster, 2006, p. 6). Para estudiar la estética digital, Munster se centra en aquellas prácticas que giran en torno al pliegue entre la corporeidad y el código informático. En las obras de

doi: 10.22235/d.v39.4287
Dixit, 39, enero-diciembre 2025, e4287 :: 05

live cinema anteriormente citadas —Greenaway-Dodwell, Alonso-Corral— el valor diferencial del intervalo que se despliega y se pliega de una manera determinada en cada ocasión, se ve reflejado en la forma en que cada uno de los artistas se relaciona con las tecnologías digitales. Se puede entender aquí porque el *live cinema* ejemplifica esas prácticas que busca Munster para hablar de la relación entre el cuerpo y lo digital; el *live cinema* representa esos "pliegues contemporáneos que nos atraen a la vez que nos diferencian marcadamente del universo informático" (Munster, 2006, p. 33).

Munster (2006) analiza la encarnación digital como el modo en el que concebimos o experimentamos los cuerpos en el flujo digital, esforzándose siempre en trascender la idea de un cuerpo desincronizado con la aceleración absoluta del código y el tiempo digital. Cuando se traslada la corporalidad al campo de la programación, esta se ve afectada por la abstracción espacio-temporal producida por la aceleración infinita del flujo digital, al mismo tiempo que el entorno digital sufre una adaptación en la que debe traducirse a la realidad sensorial cotidiana. El *live cinema*, producto artístico de estos encuentros humano-digital, explora la oscilación entre polaridades con la que Munster (2006, pp. 63-64) explica nuestras interacciones con los flujos de información digital: En un extremo está el movimiento de duplicar o reproducir la imagen corpórea, la sensación y la acción, como el que encontramos en los juegos de ordenador. En el otro extremo está la escisión de aspectos de la actividad corpórea de la vida cotidiana a través de, por ejemplo, muchas formas de actividad en línea. En estas, la atención cognitiva, la repetición motora sensorial (pulsar continuamente un cursor, por ejemplo) y la absorción afectiva separan al interactuante del entorno físico inmediato y cotidiano. La encarnación digital es un proceso continuo de interacciones entre la corporalidad y el código que se rige por una lógica de diferenciación; por tanto, es un modo diferencialmente producido de vivir o experimentar el cuerpo y se constituye a través del intervalo plegado que se extiende y se abre cuando los tiempos de la materia orgánica entran en relación con las velocidades de la información. Lo diferencial que define este intervalo se ve representado en las distintas modulaciones de pliegue corpóreo-digital que ofrece cada práctica de *live cinema*; se despliega de cierta manera en *The Tulse Luper VJ Performance*, en *Somatic Suspension* lo hace de otra, pero en ambas se asiste a la puesta en escena de las convergencias y divergencias entre el código digital y la realidad corpórea.

Holly Willis (2016, p. 68) define los tres aspectos más relevantes comunes a todas las obras de *live cinema*. En primer lugar, se pone especial atención a la interacción en directo entre la obra de arte, el intérprete y el público, lo que al mismo tiempo muestra ese deseo de singularidad y especificidad del acontecimiento. En segundo lugar, se cuestionan las formas y los límites de las distintas prácticas artísticas e invita a la difuminación de las fronteras entre el cine, la música, la performance, la pintura o el teatro. En tercer lugar, las obras a menudo juegan con la tensión entre la liquidez de la información y la materialidad de las cosas que nos rodean. Se mueven entre la sensación de que existimos en un mundo caracterizado no por coordenadas espacio-temporales fijas, sino por una experiencia móvil y acelerada de fluidez y flujos, y sin embargo podemos sentir las sillas en las que estamos sentados durante la representación. Este último punto define el *live cinema* como un pliegue corpóreo-digital, pero el conjunto de los tres muestra la liminalidad como una propiedad intrínseca a dicha práctica. El territorio del *live cinema* es el umbral, el paso, la frontera. Este umbral abandona la forma de puerta bidireccional y se presenta como un pliegue entre lo corpóreo y lo digital, entre lo humano y lo informático, entre lo escénico y lo cinematográfico, entre liquidez y materialidad, entre lo reproducible y lo singular. Este pliegue se experimenta a través del compromiso de los cuerpos con las nuevas tecnologías donde se pasa de un estado a otro con la fluidez o la liquidez propia de la era de la comunicación digital. Las obras de *live cinema* proponen este proceso como un espectáculo artístico y, tal y como señala Willis (2016), en lugar de experimentar una sensación de frustración o alienación, la dualidad es placentera. Ya no nos conformamos con una mera historia, sino que cuestionamos la máquina y las formas en que interactúan lo humano y lo no humano, y nos complace -aunque quizá nos angustie- la difuminación de los límites. Ese placer radica en el asombro o la espectacularización resultante de la fusión entre el cuerpo y el medio digital (Willis, 2016, pp. 76-79), una fusión que el *live cinema* presenta sobre un escenario, pero que experimentamos cada vez más en nuestro día a día.

doi: 10.22235/d.v39.4287
Dixit, *39*, enero-diciembre 2025, e4287 :: 06

Compromiso corpóreo-digital

Semiconductor es un dúo de artistas formado por Ruth Jarman y Joe Gerhardt, cuyas propuestas giran en torno al compromiso o las relaciones resultantes de la interacción entre las nuevas tecnologías y el medio natural, que incluye los cuerpos y nuestras percepciones del entorno. Su propio discurso ejemplifica la fusión cuerpo-máquina propia de los entornos creativos digitales:

> Como artistas mantenemos una relación dinámica con el programa, influenciando el conjunto de la pieza a través de trazos en la pantalla para generar estructuras y composiciones. Hemos creado un sistema que facilita la improvisación. Interaccionar con el ordenador a través de una herramienta analógica como el dibujo confiere a las creaciones en tiempo real una cualidad artesanal, manual, humana, acentuando el compromiso entre artista y máquina. Esto encaja perfectamente con nuestra idea de expresionismo artificial, un compromiso entre el ordenador y el creador: la precisión de lo artificial combinado con la expresión humana, el elemento impredecible (Semiconductor, citado en Jiménez, 2005, p. 249).

