

DUMMYPANDEMIA

Autobiografía ficcional de una narradora y su álter ego en la pandemia.

Línea de Investigación Creación Cuerpo y Territorio

Astrid Lorena Pardo González

Proyecto de grado para obtener el título de Licenciada en Artes Visuales

Tutor: Oscar Mauricio Cortes Arenas

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE BELLAS ARTES

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

2021

“Dedicada a todas las payasas y payasos del mundo, que quieren crear su micromundo auténtico y personal”

Agradecimiento

A mi madre Ana María González que me acompañó incondicionalmente en este proceso académico, como a mi tutor de grado Oscar Mauricio Cortes Arenas que me permito crear con toda libertad, y a Diego Germán Bonilla Romero que me dio la confianza en la escritura.

DUMMYPANDEMIA



CONTENIDO

| | |
|--|-----|
| RESUMEN | 6 |
| PRIMER ACTO | 7 |
| NACIMIENTO DE UN PUNTO ROJO LLAMADO DUMMY... | 10 |
| LOS OBJETIVOS DEL PUNTO Y SUS PUNTITOS SUSPENSIVOS ... | 14 |
| PIEDRAS DE COLORES CALEIDOSCÓPICAS | 26 |
| LA AUTOBIOGRAFÍA... | 26 |
| LA AUTOFICCIÓN... | 29 |
| LA PARODIA EN LA AUTOBIOGRAFÍA FICCIONAL | 42 |
| SOBRE LA IMPORTANCIA DE NO PERDERSE EN LA PREGUNTA... | 56 |
| SEGUNDO ACTO | 65 |
| DUMMYPANDEMIA | 67 |
| EL CUERPO EN SU EXISTENCIA | 69 |
| “REFLEJO” UN INTENTO POR RETRATARME... | 72 |
| UN CUERPO CALEIDOSCÓPICO... | 75 |
| CUERPO CALEIDOSCÓPICO - FORMA | 78 |
| CUERPO CALEIDOSCÓPICO-ACCIÓN ... | 82 |
| CUERPO CALEIDOSCÓPICO - PALABRA... | 90 |
| TERCER ACTO | 92 |
| LOS PUNTOS ROJOS SE EXPANDEN... | 93 |
| LOS NODOS DEL CALEIDOSCOPIO | 95 |
| INTERFAZ | 98 |
| MÁSCARA... | 100 |
| LA INVASIÓN DEL PUNTO ROJO... | 103 |
| MR. TEAMS. SECUENCIA FOTOGRÁFICA DE LA RUTINA PANDÉMICA | 105 |
| EL NACIMIENTO DE LA ACCIÓN ... | 109 |
| PALABRAS PANDÉMICAS... | 112 |
| PARALELO MUNDO ESCÉNICO DEL CLOWN CON EL MICROMUNDO VISUAL Y PLÁSTICO DE DUMMY | 117 |

| | |
|-----------------------------------|------------|
| ACTO FINAL | 124 |
| CONCLUSIONES. | 125 |
| ÚLTIMA POSDATA. LA RISA... | 131 |
| IMÁGENES | 133 |
| BIBLIOGRAFÍA | 134 |

RESUMEN

La pandemia cambió nuestras vidas y la relación que tenemos con el mundo, la presente investigación en la línea de creación en Artes Visuales, se aventura a crear una autobiografía ficcional de la experiencia subjetiva de estar viviendo la pandemia. Así, conviven dos, Astrid la narradora y Dummy su áter ego, una payasa que entra a subvertir los relatos escritos y visuales en clave de parodia, con su filosofía irónica y absurda. Así las dos van pintando un micromundo de la realidad misma, en el ciberespacio.

Las dos se sumergen en una aventura de creación, donde van navegando entre hipertextos, creando cinco *ficciones caleidoscópicas*; productos de los laboratorios de creación en los cuales se materializan en: poesía visual, fotografía, animación y performance, en los cuales ficción y la realidad están en permanente diálogo, con las posibilidades que puedan encontrarse en el ciberespacio, para que sus cuerpos pensamientos y narraciones, en este momento histórico sean un grito, una Dummypandemia.

Palabras clave: Autobiografía, autoficción, Hipertexto, Narrativa Hipertextual.

PRIMER ACTO



Dummy: Bienvenidos a *Dummyspandemia*, primer llamado, la lectura va a comenzar.

[Hay una luz tenue alumbrando a una mujer que duerme sobre un punto rojo]

Astrid: Un día despertamos con el aviso de un virus... invisible, shhhhhhh... ese día el miedo nos entró por la rendija de la casa, subió la escalera y lentamente llegó a nuestro cuerpo, nos paralizó, nos encerró en nuestras casas, la televisión le llamó pandemia y desde ese momento no dejó de escuchar esa palabra:

P= Pánico
A= Alerta
N= Nada
D= Día, a día
E= Existencia
M= Mortal
I= Insólito
A= Alucinación

Un punto rojo me susurra al oído...

[En tono muy dramático] Un estado que perdura lentamente nos atravesó y no podemos huir, solo queda infectarnos o esperar a un largo encierro. Tomó un cuerpo y una voz, usó una máscara roja para contar el momento presente, aquí el estado de pandemia se convierte en una metáfora, de lo que hoy vivimos y la incertidumbre del futuro venidero. La pandemia cambió nuestras vidas y esa relación que tenemos con el mundo, por medio de la pantalla escuchamos las voces, nos castraron la presencia de los cuerpos, de esos cuerpos, solo nos quedaron las voces y los cuerpos encerrados en la pantalla.

En aquel estado nace otra, ¿quién será?, ¿otra?... otra que se desprenda de mí, otra que desobedezca que escape de las pantallas, pero a su vez habite en mí, una que sea mi espejo y a la vez una ventana, una que ría y no se tome las cosas tan en serio, una que hable a través del silencio y a la vez grite.

Así, una noche dormí sobre un punto rojo, progresivamente el punto se multiplicó y llegó a infiltrarse en mi nariz, en acto de mitosis celular, palpitaban y reían como una extraña enfermedad producto de un bicho imaginario, me colocaron un tapabocas para no infectar al mundo, pero la risa de los puntos escapaba por mis poros, así comienza esta aventura, un extraño síndrome de risa en tiempos de pandemia.

NACIMIENTO DE UN PUNTO ROJO LLAMADO DUMMY...



DUMMY ES EL BLA-BLA-BLA DE MI *OTRO YO*.

DUMMY ES EL BUM- BUM DE UNA EXPLOSIÓN
EPISTEMOLÓGICA ENTRE DOS MUJERES.

DUMMY NO SALE DE LA COSTILLA DE ADÁN, SALE DEL CHOQUE, DE LA SINAPISIS
NEURONAL.

DUMMY ES UNA PAYASA ENOJADA.

DUMMY ES LA SIMULACIÓN VIRTUAL DEL DOBLE.

DUMMY SALE DE UN RECUERDO INFANTIL.

DUMMY ES UN PUNTO ROJO...

DUMMY ES EL ¡BIG BANG! DE ESTA TEORÍA.

DUMMY ES LA IMAGINACIÓN DE ESTA AVENTURA.

DUMMY ES EL PERSONAJE FICTICIO DE ESTA HISTORIA.

DUMMY ES UNA PAYASA; NO UNA MUSA, NI UNA PRINCESA.

DUMMY ES LA ¡EUREKA! DE UN PROBLEMA MATEMÁTICO.

DUMMY ES UNA SERIE DE LIBROS PARA PRINCIPIANTES.

DUMMY ES UN ANIMAL RARO.

DUMMY ES *CALEIDOSCOPIAR*.

EN FIN, DUMMY ES LA RISA ...

Justificando la historia de este proyecto de investigación, basado en Artes Visuales, pero también caminando en la interdisciplinariedad donde se conecta la literatura y las Artes Escénicas, esta historia inicia cuando Astrid escribe sobre una payasa a la que dio el nombre de Dummy, convirtiéndose en un álter ego de Astrid, la narradora de esta historia; así, definiendo el concepto de álter ego, es:

- Encontrar el *otro yo*, uno con personalidad diferente.
- Se encuentra un significado distinto de álter ego en el análisis literario utilizado al referirse a la literatura ficticia y otras formas narrativas, describiendo un personaje clave en una historia que se percibe como intencionalmente representativo del autor (o creador) de la obra, en virtud de similitudes oblicuas, en términos de psicología, comportamiento, habla o pensamientos, a menudo utilizados para transmitir los propios pensamientos del autor (Collins English Dictionary, 2013).

Por su parte, cuando indagamos en el campo literario, encontramos que según Estañol (2011):

El doble evoca la soledad esencial del ser humano y nos advierte contra la certeza de nuestra identidad. El tema del doble, de la palabra *Doppelgänger*, de acuerdo con Juan Antonio Molina Foix, quiere decir “el que camina al lado” o “el compañero de ruta”. Una traducción más literal es el doble caminante ya que la palabra alemana *gänger* significa caminar y *Doppel* significa doble.

Para Freud en su texto *Lo siniestro*, estudia etimológicamente el término de lo *siniestro* y lo asocia con extraño, insólito, o sensación *de extrañeza*; que ocurre en los cuentos o relatos donde aparece el doble. Esto ocurre porque despierta fantasmas inconscientes reprimidos desde la infancia. El escritor es una persona que tiene acceso momentáneo al inconsciente y puede traerlo a la conciencia. (p.267).

Dummy: Claramente yo soy ese “*otro yo*”, oculto en el inconsciente, pero a la vez duplicada, una fotocopia ampliada que se convierte en una doble; una payasa que camina al lado, una doble opuesta a la personalidad de Astrid, una compañera de ruta en este trabajo investigativo de creación en el universo de las Artes Visuales.

Astrid: Pero ¿qué es una payasa?, investigando el concepto encontramos que la palabra viene del idioma inglés a la que se le traduce como *clown* que, según del Bosque (2020):

La definición que Mircea Eliade desarrolla en el Oxford Dictionary. En realidad, se usa clown como un término que connota más proceso y dinámica que estructura y estabilidad. Payaso es una figura ambigua y ambivalente [...] Esto convierte al clown en poderoso disolvente de contextos y estructuras internas, donde quiere que se encuentre. Y estos atributos son inherentes a los roles que esta figura cómica representa dentro de los rituales y las instituciones, impidiendo que ninguna jerarquía se tome a sí misma demasiado en serio (p.20).

Dummy: ¡Si, así soy yo! Un álter ego en figura cómica de payasa, junto con una narradora, comenzamos a crear una autobiografía ficcional en pandemia, así soy una rebelde que entró a subvertir esta tesis, soy una doble con diferentes máscaras, recordando a la narradora de esta historia un poco su universo infantil, una aventura contada como una narrativa hipertextual, es un juego de ping pon, entre las dos, una obra de teatro escrita en tiempos de pandemia, una apuesta por no tomarse las cosas tan en serio escribiendo haciendo como aprendiendo, en el campo de investigación y creación en Artes Visuales.

Astrid: Así, Dummy es un álter ego que incorpora la poética del payaso en diferentes formas, palabras y acciones.

Dummy: ¡Sí! En la *Dummypandemia*.



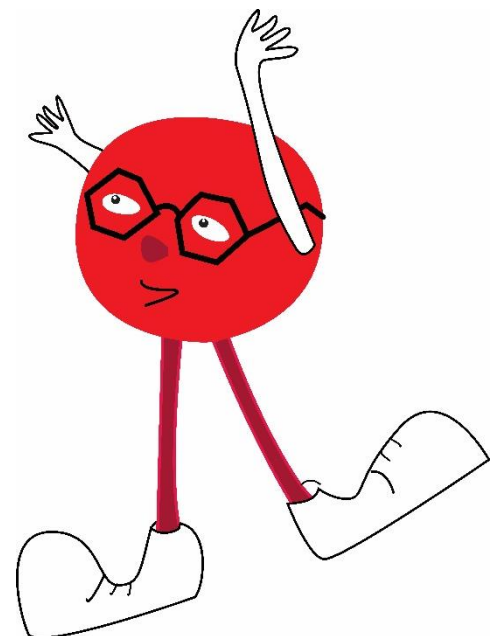
CONFLICTO DEL PUNTO ROJO EN ESTA HISTORIA ...

Dummy: ¿Para qué plantear problemas si ya vivimos en problemas? Si existe una seria pregunta de investigación es para perderme, para reír, crear y escapar; hoy justamente siento un revolotear de mariposas por mi cabeza, donde la imaginación es la única manera que podamos escapar, si no hay una fuga, nada nos hará sobrevivir. ¿Y qué piensas mientras miras la ventana?

Astrid: Pienso en coser una colcha de imágenes y palabras, tal vez unos fragmentos de historia personal, una autobiografía ficcional bajo una máscara, donde nazca la payasa que habita en mí. Y donde las dos nos preguntamos:

¿Cómo crear una autobiografía ficcional, plástica- visual- escritural, en la cual una narradora (Astrid) y su áter ego (Dummy) dialogan sobre el estado de pandemia?

A través de tener este pretexto, crear una narrativa hipertextual, que explore la poesía visual, fotografía, animación y la performance, técnicas que cuenta subjetivamente la realidad misma, del acontecimiento vivido desde el universo femenino.



LOS OBJETIVOS DEL PUNTO Y SUS PUNTITOS SUSPENSIVOS ...



Dummy: Nuestro objetivo es al fin graduarnos, jajajaja.

Astrid: ¡Esto es serio, Dummy, concretemos este objetivo de las dos! ¿Cómo sonaría un objetivo general?

Dummy: Sonaría como un redoble de tambores. ¡Tantarantán!, ¡tán!, ¡tán! Es así que las dos vamos a:

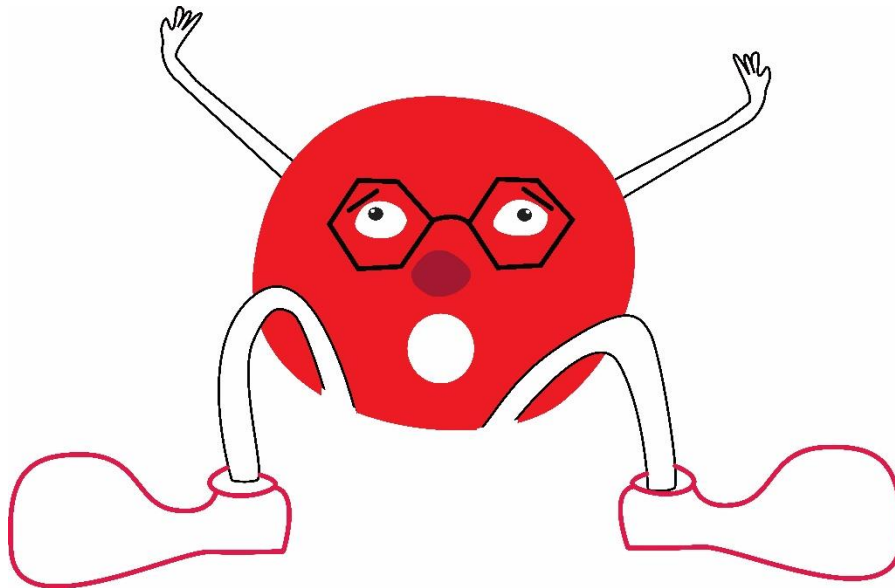
Crear una autobiografía ficcional, plástica-visual-escritural, en la cual una narradora (Astrid) y su áter ego (Dummy) dialogan sobre el estado de pandemia.

Dummy comienza a extraer ciertos objetos de una caja negra, espejos, lentes y una perilla
¡Vamos a armar un caleidoscopio!

Astrid: Y eso para qué, Dummy esto ¡no tiene sentido! [*cruzando los brazos*].

Dummy: ¡Nada tiene sentido! [*levantando los codos*] ¡Pero este caleidoscopio sí!
[*bajando los codos*] Este es un artefacto óptico, que captura, escribe, registra, dibuja, graba, palabras imágenes, sonidos, acciones que cuenta una sensación extraña, podría decir... [*en tono secreto*] insólita de un acontecimiento personal. [*Atornillando las piezas*]
Este artefacto nos permitirá recuperar un recuerdo perdido, un pedazo de memoria que se vive o se vivió en la pandemia. [*Dummy saca una cantidad de papeles que son las hojas de instrucciones del caleidoscopio, en una hoja lee*]: “este caleidoscopio Dummynesco está diseñado con los siguientes objetivos específicos:

- *Encontrar una poética visual de la payasa Dummy (álter ego), en el proceso de creación basado en artes visuales, teniendo en cuenta la biografía ficcional de la narradora Astrid.*
- *Desarrollar una autobiografía ficcional, que dé cuenta del mundo visual de Dummy, a través de cinco productos visuales.*
- *Organizar los cinco productos visuales en formato de hipertextos, en una plataforma interactiva.*





CALEIDOSCOPIAR...DESCUBRIENDO EL CAMINO PARA LOS PUNTOS ROJOS.

Astrid: Empecé a escribir un diario en el cual documentaba percepciones que tenía acerca de vivir una pandemia, era una manera de encontrarme en la escritura y de conocerme a mí misma mediante estos registros, que eran escritos cortos o poemas.

Así, comencé a narrarme desde una primera pregunta ¿Quién soy yo?, y esa mujer que se encuentra viviendo una pandemia, una pregunta que se convierte en detonadora de una biografía, pero que a la vez nunca se responde, porque siempre se está cambiando.

Esta vivencia íntima de escribirse va componiendo una narrativa que documenta un estado emocional en el confinamiento. Así: “Se propone la narrativa como una serie de actos verbales, simbólicos o de conducta que se entremezclan con el propósito de contarle algo a alguien” (Agra,2005,137).

En ese contar me encuentro con el nacimiento de un álter ego llamado Dummy, una figura cómica que nació en el cuerpo de Astrid desde el universo de las Artes Escénicas, algunos años atrás. En el devenir de la pandemia, comienza a desarrollar una personalidad y una voz propia en un diálogo interno con la narradora Astrid.

Es este proceso comienzo a comprender que es una autobiografía ficcional porque Dummy comienza a ser un álter ego, producto de la misma *escritura del yo*. Así considero que hay una conexión con el relato narrativo y con la metodología de creación basada en artes, llamada Investigación Narrativa, donde según Agra (2005):

En el marco de la investigación cualitativa, incluye un extenso territorio de las “escrituras del yo” historias de vida, historia oral, escritos y narraciones autobiográficas, entrevistas narrativas, documentos personales o de vida. Esto es, una amplia gama de formas de representación que tienen en común su capacidad para filtrar, organizar y transformar la experiencia de lo personal para reconstruir un discurso de conocimiento (p.137).

Así comencé este proceso investigativo en el cual la narración autobiográfica se expande en diferentes formas de verse al espejo, como de autorretratarse en el campo de las Artes Visuales, en paralelo escribirse en diálogo con un álter ego, que en su esencia es una payasa, hace que nos aventuremos a una escritura en formato teatral, donde Dummy y Astrid construyen un micromundo, el cual es inventado desde la misma palabra.

Por consiguiente, damos espacio a un *Diccionario Dummynesco* que explica la terminología de la *Dummypandemia* lograda en este proceso de investigación creación en artes visuales.



DICCIONARIO DUMMYNESCO

CALEIDOSCOPIO¹ DUMMYNESCO

Es un artefacto óptico imaginario que captura, escribe, registra, dibuja y graba palabras, imágenes, sonidos y acciones que cuentan una sensación o emoción insólita de un acontecimiento personal, permite recuperar un recuerdo perdido, un pedazo de memoria que se vive o se vivió en la pandemia.

ANATOMÍA DE UN CALEIDOSCOPIO DUMMYNESCO:

CAJA NEGRA

Prisma de cuatro lados, en su interior se va construyendo una red, un tejido que lo atrapa todo, en donde permanecen capturadas las fotografías, videos, collage de letras y sonidos, palabras, dibujos, el tejido permite atrapar y organizar la información en una red

¹ Un caleidoscopio (del griego *kalós*, bella, *éidos*, imagen y *scopio*, ver)

Tubo ennegrecido interiormente, que encierra dos o tres espejos inclinados y en un extremo dos láminas de vidrio, entre las cuales hay varios objetos de forma irregular, cuyas imágenes se ven multiplicadas simétricamente al ir volteando el tubo, a la vez que se mira por el extremo opuesto.

RAE <https://dle.rae.es/caleidoscopio>

de hipertextos. [*Dummy encuentra las instrucciones de una araña la cual dice: encierra esta araña para que teja la red, durante un año y medio*]

TRES ESPEJOS

Los tres espejos fueron en este proyecto investigativo, los medios en los que me retrate, estos fueron: *La imagen fotográfica, registro audiovisual, la hoja de papel.*

REFLEJOS DE LOS ESPEJOS

El reflejo son las imágenes y textos que se producen al mirarse en los espejos así cada espejo produce una imagen distinta como retrato expandido de la Narradora Astrid y su alter ego Dummy. La imagen fotográfica su reflejo es el pixel, registro audiovisual se refleja en el fotograma, la hoja de papel su reflejo es la palabra y dibujo. En conjunto hacen parte de las *ficciones caleidoscópicas* que buscan un cuarto reflejo que es la risa en el espectador/ lector de la *Dummypandemia*.

PERILLA CALEIDOSCÓPICA

Es un mecanismo que permite girar los espejos, este es el proceso en el que Dummy, alter ego, y Astrid, narradora, entienden el marco teórico, realizando una exploración mediante los *Juegos Dummynescos*, encontrando dos planos de pensamiento, en los que se propicie una intersección; produciendo así un tercer plano, que es una *ficción caleidoscópica*.²

² Para ampliar el concepto leer Bisociación...perilla caleidoscópica.

PIEDRAS PRECIOSAS CALEIDOSCÓPICAS

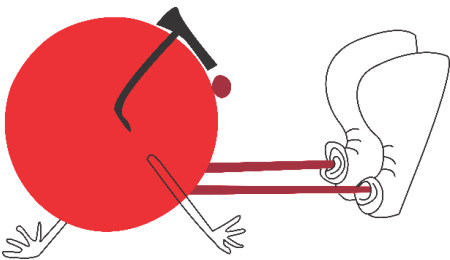
Es el marco teórico que compone este proyecto investigativo en creación se compone por: autobiografía, autoficción, performance, la parodia en la autobiografía ficcional, la bisociación...perilla caleidoscópica, sobre la importancia de no perderse en la pregunta, la última piedra en el camino...la red que lo atrapa todo. Estos soportes teóricos parte de la pregunta de investigación, que se plantea y son bases conceptuales que aportan al diálogo entre Astrid y Dummy.

FICCIONES CALEIDOSCÓPICAS

Es la materialidad de la producción visual resultado de la autobiografía ficcional, hecha en imágenes, animación, fotografía, poesía visual, lo que llamamos Interfaz, Máscara y Mr. Teams secuencia fotográfica de la rutina pandémica, la invasión del punto rojo como las palabras pandémicas.

NODOS DE LAS FICCIONES CALEIDOSCÓPICAS

Son las fases y pasos, seguidos en el Juego Dummynesco, los cuales permitieron que se creara una ficción caleidoscópica, como lo es: imagen reiterada, juego bisociativo, factor sorpresa produciendo un producto visual que son las cinco ficciones caleidoscópicas.



JUEGO DE LENTES

LENTE INTUITIVO

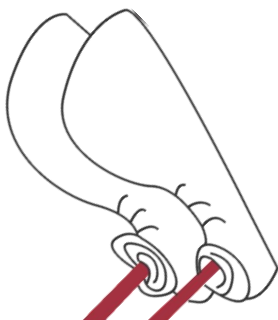
Conecta con el adentro de la creación, este lente se coloca en diferentes partes del cuerpo, en los oídos para escuchar palabras, en los ojos para capturar imágenes cotidianas, en las manos para materializar objetos, como en todo el cuerpo para realizar acciones.