Sus obras, que buscan el lado tangible de la experiencia digital incorpórea, pretenden desentrañar las nuevas configuraciones de la percepción, del tiempo y del espacio en la realidad digital. Además de instalaciones audiovisuales inmersivas y periodos de investigación científica en laboratorios, el dúo también ha presentado performances audiovisuales. Proyectos como *Digital Anthrax*, una actuación audiovisual digital donde Jarman y Gerhardt (2002) manipulan animaciones generadas por ordenador en tiempo real, les sirvieron para desarrollar su propio software para la actuación audiovisual en directo. *Sonic Inc. Performance* (Jarman & Gerhardt, 2004-2008) consiste en una serie de actuaciones audiovisuales dónde se muestra y se emplea el software producido por Semiconductor, colaborando con Julian Weaver, Niels Gorisse y Andrew Duff para su diseño y programación.

> Decidimos colaborar con un programador para desarrollar Sonic Inc, nuestro propio software para tocar en directo [...] En realidad, Sonic Inc es un instrumento para dibujar en tiempo real capaz de responder al sonido. No es una pieza cerrada, sino más bien una colaboración (Semiconductor, citado en Jiménez, 2005, p. 249).

A través del dibujo, con un instrumento similar al empleado por Alba G. Corral en *Somatic Suspension*, Jarman y Gerhardt crean formas y composiciones en directo a través de un mecanismo donde la máquina interpreta las señales de audio, producidas por los artistas, y las traduce en respuestas concretas animando las figuras y los entornos digitales que se proyectan en la pantalla. La distribución del trabajo entre la máquina y los artistas, la resonancia del audio en la imagen y viceversa a través de datos digitales, la fusión de la expresión artística del dibujo con la precisión aséptica de la máquina digital o la utilización de código informático para la producción de un software específico para el proyecto. Todos estos elementos reflejan el compromiso hombre-máquina, usuario-ordenador, corpóreo-digital, que implica el desarrollo de piezas de *live cinema* en la actualidad.

Estas cuestiones proponen una redefinición constante de los estatutos del cuerpo y de lo digital a través de la expresión artística. Jan Rohlf, miembro de la organización del festival Transmediale, subraya el papel del *live cinema* en este aspecto concreto de la cultura audiovisual, conectando la interacción activa entre el cuerpo y el código con el cambio y la transformación que las nuevas proposiciones estéticas digitales conllevan:

> Cuando el intérprete y la máquina interactúan nos hacemos una idea de cómo el hombre y la máquina encuentran nuevos modos de percepción que solo son posibles a través de nuestra interacción con el medio técnico. Las actuaciones de *live cinema* plantean cuestiones relevantes sobre la relación del sujeto con su entorno técnico y su papel como parte integrante del mismo (Rohlf citado en Willis, 2016, p. 86).

Imágenes mutantes

En el *live cinema*, la imagen cinematográfica queda desplazada de la posición central de la narración, transformándose al entrar en contacto con las dinámicas performativas de la actuación en directo, dando lugar a una

doi: 10.22235/d.v39.4287
Dixit, *39*, enero-diciembre 2025, e4287 :: 07

nueva configuración que Armando Andrade Zamarripa (2019) define como "imágenes mutantes".

Kamil Lipiński (2018) analiza *The Tulse Luper VJ Performance* en el artículo *The Fragmentary Narrative in the Nomadic VJ Performance by Peter Greenaway*, donde habla de "imágenes nómadas" para referirse a esas imágenes que han abandonado la exclusividad del cine convencional y habitan ahora los nuevos medios audiovisuales en los que éste se está desmantelando (Lipiński, 2018, p. 108). Lipiński recurre a Patricia Pisters para argumentar que la era digital supone la muerte de la imagen cinematográfica tal y como la conocemos. Pisters (2016) da dos posibles razonamientos a la muerte de la imagen cinematográfica. Por un lado, retoma un discurso del propio Greenaway donde fecha la muerte del cine en la aparición del mando a distancia de la televisión, poniendo el foco en la interactividad de las imágenes, una característica muy explotada por los entornos digitales que ofrecen al usuario/espectador una gama de posibilidades cada vez más amplia de interacción, personalización y customización. El desarrollo de la imagen audiovisual en el mundo digital ha dado la razón a Greenaway en este aspecto. Por otro lado, Pisters considera que "lo digital ha socavado el poder ontológico fotográfico de la imagen" (Pisters, 2016, p. 145), y cita a David Rodowick para argumentar que el cine tiene una vida virtual más allá de la muerte como información o como arte (Rodowick, 2007, p. 143). Esa vuelta de entre los muertos de la imagen cinematográfica, del otro lado del pliegue, hace referencia a la transformación que ha sufrido en su conversión al código digital. Es desde esa nueva configuración desde donde la imagen cinematográfica se relaciona con las dinámicas de las artes performativas y se reconfigura en una imagen mutante, constituida en directo durante la actuación en las piezas de *live cinema*.

La animadora, directora, diseñadora y *performer* Miwa Matreyek trabaja tanto en solitario como en conjunto con Chi-Wang Yang y Anna Oxygen con los que conforma el grupo Cloud Eye Control. Todas sus obras proponen una fusión directa de elementos del teatro, la performance y el cine. Sus trabajos consisten en proyecciones de imágenes y música pregrabadas que se transforman al entrar en contacto con el cuerpo de Matreyek o de otros *performers* durante la actuación.