LENTE AGUDO

Selecciona imágenes, compone, agrega o suprime cosas; seleccionar lo acertado, a su vez eliminar los intentos fallidos, los fracasos que se dan en el proceso de creación, es la capacidad de organizar todas las ficciones caleidoscópicas, en una narrativa hipertextual.

LENTE REFLEXIVO

El lente que permite ver la creación desde un lugar reflexivo desde afuera, encontrando patrones que se repiten, es un lente que se coloca en la escritura analizando el proceso de creación, de una manera global y sintética.



JUEGOS DUMMYNESCOS

Capacidad de apertura al estado de juego intuitivo, encontrar esa niña interior que se despierta en el inconsciente, mientras Astrid duerme su mundo lógico, aquí una narradora juega su áter ego Dummy, el objetivo del juego es crear una ficción caleidoscópica que es un producto visual fruto la autobiografía ficcional, para esto tiene que seguir unos pasos que son: encontrar una imagen reiterada, jugar a bisociar y encontrar un factor sorpresa.

COLLAGE DUMMYNESCO

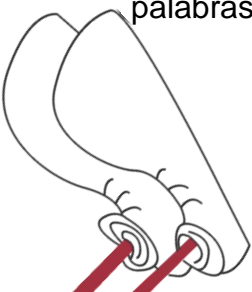
Es una técnica que consiste en componer un poema visual, alrededor de una palabra y una imagen relacionada con la pandemia; producto del juego de una narradora y su áter ego. Así se disponen de poema visual, en una plataforma digital, con elementos interactivos, permitiendo a otros jugar con ellos, para que nuevamente el poema visual sea intervenido por los lectores/ espectadores.

DUMMYPANDEMIA

Es una narrativa hipertextual es una red, compuesta por hipertextos que se organiza de forma interactiva, esta permite al lector / espectador elegir una ruta, como también intervenir en la misma.

Los hipertextos son las ficciones caleidoscópicas que llamamos Interfaz, Máscara, Mr.

Teams, secuencia fotográfica de la rutina pandémica; la invasión del punto rojo como las palabras pandémicas.



CALEIDOSCOPIAR

Es un término plástico y flexible inventado en el proceso de investigación, entre Astrid y Dummy; el verbo *caleidoscopiar* es polifónico y complejo y se derivan otras palabras del mismo verbo, su significado es:

Acción imaginaria de mirarse desde adentro, en un diálogo consciente e inconsciente entre un áter ego que es Dummy, figura cómica, con su narradora Astrid, así construyen un relato personal introspectivo; donde se encuentran recuerdos, imágenes, acciones y palabras, en relación a la experiencia de estar viviendo un acontecimiento histórico, que llegó de manera inesperada, como lo es la pandemia, contado desde la subjetividad.

Así, de esta palabra inventada, se derivan estos otros:

CALEIDOSCOPUS

Es crear una acción corporal que sale de la observación de la acción cotidiana de “lavarse las manos”, en la cual se analiza los pasos y movimientos de las manos, implicados en esta acción; luego con esta información reelaborar el gesto de las manos con la intención de exagerar la acción en el cuerpo de la performer, teniendo en cuenta ritmos, plasticidad, involucrando el gesto de todo el cuerpo, permitiéndose así explorar las posibilidades del movimiento con relación a la acción.

Terminando con una síntesis de la acción lavarse las manos se convierte en una partitura corporal, que se puede repetir y a su vez se tiene la intención de grabarla en un espacio cotidiano de la casa. Con este material grabado, involucra un registro

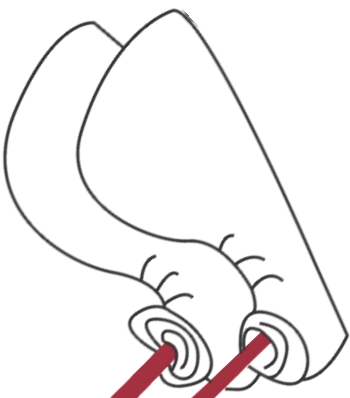
sonoro de un fragmento del diario, convirtiéndose en un registro ficcional autobiográfico, producto del acontecimiento histórico de la pandemia.

CALEIDOSPALABREAR

Juego entre Astrid y Dummy, el cual consiste en pensar palabras rápidamente, con relación a todo aquello que escuchamos diariamente en la pandemia. Escoger una palabra que resulta ser la guía, para a partir de sus letras, buscar otras palabras que aumenten el significado de la palabra guía. Pero la búsqueda se da con la intención que exista una asociación de palabras, que puedan producir un chiste con relación a la guía; la idea es que se convierte en un juego rápido de encontrar palabras, el cual despierta la mente del jugador.

CALEIDOSCOPIA

Ciencia imaginaria la cual agrupa los recuerdos significativos de la etapa infantil, como en el transcurso de la adultez femenina, dándoles una poesía cómica, así se construye el micromundo escritural, visual, sonoro de Dummy.



Un punto Rojo me susurra al Oído...

C = crear

A = artefacto

L = lectura

E = emocional

I = imagen

D = difusa

O = observar

S = solitariamente

C = constelación

O = ojo

P = perilla

I = imaginación

O = orgánica

PIEDRAS DE COLORES CALEIDOSCÓPICAS

LA AUTOBIOGRAFÍA...

Dummy: ¡Empecemos por definir qué es la autobiografía! Así, mi querido amigo Philippe Lejeune, ensayista francés, se ha especializado en el estudio del género autobiográfico, y lo define como: “Relato retrospectivo en prosa que una persona real hace de su propia existencia, poniendo énfasis en su vida individual y, en particular en la historia de su personalidad” (Lejeune, 1975, p.50).

Astrid: En la literatura comencé a acercarme al género autobiográfico por medio de la lectura de la “*Risa de la medusa*” de la autora Hélène Cixous, ella nació en Orán 1937, así es una de las escritoras francesas más brillantes de la actualidad, ya que entró en el cuestionamiento de la identidad fija, como en el campo de la literatura cultural y de género.

Acercándome a la lectura de su obra comprendí que los ensayos filosóficos de Cixous son una búsqueda personal de la escritora por entender la estructura de poder que determina el universo femenino. “Por más que recorra los siglos y los relatos que están a mi alcance, no encuentro mujer en la que introducirme” (Cixous, 1995, p.34), por eso la autora va deconstruyendo, filosóficamente y poéticamente, el mito para reivindicar esa voz femenina que desea escribirse; desde el otro lado del espejo, para así encontrarse en la otredad. Así nos alienta con el siguiente fragmento: “Escríbete: es necesario que tu

cuerpo se deje oír, caudales de energía brotaran del inconsciente. Por fin se pondrá de manifiesto el inagotable imaginario femenino” (Cixous, 1995, p.62).

Dummy: Cixous es una mujer valiente que se busca entre otras, pero no se encuentra en ninguna, se reconoce en otros y otras así deambula entre la otredad; se une en varios, para incomodar esa estructura del mito; para despertar a las otras mujeres, que recorremos sus letras, nos identificamos en lo fragmentado en lo roto, en la posibilidad de encontrarse en la escritura, para que allí el cuerpo se deje oír.

Astrid: Pero curioseando en libros, he encontrado que este concepto se amplía en cuanto:

La autobiografía se asocia más bien a la novela, al relato de vida, donde un yo narrador cuenta lo que un yo anterior realmente ha experimentado, vivido, pensado, escondido, etc. En eso que Philippe Lejeune ha llamado el pacto autobiográfico, autor, narrador y personaje coinciden en una misma persona (Pavis, 2016, p.43).

Así me encuentro en este trabajo investigativo enfocando mi lente intuitivo en ciertos sucesos o acontecimientos vividos, a su vez existe con el pacto autobiográfico como una triada que une al autor-narrador y personaje, el cual resulta ser la misma persona; aquí el lector entra a comprender el pacto autobiográfico por que el narrador cuenta su yo desde el acontecimiento vivido.

Entonces esta autobiografía es una metáfora de en un espejo roto, pero compuesto de hechos reales, una narración que se materializa en escritura, es una evidencia que se presenta en el documento cuando usted, como lector/espectador, encuentra al azar la frase “ ***un punto rojo me susurra al oído...***” estas partes de un diario, son las simetrías

internas, de escribir un sentir, un recuerdo que no se quiere olvidar, estos registros escritos son parte de un diario íntimo, un registro que documenta la experiencia de la vida misma, y al estar escritos en el tiempo actual involucra inherentemente a los espectadores/lectores de la obra, los cuales aceptan entrar a ese mundo imaginario que propone la narración de la autobiografía femenina. En esta tiene sentido el verbo inventado de *caleidoscopiar* una acción imaginaria de mirarse desde adentro en la cual hay una construcción de un relato personal y femenino en relación a la experiencia misma, de estar viviendo un acontecimiento histórico que llegó de manera inesperada, como fue la pandemia.



LA AUTOFICCIÓN...

Dummy: Entonces ¿qué es la autoficción? Por favor, el lector quiere escuchar ideas interesantes... *[La Dummy googlea quién inventó la autoficción]*. Waaaa... aparece que fue creada por Serge Doubrovski, el autor nació en 1928 y murió 2017, este fue un escritor francés, crítico literario como profesor de literatura su primera novela *Fils* (1977) y fue uno de los pioneros en conceptualizar la autoficción.

La posición de la autoficción por contraste de la autobiografía es clara: el autor habla de hechos personales reales, no inventados, pero totalmente recompuestos, con otra cronología, con episodios agregados y tomados en cuenta las necesidades de la narración y de la ficción. La autobiografía “pura” es considerada imposible, pues necesita de la ficción para existir. El yo “supuestamente” perteneciente al pasado, es decir, el que se expresa a sí mismo y se expone para los demás, sólo puede hacerlo inventando un relato, cayendo en la ficción.

(Pavis, 2016, p.44).

Dummy: Entonces ¡Es imposible diferenciar la autobiografía de una verdadera ficción! Ya que el yo usa el pasado para escribir su historia y necesita de la ficción para existir. Y ... ¿qué pasa en las Artes visuales, es el campo de conocimiento donde nosotras, queremos crear esta obra autobiográfica ficcional?

Dummy: *[Marca un número en un teléfono rojo, y empieza a llamar a una reconocida autora; Estrella de Diego, ella es una historiadora que analiza la historia del arte, desde el enfoque de género, donde como investigadora reivindica las obras de las mujeres artistas y las maneras en las cuales se narran ellas mismas desde sus subjetividades]*

Ring, ring, ring... por favor, encuentra, Estrella de Diego.

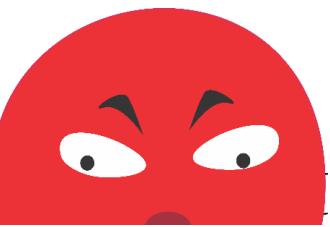
Estrella de Diego: Hola, Hola ¿me escuchas?... si soy Estrella de Diego.

Astrid: Si, hola, Estrella de Diego, me podrías hablar sobre en concepto de autobiografía, planteadas en el libro *No soy yo, Autobiografía, performance y los nuevos espectadores*.

Estrella de Diego: Claro, Astrid déjame que encuentre mis gafas para leer lo que escribí en mi libro. [*Estrella se coloca las gafas de doctora y catedrática de arte contemporáneo*]

A la hora de presentar un proyecto autobiográfico: mirarse en el espejo para darse de bruces con una imagen fracturada, una historia, la propia, que se rompe y se fragmenta, a su manera un acto fallido con algo de fracaso cada vez; cierto autorretrato que podría ser el de cualquiera; a un tiempo desde dentro y desde afuera, entre dos realidades ; dos yo que, al comenzar la narración – anuncio de intimidad desvelada-, a la vez se afirma y se niegan, convierte lo familiar en exótico y lo exótico en familiar. Lo que hubiera debido ser dentro, fuera. Y nosotros, los espectadores, habitando ese espacio narrativo del entremedias, un poco nuestro (de Diego, 2011, p. 40- 41).

Dummy: Claro, al parecer hay un juego en el cual se involucra desde dentro y desde fuera, la historia se convierte en íntima, un ejemplo de este trabajo autobiográfico en las Artes Visuales es el de Lucie Renee Mathilde Schwob, una francesa que nació en 1894 y murió en 1954, después toma el nombre de Claude Cahun; ella como artista multidisciplinaria utiliza el cuerpo, la fotografía y la performance para encontrar los múltiples reflejos de ella misma. ¡Le encantaba el autorretrato fotográfico! En ellos, se pone entre los bordes y los límites al indagar sobre su identidad y la idea que concibe del género.



Claude Cahun planteaba la idea de un tercer género por la cual su obra evade las fronteras entre la homosexualidad, bisexualidad y la androginia, en este juego de espejos y reflejos toma el papel de la actriz estadounidense Clara Bow y en el retrato fotográfico de 1927 se escribe en el pecho “I am in training don't Kiss me” (Estoy entrenando, no me beses), con pezones falsos, para contrastar con otro autorretrato de 1929; donde sus gestos como su actitud corporal pasa a ser totalmente masculina, es un juego que nos plantea y nos hace reflexionar sobre los roles impuestos desafiando los extremos de la identidad, como del género en una recreación muy teatral donde inventa sus propias máscaras (Muñoz, 2020).





IMAGEN 2

Dummy: Claude Cahun era polifacética, claramente fue escritora, actriz teatral, artista plástica y fotógrafa, su obra se caracterizó por crear sus propias realidades oníricas y surrealistas.

Astrid: Claude Cahun es un referente en la autobiografía a través de lo fotográfico, ella se encuentra hablando de su universo íntimo, el cual se da la licencia de tomar diferentes rostros, en fotografías teatrales, con personajes de circo, nos muestra un rostro neutro, pero una mirada desafiante, a su vez parodia su misma fragilidad, nos muestra un ser andrógino con total libertad y capacidad de cambiar de vestuario o cambiar una actitud corporal, para liberarse de esos extremos del mundo masculino versus femenino, ella se da la libertad de quedarse en la mitad.

Estrella de Diego: Si hay algo que he encontrado que habla de ese estado [*busca en su libreta de apuntes cuidadosamente escrita y ordenada con esfero azul*], si aquí está...

En toda autobiografía hay, pues, cierta estructura especular, o como explica Catelli, en el momento mismo en que empieza la narración aparecen dos sujetos: “uno ocupa el lugar de lo informe, otro el lugar de la máscara que lo desfigura. (...) ambos intercambiables, ambos reemplazables por su heterogeneidad, porque son dos y no uno, porque no han coexistido ni en el tiempo ni en el espacio” (Catelli 1991,17-18) Sólo en la narración conviven; sólo el orden impuesto por la narración – las cosas son al final como se narran – permiten que esos dos yo- un yo presenta a otro yo- logren establecer un lugar de encuentro para dos realidades tan aparte (de Diego, 2011, p. 38).

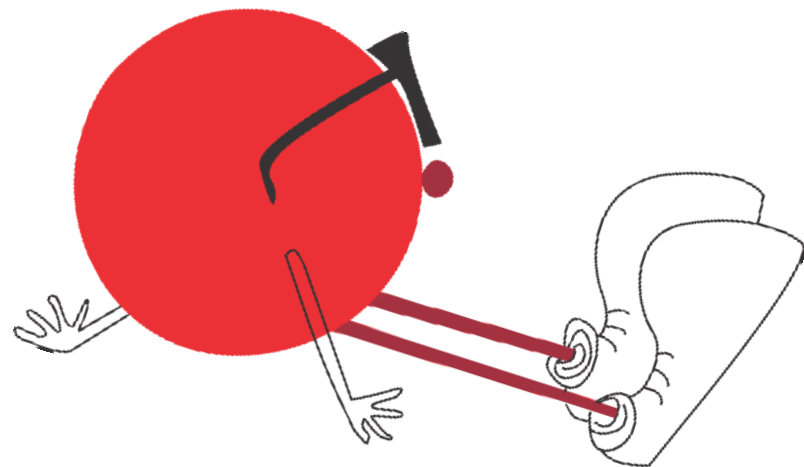
Astrid: Claro es el espacio de la narración que abre el espacio a que se encuentren esas dos realidades tan diferentes, la dualidad se da en la idea de ese doble, por eso cuando leímos con Dummy sobre el álder ego, es ese *otro yo* que camina al lado, propiciando un encuentro, un diálogo de esos dos mundos, que son diferentes pero que en la materialidad de la obra; como en la narración se encuentran, así se cruza lo real en lo ficcional, pero Estrella ¿Qué otra cosa puedes decirnos de los hallazgos en la investigación de la autobiografía?

Estrella de Diego: Si, Astrid, es un juego de muchos elementos en los cuales, puedo decir que hay uno de gran importancia:

Nosotros, nuestra imagen, puede estar ausente del relato. Nuestro rostro al menos lo está. Cómo en un sueño, la cara que reconoceríamos como nuestra ha desaparecido. Cada proyecto autobiográfico implica la ausencia de lo que somos ahora. De lo que estamos siendo mientras relatamos. En el proyecto autobiográfico el propio cuerpo, la imagen que reconocemos como “nosotros” ha salido del encuadre (de Diego, 2011, p.48).

Dummy: Por eso hablamos de un nosotras entre Dummy y Astrid, a su vez, constantemente, ellas dialogan entre el pasado y el presente, lo que recordamos y vivimos, es un proceso en el cual se propicia el encuentro con otras y otros, es un relato complejo y a su vez reflexivo, en el cual la narradora también es una investigadora de sí misma, se analiza la experiencia personal, por medio de la creación de una ficción autobiográfica, en la cual se convierte en una gran apuesta encontrarse en la otredad.

Nuestra imagen puede transformarse en palabras, formas y acciones, derivando en una producción visual que llamamos *las ficciones caleidoscópicas*, nuevas miradas de un micromundo femenino. En esta autobiografía comenzamos las dos a caminar por la autoficción en un marco teórico que son piedras preciosas encontradas en el camino.



LA PERFORMANCE ...

[En seguida se ve en la pantalla infinitas ventanas, buscando el significado de la palabra que fue más difícil de sustentar, se le pregunta al gran Dios de la información de estos tiempos “Google”.]

Dummy: ¡Ilumínanos, señor de la información! ¿Qué es la performance?. Según Diana Taylor, si buscamos la palabra encontramos 550 millones de resultados en inglés y español, sin ir más allá, para la fecha habrá más significados creados teniendo en cuenta un término tan ambiguo; en la actualidad sus definiciones habrán aumentado. Pero no vamos a perder el tiempo contando palabras y significados, hay postulados muy interesantes. Estos postulados se van abriendo en infinitas ventanas de pantalla en las cual el más acertado es el que menciona Jesusa Rodríguez nos dice que:

De hecho, éste es uno de los casos en el que la realidad debería imitar al performance y dejar atrás de una vez por todas los prejuicios de lo masculino y lo femenino. No importa si es “el” performance o “la” performance, desde mi punto de vista lo que verdaderamente importa es que ponga al espectador de frente ante su propia capacidad de transformación en hombre, mujer, pájaro, bruja, zapato o lo que sea. Lo mejor del ser humano es que puede asumir, como camaleones, las infinitas posibilidades del ser y transformarse en todos y en todo y sin siquiera abandonar su propia esencia, porque lo esencial de un ser humano es que lleva en sí la posibilidad de transformarse en todos los demás.

(Taylor, 2012, p.57).

Astrid: Dummy estará en una transformación continua, de hecho, no nos vemos iguales todos los días en un espejo; cada día se construye una imagen diferente, dependiendo del espejo en el cual nos miremos, el *caleidoscorpus* es crear una acción corporal que sale de la observación de la acción cotidiana de “lavarse las manos”, en la cual se analiza los pasos y movimientos de las manos, implicados en esta acción, luego, con esta información, reelaborar el gesto de las manos con la intención de exagerar la acción en el cuerpo de la performer, teniendo en cuenta ritmos, plasticidad, involucrando el gesto de todo el cuerpo, permitiéndose así explorar las posibilidades del movimiento con relación a la acción.

Terminando con una síntesis de la acción en una reelaboración de la misma, lavarse las manos se convierte en una partitura corporal, que se pueda repetir y a su vez se tiene la intención de grabarla en un espacio cotidiano de la casa, convirtiéndola en registro ficcional autobiográfico, producto del acontecimiento histórico de la pandemia.

[Dummy sigue con su extraña obsesión de buscar un concepto teórico en varios libros, como en diferentes fuentes digitales]

Dummy: Complementando teóricamente la performance, en mi diccionario favorito dice:

El art performance viene del mundo de las artes plásticas. Algunos pintores y escultores sentían que las galerías y los museos les quedaban estrechos. Su movimiento estaba en rebeldía contra un enfoque esencialista del arte... De ahí el rechazo a la especificidad de un medio (médium) y el deseo de salir del marco del género, de dejar entrar otras prácticas artísticas (Pavis, 2016, p.227).

Astrid: Teniendo en cuenta este mar de significados, donde le doy una interpretación personal, en este lugar los pintores, escultores sentían que el museo les quedaba pequeño y buscaron otros espacios para realizar performance.



Con mi lente reflexivo considero que la pandemia nos conectó más de lo que estábamos conectados. Esta experiencia me hizo pensar en construir mi autobiografía ficcional en el ciberespacio, por lo tanto, no hay barreras para realizar una performance, en una videoconferencia en vivo o grabarla en un formato audiovisual, a su vez incrustado el video en una plataforma digital, donde puede ser visto en cualquier parte del mundo.

Aquí evitaría la performance su condición efímera, pero ganaría en el poder de ser accesible en cualquier espacio y tiempo, como a cualquier tipo de público, considero que es un tipo de expansión de la performance en la cual la autobiografía ficcional mediante la *caleidoscorpis* se reinventa. Aquí la posición del lector/ espectador no es pasivo, sino participante, por consiguiente, la performance que se incrusta en el ciberespacio con esa intención, se convierte en registro histórico, producto de la historia misma, de la performer. [*Dummy abre otra ventana, ahora las dos nos sentamos a leer en un rincón el siguiente título: De la autoficción a la autoperformance*]

Pudiéramos comparar la tarea del novelista autobiográfico con la del *performer* que actúa su propia vida para los espectadores. En su relato, el autobiógrafo parte de elementos de su vida real, pero está muy alejado de ellos y debe reelaborarlos transformarlos en un relato de ficción, ponerlos en relato, inventar razones y circunstancias. En la autoperformance, el *performer*, además del hecho de estar en el instante presente de la escena, actúa siempre al lado, a continuación, y en el lugar de su personaje; él es una persona, la máscara de un otro, imaginario y extranjero, aunque más no sea que por fabricar a esta persona que él ha sido y que el espectador reclama para poder hacerse una idea de ella. La actuación y puesta en escena, como organización espaciotemporal de una acción, desplazan, cambian los elementos reales, los vuelven no sólo ficcionales (inventados o por lo menos modificados e inverificables), sino también escénicos, lúdicos, artísticos, en

tanto que artificiales y bellos. El *performer*, entonces, continúa siendo, o más bien siempre vuelve un poco a ser actor, autor y narrador (Pavis, 2016, p.44-45).

Astrid: Con relación al siguiente concepto, la relación del performance en la autoficción, como menciona en el diccionario, Dummy se convierte en un personaje que camina al lado de una Narradora, en ese proceso de desarrollar el *caleidoscorpis* de la acción de lavarse las manos se encuentran con la máscara, un objeto plástico que oculta el rostro de la performer, para recrear la autoficción en el cuerpo, este objeto hace que se construyan otros personajes silentes, que se dibujan en un estado de otredad.

Concluyendo, en esta autobiografía ficcional hay un *caleidoscorpis* de la acción de *lavarse las manos*, pero paralelamente hay una intención de intervenir los objetos y construir otros; en este sentido, según la definición del diccionario, se crea una nueva triada, la performance camina entre la ambigüedad de ser es actriz, autora y narradora.