En la obra que desarrolló como tesis, *Dreaming of Lucid Living*, Matreyek (2007) coloca su cuerpo entre la pantalla y el proyector, de manera que su sombra se proyecta sobra la pantalla y se funde con las imágenes y los collages animados por ordenador. En ocasiones el dispositivo acentúa las relaciones físicas y semánticas entre los visuales proyectados y el cuerpo de la intérprete y en otras se pone el énfasis en fusionar ambas formas, llegando a resultar difícil separar con claridad el cuerpo de la artista de la pantalla cinematográfica. "¿Qué es real? ¿Qué es animado? ¿Qué se proyecta? ¿Qué es sombra?" (Willis, 2016, p. 76). La voluntad de hacer tangible los procesos desmaterializados de la creación digital es una constante en los trabajos de Matreyek y de Cloud Eye Control. En *Ocean Flight* (Matreyek et al., 2005) se proyectan durante la actuación las imágenes de una persona corriendo, las cuales no han sido grabadas de antemano, sino que consisten en una retransmisión en directo de dicha acción sucediendo a un lado del escenario. Las imágenes transmitidas en directo se combinan con las acciones de otro performer junto a otras imágenes proyectadas. Como afirma Yang (citado en Willis, 2016, p. 77), la intención es, en gran medida, dar fisicidad a los medios y empezar a superponer y dar cuerpo, profundidad y presencia en vivo a los medios y al cuerpo.

La presencia del cuerpo, resaltar la imagen escénica y el carácter performativo, favorece la creación de esas imágenes mutantes, híbridos de la imagen escénica y la imagen cinematográfica. Estos procesos insisten de igual manera en el pliegue corpóreo-digital del *live cinema*, en este caso en concreto, destacan la inmediatez de las tecnologías digitales, pero moldeándolas alrededor de un cuerpo presente. Las propiedades del flujo digital son arrastradas a la realidad material, al mismo tiempo que el cuerpo y su materialidad se reconfiguran al entrar en contacto con la velocidad de ese flujo.

Como se puede apreciar en todos estos ejercicios, el *live cinema* se sirve de la mutabilidad de la imagen digital para la actuación en directo. Tal y como explican Julio César Cid Cruz y Cynthia Ortega Salgado (2013), los artistas de *live cinema* buscan generar su propio lenguaje partiendo de la herencia cinematográfica, pero desplazándola a otro punto, donde la efectividad la tenga la voluntad de manipular el video, las imágenes, los gráficos y los elementos ópticos, así como sonoros, en un tiempo presente y con un gesto performativo (Cid Cruz & Ortega Salgado, 2013, p. 7). Esta descripción se asemeja a la vuelta

doi: 10.22235/d.v39.4287
Dixit, *39*, enero-diciembre 2025, e4287 :: 08

de la imagen cinematográfica como información de la que habla Rodowick. Ahora, transformada digitalmente, la imagen es completamente moldeable y transportable por el flujo para que los artistas la manipulen a su antojo durante el directo. Su procedencia es cinematográfica, pero ahora son objetos perfectamente mutables. Andrade Zamarripa (2019) coincide con Cid y Salgado y describe el *live cinema* como un objeto artístico reproducible por naturaleza en el que los artistas atrofian dicha condición y lo doblan hacia la "autenticidad del acto" (p. 86). Esta cita sirve para explicar que Andrade Zamarripa no habla de imágenes mutantes haciendo referencia exclusivamente a la mutabilidad de la imagen digital, sino que, al insistir en el rechazo del *live cinema* por la reproductibilidad, está subrayando las relaciones resultantes del choque entre lo cinematográfico y lo performativo. De esa hibridez entre las imágenes que se proyectan y las imágenes que se crean momento a momento es de donde nace el término de imágenes mutantes. Las imágenes representativas de esta práctica son producto de la fusión de lo cinematográfico con lo performativo, y el resultado final es algo más que la combinación de las dos, se da una tercera imagen, de forma mutante y efímera, representativa de la estética de las performances audiovisuales.

Andrade Zamarripa insiste en esta dinámica de fusión para definir las imágenes mutantes y para ello recurre, entre otras, a las obras anteriormente citadas *The Tulse Luper VJ Performance* y *Dreaming of Lucid Living*. Según Andrade Zamarripa (2019, p. 89), la performance de Greenaway revaloriza el papel del artista evidenciando el papel de éste como controlador del acto audiovisual en tiempo real; en cambio, Matreyek multiplica sus roles durante la actuación colocando su cuerpo como pantalla, desarrollando una coreografía entre su sombra o su silueta y las imágenes proyectadas. Ambas propuestas son adecuadas para describir las imágenes mutantes del *live cinema* a pesar de los distintos diseños escénicos o performativos. Aun así, debido a la especificidad y la insistencia en estas dinámicas de la ejecución de Matreyek, su obra es un ejemplo más evidente del pliegue entre las narrativas cinematográficas y las narrativas teatrales o escénicas que construye la experiencia audiovisual mutante del *live cinema*. Willis (2016, pp. 77-78) describe la obra de Matreyek como un pliegue o como una continuidad entre lo virtual y lo real, donde la atención del espectador se reparte a partes iguales entre cómo se crean las imágenes y cómo el significado flota entre la narrativa representacional y su puesta en escena.

Como señala Andrade Zamarripa (2016, p. 166), el *live cinema* representa una renovadora percepción del arte cinematográfico en escena, que a su vez responde a las convergencias contemporáneas hombre-máquina al conjuntarse cuerpo y dispositivos tecnológicos, que visibiliza no solo las acciones performativas de los artistas, sino también evidencia la máquina como una mediación, como un elemento de espectacularización para generar imágenes gracias al usuario/artista como prestidigitador en escena. Matreyek evidencia la fusión de su cuerpo con las imágenes dando a luz a una imagen mutante y performativa. Pero, la ausencia de una máquina o tecnología con una presencia física sobre el escenario, al margen de los dispositivos y los soportes de proyección, podría menoscabar la percepción por parte del espectador de la máquina digital como mediación. Greenaway y Dodwell, Corral y Alonso, Jarman y Gerhardt, todos ellos están elevados sobre el público flanqueados por aparatos tecnológicos que evidencian la importancia tecnológico-mediática de la actuación; pero los gestos performativos de los artistas, limitados a pequeños movimientos con las manos sobre las pantallas o los instrumentos, casi ininteligibles para el espectador, reducen la espectacularización resultante del control de la tecnología digital en directo.

La obra *Sensor_Sonic_Sights* (Babiole et al., 2003) supone un singular punto intermedio entre la gestualidad y la espectacularización maquinal. El trío formado por Cecile Babiole, Laurent Dailleau y Atau Tanaka realiza performances audiovisuales cercanas a la *visual music* que elevan el gesto del artista sentado frente al ordenador a una performance corporal. Mediante un sistema de sensores incorporados en guantes y otros dispositivos, los gestos y los movimientos corporales de los artistas, que se colocan de pie de cara al público, son traducidos a datos digitales, asimilados por el ordenador y transformados en modulaciones de color, escala, textura y foco que actúan sobre la imagen resultante generada por el ordenador. La performatividad es aquí un gesto evidente y el espectador percibe de manera clara la conexión entre las acciones del artista y los visuales y sonidos generados. De nuevo, la forma del pliegue describe la obra: un pliegue entre la imagen cinematográfica y la

doi: 10.22235/d.v39.4287
Dixit, 39, enero-diciembre 2025, e4287 :: 09

actuación musical que ofrece como resultado esa imagen híbrida o mutante, y un pliegue entre la corporeidad y el flujo digital, representado en la duplicación de los gestos corporales en las órdenes virtuales.

Vivacidad

Los análisis de Erika Balsom (2014) y David Fodel (2013) destacan la vivacidad y la performatividad en el *live cinema*, aclarando dónde reside realmente la fuerza de estos elementos y las necesidades a las que responden. Primero, David Fodel utiliza la vivacidad del *live cinema* como marco clasificatorio de las distintas obras. Debe entenderse *vivacidad* como un sinónimo de performatividad, tal y como se entiende por su nomenclatura en inglés *liveness*:

> La idea de la vivacidad de una actuación audiovisual se sitúa en un continuo que, en un extremo, se relaciona con el cine, donde un público pasivo e incorpóreo se sienta a contemplar una presentación de sonido e imagen fija en su contenido, hasta el otro extremo, donde es evidente que un intérprete vivo está representando alguna secuencia de movimiento encarnado, que puede asignarse directamente al sonido y la imagen que se despliegan dentro de un espacio fijo o variable, y con la participación activa del público (Fodel, 2013, pp. 5-6).

Fodel (2013, p. 6) se encarga de señalar que la vivacidad del propio evento supera cualquier necesidad de que cada uno de los participantes —artistas y público— muestre cualquiera de los comportamientos que podríamos asociar típicamente con la "actuación"; existe una vitalidad colectiva, construida a través de la interacción entre público e intérprete, integrada en el propio evento. De esta forma, es irrelevante si el espectador conoce hasta qué punto o de qué manera el artista está interviniendo técnicamente en la actuación. Lo importante reside en la experiencia colectiva y compartida de estos eventos. El evento puede ser grabado y posteriormente reproducido, pero no puede ser repetido, porque no consiste en una obra acabada, sino en una experiencia efímera de creación artística

En *Live and Direct: Cinema as Performing Art*, Erika Balsom (2014) disecciona la práctica del *live cinema* y explica la necesidad a la que verdaderamente responde la performatividad de esta práctica. Balsom analiza la vivacidad dominante en la estética digital utilizando el término "movilidad volitiva de internet" de Tara McPherson: "un ahora perpetuo de accesibilidad casi instantánea que depende sobre todo de la extrema velocidad de los datos digitales y tiende a implicar la separación física de los implicados" (McPherson, citado en Balsom, 2014, párr. 8). Esta doble direccionalidad, convergente y divergente a la vez, es algo inherente a la estética digital y hace referencia a las experiencias de discontinuidad y continuidad, que analiza Munster (2006), descritas anteriormente. Para Balsom (2014), lo realmente relevante de la performatividad del *live cinema* es que actúa como fuerza de resistencia contra la reproductibilidad que exige el flujo digital:

> La fuerza comparativa del *live cinema* reside en su capacidad de producir una resistencia a la vida mediada tecnológicamente desde dentro de ese ámbito. Además, va en contra de las percepciones comunes de su medio al poner en escena una importante desviación de la persistente alineación del cine y el videoarte con el acceso, la circulación y la reproducibilidad. [...] Se nutre de la carga del ahora que se desarrolla al tiempo que ofrece a sus espectadores una experiencia compartida exclusiva e irreproducible, inaccesible para quienes no estuvieron allí en persona. (Balsom, 2014, párr. 8).

Aun siendo un producto que proviene de las tecnologías digitales, el *live cinema* supone una desviación. Propone una relación alternativa entre las artes audiovisuales y las formas digitales que favorece una comprensión más amplia de esta nueva realidad mediada por datos y cables.

Los datos digitales como único medio

Gracias a la traducción de cualquier tipo de soporte visual o sonoro a datos digitales, todos los medios se vuelven igualmente manipulables, fácilmente moldeables por las nuevas tecnologías digitales. Este proceso es descrito por Jan Rohlf:

> Hoy entendemos la información como una señal que potencialmente no está ligada a un medio específico como soporte. [...] La información se ha vuelto libre y móvil. Codificada digitalmente, puede

doi: 10.22235/d.v39.4287
Dixit, 39, enero-diciembre 2025, e4287 :: 10

> trasladarse sin fin de un soporte a otro. Así, cada bit de información puede potencialmente ser mapeado y traducido a cualquier tipo de medio. Las estadísticas de un huracán pueden convertirse en sonido, la secuencia genética de un ser vivo puede convertirse en película, las cifras de la bolsa pueden controlar los movimientos de una escultura cinética, etcétera. Los muchos soportes del pasado se han convertido en un único soporte: los datos digitales (Rohlf, citado en Willis, 2009, p. 15).