Dummy: ¡Por todas las diosas! ¡Ya está derivación conceptual empieza a conformar más triadas derivando así fractales infinitos! Esta investigación nos ha llevado a curiosear la historia del arte, y en ella encontramos una gran performer que fue invisible para los libros, ¡Eureka!, hemos encontrado un libro raro, llamado *Baronesa Dandy, reina Dadá* de Gloria G. Durán, a continuación, el siguiente relato es un parafraseo con base a esa lectura, así ella renace en la historia actual, como un ave fénix siendo una gran inspiración para este marco teórico. [*Sonido de platillos de circo, en tono de presentador de circo*].

¡Mundo intelectual! Lean y escriban nuevamente la historia. [*Dummy gritando en tono de asamblea de estudiantes cuando hay paro, se dispone a hablar con un megáfono rojo, y se para en la mitad de una plaza de una universidad pública cualquiera.*]

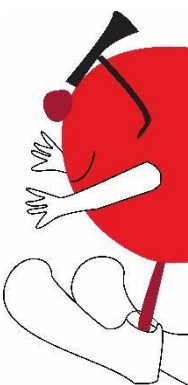
Queridos compañeros y compañeras, hoy aquí en mi alma, máter permítase conocer a la artista alemana Elsa von Freytag-Loringhoven, nació en los 1874 y murió en 1927, ella misma se hizo llamar la Baronesa Dadá ¿cómo escribir sobre esta mujer un poco loca y polifacética? Que en estos tiempos los historiadores de arte se preguntan sobre ella.

La Baronesa Dadá fue la visión del futuro para la época, inclasificable en un mundo donde el arte era un lujo de los hombres y pocas mujeres se atrevían al riesgo que implica una propuesta vanguardista.

Su intención era clara hacerse un lugar a partir de sus propuestas performáticas y plásticas, ¡ella misma era una obra de arte ambulante y delirante!

Se interesó por ser escritora y unirse a los artistas de la época, ella misma inventó un pasado en el cual se dio su nombre de la Baronesa Dadá, creo un álter ego para habitar permanentemente en él, así su máscara se fundió entre Elsa y el papel de Baronesa Dadá como una máscara permanente. Creó una apariencia andrógina, aprendió latín, escribió poesía dadaísta, hizo *ready made*, indago en el mundo escénico, fue una mujer camaleónica, transcurrió por varias personalidades para sobresalir y mitificarse como la gran Baronesa Dadá, la gran reina Dadá.

En la historia del arte ella misma fue parte de ficciones, en la cual se lee en las cartas, que fue la precursora del arte conceptual, pero quedó invisible, ¡tal vez como una trampa de la misma historia! Por eso, afirmó que es una majestuosa ave fénix que renace de sus cenizas. Entre tanto, la Baronesa Dadá recolectaba objetos de la calle para reelaborarlos y construir una identidad, con ellos establece una relación con su mismo cuerpo. “La Baronesa, con esta estrategia de apropiación buscaba no solamente resignificar estos objetos sino también resignificarse a sí misma” (Duran, 2013, p.90).



La Baronesa Dadá transforma piezas residuo en accesorios de moda que ella misma porta como una manera de resignificar estos objetos, es un tipo de parodia irónica en la cual se burla de ese consumo, pero que se reelabora del mismo, que rebeldemente enfatiza con acciones que realizaba en la calle, performances efímeros; donde ella convierte su cuerpo una escultura ambulante de objetos encontrados, ¡ella misma era la obra viva y alucinante! “Elsa tendrá un acercamiento cleptomaniaco al capitalismo de mercancía. Gran parte de su acción artística será, precisamente encontrar la manera de conseguir sus piezas de resistencia” (Duran, 2013, p.88). Pero al no ser documentada de forma audiovisual se perdió en la oscuridad, resaltamos su posición subversiva para la época, donde una voz femenina retumba entre las instituciones artísticas para darse un lugar.

Tal como lo argumenta Amelia Jones, la parodia visionaria de Elsa, se burla del fordismo, al falocentrismo, al cristianismo y al patriarcado occidental hace que su figura como artista y su arriesgada pieza desplieguen una ironía y una agencialidad política mucho punzante que la alabada fuente (Duran,2013, p.104). ¡Gracias, compañeros y compañeras escucho réplicas y no olviden anotar su historia en su memoria olvidadiza! [*Dummy termina el discurso con el mismo tono expositivo, de asamblea estudiantil, un público imaginario aplaude*].

Astrid: ¡Guau! ¡por todas las diosas! Conocí a la Baronesa Dadá gracias a ti, Dummy, creo que ella es el mejor referente de una artista performática en la cual su polifonía deriva en diferentes ramas, escriturales, plásticas y visuales, así aporta y resignificar el marco teórico, aquí se observa la libertad de Elsa, en la cual su cuerpo se funde con la propuesta plástica de sus atuendos, reelaborando y retratándose, en la fotografía se proyecta un doble extraño, insólito proyectado en el Baronesa Dadá para la época.



IMAGEN 3

LA PARODIA EN LA AUTOBIOGRAFÍA FICCIONAL

Un punto rojo me susurra al oído.....

PARODIA

P= Permite

A= Aumentar

R= Realidad

O= Ordinaria

D= Dibujando

I= Imágenes

A= Alucinantes

Parodia es una palabra que proviene del latín *parodĭa* y que tiene su origen más remoto en la lengua griega [...] el prefijo *para-*, que puede traducirse como “junto a”; el vocablo *oide*, que ejerce como sinónimo de “canción”; y finalmente el sufijo *-ía*, que es equivalente a “cualidad” (Pérez, 2009).

Astrid: En todas las disciplinas artísticas literatura, música, artes plásticas y visuales podemos encontrar versiones de parodias, se trata de obtener una cualidad de un concepto o forma, relacionando otras formas a una obra, que se encuentra ya hecha o

terminada. Como menciona la definición del diccionario la raíz: *para-* “junto a” permite que, a partir de algo que ya está hecho, tomar ciertos elementos dándoles una cualidad, otro carácter que conjunto toma otro significado, contextualizado a su propio tiempo.

La parodia es una forma de la crítica artística sería. Es cierto que como forma de la crítica tiene la ventaja de ser tanto una re-creación como una creación, lo que convierte a la crítica en una clase de exploración activa de la forma (Riewald,1966, p.130).

Me intereso este concepto en el cual la parodia se une a la autobiografía ficcional, en el cual se convierte en una creación, considero personalmente que la parodia, puede llegar a traspasar las formas, para lograr una imagen sintética.

Ampliando de manera crítica, la mirada o la percepción con relación a la forma, que se quiera parodiar. “En pocas palabras la parodia tiene algo de espejo, pues es a la vez una ficción y una ficción sobre ficciones” (de Diego, 2012, p.139).

Dummy: Si la parodia es un espejo, pero este en su reflejo que deforma la realidad, queremos bisociarla en relación a la autobiografía ficcional, una burla irónica, que nace en estos tiempos de tanta desinfección y obsesión, estos tiempos han cambiado todo. ¡Ahora no puedo toser en público, porque soy un riesgo biológico!

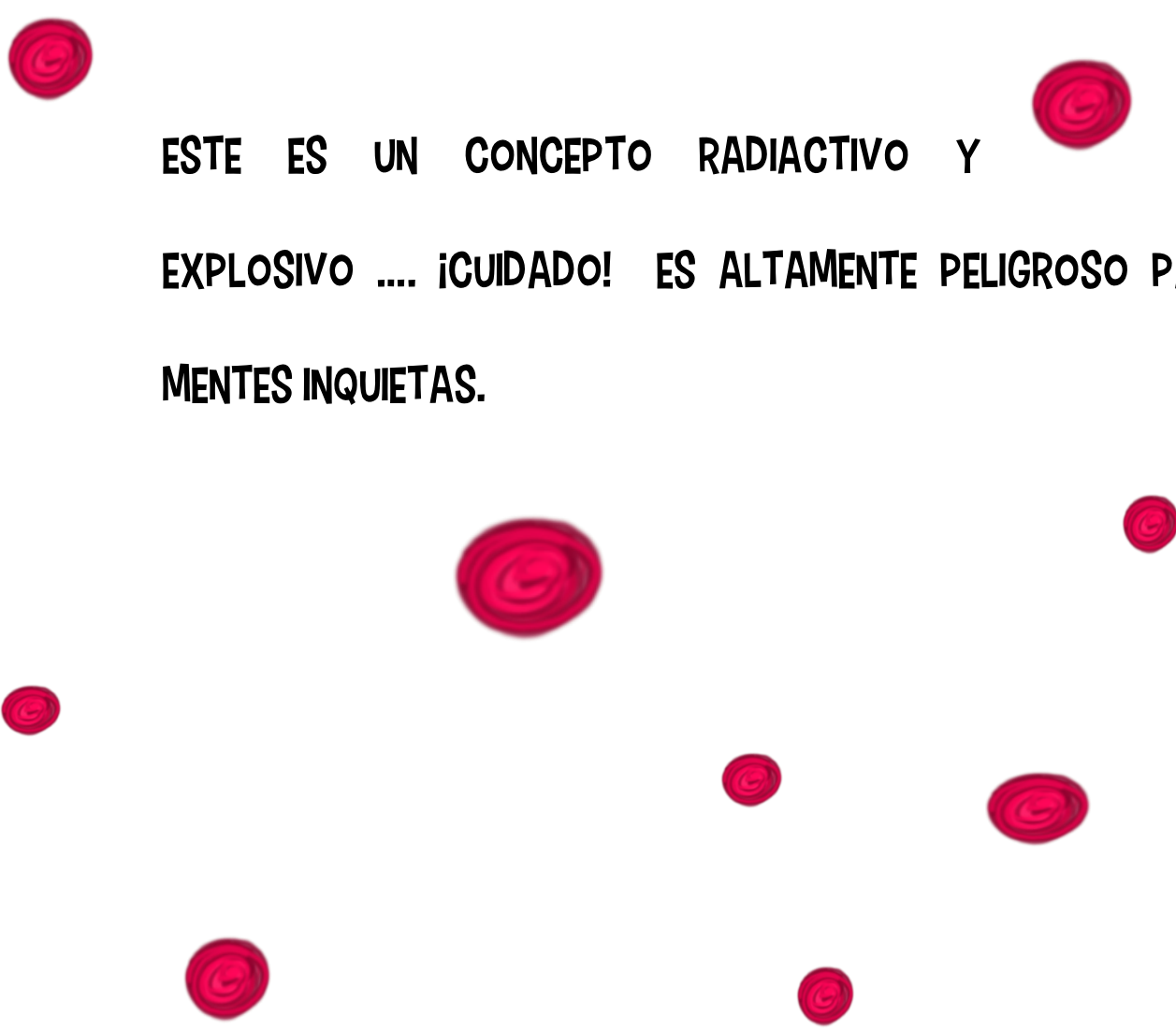
Astrid: La parodia en este trabajo autobiográfico da importancia a lo cotidiano, dando la posibilidad de mirarme dentro de la historia como protagonista. La historia del arte ha mirado a las mujeres como musas o fuentes de inspiración en las producciones artísticas. Pero aquí estoy ante la posibilidad de colocar mi mirada en mí misma, pero a la vez tomar distancia por medio de la construcción de un álter ego.

A su vez, considero que la narradora y su álter ego, construyen una relación por medio de la parodia, al producir visualmente las *ficciones caleidoscópicas*. Aquí el lector/espectador que mira desde afuera la producción visual, puede sentirse identificado porque él está viviendo el mismo suceso histórico, por ende, lo relaciona con su experiencia.

Dummy: Queremos que rían, porque es lo único que nos hará sobrevivir. ¡Así invoco a la diosa de la risa Baubo!

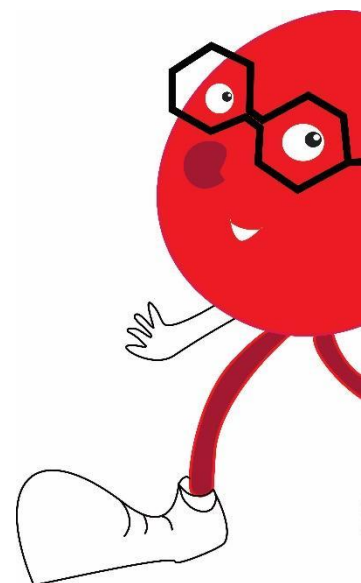
Es Baubo, la Diosa de la risa curativa, quien provoca una especie de humor que no pertenece al intelecto sino al cuerpo. Es la travesura y el humor diosa obscena la que impregna todo el oficio de los clowns. Es un fármakos, ser medicinal, que extiende el buen humor por todos los sistemas neurológicos y endocrinos del cuerpo; [...] Esto ya expresa claramente la evidencia de lo femenino en el término clown (del Bosque, 2020, p.27).

Astrid: Querido lector/espectador vamos ampliando el significado de la poesía de los payasos con relación al pensamiento bisociativo, que se basa en el humor expresado en la parodia, para producir un estímulo fisiológico que es la risa. Esta es la búsqueda de Dummy con Astrid en la narrativa hipertextual llamada *Dummyspandemia*.



**ESTE ES UN CONCEPTO RADIATIVO Y
EXPLOSIVO ¡CUIDADO! ES ALTAMENTE PELIGROSO PARA LAS
MENTES INQUIETAS.**

No te salgas de la línea, dicen las maestras en la escuela y ese día no se sabe si matan a un dibujante o a un payaso, pues payasos y dibujantes existen donde quieran que haya líneas que descarrilar ¿Qué es dibujar sino crear un poco de caos sobre un papel blanco y en orden?, ¿qué es el humor sino una forma de mala conducta? Manchar el papel está en la naturaleza del dibujante tanto como contravenir el equilibrio en la naturaleza del payaso. Un payaso que no atenta contra el orden debe ir preso (Enríquez, 2002, p.24).



LA BISOCIACIÓN... PERILLA CALEIDOSCÓPICA

Astrid: El concepto de bisociación lo encontramos en el libro *El acto de creación*, capítulo primero, “El Bufón” del escritor húngaro Arthur Koestler (1905-1983), también fue periodista y filósofo, él nos asombra con este término que en sus palabras lo define así:

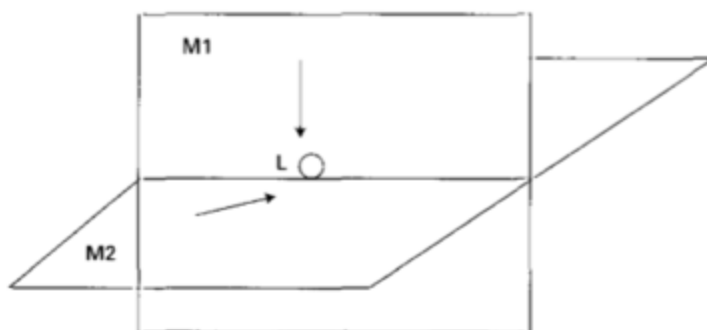


IMAGEN 6

He acuñado el término bisociación para distinguir entre las rutinas habituales de pensamiento que transcurren en un solo “plano” y el acto creativo que, como intento demostrar, opera siempre en más de un solo plano. El primero de estos actos puede calificarse de mentalmente simple, y el segundo de mentalmente doble, un estado transitorio de equilibrio inestable en el que el balance de emoción y pensamiento se ve alterado (Koestler, 1964, p.199).

Encontrar este concepto bisociación es un término que explica cómo es el proceso mental del acto de la creación, tanto en la ciencia como en el humor, lo entiendo como la intersección de dos planos de pensamiento, como se ve en la imagen 6, **M1** es un plano de pensamiento y **M2** es otro plano; al intersectarse estos producen una colisión o explosión generando un tercer concepto que es lo que sería el punto **L**.

Este concepto nos permitirá bisociar los conceptos mencionados, desde la autobiografía, la ficción, la performance, lo visual, plástico y escritural, con relación a la poesía de una payasa. Ella llega a intersectarse con ideas, conceptos, produciendo movimientos, que transita de un lado a otro, es un juego en el cual los planos o universos hacen que crucemos. Es un acto de pensamiento, bisociar entre las dos; inventando otros universos y otros planos de sentido.

Dummy: El concepto de bisociación lo encontramos gracias a una clase de la payasa Maku Fanchulini³, ella grabó una convención de circo en el cual registró la voz del dramaturgo argentino Mauricio Kartun quien nació, en 1949 él es un dramaturgo, director, docente de la Escuela Superior de Teatro de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires, un artista que cuenta con publicaciones y premios en esta conferencia, en su conferencia fue muy importante escucharlo, ya que tiene una larga experiencia en el teatro, parafraseando su discurso, nos interesa lo siguiente:

El humor trabaja con los mismos presupuestos que la poesía lo que hace, es decir relacionar dos elementos no relacionados; incoherentes que al mezclarlos crea algo nuevo. Así que dejamos de ser creativos al acomodarnos a una red conceptual cómoda que no nos hace pensar y nos automatiza. En cambio, la creación vive en la ciencia, en el arte y en la poesía; como en el humor.

El humor tiene mala fama, porque la risa es un reflejo biológico de alta inutilidad, la risa es una orgia privada, es un pequeño espacio sagrado en tu cerebro para descubrir la creatividad. El acto de bisociar es crear poesía a partir del humor,

³ Payasa argentina, artista y docente de la escuela globo torcido.

cruzar cosas antes no relacionadas, absurdas, incoherentes y eso es lo que hace el payaso, en cada parte de su existencia (Fanchulini, 2019).

Astrid: Encontrar la voz de Mauricio Kartun, tiene gran relevancia, porque aclara que el humor es la poesía de los payasos y payasas; su forma de pensar es el mecanismo del pensamiento bisociativo. Este es un chispazo en esta autobiografía ficcional, por ende, la poesía de Dummy es un acto de explosión o coalición de planos de pensamiento, incoherentes, diferentes, distintos, insólitos que se conectan gracias a la bisociación, donde el humor es un ejemplo: “El humor es el único dominio de actividad creativa en el que un estímulo de alto nivel de complejidad produce una respuesta masiva y claramente definida en el nivel del reflejo fisiológico” (Koestler, 1964, p.196).

Por consiguiente, el humor de Dummy es una manera de pensar basada en la bisociación. Analizamos nuestros referentes artísticos en las Artes Visuales en los cuales podemos afirmar que los siguientes ejemplos tienen un pensamiento bisociativo en sus obras y el cual analizamos con un lente reflexivo con los siguientes ejemplos:

El Ready made corresponde a textos o puestas en escena que retoman pedazos de lo real, objetos encontrados (escénicos o verbales) y los mezclan con construcciones imaginarias muy estructuradas (Pavis, 2016, p.98).

Por ejemplo, La obra de *Cabeza de Toro* de Picasso es un claro ejemplo del pensamiento bisociativo, ya que conecta el manillar y el sillín objetos cotidianos, pero al superponer los dos objetos, produce una tercera imagen que es la cabeza del toro.

Según Lledó (2005) el arte conceptual es: “Observar cómo las cosas fuera de su contexto natural, pierden su sentido y su función para hacerse lenguaje, adquiriendo otro significado que depende de la forma en que son recontextualizadas” (p. 395).

Aquí la recontextualización implica darles otras cualidades a los objetos, sacarlos de su función útil y darles otras dimensiones de sentido, reelaborándolos, dotándoles de un título irónico o instalándolos en el museo; con el arte conceptual, se empiezan a construir relaciones y sentido a su vez en el espectador generando sorpresa, parodia y dialogo; derivando en múltiples significados, llegando a fronteras como a límites, en el cual se prioriza en la idea y se desmaterializa el arte.



IMAGEN 7

El cine de Švankmajer es un claro ejemplo del pensamiento bisociativo específicamente en la película *Conspiradores del placer*, aquí confluyen seis personajes realizando rituales alrededor de objetos extraños, en cada uno los objetos detonan placeres, obsesiones eróticas, fetiches.

Dummy: Al ver el largometraje, leí el libro *Para ver cierra los ojos*, lo entendí todo.

Pienso que en el largometraje *Conspiradores del placer*, además de llevarnos a una

sinistra aventura audiovisual, el cuerpo y el objeto se relacionan para producir una sensación táctil a la vista, ya el propio Švankmajer (2014) dijo: “El cine es esencialmente un medio audiovisual, pero eso no impide que su poder pueda ponerse al servicio de despertar algo así como una “memoria táctil” que se remonta hasta los rincones más remotos de nuestra infancia” (p.26). Por tanto, conecta en su cine la experiencia del tacto por medio de la percepción visual.

El ver la película *Conspiradores del placer* me doy cuenta que es una experiencia visual que me impacta, hay unos antecedentes en cuanto a la experimentación plástica, el trabajo de las máscaras y la animación de los objetos en la escena teatral, por eso su especial cuidado en relación a la yuxtaposición de objetos, para crear raras esculturas, su visión es personal, se encuentra entre lo fantástico terrorífico y erótico, en su propuesta audiovisual su intención es: obtener una experiencia táctil por medio de la percepción visual.

Ya Švankmajer (2014) en el punto V de su decálogo nos lo aclara:

Si tienes que decidir a qué debes conceder prioridad, si a la mirada o a la experiencia del cuerpo, da siempre prioridad a la experiencia del cuerpo, puesto que el tacto es anterior a la vista y su experiencia es mucho más fundamental. Es más, en el estado actual de la civilización, una civilización audiovisual, el ojo está extremadamente fatigado y «maltrecho». La experiencia corporal es más auténtica y no ha tenido que soportar hasta el momento el peso del esteticismo. Pero el punto que no debes perder de vista es la sinestesia (p.112-113).

Astrid: Esto lo descubrimos nosotras estudiando la teoría y haciendo conexiones de qué planos surge en esa explosión, el ¡Big Bang de la creación! Aquí el concepto que

más disfrutamos fue el del chiste, entonces... ¿Qué es un chiste? Para mí un chiste es jugar a bisociar, pero según Enriquez (2002):

Hay dos procesos de pensamiento envueltos en escribir un chiste. El primero es automático y casi inconsciente. Consiste en traer a la mente diferentes ideas e instantáneamente analizarlas buscando alguna posible conexión con otra idea, bien sea por semejanza, oposición, exageración, minimización, transposición, repetición, ironización, satirización o parodia. El segundo proceso es el que asigna una idea complementaria a la primera. Esta segunda idea reformula la significación de la idea original. Al componer un chiste, la mente comienza con una idea a la que opone otras, en busca de una conexión humorística con la original. Un chiste comprende dos ideas que se unieron para formar una. El resultado de ello es una imagen. Un chiste es una imagen mental que induce a la risa. Nos reímos al imaginar lo que las palabras o el texto evocan (p.50-51).



IMAGEN 8

Dummy: Infinitamente podemos indagar en ejemplos de pensamiento bisociativo, tanto en el arte como en la misma ciencia, porque la creatividad está en las dos. Aquí les presento a Joaquín Salvador Lavado Tejón (1932-2020) humorista argentino, su seudónimo era Quino, él fue un humorista e historietista, en su obra se ve la crudeza de la realidad misma, plasmada en los diálogos de una niña llamada Mafalda.

Mafalda quien con su implacable curiosidad y astucia se la pasa preguntando y a la vez sacando conclusiones filosóficas, que paralelamente y magistralmente Quino concreta en una opinión global, crítica como irónica. Quino en la cuarta viñeta de la historieta, logra interpelar a los lectores, logrando el cuarto reflejo la risa o una gran carcajada en sus lectores.

En la imagen 8 de la tira cómica, Mafalda hace la relación de exportación de carne argentina, con la migración de estudiantes que terminan sus carreras profesionales. Así como cerebros fugados salen a buscar oportunidades en otras partes del mundo. De manera audaz y sintética, Quino nos muestra una realidad nacional que en la actualidad se encuentra vigente, a través de las palabras de la niña más subversiva de Latinoamérica llamada Mafalda.! ¡Quiero decir que amamos a Mafalda! Astrid y Dummy crecimos en la época en la cual esperábamos el periódico de los domingos para leerla.