En esta proximidad reiterada a las tecnologías digitales, el *live cinema* se muestra como un pliegue entre la realidad física y los algoritmos digitales, ofreciendo múltiples posibles relaciones entre ambos espacios, modulándose y dialogando entre sí. Esta relación con lo digital se refleja en la navegación obligada por flujos de información y en la conversión de todos los medios a utilizar en datos digitales, asimilables para los softwares empleados. "¿Y si invertimos la ecuación y entendemos las herramientas como expresiones de alguna necesidad cultural? Si es así, podemos preguntarnos de nuevo: ¿por qué se está produciendo ahora esta explosión de obras escénicas de sonido/imagen?" (Willis, 2009, p. 14). Willis continúa esta idea a través de la entrevista con Rohlf quien, reflexionando sobre la proliferación de este tipo de performances audiovisuales, analiza el impacto que ha podido tener sobre nuestro cuerpo o sobre la percepción de la realidad corpórea el desarrollo de las tecnologías digitales durante las últimas décadas:

> Desde una perspectiva general, se podría argumentar que, con la revolución digital de los años 90, las cuestiones relativas a la función de nuestros órganos sensoriales y al modo en que nuestro aparato psíquico procesa e interpreta las señales recibidas por nuestros sentidos adquirieron una nueva urgencia y relevancia. Esto se debe principalmente a que las nuevas tecnologías digitales ofrecen posibilidades radicalmente mayores de construir, manipular y alterar lo que consideramos nuestra realidad (Rohlf, citado en Willis, 2009, p. 14).

Si, tal y como dice Willis, entendemos las formas de creación digital como expresiones de una necesidad cultural, podremos acercarnos más a las nuevas percepciones de las que habla Rohlf, lo que podría hacer más visibles o más comprensibles las modulaciones que ejerce el flujo digital sobre la cultura, la sociedad o la percepción. Del mismo modo, podría estudiarse cómo el *live cinema* se relaciona con las propiedades de la nueva realidad digital, si trabaja a favor o en contra, hasta qué punto o de qué manera.

Franco Berardi (2017) analiza los efectos de la mutación digital sobre la sociedad contemporánea, donde los flujos digitales canalizan todo tipo de interacciones sociales y expresiones culturales. El término "mutación digital" puede explicarse como el conjunto de transformaciones que implica la implementación de la tecnología digital en la vida cotidiana. Tal y como explica Berardi (2017), se trata de variaciones que se producen al nivel de la cognición, de la percepción y de la sensibilidad por el hecho de habitar en un entorno digital la mayor parte de nuestras vidas (p. 13).

Para conceptualizar estas transformaciones, o estos procesos sociales y culturales, Berardi (2017) usa el término "concatenación". Berardi asocia la mutación digital al desplazamiento del modelo cognitivo de concatenación conjuntiva, prevaleciente desde la revolución neolítica, hacia un modelo de concatenación conectiva que "comenzó a imponerse cuando las interfaces automáticas de las máquinas de información invadieron e inervaron la esfera lingüística" (Berardi, 2017, p. 18). Esta división entre la concatenación conjuntiva y la conectiva no se produce en forma de polos opuestos irreconciliables. De igual manera que Munster (2006) explica la relación entre la realidad corpórea y el flujo digital, recogiendo las ideas que Deleuze (1989) encuentra en Leibniz de un sistema de variación universal para hablar de las relaciones entre la materia y los cuerpos, este binomio conjunción-conexión se reproduce diferencialmente en función de grados que regulan la combinación de ambas postulaciones.

Siguiendo las definiciones de Berardi (2017), la concatenación conjuntiva no implica un diseño original que deba ser restaurado, no es necesario cumplir con un diseño preestablecido. La conjunción es un acto creativo, una fuente de singularidad. Se trata de un evento, no de una estructura, y es irrepetible porque aparece en un punto único en la red espacio-tiempo. Por otro lado, la conexión es una concatenación de cuerpos y máquinas que solo puede generar significado obedeciendo a un diseño intrínseco generado por el hombre, y respetando reglas precisas de

doi: 10.22235/d.v39.4287

comportamiento y funcionamiento. La conexión no es singular, intencional o vibracional, sino que genera mensajes que solo pueden ser descifrados por un agente que comparta el mismo código sintáctico en que se generó el mensaje. Por lo tanto, presupone un proceso por el cual los elementos que necesitan conectarse se vuelven compatibles. La red, por ejemplo, se expande a partir de la reducción progresiva de un número creciente de elementos a un formato, a un estándar y a un código que compatibiliza los diferentes componentes (Berardi, 2017, pp. 19-29).

Esta mutación digital, este paso de la concatenación conjuntiva a la concatenación conectiva, responde a la fusión de elementos orgánicos con elementos electrónicos digitales, tanto en el campo de la comunicación y la interacción social cómo en el campo de la corporeidad humana. Esta mutación implica cambios en nuestra percepción y en nuestra sensibilidad. La manera en que la realidad es percibida se ve a su vez reflejada en las múltiples formas de expresión cultural. Cabría entonces preguntarse qué posición toma el *live cinema* respecto a esta dinámica.

Tomar el control del flujo

El *live cinema* está ligado por completo a la mutación digital. Como bien explica Berardi (2017), todos los elementos que pretenden conectarse necesitan ser compatibles, necesitan reducirse o unificarse bajo un mismo estándar, en este caso, bajo el estándar de los datos digitales. Para la manipulación de cualquier tipo de medio durante la actuación, el *live cinema* necesita su traducción a datos digitales. Las dinámicas y flujos que atraviesan estas performances audiovisuales responden a las formas de la concatenación conectiva. Los programas, los sensores y los controladores utilizados durante la actuación responden a mecanismos binarios on-off, apagado-encendido, abierto-cerrado: el código común preestablecido del que habla Berardi. Al mismo tiempo, el *live cinema* supone también un ejercicio de resistencia en esta mutación digital, o, por lo menos, ofrece una modulación entre las concatenaciones conjuntivas y conectivas, una variación diferencial dónde se combinan ambas formas de comunicación o de percepción. El *live cinema*, aun estando mediado por tecnologías digitales dominadas por mecánicas conexivas, es una fuente de singularidad a la manera de una concatenación conjuntiva. Produce actos escénicos únicos e irreproducibles en el espacio-tiempo. Su performatividad reside en la creación de eventos más que en la repetición de estructuras o códigos preestablecidos. El *live cinema* expresa nuevas percepciones asociadas a la realidad digital, empleando tecnologías y mecanismos basados en operaciones conexivas también inherentes a la vida digital, pero, retomando a Andrade Zamarripa (2019), atrofian la reproductibilidad obligada del flujo digital hacia la autenticidad del acto y la creación de experiencias colectivas y efímeras. Michael Lew (2004) también describe ese acto contrario a la reproductibilidad necesaria para la hipervelocidad del flujo digital, explicándolo como una necesidad expresiva en el contexto cultural contemporáneo:

> Con las tecnologías de grabación, tanto la música como el cine han perdido la magia de la presencia, el instante, la construcción, la performance. Pero las prácticas artísticas posmodernas demuestran que es posible hacer un arte escénico basado en la reproducción de material grabado. Como una verdadera performance, la película solo existiría en presencia de su autor. ¿Por qué artes en vivo? Por el contacto, el acto de dar entre artistas y público; por el riesgo, la emoción del público ante lo inesperado, el accidente, la comprensión del proceso de construcción; por la improvisación y las formas abiertas, porque el texto y la grabación no son sagrados y deben estar sujetos cada vez a la reinterpretación y la recreación (Lew, 2004, pp. 6-7).

Puede que la performatividad ya hubiese entrado en contacto con el lenguaje cinematográfico en prácticas precinematográficas como la linterna mágica o en prácticas experimentales como el cine expandido, pero, siguiendo el pensamiento de Berardi (2017), la característica original o exclusiva del *live cinema* contemporáneo reside en su relación con la mutación digital. Es en este ejercicio de resistencia, o en este pliegue entre ambos modelos perceptivos, donde se encuentra el motor de creación y experimentación del *live cinema*. Este punto puede entenderse fácilmente atendiendo de nuevo a las definiciones de Berardi:

> Mientras que la conjunción es el encuentro y la fusión de cuerpos esféricos o irregulares que están continuamente serpenteando su camino sin

doi: 10.22235/d.v39.4287
Dixit, *39*, enero-diciembre 2025, e4287 :: 12

> precisión, repetición o perfección, la conexión es la interacción puntual y repetitiva de funciones algorítmicas, de líneas rectas y puntos que se superponen perfectamente y se enchufan o desenchufan según modos discretos de interacción que vuelven las diferentes partes compatibles a un estándar preestablecido (Berardi, 2017, p. 29).

En multitud de obras de *live cinema* pueden observarse las posibles variaciones diferenciales en el uso de conjunciones y conexiones. En obras como *Somatic Suspension* se fusionan dinámicas concretas, preestablecidas y precisas, codificadas en forma de algoritmos digitales, con las expresiones imprecisas, imperfectas e irrepetibles de sus movimientos corporales o de las improvisaciones ligadas a su percepción subjetiva y a la experiencia performativa del evento.

El *live cinema*, donde el pliegue continúa siendo la forma esencial, es simultáneamente foco de desarrollo y movimiento de resistencia respecto de la mutación digital, y responde a las nuevas formas de percepción en la realidad digital, tal y como explica Willis:

> La capacidad de "construir, manipular y alterar" la realidad nos invita, a su vez, a buscar algún tipo de estabilidad y arraigo, a menudo en el cuerpo y en acontecimientos que promulgan una especie de hibridez, siendo a la vez construidos y, sin embargo, totalmente "reales" y únicos. El *live cinema* responde a estas necesidades (Willis, 2009, p. 14).

Este deseo de estabilidad del que habla Willis, diferencia al *live cinema* de anteriores prácticas audiovisuales performativas. La abstracción y la desmaterialización a la que nos enfrentamos cuando sumergimos la continuidad orgánica en los flujos digitales es uno de los verdaderos motivos de la proliferación de estas prácticas. Willis recurre a las ideas de Juha Huuskonen, comisaria del festival Pixelache, para describir las características específicas del *live cinema*. Huuskonen (citado en Willis, 2009, p. 14) resalta la obra del "colectivo de guerrilla mediática" Emergency Broadcast Network (EBN).

Desde sus inicios, EBN (Pearson et al., 1996) se dedicó a la reapropiación y la remezcla de materiales televisivos para la creación de sátiras audiovisuales de un marcado ritmo musical, con una orientación política de crítica a la sociedad de consumo, la publicidad y la propaganda televisiva. Además de las piezas audiovisuales autónomas, EBN realizaba performances en las que utilizaba un *telepodium* diseñado por ellos, repleto de monitores de vídeo y otros proyectores de imagen y luz, desde dónde mezclaban la parte visual con las producciones musicales, estrictamente audiovisuales, que presentaban en directo de manera performativa. Willis (2009, p. 14) señala que este proceso de remezcla crítica se centra en el acto, en el proceso de mezclar y socavar tácticamente el metraje original, más que en una obra de arte acabada. Los artistas intervienen en el omnipresente flujo de imágenes que forma parte cada vez más del espacio público y lo manipulan para sus propios fines.