Astrid: Pero su característica primordial es colocar un tema político de manera sintética para hacernos reír como niñas y niños; de la cruda realidad en la cual vivimos, esa realidad cotidiana en la que Quino empieza de lo simple hasta lo complejo, lo que hace que el humorista como los payasos sean los filósofos de su tiempo.

Dummy: Si el payaso Chavovachi decía en sus clases. [*Tono histérico con acento argentino*] ¡Si me robás un chiste, me robás el alma!

Así, Enríquez (2002) hace un análisis del chiste comparándolo con un dibujo mental, afirmando:

Construir un chiste podría verse entonces como dibujar en la mente de otros. La metáfora no es gratuita. El ejercicio previo a la codificación del mundo en signos que tiene lugar durante el acto de dibujar parte justamente de construir una imagen mental. El dibujo existe antes de solidificarse en el papel porque dibujar es un modo de pensar. El humorista y el dibujante tienen mucho en común: el producto de su trabajo es en ambos casos una visión revisada del mundo. Ambos saberes dejan constancia de la crueldad de quien mira. El formato de un dibujo es sola interfaz mediante la cual el dibujante transmite al espectador una imagen que originalmente estuvo en su mente (Enriquez,2002, p.50-51).

Tal vez lo que hace que despierte mi curiosidad frente al humor visual sean los buenos chistes y las caricaturas como las de Quino, este es un proceso mental, también un acto complejo de extrema creatividad con reactividad.

Astrid: Reactivo porque hay choque neuronal, le llame ¡Big Bang! Una nueva idea es una gran explosión, hay una intención clara en pensar críticamente las situaciones de este mundo, pero en los ojos del humorista lo hace de manera sintética y explosiva, en el cual la reacción es inevitablemente la risa, pero paralelamente la reflexión es interna, el chiste o la caricatura cómica nos coloca en otra dimensión del pensamiento en el cual el espectador/lector relaciona, lo que ve y lee, pero a la vez ríe.

Dummy: Si reímos por fuera, pero lloramos por dentro.

Astrid: Claramente entre Dummy (álter ego) y Astrid (Narradora) hay un intento de codificación del mundo, para ampliar la mirada de quien mira. Daniel Fernando Cavarozzi el gran “Payaso Chacovachi” nació en 1962 en Argentina, con él tuve la oportunidad de realizar un taller virtual en la Escuela Globo Torcido; él comparte su método para llegar a convertirse en una payasa o payaso del mundo, en sus clases habla de un factor sorpresa del chiste, presentándonos la siguiente fórmula.

A: “*Nene, ¿a vos te gusta vivir en este mundo?*”

B: “*Sí*”

Factor Sorpresa:

A: “*Bueno ... ya se te va a pasar*” (Chacovachi, 2015, p.72).

Aquí **A** es una frase interrogativa en la cual el payaso *Chacovachi* pregunta a un niño *Nene, ¿a vos te gusta vivir en este mundo?*, **B** es un niño que ingenuamente responde **B:** “*Sí*”. El factor sorpresa es: “*Bueno ... ya se te va a pasar*”, afirmación que el payaso Chacovachi hace frente al público adulto, en tono nostálgico en el cual el público adulto ríe; porque los espectadores saben lo difícil que es enfrentarse a la adultez, paradójicamente ver al niño que responde con ingenuidad, es recordar lo espléndida que es la etapa infantil.

Por eso, el payaso Chacovachi enfatiza en el factor sorpresa cuando mira a los adultos, su intención es que ellos ríen, de una paradoja muy existencialista, planteada por un chiste de tres frases.

Dummy: Entonces el factor sorpresa es el ¡Big Bang! es la explosión creativa, el giro de la perilla del caleidoscopio, lo que cambia instantáneamente; el ingrediente secreto de

la fórmula de A + B, que hace que todo cobre sentido compactándose en dos dimensiones de pensamiento a su vez creando otro sentido; que produce que riamos.

¡No les parece genial que se pueda reír de cuatro viñetas dibujadas en un papel, o de un buen chiste escrito con inteligencia, para mí es magistralmente sublime!

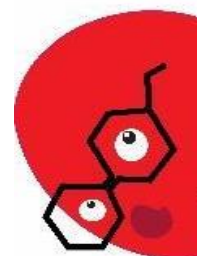
[Astrid y Dummy parten de un mundo escénico y cruzan la frontera... aquí nos les piden pasaporte, solo se necesita un poco de locura, así las dos exploran en el mundo visual y plástico para bisociar conceptos, imágenes y palabras en una autobiografía ficcional que son trozos reales del mundo, pequeños fragmentos de memoria, donde las máscaras y espejos rotos se traducen en múltiples reflejos que hacen que la dos, payasa y narradora busque intuitivamente la risa; conectando cosas que no se pueden conectar, en un acto en el cual pensar se vuelve un acto de creación. Así subvirtiendo la imagen y la realidad misma, sin olvidar la risa la búsqueda más importante de esta historia]

Dummy: ¡No dejemos que el tapabocas nos quite la sonrisa, vamos a buscarla!

Astrid: *[En tono nostálgico]* La pandemia llenó de incertidumbre nuestras vidas, esta se redujo a las pantallas, saltando entre ventanas para poder mirar el mundo.

Dummy: ¡Ese mundo real, que perdimos escribiendo este trabajo de grado! Me quiero burlar un poco de este estado en el cual nuestras vidas se someten al encuadre de la pantalla. Sin embargo, la vida sigue, y tenemos que terminar la tesis. El show debe continuar...

SOBRE LA IMPORTANCIA DE NO PERDERSE EN LA PREGUNTA...



Dummy: Aquí estamos dividiendo y explicando la pregunta de investigación por partes y nos respondemos la siguiente pregunta.

Astrid. ¿A qué me refiero cuando hablo de lo visual- plástico y escritural en mi autobiografía ficcional?

El micromundo de Dummy está lleno de ficciones, del mismo modo planteó un mundo visual donde me permití explorar sin miedo en la imagen, lo plástico, la animación, lo fotográfico como lo audiovisual. Aquí quiero mencionar una parte de los referentes que aportaron a la construcción de esta *Dummypandemia*.

Por esta razón, en el trabajo investigativo en creación, buscamos artistas con cierta afinidad, los cuales permitieron que se movieran fibras sensibles en nosotras, a medida que sus producciones visuales aportaron a mirar distinto, a entrar a sus lógicas, a sentir y vivir sus mundos interiores.

Dummy: ¡Enferma me encuentro ahora con una extraña obsesión por Googlear!

⁴Encuentro Yayoi Kusama, artista japonesa que nació en 1929, ella pintó un mundo de puntos multicolores; sus influencias van desde el pop art, minimalismo como el arte conceptual.

⁴ La grafía *googlear* es un híbrido formado a partir del nombre inglés *Google* y la terminación española *ear*. *Google*. RAE <https://www.rae.es/observatorio-de-palabras/googlear>

Astrid: Ella tiene una gran obsesión por los puntos; los hace grandes, de diferentes colores y los repite en su obra hasta el infinito, desde esculturas, instalaciones, lienzos y vestidos. Creo que es muy interesante, ya que con la repetición de un punto se puede construir todo un universo.



IMAGEN 4

¡Sin miedo cruzar las barreras y seguir ese lente intuitivo que todos llevamos dentro!
Cuando nos acercamos al mundo visual lo hacemos por medio del ojo exquisito de Jan Švankmajer, artista checo surrealista nació en 1934, reconocido por experimentar con muñecos, escultura, pintura y poesía en su cine de animación; su estética me hace recordar la curiosidad en ese mundo infantil, un poco lleno de atmósferas de terror, pero con un mundo teatral que está dentro y sale en su cinematografía y animación para Švankmajer animar es: “La animación es magia y el animador un chamán. Por otro lado, la animación consigue dar nueva vida al mundo imaginario de la infancia y devolverle su credibilidad original” (Švankmajer, 2014, p.112).

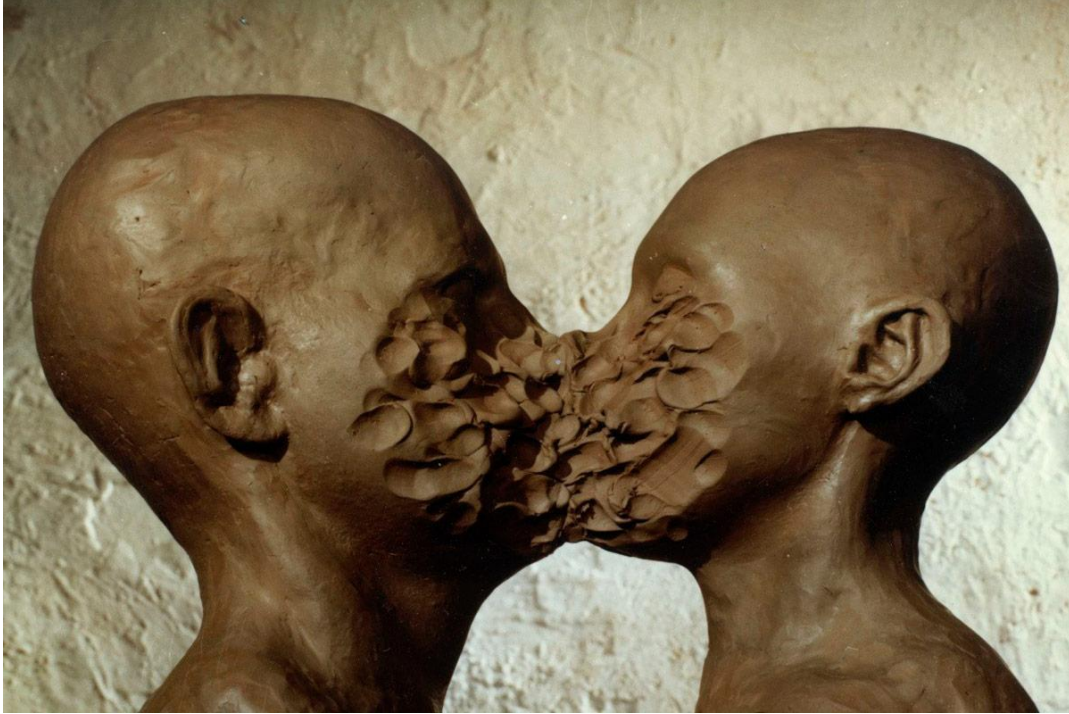


IMAGEN 5

Para Švankmajer la búsqueda de lo visual es proponer otra mirada, una mirada subvertida y subjetiva dentro de la narración de un micromundo personal, Švankmajer es un referente claro de acercar dos mundos, lo sensible de la plástica y el mundo visual.

Dummy: ¿Y qué es lo plástico en esta autoficción?

Nos referimos con lo plástico, en el uso de materiales, he tenido curiosidad con la elaboración de máscara de papel, la animación en *stop motion*, como la plástica que da el propio cuerpo en la acción performativa, todo es un material maleable y por experimentar el mismo sonido también se convierte en material plástico.

Astrid: Así en la autobiografía ficcional, empezamos con un diario lleno de trozos de tiempo, conformado por palabras viejas que escuchábamos en la radio como en la televisión.

Dummy: No hay que olvidar nuestros referentes que son libros que llegaron por azar y que cautivaron nuestros ojos y nuestras manos uno fue el de *Caligramas* de Guillaume Apollinaire, una experiencia en la cual las dos nos sumergimos en el caligrama, este es: “un escrito, en general poético, en el que la disposición tipográfica procura representar el contenido del poema” (Apollinaire, 2015, p.11). Una experiencia visual donde el ojo lee, las palabras en movimiento con relación a las imágenes.

Astrid: Lo escritural lo entendemos como un diálogo introspectivo que se dio entre dos, un álter ego y una narradora, donde la curiosidad del acontecimiento histórico desempolvó palabras viejas y nos llevó a encontrarnos con caligramas, una experiencia visual donde la letra se convierte en imagen provocando una experiencia con la poesía visual.

Astrid: También quiero resaltar que otro libro que llegó en nuestra investigación fue el de *Gramática de la fantasía*, de Gianni Rodari.

Dummy: Gianni Rodari nació 1920 y murió en 1980, ha sido un gran escritor italiano periodista, pedagogo interesado en renovar la educación, en un tiempo muy difícil como lo fue la guerra fría.

strid: *Gramática de la fantasía* es un manual para escribir historias para niños y niñas, en el capítulo *La china en el estanque*, propone empezar a escribir historias a partir de palabras: “una palabra, lanzada a la mente por azar produce ondas de superficie y de profundidad provoca una serie infinita de reacciones en cadena, atrayendo en su caída sonidos e imágenes analogías y recuerdos significados y sueños” (Rodari, 2019, p.15).

Dummy: Una palabra es una explosión que resultaba del juego de romperla en cada una de sus partes, ese es el juego que aceptamos con Rodari, escuchar las palabras de la televisión de la radio palabras viejas, que retumbaban nuestros oídos, romper una palabra es ampliar su significado, ese significado que no está en el diccionario, sino en el terreno de la poesía visual, entonces experimentamos con palabras y jugamos a *caleidospalabrear* palabras, el cual es un juego entre Astrid y Dummy, el cual consiste en pensar palabras rápidamente, con relación a una palabra que escuchamos diariamente en la pandemia, esta palabra resulta ser la guía, para a partir de sus letras, buscar otras palabras que aumentan el significado de la palabra guía.

Pero el juego no termina en este punto, la búsqueda se da con la intención de encontrar palabras y realizar asociación de palabras en torno a la palabra guía, produciendo un chiste de palabras, la idea es que sea un juego rápido, de encontrar palabras, despertando la mente del jugador.

LA ÚLTIMA PIEDRA EN EL CAMINO ... LA RED QUE LO ATRAPA TODO.

Astrid: Así estoy mirando desde adentro, en un diálogo consciente e inconsciente entre un álter ego que es Dummy figura cómica con su narradora Astrid, así construyen un relato personal introspectivo donde se encuentran recuerdos, imágenes, acciones y palabras, en relación a la experiencia de estar viviendo un acontecimiento histórico, que llegó de manera inesperada, como lo es la pandemia, contado desde la subjetividad, a esto le llamamos *caleidoscopiar*.

Dummy ¿Cuándo llegará el fin de la pandemia? [*suspirando*] O que llegué la milagrosa vacuna, en la que vuelvan nuestras vidas a la normalidad. [*en tono conspirativo*] Creo, lector/ espectador de esta historia, que una red estará dispuesta a atraparnos, ya que nos conectamos a un mundo virtual donde la imagen nos gobierna, pero ¿qué clase de imágenes vemos diariamente que hace que caigamos en un tipo de sueño, en el cual nos hipnotizamos con basura visual, todo el día? ¡No, no, puede ser, hay que despertar de este sueño!

Así, me invento esta *caleidoscopia* que es una ciencia imaginaria la cual agrupa los recuerdos significativos de la etapa infantil, como en el transcurso de la adultez femenina, dándoles una poesía cómica, así se construye el micromundo literario, visual y sonoro de Dummy. Se materializan en cinco *ficciones caleidoscópicas* donde sus venas internas son hipertextos, que van hacia diferentes lados.

Astrid: Aquí la posibilidad de los hipertextos permite a lector/espectador generar saltos de información, la unión de estos construye una narrativa hipertextual, en fin, un micromundo en el ciberespacio.

Según Vega (2003) nos dice:

Un hipertexto está formado por texto y enlaces (links) que pueden abrirse y activarse para remitir a otros textos (o a otros tipos de información visual o auditiva), que, a su vez, contienen enlaces que remiten a nuevos textos, y así sucesivamente. En teoría, la red de remisiones no tiene principio ni fin: cada hipertexto procura las posibilidades de continuar la lectura de otro u otros hipertextos, que, a su vez, están unidos a otros y así ad infinitum (p.9).

Dummy: Permite que el lector/ espectador navegue por imágenes, videos, sonidos, letras y dibujos en movimiento, donde tiene la opción de escoger al azar el recorrido del mapa; prepárate para esta aventura, donde hay comedia, drama, tragedia y *Dummyspandemia*. Así mismo “La libertad del lector se invoca a menudo al describir la escritura no secuencial: el hipertexto se presentaría una red de nodos que los lectores podrían recorrer libremente en todos sus sentidos” (Vega, 2003, p.9).

Astrid: De esta manera, teniendo como unidad mínima el hipertexto, estos finos enlaces son hilos invisibles que forman un tejido llamado narrativa hipertextual es información enlazada, no secuencial, en este espacio existe una decisión del lector/ espectador, en elegir el camino sin ninguna jerarquía, aquí se dibuja una red de telaraña en la cual el ojo es atrapado.

En este lugar el ciberespacio se convierte en el nuevo lienzo en estos tiempos. Según Vega (2003): “El lector puede entrar en una narración hipertextual por cualquier lugar o acceso, al modo de un espectador que se acercara a una pintura o a una escultura” (p.38).

Dummy: Esta Dummypandemia estará en el ciberespacio, al googlear el término, encuentro que este salió de la novela ficcional misma por William Gibson, en su novela Neuromante (cyberspace), es referido al mundo real o artificial, generado mediante la conexión a internet. Es así que un término ciberespacio, comienza a ser tan real, en nuestras vidas y producto de la ficción misma. ¡Es increíble!

Astrid: Sí, *Dummypandemia* estará en el ciberespacio, como una narrativa hipertextual, que se convierte en una experiencia interactiva, en la cual los hipertextos son las ficciones caleidoscópicas. Es una apuesta en la cual la narradora Astrid se investiga a sí misma, documentando su experiencia personal, acompañada de la voz de su alter ego Dummy y las dos miran desde la sensibilidad del universo femenino ubicándose en el acontecimiento histórico de la pandemia. Precisamente la gran aventura de esta narrativa hipertextual, es tener una voz, que se traduce en una *Dummypandemia*, que le apuesta a imaginar un micromundo femenino; entre Astrid y Dummy en una autobiografía ficcional, pretendiendo crear una distancia crítica y sensible de un acontecimiento histórico que cambió el mundo y a su vez cambio nuestra mirada del mundo.

Dummy: ¡Por todas las diosas payasas! Que la gran red de la narrativa hipertextual cambie la mirada del lector/espectador perdiéndose en la obra ficcional ¡Por qué, Shakespeare, soy un juguete del destino!

[Hay que tener en cuenta que esta tesis se escribió con tapabocas y con todos los protocolos de bioseguridad, que hacen que las manos cada vez más secas escriban este texto].

POSDATA: Este marco teórico nos permite ubicarnos con los conceptos y la terminología del *Diccionario Dummynesco*, a su vez es una ventana que nos muestra referentes artísticos que han contribuido a que Dummy nazca en el campo de las Artes Visuales, hablamos de nosotras porque las dos emprendimos esta aventura creativa, caminando una al lado de la otra, investigando entre libros, referentes y conceptos relevantes para construir una base sólida en la cual se tejen conceptos que hacen que sea posible el micromundo, cruzado por un acontecimiento histórico, que no ha sido fácil para nadie, pero podemos y tenemos la libertad de intentar buscar la risa y aprender de nuestros mundos internos, en diálogo con otros y otras, que en la historia han intentado salirse del marco, dando prioridad a el uso del lente intuitivo, que se desarrolla en los procesos de autobiografía ficcional.

SEGUNDO ACTO



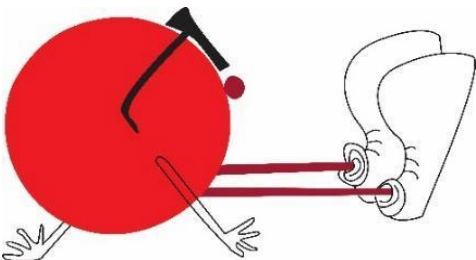
Dummy: La función va a comenzar... Bienvenidos a la *Dummypandemia* con palomitas de maíz, disfruta el mundo de los puntos rojos....

Visualizar desde el celular



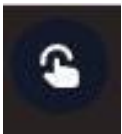
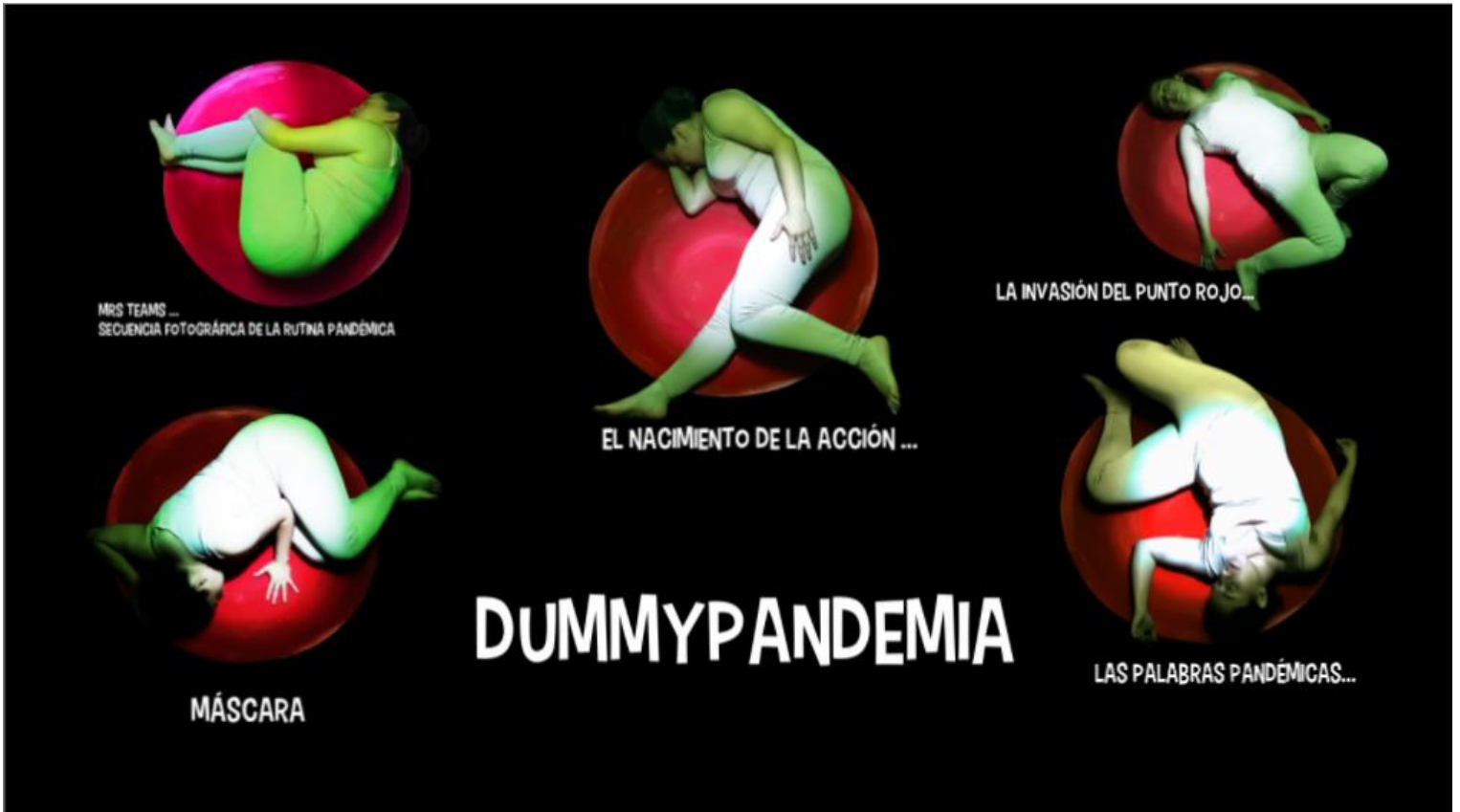
Narrativa hipertextual... con un clic más tecla CTRL, visualizar la *Dummypandemia* desde el computador.