En una entrevista del documental *Sonic Outlaws* (Baldwin, 1995), Joshua Pearson, miembro fundador de EBN, describe la exploración y la investigación del poder de la televisión como la voluntad principal de la banda, y declara que apropiarse de material televisivo y manipularlo a su antojo les proporciona "una especie de liberación catárquica" (Pearson, en Baldwin, 1995). La catarsis que deriva de manipular el flujo mediático de la televisión puede compararse con el control sobre el flujo digital que ejemplifican numerosas obras de *live cinema*. Los flujos digitales que atraviesan nuestra vida diaria, nuestras comunicaciones y relaciones sociales, y que además canalizan las expresiones artísticas contemporáneas, se presentan como un medio incontrolable, infinito e hiperacelerado. Las leyes que lo rigen parecen diferir de la realidad orgánica, y nuestras capacidades físicas no alcanzan a comprender a simple vista el funcionamiento interno de los algoritmos digitales. Por ello, "tomar el control de este flujo unidireccional y convertirlo en un instrumento de actuación es un acto importante" (Huuskonen, citado en Willis, 2009, p. 15). En el *live cinema*, la manipulación y el control del flujo de datos digitales se considera un acto artístico suficientemente relevante como para presentarlo como una expresión artística ante una audiencia en directo.

Para terminar de definir el *live cinema* en el contexto de la mutación digital, Willis recurre a Anna Munster y a lo que ella denomina un "paradigma ético-estético de la información". Este término le sirve a Munster (2006)

doi: 10.22235/d.v39.4287

para resumir sus teorías y explicar en qué consiste la estética específicamente digital. Munster constata que:

> La estética en la cultura contemporánea no puede elevarse por encima de la máquina y permanecer inalterada por ella, porque la máquina es más íntimamente que nunca un organizador de nuestro aparato perceptivo. [...] La estética de los modos de percepción tecnológicamente influidos, aumentados y gestionados también tiene que ver con las relaciones con los demás en el *socius* (Munster, 2006, p. 151).

Munster (2006) habla, al mismo tiempo, de las relaciones o el pliegue que representa el *live cinema* entre la corporeidad humana y la máquina digital, y de las reflexiones de Berardi acerca de cómo la mutación digital está imbricada en las transformaciones y modulaciones de nuestra percepción y nuestras relaciones sociales, las cuáles se tornan palpables y comprensibles en las performances audiovisuales del *live cinema*. Munster entiende las expresiones artísticas contemporáneas ligadas al medio digital de la misma manera que Willis, como nuevas posibles relaciones con lo digital. No como una colisión entre dos mundos donde estamos obligados a adaptarnos para no desaparecer, sino como modulaciones, como nuevos caminos que ofrecen múltiples y diversas relaciones con los medios digitales que ahora inundan nuestro día a día. Esto es lo que representa la práctica del *live cinema* en el contexto de la mutación digital:

> Con su énfasis en la vivacidad y la interacción entre el intérprete y los miembros del público, [...] el *live cinema*, en sus múltiples formas, en su fluidez, en su intento de evocar e iluminar la interacción corporal, se enfrenta a la subjetividad contemporánea y la pone en práctica como algo mediado e interpretado a la vez (Willis, 2009, p. 15).

Conclusiones

La aparición del video posibilitó nuevas reinterpretaciones para la historia del cine porque facilitaba en gran medida la recopilación y, por tanto, el estudio de todo contenido audiovisual producido, además de fomentar una democratización en las herramientas de producción. Siguiendo con las ideas con las que se abría este texto, estas reinterpretaciones repensaron lo cinematográfico como un concepto más global y abarcativo de toda imagen en movimiento. El digital también ofrece una nueva relectura para la historia del cine, una historia en la que toda imagen es perfectamente accesible, codificada digitalmente puede ser moldeada, proyectada, transmitida o transformada de manera casi inmediata. Todas las imágenes pueden conectarse con todas las demás. No existen historias definitivas, existen caminos potenciales. Todas las películas pueden reescribirse o deshacerse con facilidad. No existen jerarquías entre las imágenes, todas conviven en el mismo universo de datos codificados. Los flujos digitales son las redes invisibles que las conectan al mismo tiempo que las separan. El *live cinema* toma la forma de un pliegue digital y performativo que revela o que materializa las posibles conexiones que pueblan esta dimensión perfectamente mutable. Un pliegue que se nutre del flujo de datos digitales para moldearlo a su antojo y presentarlo como un evento artístico.

En el conjunto heterogéneo de prácticas que pueden agruparse bajo el *live cinema*, se hace más visiblemente comprensible el pliegue entre la indeterminación de la subjetividad humana y la precisión milimétrica e incorpórea de lo digital; el pliegue entre lo voluble de la improvisación y la estabilidad rigurosa de unos parámetros preestablecidos; el pliegue entre la realidad corpórea y la experiencia estética digital. Las herramientas digitales sirven simultáneamente de puente y de separación entre estos dos mundos. El pliegue digital que representa el *live cinema* señala la frontera, pero únicamente para difuminarla después.

Referencias

Andrade Zamarripa, A. (2016). Ecos, anticipaciones y resonancias de las ideas de Adorno y Benjamin en el Performance Audiovisual. En R. C. Pérez Solano (Coord.), *Notas de arte* (pp. 84-100). Ediciones de la Noche.

Andrade Zamarripa, A. (2019). Imágenes-mutantes en el cine performativo. En R. López-León (Coord.), *Más allá de la imagen: aproximaciones a los fenómenos visuales* (pp. 151-168). Universidad Autónoma de Aguascalientes.

Balsom, E. (2014). Live and Direct: Cinema as a Performing Art. *Artforum*, 53(1). https://www.artforum.com/features/live-and-direct-cinema-as-a-performing-art-221161/

Berardi, F. (2017). *Fenomenología del fin: sensibilidad y mutación conectiva* (A. López Gabrielidis, Trad.). Caja Negra.