[HTTPS://GOO.SU/AM18](https://goo.su/AM18)

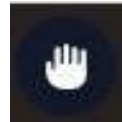


DUMMYPANDEMIA

En la parte izquierda encontrará un menú que consta de tres iconos.



1. Si oprime clic a este icono, mostrará todos los elementos interactivos que tiene cada página.



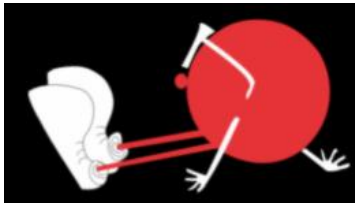
2. Permite arrastrar los elementos que encuentras en cada página.



3. Permite rayar cualquier hoja de la página, con los colores que puedes observar. Si le oprimas clic en papelera, se borrarán.



4. Es un icono de inicio, devuelve al comienzo de la narrativa hipertextual.



5. Icono incógnito dando clic, encontrarás una sorpresa.



EL CUERPO EN SU EXISTENCIA

Astrid: ¿Qué es del cuerpo en esta pandemia? un cuerpo obligado al encierro y a la silla, esté donde crece la cabeza y se mueven los dedos, como tentáculos, me pregunto: ¿Dónde están sus otras partes? Pies, talones, piernas, cadera, torso, cabeza, partes del cuerpo que son obligadas a la inacción.

Dummy: Hay que negarse a esa inercia. Mi cuerpo que se niega a la cárcel de la silla. ¡Quiere moverse, quiere estar vivo!

Astrid: Ese cuerpo donde habitó, este ha sido moldeado y disciplinado en el camino de la historia de mi educación, este ha sido sometido a una silla frente al tablero o frente de la pantalla, ¿qué es de ese cuerpo que quiere moverse?, que quiere saltar que se niega a esa disciplina, de los sistemas educativos tradicionales. Creo que desde mi camino como licenciada en artes visuales se dan estas inquietudes acerca del cuerpo.

Pensé que había que moverlo y el acto más cotidiano fue caminar, caminar dentro de la casa arriba y abajo, explorando todos los espacios de esta y sobre todo aprovechando el sol cuando salía, encontré el movimiento de mi cuerpo en el recorrido cotidiano del acto mismo de caminar. Con relación a esta experiencia de mi cuerpo en este estado de pandemia según Tamayo (2013) nos dice:

La fenomenología ya nos ha dicho por mucho tiempo que la experiencia es el punto de partida de nuestra concepción propia del mundo y la realidad. El concepto de estar-en-el mundo como la “base existencial de la cultura” nos permite partir del cuerpo, reconocido en términos experienciales, no tanto como un objeto externo a mi conciencia, sino como un sujeto, haciendo más débil la dualidad cartesiana

cuerpo/mente y abriendo propuestas de concebir el cuerpo como la “condición permanente de existencia”, que permite una apertura perceptual del mundo como la creación del mismo. En este orden de ideas, la experiencia corporal misma de los y las investigadoras sería el sustrato indispensable de investigación, donde el conocimiento está atravesado indiscutiblemente por la experiencia (p.70-79).

Astrid: Sí, era importante la pregunta del cuerpo en esta particular pandemia, que era una condición de existencia, me colocaba en un plano de vivencia corporal en el que viví el encierro. Esta premisa permitió reconocer mi cuerpo y mediante la rutina cotidiana, como el tiempo prolongado del encierro evidenciaron ese reconocimiento.

Mi cuerpo estaba en el encierro, ahora por una pandemia, en mi habitación frente a la interfaz de la pantalla, esta experiencia como condición misma de existencia; hace que como investigadora reflexione sobre la imagen, el reflejo y el cuerpo como creador de imágenes.

Comienzo un camino de reconocimiento de mi cuerpo aquí encuentro el espejo, así como Alicia que encuentra un tipo de mundo al revés entrando al espejo. Con el espejo entendí que él reflejaba mi imagen corporal y, a su vez, desde la selfi⁵ fotográfica del cuerpo con relación al lente fotográfico.

Puedo reflexionar que mi cuerpo en esta “condición permanente de existencia” se reconoce en tres reflejos.

⁵ Autofoto, tomado de la RAE.es.

Un punto rojo me susurra al oído...

ESA ES UNA BUENA PREGUNTA Y ¿DÓNDE ESTÁ EL CUERPO?

TAN OLVIDADO DISECADO INERTE,

UN CUERPO QUE ES FOTOGRAFIADO COMO ATRAPADO EN LAS REDES,

AHORA EN EL PRESENTE UN CUERPO ENCERRADO,

Y SUS OJOS ESTÁN PEGADOS A LAS LUMINOSAS PANTALLAS, QUE SON A LA VEZ SUS ÚNICAS VENTANAS.

CIERRO LOS OJOS Y DESCUBRO MI CUERPO.

UN CUERPO QUE MIDE 1.54 CM DE LARGO.

MI CABEZA TIENE UNA ABUNDANTE CABELLERA QUE QUISO SER TEÑIDA DE ROJO.

UNA OREJA DISPAREJA, PORQUE LAS DOS TAN DIFERENTES ESTÁN DIVORCIADAS EN FORMA Y A VECES UN POCO SORDAS.

CON UNA PEQUEÑA JOROBA EN MI ESPALDA, GRACIAS A LAS LARGAS JORNADAS FRENTE A LA PANTALLA.

MIS HOMBROS SON ANCHOS Y MIS BRAZOS FUERTES, MIS MANOS SON LAS MÁS PEQUEÑAS DEL MUNDO Y MI DEDO MEÑIQUE TIENE UNA PEQUEÑA UÑA, QUE CAUSA EXTRAÑEZA PARA MIS 35 AÑOS.

TAMBIÉN EN MI CINTURA TENGO UNAS LLANTITAS UNAS POCO ANTI SEXIS, QUE NUNCA PINTAMOS EN LOS CUADERNOS DE DIBUJO, NI SALEN EN LAS FOTOGRAFÍAS DE INSTAGRAM.

TENGO PIERNAS GRUESAS Y TONIFICADAS GRACIAS A LAS CLASES DE CAPOEIRA QUE ABANDONÉ POR ESCRIBIR LA TESIS.

EN FIN, MIS TALONES SOPORTAN ESTE CUERPO CON MIS PEQUEÑOS PIES Y SOPORTAN SU PESO, YA SE HAN ESQUINZADO CUANDO QUIERO SALTAR, PORQUE PUEDO SER PESADA Y TORPE CUANDO QUIERO LEVEDAD. EN FIN, AMO MI CUERPO Y SIEMPRE QUIERO SALTAR.

“REFLEJO” UN INTENTO POR RETRATARME...

- El reflejo del espejo desde la imagen fotográfica.
- El reflejo desde la imagen en movimiento, al auto grabar mi movimiento corporal.
- El reflejo desde la escritura de un diario, desde la palabra misma.

Astrid: Me pregunto qué es un reflejo, sobre un espejo explicado físicamente:

Los rayos de luz visible que inciden sobre la superficie de un espejo son reflejados con el mismo ángulo con el que incidieron. De esta manera, la luz reflejada en el espejo produce una imagen que respeta el tamaño, forma y modo exacto de colocación de los objetos de los que proviene (Porto, Merino, 2009).

Si el reflejo produce una imagen de mi cuerpo, este reflejo es la imagen que se produce gracias al espejo, que se dio en el acto cotidiano de pararse al frente de diferentes espejos. Mirarme en el espejo y fotografiarme, grabarme, dibujarme es un tipo de autorretrato de mí misma, que depende de las imágenes de los espejos en el cual me reflejo.

Aquí llamaría otra vez a la autora Estrella de Diego que completa esta idea del reflejo:

La fotografía ha sido, en todo caso un factor clave en las representaciones autobiográficas entre otras cosas porque a través de ella es posible revisar tantas cuestiones próximas a las representaciones del yo.... La lente funciona como un espejo frente a los relatos pictóricos devuelven una imagen fija que podría no reflejarse sino en el ideal del sujeto” (de Diego, 2011, p. 69).

Creo que todos mis espejos sirvieron para autorretratarse en mi cotidianidad, en el cual reflexioné sobre ese estado en el cual mi cuerpo estaba presente; mediante ellos

capturé la imagen de mi cuerpo, en fin, mis espejos eran la lente de la cámara en fotografía como en video, terminando con un último espejo que era la hoja de papel.

El reflejo produce una imagen ante mis espejos, también es una forma de autorretratarse desde el mismo cuerpo, se evidencia su transformación según el espejo en el cual se mira.

LA IMAGEN FOTOGRÁFICA = PIXEL

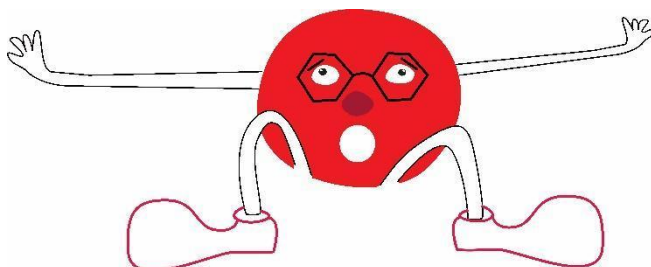
REGISTRO AUDIOVISUAL = FOTOGAMA

LA HOJA DE PAPEL = PALABRA Y DIBUJO

POSDATA

Cuando encontré mis tres reflejos, con relación a la experiencia corporal, habría que realizar una observación global con mi lente reflexivo, para así lograr un acto de síntesis como investigadora. Astrid pone su lente afuera y encuentra tres elementos importantes que están en el proceso de creación, produciendo un gran concepto ese ¡Big Bang! producto de la creación misma.

Ya en la escritura de la presente tesis se ha muerto un familiar... hacemos una pausa silenciosa para respetar el duelo y saltar de manera fúnebre a la próxima hoja.



Un punto rojo me susurra al oído...

CUANDO ERA NIÑA ENCONTRÉ UN CALEIDOSCOPIO.

ESTE EXTRAÑO JUGUETE QUE TOMÉ CON MI MANO, PRODUCÍA UN SONIDO AL MOVERLO, AL OBSERVAR TENÍA UN ORIFICIO QUE INCITABA A MI OJO, LE DECÍA ¡MÍRAME!

MI OJO SE SUMERGIÓ EN EL AGUJERO NEGRO, ME SENTÍ SORPRENDIDA ANTE EL INTERVALO DE OSCURIDAD Y AL FONDO LA LUZ, OBSERVABA FORMAS DE SIMETRÍAS PERFECTAS COMPUESTAS POR PEPITAS DE COLORES Y REFLEJOS.

CURIOSEÉ TÁCTILMENTE CÓMO FUNCIONABA EL EXTRAÑO ARTEFACTO, ENCONTRÉ UNA PERILLA AL FINAL DEL TUBO, PODÍA GIRARLA, Y AL GIRAR CAMBIABA LAS FORMAS UNA HACÍA PARTE DE LA OTRA.

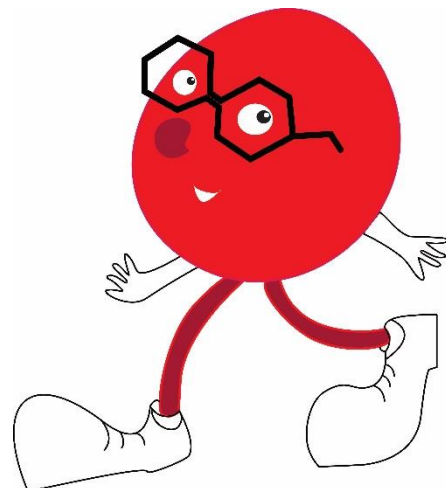
Y ME SORPRENDÍ DE CUÁNTAS FORMAS INFINITAS DE COLORES, PODRÍA GENERAR. MIRARLAS ERA COMO DISFRUTAR UN RICO CHOCOLATE.

ERA UN ARTEFACTO DONDE PODÍA VER UNA MICROSCÓPICA REALIDAD DE FIGURAS QUE NO CONOCÍA, ESTAS SE COMPOÑÍAN INFINITAMENTE, POR TODOS SUS LADOS. ERA TENER UNA CONSTELACIÓN EN MI MANO, TODAS SIMÉTRICAS A LA VEZ, CADA IMAGEN TAN DIFERENTE DE LA OTRA.

¡QUÉ EXTRAÑO JUGUETE, PENSÉ!

ESTA PRIMERA EXPERIENCIA LA RECUPERÉ COMO UN RECUERDO PERDIDO DENTRO DE MI MEMORIA INFANTIL, UN JUGUETE TAN ESPECTACULAR QUE RECREÓ UN PEQUEÑO UNIVERSO EN EL OJO DE UNA NIÑA.

DUMMY: SEÑORAS Y SEÑORES HE AQUÍ DENTRO UN GRAN ARTEFACTO VISUAL ...



UN CUERPO CALEIDOSCÓPICO...

Astrid: El concepto de cuerpo caleidoscópico nace de materializar las cinco *ficciones caleidoscópicas*, en la narrativa hipertextual llamada *Dummypandemia*, en el proceso de creación encontré elementos que formaron este cuerpo conceptual, que se convierte en un autorretrato expandido, producto del proceso de investigación creación en Artes Visuales.

Dummy: También un cuerpo caleidoscopio sale de entender la mínima unidad de humor que es el chiste y bisociándolo como un artefacto óptico que es el caleidoscopio. Entonces, siendo muy consciente de la experiencia misma de la creación, producto de los *Juegos Dummynescos*, llegaron elementos diferentes e insólitos generando una explosión el ¡Big Bang!, donde su intención es conectar lo que coherentemente nunca se conectaría.

De esta coalición se abstrae una forma, un artefacto, un juguete; el resultado de esta gran explosión es el *cuerpo caleidoscopio* un cuerpo que solo existe en la red, su materialidad es el pixel y el mp3, lo explicaré mejor si están un poco confundidos los lectores o espectadores.

Un cuerpo caleidoscopio nace; como un chiste y en su fórmula más básica es:

A+B+FACTOR SORPRESA = CHISTE = CUERPO CALEIDOSCÓPICO

Se da de una palabra inconsciente y automática al afirmarme en un poema “*mi cuerpo es un caleidoscopio*”, este fue un recuerdo perdido de infancia, que surgió del mismo proceso investigativo de creación, este recuerdo lo escribí en un diario y comencé a intersectar los planos de mis reflejos los de la escritura, la acción y la palabra.

Para entenderlo escribir esta fórmula en un papel arrugado y desteñido.

**A (IMAGEN DE UN CALEIDOSCÓPICO) + B (FORMA- PALABRA- ACCIÓN) =
CUERPO CALEIDOSCÓPICO.**

Si tengo un recuerdo infantil de un juguete perdido que llamo **A**, es una imagen que es un caleidoscopio como instrumento óptico y a la vez un juguete. En otro plano **B** tengo mis tres reflejos (cuerpo, palabra y acción), con estos dos, juego a *bisociarlo*, generando un *cuerpo caleidoscópico*.

Con relación al cuerpo caleidoscopio, es un artefacto óptico, un juguete que construye imágenes a través del reflejo de los tres espejos; no se sabrá cuál es la original ya que en su triada está en el terreno de la ficción y la autobiografía.

Cada cara es una pequeña autobiografía ficcional, una propuesta para expandir el cuerpo mediante la forma, la acción y la palabra, su interior son esas *ficciones caleidoscópicas*, que son los fragmentos de un diálogo sensible entre Astrid y Dummy, ordenadas en una narrativa hipertextual llamada *Dummypandemia*.

Astrid: Un cuerpo que sale de un lente reflexivo que mira el proceso creador desde afuera, el cual analiza de una manera global y sintética las *ficciones caleidoscópicas* producto de los *Juegos Dummynescos*, sintetizándolos en relación a la experiencia

corporal y a los reflejos, logrando mediante la experiencia de aventurarme a la creación conectada con el pensamiento bisociativo, así se sintetiza en una imagen que es la esencia del proceso creativo, terminando en un tercer concepto que es la creación de un *cuerpo caleidoscópico en forma- acción y palabra*.

Un punto rojo me susurra al oído...

DUMMY ES ESA NIÑA CURIOSA QUE CREA IMÁGENES CALEIDOSCÓPICAS.

DUMMY ES UN CUERPO CALEIDOSCOPIO.

EL CALEIDOSCOPIO ES UN UNIVERSO DE FORMAS INFINITO.

DUMMY ES UN PEQUEÑO UNIVERSO CONTENIDO.

EN SU INTERIOR UN CUERPO CALEIDOSCOPIO SE COMPONE DE TRES ESPEJOS.

Y DUMMY, A LA VEZ, TIENE TRES CUERPOS INFINITOS.

LA IMAGEN CALEIDOSCÓPICA ES POSIBLE EN EL INTERIOR, GRACIAS A LA REFLEXIÓN DE LA LUZ Y A LAS PIEDRAS PRECIOSAS DE COLORES.

LOS CUERPOS DE LA DUMMY SON POSIBLES GRACIAS AL ESPACIO DEL CIBERESPACIO.

A SU VEZ EL CALEIDOSCOPIO ES UNA SIMULACIÓN DE LAS CONSTELACIONES.

LA DUMMY ES UNA SIMULACIÓN DE LO VIRTUAL Y LO REAL.

ASÍ COMO UN CALEIDOSCOPIO, NO SABEMOS CUÁL ES LA FORMA ORIGINAL, EL MOVIMIENTO DE LA PERILLA Y LA LUZ REFLEJADA FORMA INFINITAS FORMAS.

DUMMY ES INFINITA, PORQUE MUTA EN DIVERSAS FORMAS Y CUERPOS, A SU VEZ ES UN MAPA DE HIPERTEXTOS.

EL CALEIDOSCOPIO ES UN MAPA DE FIGURAS DIVERTIDAS. EL CALEIDOSCOPIO AL FIN SE CONVIRTIÓ EN UN JUGUETE MÁGICO.

DUMMY JUEGA EN SUS TRES CUERPOS.

DUMMY- FORMA -DUMMY- PALABRA-DUMMY- ACCIÓN.

Al final la Dummy es un caleidoscopio infinito, sorprendente y mágico, como el momento en que llegó la imagen a mi ojo, sombra y luz que permitió ver un pequeño universo de constelaciones.

Dummy: Ahora explicaré mis tres cuerpos.

CUERPO CALEIDOSCÓPICO - FORMA

Astrid: El punto es la unidad mínima, indica un dibujo en un plano, gracias a la sucesión de puntos, se dan las líneas y la unión de líneas sean rectas o curvas dan las formas. Así, Dummy toma la forma de un círculo, lleno de rojo. Un punto rojo que puede ser leído de muchas formas, este se multiplica en el mapa, luego lo invade progresivamente.⁶

Dummy es ese punto rojo, esa imagen reiterada que ves en la televisión. ¿Has visto un mapa invadido de puntos rojos? Para Dummy, la multiplicación del punto rojo se asemeja a un virus, esa invasión que progresivamente invade el mapa. Esa risa juguetona que nos invade a todos.

En los ojos de Dummy ese punto rojo la perseguía por todas partes, lo veía en la pantalla, era cuando estaba prendido y apagado, era también cuando en la interfaz de

⁶ El lector puede remitirse a la ficción caleidoscópica, la invasión del punto rojo.

Teams se grababa la clase, era la invasión del punto rojo que caminaba por toda la casa.

El punto rojo conectaba y desconectaba la vida. Era la bandera roja colgando de casas vecinas. El punto rojo podría convertirse en cuadrado, bandera, pixel, pero el rojo, era el color que la distinguía. Un punto rojo era a su vez el dibujo de la nariz de la payasa en el plano bidimensional. El punto es una cartulina circular, que muestra el recorrido de mi cuerpo, por todos los espacios de mi casa. El punto rojo es una caricatura de Dummy.

Entonces la habilidad de Dummy es que su cuerpo puede ser un punto rojo, hasta una acción corporal o un sonido, tiene la habilidad que cambiar su forma en el ciberespacio, por tanto, su imagen es polisémica ya que cambia en su materialidad, producto de las técnicas visuales en los cuales cobró vida, así Dummy es pixel producto de la fotografía, en la animación, es una secuencia de dibujos, fotogramas, sonidos su voz se distorsiona en formato mp3.

Dummy se convierte en todo lo que quiere ser y el término de polisemia, se refiere a las posibilidades de tener muchos cuerpos en imágenes, formas dibujos y sonoridades cotidianas.



Un punto rojo me susurra al

Oído.....

LA DUMMY PASA DE PUNTO A LÍNEA, DE FORMA A CUERPO,

DE CUERPO A ACCIÓN,

DE ACCIÓN A TEXTO,

DE TEXTO A PALABRA,

DE PALABRA A UN HIPERTEXTO,

DE HIPERTEXTO A IMAGEN,

DE IMAGEN A VIDEO,

DE VIDEO A SONIDO,

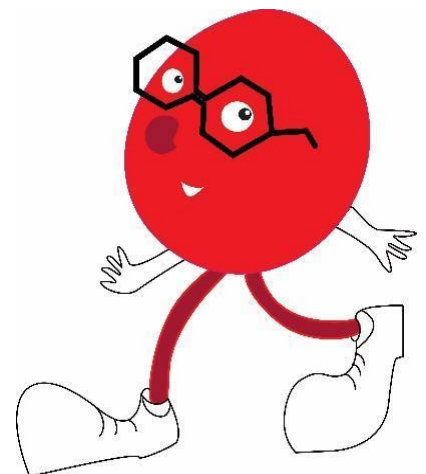
DE SONIDO A

SILENCIO ...

AL FIN...

PIXEL AL INFINITO

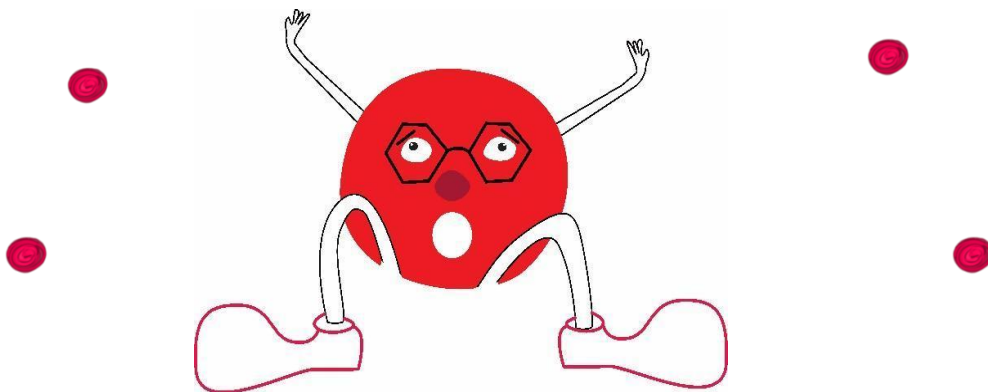
EN MP3...



Un punto rojo me susurra al Oído....

PROGRESIVAMENTE CADA DÍA, CADA MAÑANA CON SU NOCHE, VEÍA FRENTE AL TELEVISOR CÓMO UNA CURVA ROJA SUBÍA Y SUBÍA SE MOSTRANDO QUE VARIOS PUNTOS ROJOS INVADEN EL MAPA.

SOY UN PUNTO MÍNIMO, UN PUNTO PEQUEÑO Y MÍNIMO EN EL ESPACIO. UN PUNTO QUE HA QUERIDO SALIR DEL PLANO, ESTE ENCONTRÓ OTROS PUNTOS QUE AL FIN SE UNIERON, JUNTOS HICIERON LÍNEAS RECTAS Y ONDULADAS QUE TRASPASARON ALEGREMENTE LOS PLANOS... ASÍ HA SIDO MI HISTORIA, LÍNEAS QUE SE ENTRECRUZAN ENTRE LAS ARTES PLÁSTICAS Y ESCÉNICAS Y AL FIN TOMAN LA FORMA DE UN CÍRCULO, A LA VEZ PUNTO, A LA VEZ LÍNEA PORQUE AL FIN YO PUEDO TOMAR LA FORMA DE LO QUE QUIERO SER.



CUERPO CALEIDOSCÓPICO-ACCIÓN ...

Astrid: Mi cuerpo desea moverse en su deseo comenzó a darse cuenta de las acciones, de la vida misma, esas acciones tan cotidianas y sencillas que se convierten en rituales rutinarios y cotidianos. Por esta razón comenzó a realizar un registro fotográfico de esas acciones en cada parte de mi casa. Mirando la ventana, acostada en la cama, celebrando mi cumpleaños, simplemente sentada en el sofá. Pero le doy a este registro un componente más que es la máscara del ícono de Microsoft Teams.

Reconozco que la poética de Dummy es la bisociación, hago conciencia del ícono de Microsoft Teams, en su forma bidimensional que se observa en la interfaz cuando se realizan videoconferencias de las clases virtuales. Esta imagen se bisocia con las acciones cotidianas de la pandemia, al ícono se le da un cuerpo real, a su vez se le registra fotográficamente realizando acciones cotidianas.

Dummy: ¡Es extraño encontrar al ícono de Teams en un lugar que no es el suyo diferente a la interfaz!

Astrid: En este acto bisociativo llega a nacer Mr. Teams, otro áter ego de Dummy y Astrid, que, mediante una máscara, toma un cuerpo en los espacios cotidianos de la casa.

Leyendas, mitos, dioses y religiones aparecieron por primera vez con la revolución cognitiva. Muchos animales y especies humanas podrían decir previamente ¡Cuidado! ¡Un león! (y comunicar una realidad objetiva). Gracias a la revolución cognitiva, Homo Sapiens adquirió la capacidad de decir: “El león es

el espíritu guardián de nuestra tribu”. Esta capacidad de hablar sobre ficciones (de comunicar una realidad imaginada) es la característica más singular del lenguaje de los sapiens (Noah, 2016, p.37-38).

Ahora considero que la máscara de Mr. Teams en estos tiempos de pandemia se despoja de su función mística, para ser un elemento lúdico que recrea la autoficción en clave de parodia, así Dummy juega con varias máscaras que le permiten transformarse y a la vez burlarse de lo que la narradora, en su autobiografía ficcional va escribiendo.

Dummy y Astrid buscan burlarse de la realidad, construyendo una autoficción, según mi opinión crear autoficciones y parodias es una capacidad imaginaria que resiste a la cruda realidad.

Dummy: Mr. Teams es un personaje que sale de la interfaz, su máscara es un ícono genérico, igual y repetitivo. Creo, en secreto, que Mrs. Teams es un payaso sin nariz roja.

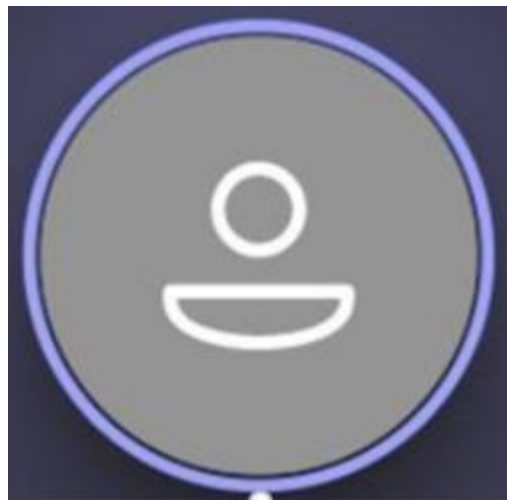


IMAGEN 9

Astrid: Exaltar la máscara en su tamaño es una metáfora, un reflejo de mi cuerpo físico. En esta exploración con Mr. Teams se retrata en una serie fotográfica, donde sintetiza las acciones del estado de pandemia, aquí Dummy se coloca una máscara del icono de Teams, convirtiéndose en Mr. Teams, una bisociación del icono bidimensional en la virtualidad, que se desplaza a la realidad, de mi casa en los espacios cotidianos.

Dummy: ¿Pero por qué Mr. Teams tiene la cabeza tan grande?

Astrid: Esta es una metáfora de la realidad que estaba viviendo, esta máscara pesa, es grande con relación al cuerpo, esta imagen de la cabeza grande responde a un estado corporal donde fui bombardeada de información, y mi cuerpo como mi mente vivieron largas jornadas al frente de la pantalla, gracias a la virtualidad y al exceso de conexión que se vive en una pandemia.

La secuencia fotográfica nos remite a pensar el cuerpo, desde un retrato congelado en soledad desde la acción, desde el mismo verbo, entonces con mi lente reflexivo puedo decir que las acciones cotidianas, con el uso de la máscara de Mr. Teams la acción se convierte en un ritual. Me hace reflexionar la siguiente idea, producto del acontecimiento histórico existe un quiebre; las que se realizaban antes de pandemia y las acciones obligadas, que me impone la pandemia.

La secuencia fotográfica se convierte en una parodia del ícono de la interfaz de Microsoft, dándole cuerpo, mostrando a Mr. Teams detrás de la pantalla, desplazándose a la realidad. Así la máscara se convierte en un objeto relevante para la autoficción.

En consecuencia, la definición de máscara es:

La habilidad indispensable del peregrino de la risa es la transformación del cuerpo y la flexibilidad del carácter a través de la máscara. Máscara que en árabe significa payaso, así como máscara en provenzal es bruja. La combinación de estos significados sitúa a la payasa sagrada en la ruta que conduce al origen femenino de la risa (del Bosque, 2020, p.53).

Al analizar el término bruja, como significado de la máscara, lo entiendo como ese poder de transformación que tiene como objeto sagrado, el cual deja que el cuerpo se transforme, asumiendo la forma de la máscara, así Dummy asume dos máscaras que se crearon para los performances.

Aquí la máscara pasa a ser un elemento de juego para construir una autoficción, en la cual las máscaras son objetos elaborados por la narradora Astrid y se vuelven lúdicos en la ejecución del performance. De modo que “el clown, sin embargo, fracasa en su máscara fija de adulto adulterado y revela al niño que vive dentro de este caparazón de yo interior” (del Bosque, 2020, p.53).

Pensé que en el ritual siempre hay una máscara, por eso para mí ritual en pandemia fue construir mis máscaras una es la Mr.Teams, la otra es una máscara neutra y blanca de Dummy que habla sobre ese estado que propició la pandemia, en donde quedamos congelados y nuestros rostros también fueron enmascarados, homogeneizados detrás del tapabocas blanco que impuso la pandemia. Así las máscaras hacen parte de un ritual que corresponde al acontecimiento vivido.

Dummy: ¡Odio los tapabocas! ¡Encontré que la acción de limpiar y lavarse las manos es un ritual cotidiano que nace con la pandemia!

Astrid: Si la acción más significativa en este estado de pandemia sea el “lavado de manos”. En el laboratorio de creación *Juegos Dummynescos*, se inventa el término de *caleidoscorpis*, esta es una acción corporal que sale de la observación de la acción cotidiana de “lavarse las manos”, en la cual se analiza los pasos y movimientos de las manos, implicados en esta acción, luego con esta información reelaborar el gesto de las manos con la intención de exagerar la acción en el cuerpo de la performer, teniendo en cuenta ritmos, plasticidad, involucrando el gesto de todo el cuerpo, permitiéndose así explorar las posibilidades del movimiento con relación a la acción.

Terminando con una síntesis de la acción *lavarse las manos* se convierte en una partitura corporal, que se puede repetir grabándola en un espacio cotidiano de la casa. Con este material grabado, involucra un registro sonoro de un fragmento del diario, convirtiéndose en un registro ficcional autobiográfico, producto del acontecimiento histórico de la pandemia.

[Así, otra vez repetimos el término de caleidoscorpis para que el lector no se pierda, y lo recuerde en este trabalenguas de términos]

Dummy: En el proceso del *caleidoscorpis* del lavado de manos se construye una máscara blanca y neutra, permitiendo encontrar ese cuerpo sin rostro, permitiendo que esa máscara exalte el gesto del cuerpo y elabore una partitura corporal, en estos tiempos compulsivos de tanta desinfección.

Astrid: Concluyendo las acciones cotidianas se terminan convirtiendo en rituales cotidianos que permiten llegar a acciones extra cotidianas, es decir, acciones que son una hipérbole para el gesto cotidiano del cuerpo, en este proceso me encuentro y me conecto con mi cuerpo.

Existe una creación que es una partitura corporal que a la vez es una exageración de la misma acción de lavado de manos, destinada a repetirse y repetirse en el formato audiovisual, dentro de *Dummyspandemia*, en la plataforma digital, se programa intencionalmente esta repetición audiovisual en cuatro marcos de ventana.

Un punto rojo me susurra al oído...

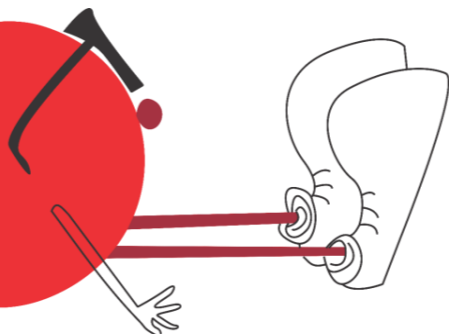
ME DUELE LA CABEZA, HE APAGADO TODAS LAS PANTALLAS, RARAMENTE ESCUCHO EL SILENCIO EN LA CALLE, ES RARO. HA SIDO POR AÑOS UNA CALLE RUIDOSA, PERO EL MIEDO Y LA CUARENTENA HA PERPETUADO PROFUNDAMENTE UN RARO SILENCIO...

AHORA MIRO LA VENTANA Y ESCUCHO PERROS LADRAR.

CUANDO OBSERVABA LA VENTANA, SOLO SE ESCUCHABAN LOS PERROS LADRAR Y HABÍA QUE LAVARSE LAS MANOS COMPULSIVAMENTE.

DEJÉ DE PEINARME Y UN NUDO DE PÁJAROS APARECIÓ EN MI CABEZA.

¡NO, NO, NO PUEDO TRABAJAR SIN PONERME LOS ZAPATOS!



Un punto rojo me susurra al oído...

LEVANTARME

LAVARME LAS MANOS

BAÑARME

LAVARME LAS MANOS

DESAYUNAR

LAVARME LAS MANOS

PRENDER EL COMPUTADOR

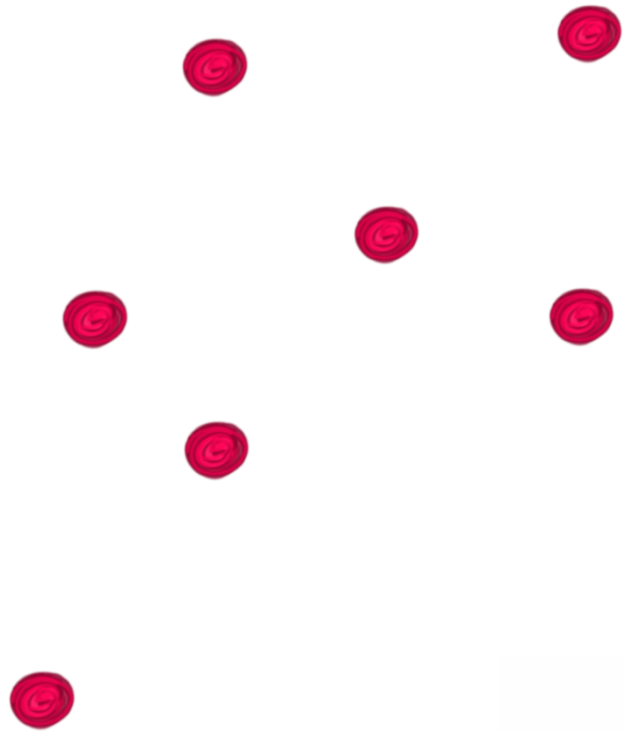
LAVARME LAS MANOS

APAGAR EL COMPUTADOR

LAVARME LAS MANOS

DORMIR

DUMMY: ¡POR FAVOR TODOS USTEDES LÁVENSE LAS MANOS!



CUERPO CALEIDOSCÓPICO - PALABRA...

Astrid: Nuestro cuerpo es una cadena de ADN que se transcribe en palabras, este cuerpo caleidoscópico se puede reducir a una cadena de palabras poemas, fragmentos de diario que continuamente se amplían en la acción de *caleidospalabrear*, este es un juego entre Astrid y Dummy, el cual consiste en pensar palabras rápidamente, con relación a todo aquello que escuchamos diariamente en la pandemia. Escoger una palabra que resulta ser la guía, para a partir de sus letras, buscar otras palabras que aumenten el significado de la palabra guía. Pero la búsqueda se da con la intención que exista una asociación de palabras, que puedan producir un chiste con relación a la guía; la idea es que se convierta en un juego rápido de encontrar palabras, el cual despierte la mente del jugador.

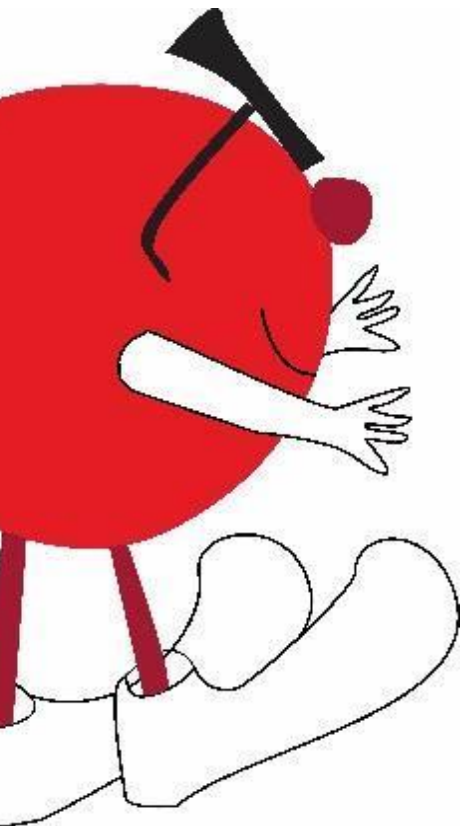
También la escritura de este documento pretende ser un diálogo teatral entre Astrid y Dummy que da cuenta del proceso investigativo en creación. Escribir una autobiografía ficcional es una aventura que comienza con inventar el verbo *caleidospalabrear*, un acto de juego y de diálogo un álter ego, donde se evidencia la poesía de Dummy.

En el transcurso de esta lectura salen fragmentos y poemas que estarán en *Dummypandemia*, guardados en un icono sorpresa. ¡Hay que buscarlo querido lector / espectador, este será un poemario que usted ya habrá identificado en el desarrollo de la lectura porque allí están los puntos rojos, unos personajes caricatura, que surgieron de la misma escritura del poemario *un punto me susurra al oído...*

Escribir los recuerdos las sensaciones en este estado de encierro, en el cual la palabra construye mundos, hace que percibamos la realidad diferente, palabras viejas, hace que

se construya el micromundo de Dummy desde la poesía de los payasos y payasas, que hablan sobre un acontecimiento histórico, empieza la pandemia y se prolonga con ciertas cosas y sentires que llegaron con ella.

Así, *Caleidospalabrear* en *Dummypandemia* pasa a ser una serie de palabras escuchadas en la pandemia y convertidas en un *Collage Dummynesco*, de forma similar es una técnica que consiste en componer un poema visual, alrededor de una palabra y una imagen relacionada con la pandemia, producto del juego de una narradora y su álter ego. Así se disponen de poema visual, en una plataforma digital, con elementos interactivos, permitiendo a otros jugar con ellos, para que nuevamente el poema visual sea intervenido por los lectores / espectadores.



TERCER ACTO



LOS PUNTOS ROJOS SE EXPANDEN...

Dummy: Quiero aclarar, querido lector/espectador, que si encuentra un título como este *un punto me susurra al oído*... en cualquier parte de este documento, son los registros de memoria y de tiempo que están dispuestos a la deriva, del documento para después ser lanzados al mar.

Astrid: ¿Cómo explicar un proceso de creación? el cual es un camino del propio devenir, y el azar, de escucharse desde la intuición misma, pero sobre todo de observar y estar atentos a lo que vivimos, sin intentar imitar la realidad; es el acto bisociar⁷ imágenes, sonidos, palabras, acciones en relación a un marco teórico basado en la autobiografía ficcional donde se encuentran, dos dimensiones que se intersectan para producir un tercer concepto que son las *ficciones caleidoscópicas*; cinco ilusiones ópticas materializadas en imágenes fotográficas y audiovisuales, producto del giro de la perilla del *caleidoscopio Dummysesco* entre la ficción y la realidad misma.

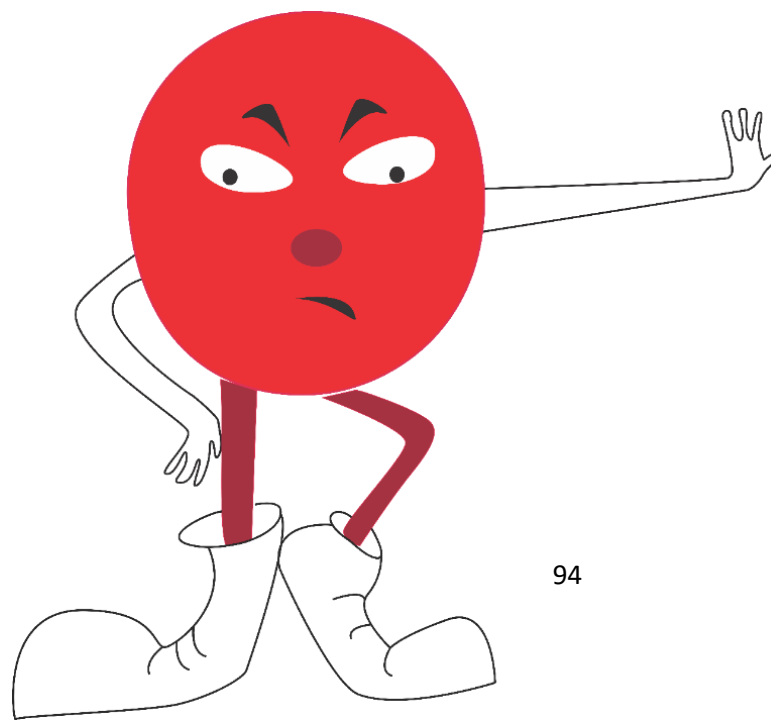
El *lente intuitivo* permite encontrar la confianza en aventurarse valientemente a la experiencia, a esto me refiero con el quehacer diario, escribiendo, fotografiando, sobre todo jugando permitiéndose despertar el cuerpo, la imaginación, con las manos, los ojos, los pies, los sentidos; puestos en el laboratorio de creación al que llame *Juegos Dummysescos*.

⁷ El término bisociación fue creado por Arthur Koestler.

Esta fue una experiencia lúdica y placentera donde fui encontrando una ruta para la creación, empecé con imágenes y registros audiovisuales de diarios y palabras, acciones corporales, un caos que no sabía personalmente cómo ordenar, que devenían sin orden.

A través de un *lente reflexivo*, entré a analizar qué es lo que se repite y así lograr estos puntos donde elaboré unos pasos, para realizar una *ficción caleidoscópica*. Los puntos de esa repetición que describiría como una pulsación interna, un patrón que se repite en el mismo ejercicio de aventurarse a la experiencia, así se vuelve más latente, hasta ser identificada por el *lente reflexivo*.

Dummy: Con gusto compartiremos los preciados hallazgos, las cuales después de un proceso largo de alquimia mística con la visión del lente intuitivo, reflexivo y agudo, podemos escribirlo y sintetizarlo en una fórmula... [*Aquí, en medio de este análisis, Dummy sale de la historia porque se va a caminar, en cambio Astrid toma la escritura de este capítulo*]



LOS NODOS DEL CALEIDOSCOPIO

FÓRMULA

Imagen reiterada + Juego Bisociativo + Factor Sorpresa =
Ficciones caleidoscópicas

IMAGEN REITERADA

En mi proceso personal de investigación creación encontré imágenes que se repetían, quedándose como recuerdos en mi mente, estas imágenes me causaban curiosidad, como materialidad, como una obsesión, como recuerdos infantiles que no se puede olvidar. Así encontré palabras, imágenes, pequeñas memorias, que con el paso del tiempo se quedaban incrustadas en mi inconsciente.

JUEGO BISOCIATIVO EN LA IMAGEN

Es el juego que se da entre Astrid y Dummy explorando en imágenes e ideas, es permitir, de cierta manera, romper las imágenes, jugar con ellas darles otros significados combinando ideas, producir a manera de explosión otros conceptos.

El juego bisociativo consiste en, permitir que también los elementos de la imagen jueguen con el creador y me permitir darle otros significados simbólicos, paralelamente es un momento de improvisación, donde se aprovecha la sorpresa, el azar; involucrando lo que nos proporciona la materialidad y la acción, de estar jugando con elementos que producen imágenes de otras imágenes.

También es un momento de exploración con los materiales en los cuales nos sentimos atraídas, materiales como el papel, material sensible y maleable, que permite diferentes transformaciones de la materialidad.

FACTOR SORPRESA EN LA IMAGEN

Factor sorpresa es un término de la fórmula del chiste del payaso Chacovachi, en el proceso fue lo que no está pensado, ni planeado es el detonante paródico, algo que no estaba en la ruta lógica, permite conectar con la emoción, el juego y la curiosidad, con los elementos cotidianos y sencillos.

También puede ser ese elemento paródico que también conecta la realidad con la ficción misma, es el momento donde se cruza la intuición con ideas o elementos incoherentes o insólitos. Puede producirse por el azar en el proceso creativo, este se conecta con el término del *Gag* en permitir que suceda lo inesperado en el *Juego Dummysesco*. ¿Qué es un *gag*? Según Taibo (1975):

Encuentra que *gag* es una palabra mágica que “transforma todo lo real en fantástico, lo normal en inverosímil y lo lógico en absurdo. Esta palabra es *gag*; término casi intraducible en el lenguaje corriente. *Gag* es un modo de pensar distinto, una confusión entre causa y efecto [...] es una metáfora convertida en realidad, una realidad hecha metáfora (p. 215).

FICCIÓN CALEIDOSCOPICA

Es la producción visual que se ve en la materialidad, lo que se puede percibir al ojo y al oído, también está diseñada para que el lector/espectador pueda interactuar con ella, se caracterizó por estar representado en las técnicas de animación, fotografía, poesía visual y performance.

Las *ficciones caleidoscópicas* tienen el componente del fracaso, este es relevante en el proceso de creación, por eso es tan importante desarrollar un *lente agudo*, el cual escoge lo que quiere mostrar; hay experiencias fallidas que quedan en la papelera de reciclaje, pero es una experiencia que aporta al proceso de creación.

En el proceso de investigación creación considero que me encontré, me perdí, lloré, me desmotivé. Emociones que no eran ajenas, conexiones y desconexiones internas, pero Dummy llegó a salvarme de la rutina y recuperar mi capacidad de asombro, encontrando la sorpresa y volviendo a los recuerdos infantiles, como a las emociones propias del juego. Ahora analizaré cada una de las cinco ficciones caleidoscópicas a partir de los cuatro nodos del caleidoscópico.