Brenez, N. (2019). *Estamos de acuerdo con todo lo que lucha y sigue luchando desde el principio del mundo* (T. Lipkes & P. Graf, Trads.). Estudio Editorial Enhe. (Obra original publicada en 2014)

NOTV. (2009, 27 de marzo). *Peter Greenaway on Nightwatching and the art of VJing* [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=hNIrhIF79Hg

Cid Cruz, J. C., & Ortega Salgado, C. (2013). Presentación, representación y performance en el audiovisual digital en vivo. *Estudios sobre arte actual,* (1). https://estudiossobrearteactual.com/330/

Deleuze, G. (1989). *El pliegue. Leibniz y el Barroco.* (J. Vázquez & U. Larraceleta, Trads.). Paidós Ibérica.

Fodel, D. (2013). *Live Cinema: Context and "Liveness"*. Academia.edu. https://www.academia.edu/3190546/Live_Cinema_Context_and_Liveness

Jaeger, T. (2005). *Live Cinema Unraveled: Handbook for Live Visual Performance*. Timothy Jaeger.

Jiménez, R. (2005). Arte binario. Software y creación auduovisual. En P. G. Polite & S. Sánchez (Coords.), *El sonido de la velocidad* (pp. 231-250). Alpha Decay.

Lew, M. (2004). *Live Cinema: Designing an Instrument for Cinema Editing as a Visual Performance*. Media Lab Europe.

Lipiński, K. (2018). The Fragmentary Narrative in the Nomadic VJ Performance by Peter Greenaway. *Panoptikum,* (19), 108-120. https://doi.org/10.26881/pan.2018.19.08

Makela, M. (2008). *The Practice of Live Cinema*. Academia.edu. https://www.academia.edu/108672072/The_Practice_of_Live_Cinema

Munárriz Ortiz, J. (2013). Live Cinema: redefiniendo la narración audiovisual. *Arte y Políticas de Identidad, 9*, 149-161. https://revistas.um.es/reapi/article/view/191881

Munster, A. (2006). *Materializing New Media: Embodiment in Information Aesthetics*. Dartmouth College Press.

Pérez Bustamante, B. (2010). *El VJ y la creación audiovisual performativa: Hacia una estética radical de la postmodernidad* [Tesis doctoral, Universidad Rey Juan Carlos]. Repositorio Universidad Rey Juan Carlos. http://hdl.handle.net/10115/5325

Pisters, P. (2016). The Future is Now in Post-Cinema. En S. Denson & J. Leyda (Eds.), *Post-Cinema: Theorizing 21st Century Cinema* (pp. 1-26). Reframe Books.

Rodowick, D. N. (2007). *The Virtual Life of Film*. Harvard University Press.

Ustarroz, C. (2010). *Teoría del VJing. Realización y representación audiovisual a tiempo real*. Ediciones Libertarias.

Willis, H. (2009). Real Time Live: Cinema as Performance. *Afterimage, 37*(1), 11–15. https://doi.org/10.1525/aft.2009.37.1.11

Willis, H. (2016). *Fast Forward. The Future(s) of the Cinematic Arts*. Wallflower Press. Columbia University Press.

Youngblood, G. (1970). *Expanded Cinema*. A Dutton Paperback.

Referencias audiovisuales

Babiole, C., Daileau, L. y Tanaka, A. (2003). *Sensor_Sonic_Sights*. [Performance audiovisual]. https://vimeo.com/5683200?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=1794563

Baldwin, C. (director). (1995). *Sonic Outlaws*. [Película].

Corral, A. G., & Alonso, H. (2021). *Somatic Suspension*. [Performance audiovisual]. https://vimeo.com/746592589

Greenaway, P. (director). (2003). *Las maletas de Tulse Luper: La historia de Moab*. [Película]. ABS Productions; Delux Productions; Focusfilm Kft; Gam Films; Intuit Pictures; Kasander Film Company; NET Entertainment; Studio 12-A.

Greenaway, P. (director). (2004). *Las maletas de Tulse Luper, 2ª parte: De Vaux al mar.* [Película]. Intuit Pictures Kasander Film Company.

Greenaway, P. (director). (2005). *Las maletas de Tulse Luper, 3ª parte: De Sark al final*. [Película]. Delux Productions; Focusfilm Kft; Kasander Film Company; ABS Productions; NET Entertainment; A12 Film Studios; Gam Films; Intuit Pictures.

Greenaway, P. (2006). *The Tulse Luper VJ Performance*. [Performance audiovisual]. https://www.youtube.com/watch?v=FzWgGQDcT6s

Jarman, R., & Gerhardt, J. (2002). *Digital Anthrax*. [Performance audiovisual]. https://semiconductorfilms.com/art/digital-anthrax/

Jarman, R., & Gerhardt, J. (2004-2008). *Sonic Inc. Performance*. [Performance audiovisual]. https://www.youtube.com/watch?v=cftIHIDcY9s

Matreyek, M. (2007). *Dreaming of Lucid Living*. [Performance audiovisual]. https://www.youtube.com/watch?v=m6sMXqU2YQM

Matreyek, M., Yang, C. y Oxygen, A. (2005). *Ocean Flight*. [Performance audiovisual]. http://www.semihemisphere.com/#/older-cloud-eye-control-work/

Pearson, J., Post, G., & Kane, B. (1996). *TV or not TV*. [Performance audiovisual]. https://www.youtube.com/watch?v=WRnmyPbwG5s

Contribución de los autores (Taxonomía CRediT): 1. Conceptualización; 2. Curación de datos; 3. Análisis formal; 4. Adquisición de fondos; 5. Investigación; 6. Metodología; 7. Administración de proyecto; 8. Recursos; 9. Software; 10. Supervisión; 11. Validación; 12. Visualización; 13. Redacción: borrador original; 14. Redacción: revisión y edición.

M. L. M. ha contribuido en 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 11, 12 13, 14.

Editor responsable: L. D. & A. L.