LAS CINCO FICCIONES CALEIDOSCÓPICAS

INTERFAZ

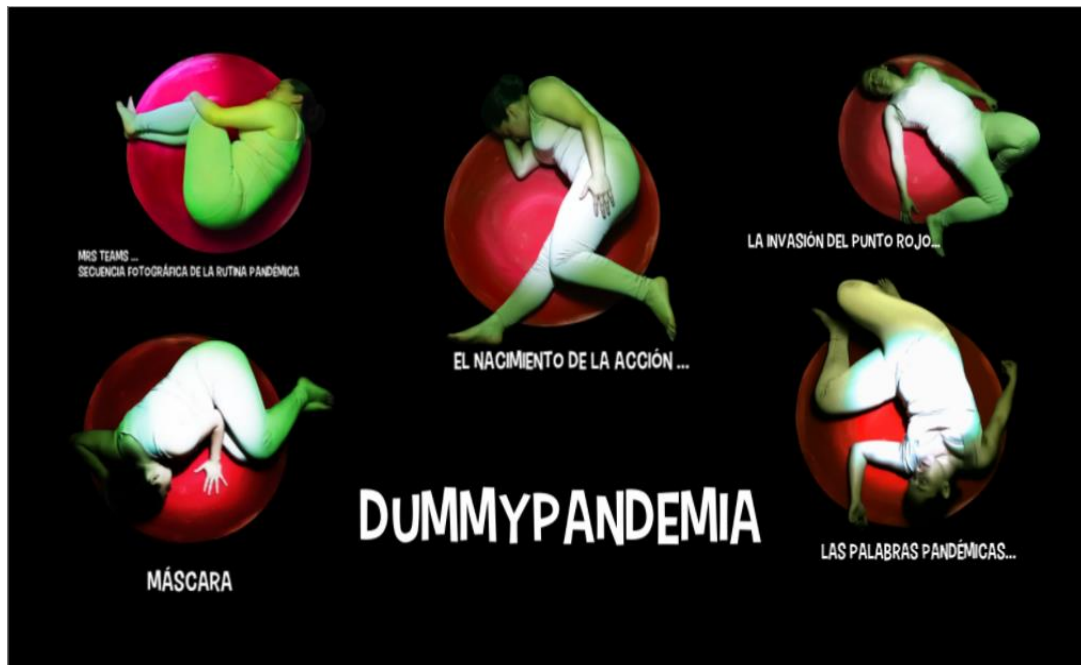


IMAGEN REITERADA

La imagen reiterada es la de la pantalla específicamente la de la interfaz de Microsoft Teams, aquí esta imagen siempre fue un fondo negro y encima los puntos, los cuales se distinguían por las iniciales de los nombres de los estudiantes o fotografías.

JUEGO BISOCIATIVO EN LA IMAGEN

El juego se da cuando se intenta realizar un performance llamado nacimiento, en este se quería experimentar el nacimiento de Dummy en relación a la interfaz, aquí la imagen del punto se bisocia con la del cuerpo, generando un nacimiento encima del punto, explorando la posición fetal, como si estuviera dormida, fue un intento por nacer encima

del punto de la interfaz, de este *juego Dummynesco* quedaron una serie de fotografías como un registro audiovisual.

FACTOR SORPRESA EN LA IMAGEN

Estas fotos quedaron guardadas como un intento de nacimiento, pensé que no eran propicias; después de un tiempo observé las fotografías, y recorté todas las siluetas para realizar un collage. Aquí tuvo sentido mirar mi cuerpo sobre el punto rojo y componer con estas imágenes una animación interactiva. Así nace una parodia de la Interfaz de Microsoft Teams en la cual el cuerpo está encima, y ya no está detrás de la pantalla.

FICCIÓN CALEIDOSCÓPICA INTERFAZ

Es un hipertexto interactivo, su materialidad es la fotografía, conformada por el collage fotográfico, tiene hipervínculos que derivan en las *ficciones caleidoscópicas* de todo el proyecto de investigación, es una simulación visual de la interfaz de Microsoft Teams en la cual permite al espectador escoger qué ruta tomar y, a su vez, intervenirla, rayarla con un lápiz interactivo, como arrastrar fotos para componer dentro de ella.

MÁSCARA...

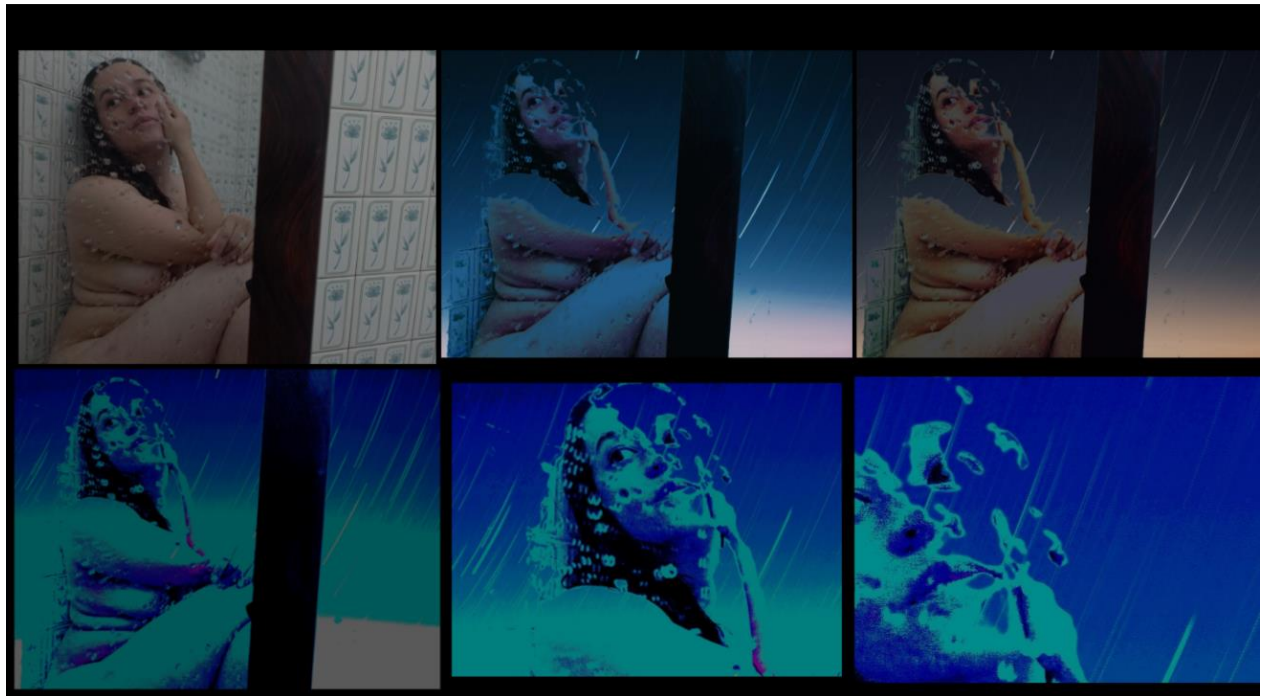


IMAGEN REITERADA

La imagen reiterada fue mi rostro sobre el espejo y sobre la pantalla del computador como del celular. La primera imagen era capturar ese cuerpo, pero también deformarlo con las materialidades de la fotografía y el registro audiovisual.

JUEGO BISOCIATIVO EN LA IMAGEN

En cuanto a lo fotográfico, comencé a tomarme fotos contra un espejo, estas fotos traducen un estado emocional un momento íntimo en el baño de mi casa, después comencé a observarlas y a jugar con los filtros que deformaban la misma imagen.

En cuanto al registro audiovisual comencé a registrar mi cuerpo en frente a la pantalla del computador y colocar la pantalla del celular también al frente, aquí encontré un juego de exageración de mi rostro por medio del juego de la pantalla del celular, en contra de la pantalla del computador.

FACTOR SORPRESA EN LA IMAGEN

Es la contradicción de retratarme, pero a la vez perderme mediante el juego de filtros, entendí que mi cuerpo era un pixel en el registro fotográfico y que desaparecía, por eso la intención es que el cuerpo se convierta en mancha y en las secuencias fotográficas llega a fusionarse hasta desaparecer.

En cuanto al registro audiovisual me pareció muy interesante el juego con la videocámara del computador a la vez la del celular, permitiendo darme cuenta de las transformaciones corporales y visuales que podemos hacer mediante las pantallas, como los filtros que son máscaras instantáneas que nos permiten un camuflaje en el ciberespacio. A su vez recordé una frase muy cotidiana en las videoconferencias ¿Me escuchan?, esta frase la grabé y experimenté con el sonido para lograr una performance grabada, donde se explora esas posibilidades del cuerpo, dentro del registro audiovisual y la posibilidad que nos ofrece el dispositivo de la pantalla para autorretratarme, dentro de una máscara aumentada.

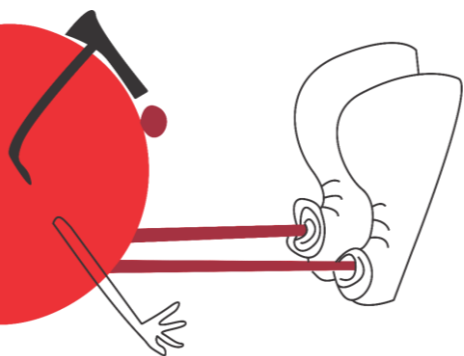
FIGCIÓN CALEIDOSCÓPICA MÁSCARA

La primera materialidad es una secuencia fotográfica del cuerpo y luego reelaboradas deformadas mediante el filtro.

La segunda materialidad es el registro audiovisual de la exploración del rostro, con el juego de pantallas en el cual se aumenta la percepción del rostro, y también se simula un encierro de Dummy que se encuentra dentro de la pantalla del celular.

La música también resulta de exploración plástica con el sonido para complementar la imagen audiovisual. Así propongo una serie de sonidos cotidianos como: el sonido de la ducha del baño, los pasos en la calle, la ambulancia, el grito, sonidos que fueron quedándose en mi memoria, porque se volvieron relevantes en el silencio del confinamiento.

Esta serie de sonidos acompaña a las fotografías, como al registro audiovisual, a su vez estos sonidos cotidianos son tomados de dentro y fuera de la casa acompañando la propuesta visual. Su intención es que estos sonidos se repitan, cada vez que se navegue en la *ficción caleidoscópica* llamada máscara.



LA INVASIÓN DEL PUNTO ROJO...



IMAGEN REITERADA

En el transcurso de esta pandemia observé en el noticiero, y una imagen que empezaban aparecer, era la imagen del mapa de Bogotá llena de puntos rojos, que progresivamente invade el mapa mundial. Así escuche la voz de Dummy, quien me dijo: es la invasión del punto rojo. Paralelamente estaba conectada a la interfaz de Microsoft Teams, cada día veía puntos de colores con letras, que eran mis compañeros de clase, y estas dos imágenes hicieron que me centrara en el elemento punto y rojo.

JUEGO BISOCIATIVO EN LA IMAGEN

En las primeras fotografías indago sobre la filtración de la luz sobre la pantalla negra, luego aparece la interfaz donde habita el icono de Microsoft Teams, progresivamente se escenifica un juego, un punto rojo comienza a multiplicarse y a devorar el icono gris de Microsoft Teams, este punto se multiplica sale de la interfaz y comienza a invadir todos los espacios de la casa, esta es una metáfora a esos recorridos interminables que realicé en pandemia, este punto rojo ha devorado al ícono de Microsoft Teams, ahora sale para recorrer la casa y buscar alguien a quien infectar o devorar.

FACTOR SORPRESA EN LA IMAGEN

Cada fotografía la hice recorriendo el espacio con mi cuerpo, por eso algunas partes de este cuerpo salen en la fotografía; esto fue intencional, pero surge del azar, en el mismo proceso de creación. Aquí el factor sorpresa fue que el punto rojo devora al icono de Teams, como en un juego de *Pac-man*, el punto rojo lo devora todo.

FICCIÓN CALEIDOSCÓPICA LA INVASIÓN DEL PUNTO ROJO

Proceso plástico de realización: se construyó un cubo negro para realizar el *stop motion*; en su interior poder simular una interfaz de Microsoft Teams, en figuras de papel se realizaron bidimensionalmente los iconos que veía en la interfaz, cada fotografía la hice recorriendo el espacio con mi cuerpo y luego intervine colocando un filtro a la fotografía , organicé las fotos y realicé una animación en la técnica d *Stop-motion* complementando con dibujos digitales, la música también es de la autoría de Astrid y Dummy en la experimentación su intención es lograr una atmosfera para la animación.

MR. TEAMS. SECUENCIA FOTOGRÁFICA DE LA RUTINA PANDÉMICA



IMAGEN REITERADA

“Todos los días veía el icono de Teams”

La rutina hacía que todos los días me conectaré a esa interfaz de Microsoft Teams para ver los puntos de colores y el icono gris, este que ciertamente me parecía muy aburrido, circular, sin una nariz roja y parecía que sonreía, su contorno cambiaba, cuando vibraba y alguien detrás de la pantalla activará su micrófono y decía... ¿Me escuchan?. Estas

palabras como estas imágenes genéricas pertenecían a la interfaz. Así el concepto del ícono es: “Signos que mantienen una relación de semejanza con el objeto representado. Inform. Símbolo gráfico que aparece en la pantalla de una computadora u otro dispositivo electrónico y que representa un programa, un sistema operativo, etc (RAE,2021).

En la plataforma Teams este ícono permite una personalización por parte del usuario de la interfaz, se podía realizar con una fotografía, pero en su versión genérica estábamos delimitados por el borde circular o las iniciales de nuestros nombres. Encuentro que en la pandemia como estudiante no me atrevía a prender la cámara, y este comportamiento se volvió común, entonces me veo sumergida entre puntos de diferentes colores. Esta experiencia se vuelve cotidiana y me hace pensar que el ícono de Teams progresivamente se convierte en mi máscara virtual, que cumple la función de ocultar el cuerpo, en este lugar de virtualidad encender la cámara se vuelve un acto de valentía, y todos los estudiantes nos reducimos a identificarnos por un ícono y nuestra voz en las clases virtuales. Esta imagen repetitiva y genérica que nos alineaba a todos, en su forma circular y sintética, nos termina convirtiendo en puntos, en la interfaz.

Así nace Mr. Teams un personaje que nace de la observación y la conciencia de lo cotidiano, así Mr. Teams es un personaje que sale a parodiar el ícono de Teams, dotándolo de cuerpo y de acciones cotidianas detrás de la pantalla de la interfaz.

JUEGO BISOCIATIVO EN LA IMAGEN

En los *juegos Dummynescos* comencé a pensar sobre mis propias acciones cotidianas: levantarme, desayunar, prepararme un café, dormir; en el confinamiento estas acciones

cotidianas eran aburridas, pero por la repetición de la misma rutina cada vez fui más consciente de ellas. Así al darle vida a un ícono en mi cuerpo, colocándome un vestuario de bioseguridad, con la máscara, estas acciones se convierten en rituales.

El ritual también era estudiado en el performance:

Sea cual fuere: religioso, ceremonial o cotidiano (Trabajos domésticos, preparación de un curso, técnica corporal para tomar una ducha o saludar a una persona) el ritual exige nuestro conocimiento de las reglas de la performatividad. Se observan las acciones repetitivas y se reduce al modo de empleo para comprender el sentido; nos interesamos más en el proceso que en el producto final, en la manera en que las cosas se hacen, más que en las cosas en sí mismas (Pavis, 2016, p.236).

Darle vida a ícono virtual y pasarlo al campo real, es una autoficción en clave de parodia ya que lo saca de su contexto cotidiano, le da vida y lo dota de un cuerpo detrás de la pantalla, afuera de la interfaz. Con estas exploraciones comencé a explorar la idea de los rituales cotidianos, en la fotografía y la máscara como un relato congelado de mi experiencia en la pandemia.

FACTOR SORPRESA EN LA IMAGEN

Era el momento de darle vida, el ícono de Teams era otra personalidad de la Dummy, también era la misma máscara bidimensional que sale a su forma tridimensional. Un ser homogéneo diseñado para todos, nace Mr. Teams, un ser no identificado que puede ser cualquiera a la vez, era la máscara de todos los estudiantes de la Universidad Pedagógica Nacional, todos somos las presencias ausentes viviendo la vida entre las pantallas.

Fue una exploración hacia el performance en mi casa, Teams necesitaba un cuerpo, ese se lo dio la narradora, Dummy le dio el tono de lo cómico y esa misma máscara, tomó lugar por medio de la parodia, en el espacio de lo real en mi casa. Indagué en crear una autoficción con el doble del doble, otra imagen fractal que parte de la misma pantalla, lo traslado a otro plano al cotidiano, jugando con mi cuerpo en el juego de la realidad y la ficción, así comencé a fotografiar secuencias de acciones donde Mr. Teams, este personaje habita en mi casa y realiza los rituales cotidianos.

FICCIÓN CALEIDOSCÓPICA MR. TEAMS. SECUENCIA FOTOGRÁFICA DE LA RUTINA PANDÉMICA

El producto visual es *Mr. Teams. Secuencia fotográfica de la rutina pandémica*, su materialidad consiste en una serie de fotografías digitales tomadas en la casa, donde Mr. Teams registra sus rituales cotidianos como: estar en la cama, mirar la ventana, celebrar su cumpleaños, esta es una serie de fotografías que son expuestas digitalmente en una plataforma digital, el lector/espectador puede arrastrar las fotos como rayarlas a su antojo.



EL NACIMIENTO DE LA ACCIÓN ...

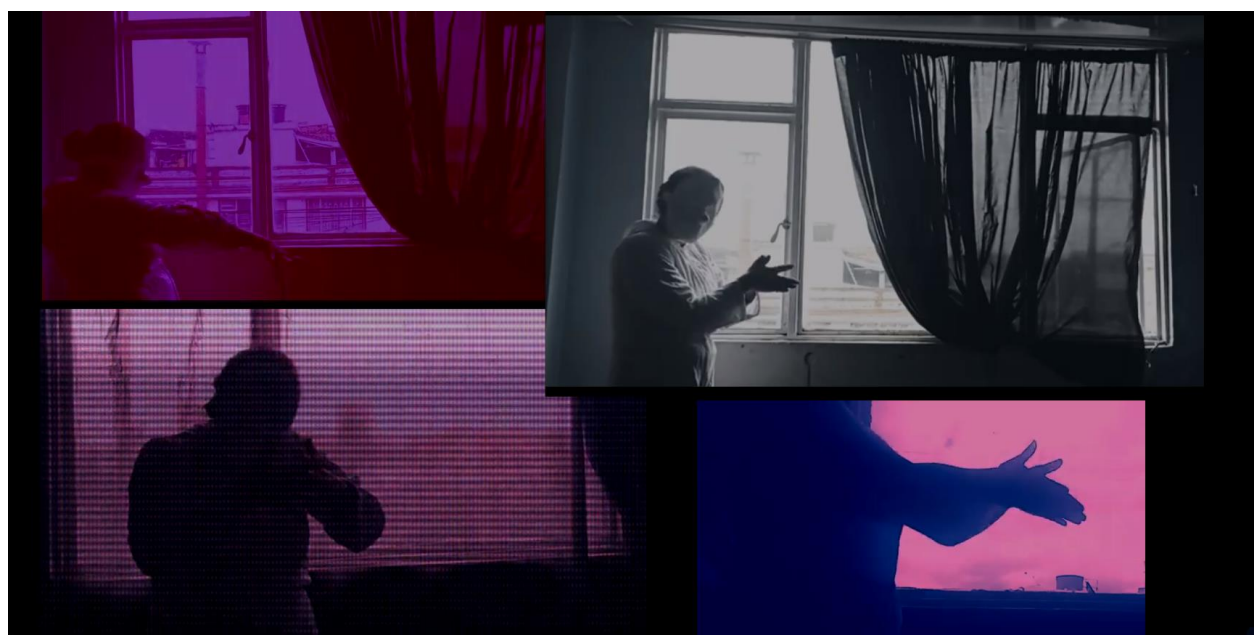


IMAGEN REITERADA

Aquí la imagen reiterada es la acción de lavarse las manos que nació con la pandemia. El nacimiento de la acción es una exploración hacia la performance, en cual se pretende explorar la acción repetitiva del cuerpo, aquí la acción corporal es el *lavado de manos*, una acción que se convierte en una obsesión seria de la pandemia, convirtiéndose en un ritual cotidiano.

Otro performance grabado es la *acción de limpiar* un *ready made* de palabras. Estas dos performances comienzan a ser detonantes para dos registros en formato audiovisual.

JUEGO BISOCIATIVO CON LA ACCIÓN

Realizó un poema visual este comienza con un acróstico en la hoja de papel, luego pasa a ser parte de un *ready made*, donde una mesa circular de madera vieja, se convierte en un punto rojo. Encima de la superficie pego las palabras del acróstico de la palabra pandemia, después las pintó con tinta roja, cubriendo todas las letras.

Concluyó realizando la *acción de limpiar* este punto rojo, que es descubrir nuevamente las palabras, este termina convirtiéndose en un performance audiovisual grabado en un cuarto de mi casa.

PANDEMIA

P=PÁNICO

A=ALERTA

N=NADA

D=DÍA, A DÍA

E=EXISTENCIA

M=MORTAL

I=INSÓLITO

A=ALUCINACIÓN

En el segundo performance es la realización de una partitura física, aquí me encuentro *lavándome las manos* desde un *caleidoscorpus*⁸, conectándome con un poema el cual era un recuerdo de la experiencia del confinamiento, así realizó esta performance documentándola en el registro audiovisual.

FACTOR SORPRESA CON LA ACCIÓN

Me sorprendí en descubrir la manera de contar la acción de *limpiar* y *lavarse las manos* desde el cuerpo mismo, también construir una máscara la cual nos muestra el rostro de

⁸ Es crear una acción corporal que sale de la observación de la acción cotidiana de “lavarse las manos”, en la cual se analizan los pasos y movimientos de las manos, implicados en esta acción, luego con esta información reelaborar el gesto de las manos con la intención de exagerar la acción en el cuerpo de la performer, teniendo en cuenta ritmos, plasticidad, involucrando el gesto de todo el cuerpo, permitiéndose así explorar las posibilidades del movimiento con relación a la acción. Terminando con una síntesis de la acción lavarse las manos se convierte en una partitura corporal, que se puede repetir y a su vez se tiene la intención de grabarla en un espacio cotidiano de la casa. Con este material grabado, involucra un registro sonoro de un fragmento del diario, convirtiéndola en un registro ficcional autobiográfico, producto del acontecimiento histórico de la pandemia.

una Dummy congelada, haciendo alusión a ese estado en el cual la pandemia nos deja como congelados, bajo una máscara blanca y con un atuendo característico del momento de la pandemia, así mismo propuse un juego con el cuerpo, la máscara y un poema.

En el segundo performance es cuando se interviene un objeto, la mesa de madera, el cual es un poema visual, limpiado por la narradora sin máscara, proponiendo esa ambigüedad característica de la payasa, en la cual se permite destruir el mundo ficticio con lo real, aquí está el cuerpo de Astrid realizando la acción, pero a la vez develando algunos significados de la palabra pandemia.

FICCIÓN CALEIDOSCÓPICA EL NACIMIENTO DE LA ACCIÓN

Son dos registros audiovisuales de la acción de limpieza, una el cuerpo que es el *lavado de manos* y otra es la del *limpiar un ready made* de la mesa de madera intervenida con letras adhesivas, develando la palabra pandemia, en este montaje los videos se animan, con los recursos propios de la plataforma digital.

PALABRAS PANDÉMICAS...



IMAGEN REITERADA

Con el inicio de la pandemia empecé a escuchar palabras viejas, comencé a anotar estas palabras: pandemia, distanciamiento, confinamiento, ómicron, nueva normalidad, etc. Palabras que escuchaba reiteradamente que se convertían en imágenes, al escribirlas me fije en las letras de las palabras para darles mi propio significado.

JUEGO BISOCIATIVO CON LA PALABRA

Comencé a anotar una palabra y a descubrir que sus letras derivan en otras palabras, así en mi mente aparecían otros significados, así se crea el juego de *caleidoscopalabrear*⁹. En el proceso de los *Juegos Dummynescos*, se trató de componer un *Collage Dummynesco* entre letras, objetos y palabras.

FACTOR SORPRESA CON LA PALABRA

Fue jugar con las palabras y los significados que puede tomar una palabra a través de desfragmentar cada una de sus letras, lo que me sorprendió fue que se convirtió en un ejercicio repetitivo en el cual mi memoria asociaba las palabras que escuchaba. Al comenzar a jugar los *Juegos Dummynescos*, se me dificultaba asociar las palabras con letras, pero después fue más fácil y rápido, mi mente asociaba rápidamente palabras y letras, a su vez me divertía con lo que resultaba al final, así en algunos momentos mis amigos fueron parte de la búsqueda de las palabras, pero la intención era rematar con cuatro palabras que provocará un chiste de palabras.

FICCIÓN CALEIDOSCÓPICA PALABRAS PANDÉMICAS

El producto es un hipertexto interactivo el cual se compone de fotografías con palabras, además el lector / espectador, puede mover y rayar a su antojo estas imágenes,

⁹ Juego entre Astrid y Dummy el cual consiste en pensar palabras rápidamente, con relación a todo aquello que escuchamos diariamente en la pandemia. Escoger una palabra que resulta ser la guía, para a partir de sus letras, buscar otras palabras que aumenten el significado de la palabra guía. Pero la búsqueda se da con la intención que exista una asociación de palabras, que puedan producir un chiste con relación a la guía; la idea es que se convierte en un juego rápido de encontrar palabras, el cual despiertan la mente del jugador.

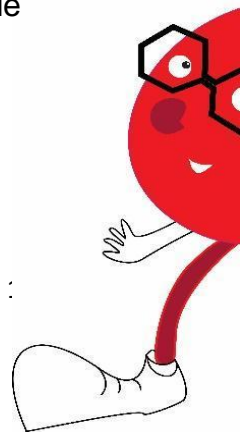
proponiendo otro sentido con los elementos interactivos, que están en la plataforma digital.

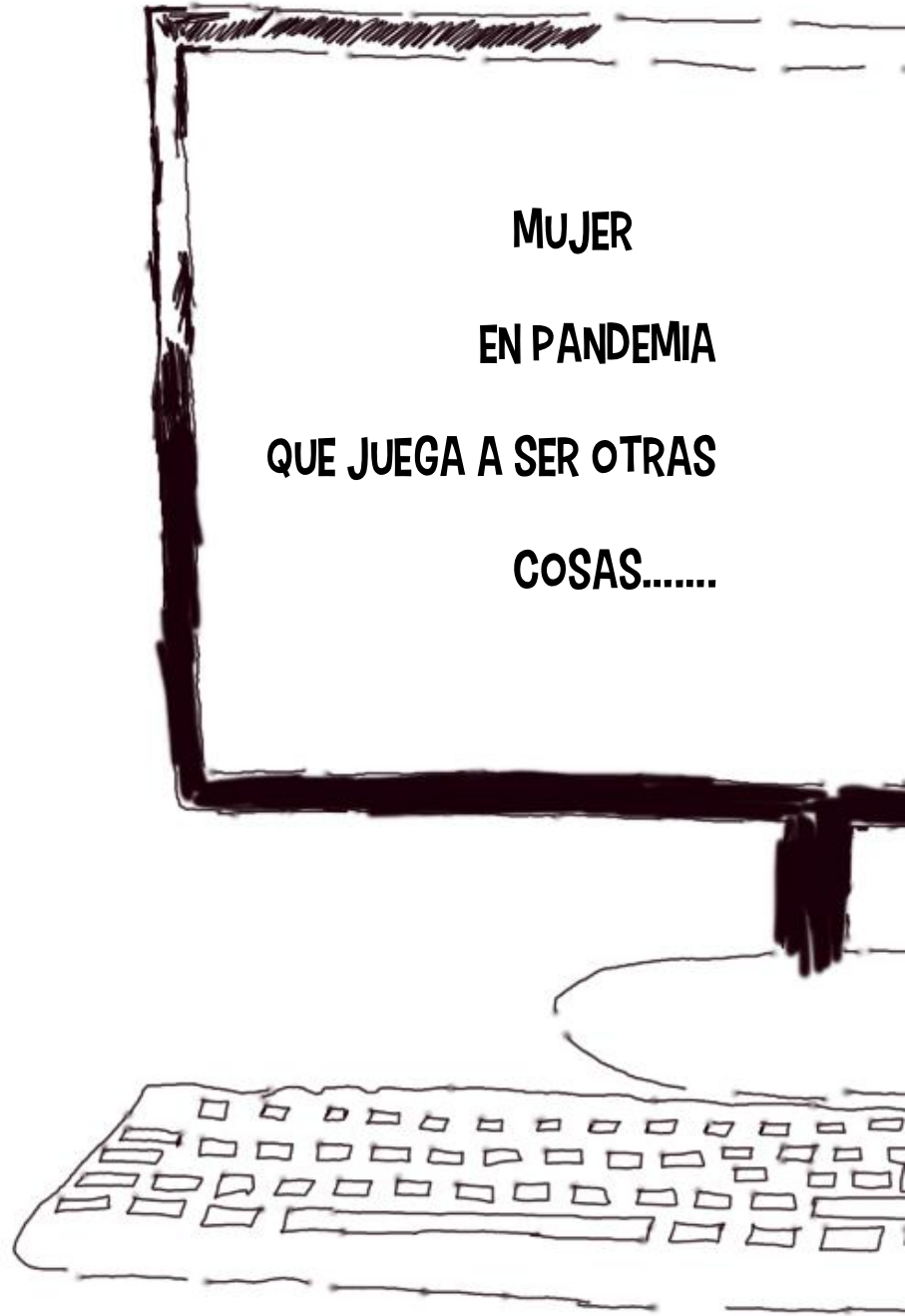
POSDATA

Un *lente agudo* fue fundamental en seleccionar las imágenes, palabras, sonidos que hacen parte de las ficciones caleidoscópicas, en el proceso se hacen registros y experimentos visuales, en los cuales se desarrolla un sentido de observación que se va agudizando, a través del lente agudo, se va comprendiendo lo que hay que eliminar hasta construir un orden una *Dummypandemia*, en ella se encuentra una selección minuciosa de cada imagen, como sonido o registro audiovisual.

Por eso la importancia de reconocer en el proceso los *nodos caleidoscópicos*, estos hacen que las *ficciones caleidoscópicas*, se hagan realidad en cinco productos visuales. A su vez ordenar toda la producción, para que tenga un sentido de coherencia en el caos del proceso de creación.

También es importante saber que el trabajo de la creación de las *ficciones caleidoscópicas*, consistió en errar hasta encontrar lo que se quiere mostrar, se recorre un camino, en el cual haces muchos intentos por lograr una imagen, forma, palabra o una acción y en el intento hay fracaso. En el mundo de las payasas y payasos fracasar es un regalo que produce risa. Dummy nace de los fracasos, es un intento de aprender de sí misma, mediante la producción visual, de cinco ficciones caleidoscópicas llamadas *Dummypandemia*.





**MUJER
EN PANDEMIA
QUE JUEGA A SER OTRAS
COSAS.....**

Astrid: Realizando un *flashback* de esta historia en los *juegos Dummynescos*, se gestaron cinco ficciones caleidoscópicas que son:

- Interfaz
- Máscara
- La invasión del punto rojo
- Mr. Teams. Secuencia fotográfica de la rutina pandémica
- Palabras pandémicas

Analizando con mi lente reflexivo puedo ver que las cinco ficciones caleidoscópicas, son productos visuales en los cuales se encuentran estructuras internas, que puedo visualizar al colocarme en párelo, con ciertos puntos de la técnica de clown. Aquí, Dummy hace sus aportes desde la experiencia misma de construir un micromundo visual y crear una *Dummypandemia* que es el micromundo de Dummy. En el desplazamiento del mundo del clown, al micromundo visual y plástico de Dummy. El siguiente paralelo que el lector encontrará muestra de manera sintética, estos hallazgos del cruce de los dos mundos.

PARALELO MUNDO ESCÉNICO DEL CLOWN CON EL MICROMUNDO VISUAL Y PLÁSTICO DE DUMMY

| EL PAYASO ARTES ESCÉNICAS | MICROMUNDO DE DUMMY |
|---|---|
| EL EFECTO CÓMICO | CALEIDOSCOPUS |
| <p>La primera regla para construir un efecto cómico es que no existen reglas...</p> <p>Se investiga las leyes de las costumbres cotidianas, para luego dilatarlas, exagerarlas, parodiarlas o incluso caricaturizarlas; y con ello provocar la risa.</p> <p>(Ceballos, 1999, p. 26)</p> | <p>Es crear una acción corporal que sale de la observación de la acción cotidiana de “lavarse las manos”, en la cual se analiza los pasos y movimientos de las manos, implicados en esta acción, luego con esta información reelaborar el gesto de las manos con la intención de exagerar la acción en el cuerpo de la performer, teniendo en cuenta ritmos, plasticidad, involucrando el gesto de todo el cuerpo, permitiéndose así explorar las posibilidades del movimiento con relación a la acción. Terminando con una síntesis de la acción lavarse las manos se convierte en una partitura corporal, que se puede repetir y a su vez se tiene la intención de grabarla en un espacio cotidiano de la casa. Con este material grabado, involucra un registro sonoro de un fragmento del diario, convirtiéndose en un registro ficcional autobiográfico, producto del acontecimiento histórico de la pandemia.</p> <p>Remítase a el <i>Nacimiento de la acción, como cuerpo caleidoscópico – acción.</i></p> |

EL EFECTO CÓMICO
PRINCIPIO NÚMERO DOS

Un objeto puede ser divertido, pero no en el lugar indicado. Es como encontrar a alguien en el lugar menos apropiado, como, por ejemplo, cuando se abre un gigantesco estuche de guitarra y adentro se encuentra un payaso quien le pasa una diminuta guitarra a la persona que abrió el estuche (Ceballos, 1999, p.26).

PRINCIPIO NÚMERO DOS:
DUMMY BISOCIAR ELEMENTOS INSÓLITOS

La poética de Dummy es la bisociación de elementos insólitos, el icono de Microsoft Teams es una forma bidimensional que se observa en la interfaz cuando se realizan videoconferencias de las clases virtuales.

Esta imagen se bisocia con las acciones cotidianas de la pandemia, el icono se le da un cuerpo real, a su vez se le registra fotográficamente realizando acciones cotidianas. Entonces resulta extraño encontrar al icono de Teams en un lugar que no es el suyo diferente a la interfaz, se hacen una bisociación, entre la forma del icono gris de Teams y la corporalidad que se le da ícono. Así llega a nacer Mr. Teams es otro álter ego de Dummy y Astrid que, mediante una máscara, toma un cuerpo en los espacios cotidianos de la casa.

Remítase Mrs Teams y secuencia fotográfica de la rutina pandémica.

| EL PAYASO ES HIPÉRBOLE | DUMMY ES HIPÉRBOLE |
|---|--|
| <p>Un primer ejercicio para comprender el cuerpo del payaso es empezar desde una acción cotidiana pequeña, después como esa acción se vuelve más grande, aquí el gesto corporal llega al límite, a esto se le llama comportamiento extraño, un ejemplo es el famoso comediante inglés Rowan Atkinson con la interpretación de su personaje M. Bean. Este concepto lo aprendí de un Laboratorio de Payasos de la fundación Narices en red en el año 2016.</p> <p>Así mismo el payaso les da valor a sus estéticas: “Diríamos que la característica más tradicional es que no es naturalista, sino un arquetipo de payaso y siempre tiene estrafalarias melenas colorinches o algún detalle llamativo que lo ridiculiza como el bombín extremadamente alargado del Flaco. De esta manera diremos que el personaje aparece como un dibujo, como una intención de caracterización del intérprete” (Moreira, 2015, p. 50).</p> | <p>En mi primer encuentro con la imagen fotográfica empecé a conocer mi rostro y las fotos de mi cuerpo sobre el espejo. Después las observé, seleccioné y comencé a intervenirlas con un tipo de filtro, a su vez exagerar el uso de ese filtro, jugando con todas las posibilidades; dando como resultado una secuencia de fotografías de cuerpo desnudo, en relación al espejo. El juego del filtro hace desaparecer el cuerpo; aquí comprendí que todas mis imágenes debían llevar las cosas al extremo, y el filtro era una posibilidad; por esta razón es intencional el uso de filtros, para desaparecer progresivamente y quedar como manchas de pixel, que es una forma en la cual aparece Dummy en la fotografía digital.</p> <p>Remítase a la ficción caleidoscópica <i>Máscaras</i>.</p> |
| PAYASO HABLA DE UNIVERSOS LO LÓGICO Y LO ABSURDO. | DUMMY HABLA DE LA REALIDAD Y LA EXPERIENCIA DE LO VIRTUAL |
| <p>En el largometraje de Charles Chaplin <i>Tiempos Modernos</i> (1936), se observa al principio de la película cómo el personaje entra a trabajar en una fábrica de producción de tuercas, el personaje entra a ser parte de una cadena productiva, en la cual él es devorado por la máquina, y su cuerpo pasa por entre los piñones de este mecanismo.</p> | <p>Dummypandemia permite que el lector/espectador de la narrativa hipertextual, pueda jugar con recurso interactivos, rayándola, arrastrando elementos, también al ver las <i>ficciones caleidoscópicas</i> poder reír, de estas interacciones, a su vez estas son experiencias que conectan a la Dummy, en el ciberespacio con sus lectores espectadores detrás de la pantalla.</p> |

| | |
|--|--|
| <p>Esta acción solo rompe la lógica, pasando al terreno de lo absurdo.</p> | <p>Remítase al código QR o enlace URL de <i>Dummypandemia</i> página 43.</p> <p>Aunque esa experiencia se da también por la intención de parodiar esa cotidianidad virtual, a la cual nos obligó la pandemia, en el discurso de Dummy hay una intención de parodiar la interfaz de Microsoft Teams.</p> |
| <p>POLISEMIA DEL PAYASO</p> | <p>POLISEMIA EN LA DUMMY</p> |
| <p>El gran Charles Chaplin fue un payaso, su carrera fue prolífica en el cine mudo fue el mismo payaso, pero asumiendo diferentes personajes desde el mendigo, hasta el gran dictador.</p> | <p>La polisemia se ve en su materialidad producto de las técnicas visuales en los cuales se exploró, su forma está en encontrar a Dummy, en el pixel producto de la fotografía en la animación en dibujos y fotogramas, como en el sonido su voz distorsionada en mp3. Así, Dummy se convierte en todo lo que quiere, el término de polisemia se refiere a las posibilidades de tener muchos cuerpos en imágenes, formas, dibujos y sonoridades.</p> |
| <p>IMPROVISACIÓN</p> | <p>FACTOR SORPRESA</p> |
| <p>La improvisación es un juego en el cual el payaso se dispone a realizar relaciones con una premisa que se dispongan en la escena, puede improvisar con objetos o con otros payasos, con el mismo público, aquí hay una conciencia del presente, en relación a reaccionar ante los imprevistos, aprovechándolos de la manera más inteligente (Moreira, 2015, p. 53).</p> | <p>La sorpresa se encuentra en el proceso del laboratorio de creación los <i>juegos dumminescos</i> lo definimos como ese estado de juego en el cual estamos abiertos a descubrir nuevas materialidades, como ideas, y la fuerza del azar, en hacer recorridos sin rumbo fijo, escritura automática, en resumen, dejarse sorprender por cosas inesperadas; así empezó toda la producción visual encontrando imágenes, sonidos y elementos que registramos y luego jugamos a bisociarlas.</p> |

| ROMPE LA CUARTA PARED | JUEGA CON LO REAL-FICCIONAL |
|---|--|
| <p>Cuando se habla que el payaso rompe la cuarta pared, es que no se encierra en una caja mágica para dialogar con otros personajes, el payaso se para frente al público a interactuar con él.</p> <p>El payaso habla con su público lo mira a los ojos, lo escucha, reacciona a la risa del público en el momento efímero y presente.</p> <p>Ejemplo: “Meyerhold sostiene, con fuertes principios modernos, dentro de la vanguardia del teatro ruso de principios de siglo xx, una actitud frontal, directa en la comunicación del actor, y este principio reafirma la particularidad del clown, es decir el clown sube a la escena para el público” (Moreira, 2015, p.103).</p> | <p>Es una intención de Dummy nos remitimos a la Invasión del punto rojo, aquí se hace una interfaz en papel para realizar un <i>stop motion</i> y la intención es romper esta ilusión jugar con lo real y lo ficcional, exactamente se hace cuando aparecen partes del cuerpo, moviendo los objetos de la animación, es un ping pon que permite jugar entre esos dos mundos la real y la ficción. En sí toda la narrativa hipertextual está hecha para que existan relaciones con lo ficcional y real, gracias a la parodia que existe en ellas. Esa intención se da también en ensamblar toda la obra en una narrativa hipertextual, no se necesita del museo esa caja blanca para que el espectador interactúe con las <i>ficciones caleidoscópicas</i>.</p> |
| ESPACIO - REAL | CIBERESPACIO |
| <p>Un clown tiene un mundo heredado de la historia misma con sus estéticas y su espacio durante la historia han sido las plazas públicas, el circo, teatro. Por consiguiente, siempre está el payaso en el momento presente y este es efímero.</p> | <p>El mundo de la Dummy es el del ciberespacio con todas sus posibilidades, no busca el momento presente, lo registra y se mantiene en la capacidad de repetir y reproducir mediante el formato audiovisual. También la narrativa hipertextual permite que el lector/espectador interactúe en la plataforma digital.</p> |

| MÁSCARA DEL PAYASO | MÁSCARA DE DUMMY |
|---|---|
| <p>La máscara del payaso se le dice que es la más pequeña del mundo, al ser roja exalta los gestos y las emociones del payaso.</p> <p>La máscara tiene gran historia y tradición desde la mística al universo teatral.</p> <p>(Vazquez,2012).</p> | <p>Para Dummy la máscara es una forma, objeto material, un recurso que encuentra en el ciberespacio para intervenir una imagen; ejemplificando este concepto es:</p> <p>Máscara de materialidad: El gran cabezote hecho de papel, copiando al icono de Teams, en la ficción caleidoscópica <i>Mr. Teams. Secuencia fotográfica de rutinas pandémicas.</i></p> <p>Máscara es un filtro fotográfico, es el uso de estos recursos para cambiar la imagen; en la ficción caleidoscópica de <i>Máscaras.</i></p> |
| PRINCIPIO - FINAL | VALOR A LO INACABADO |
| <p>En un número de payaso son cortos, pero se desarrolla con amplia complejidad el conflicto, como en las caricaturas y las historietas, el buen principio como un buen final es muy importante, ya que no muestra en un número toda la complejidad del mundo del payaso.</p> <p>Existe una dramaturgia contundente para el payaso lo anterior hace parte del <i>Manual y guía del payaso callejero de payaso Chacovachi.</i></p> | <p>Dar valor a lo inacabado es permitir que una ficción caleidoscópica no se termine se deje en un continuará, siendo una provocación para el espectador/lector y dejar que esta se construya en la mente del espectador, es saber que la imaginación del espectador/lector es una ausencia presente, es preguntarle para que él pueda completar. Ejemplo es la <i>Invasión del punto rojo</i>, no hay un fin simplemente se deja como un final que es una provocación.</p> |



ACTO FINAL

CONCLUSIONES.

Astrid: *Dummypandemia* es una narrativa hipertextual, que parte de aventurarse a crear una autobiografía ficcional en diálogo, con Astrid, la narradora, y su áter ego, Dummy. Así el presente proceso de investigación creación, en Artes Visuales concluyó los siguientes puntos:

INTERDISCIPLINARIEDAD EN EL PROCESO DE CREACIÓN EN ARTES VISUALES

Se plantea una autobiografía ficcional en donde existe un desplazamiento de Dummy una figura cómica hacia el campo visual, aquí fue fundamental la pregunta de investigación y la manera orgánica de propiciar un diálogo entre las dos Astrid (Narradora) y Dummy (áter ego), en torno al cómo poder resolverla.

Así las dos llegan a resolver esta pregunta de investigación, descubriéndose también en ella e inventando sus propios y personales modos de hacer. Cabe aclarar que lo “interdisciplinar busca definir un propósito común para que un grupo determinado de disciplinar se interrelacionen, en el abordaje de la situación o en la construcción de una propuesta de solución” (Ballesteros, Beltrán, 2018, p.48).

Estos modos de hacer se aclararon en la comprensión del marco teórico, que surgió de la misma pregunta de investigación y se concretaron en lo que llame en este proceso investigativo los *Juegos Dummynescos*, estos surgieron de comprender el marco teórico orientándose por la pregunta, pero también confiando en la intuición y

aventurarse a la experiencia de la creación dialogando con la escritura, lo escénico y lo visual.

Entonces el elemento relevante del marco teórico, que promovió el giro de la perilla caleidoscópica con los demás conceptos en relación a la pregunta de investigación fue, la conciencia de pensar en clave de bisociación; precisamente este punto permitió esa interrelación entre las demás disciplinas.

Así en el proceso de investigación creación toma sus primeras formas en la escritura, se interrelacionan con esa esencia de Dummy, aprendida desde la experiencia escénica y se consolida en la materialidad en lo visual con la *Dummypandemia*. Esta es una aventura en crear una narrativa hipertextual que explora en las técnicas visuales, derivando en un micromundo contenido en el ciberespacio, situándose en el acontecimiento histórico de la pandemia. Se consolida como una propuesta arriesgada, en el intento de parodiar el acontecimiento histórico mediante la ficción autobiográfica. Entonces se analiza en paralelo con el universo del clown, donde se encuentran puntos claves del cruce entre los dos mundos, constituyendo en hallazgos significativos de la particularidad del micromundo que plantea Dummy.

Terminando, resaltó en mi proceso de creación el *Diccionario Dummynesco* este se convierte en una guía clara que explica de manera detallada el micromundo de Dummy, y a su vez estructura todo el proceso de investigación convirtiéndose en su columna vertebral.

EL CUERPO COMO PUNTO DE CONEXIÓN

El cuerpo conecta el mundo escénico con el mundo de las Artes Visuales, así en el transcurso del proceso de creación se inventa la acción *caleidoscorpus*,¹⁰ que permite conectar la acción con el acontecimiento de la pandemia y la experiencia corporal que vive la investigadora/narradora.

El reflejo del cuerpo implica un estado de reconocimiento intuitivo, en el cual se le da prioridad a la experiencia corporal, producto del confinamiento de la pandemia.

El reflejo del cuerpo es un intento por autorretratarse, a su vez de reconocerse. Desde la palabra, fotografía y el registro audiovisual.

El material visual producto de estos autorretratos se escoge con un *lente agudo y reflexivo*, llegando al concepto de *cuerpo caleidoscópico en forma, acción y palabra*, este es un retrato expandido, a través de sus reflejos; intersectado con la experiencia corporal y vivencial de la investigadora en el desarrollo del proceso de investigación.

APORTES A LA INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES

La poética de la payasa se traduce en un *Diccionario Dummynesco*, fue la aventura hacia la invención de conceptos, que surgieron en el devenir del proceso, como de la experiencia misma.

Las nuevas palabras del *Diccionario Dummynesco* crean acciones, juegos, artefactos, este es un cuerpo textual del documento, constituyéndose en una carta de navegación

¹⁰ Remitirse al Diccionario Dummynesco p.23.

para el lector, y una apuesta a construir este micromundo desde la palabra y la experiencia misma.

Se resalta la aplicación del marco teórico, en diálogo con la experiencia subjetiva de la investigadora/narradora; en los modos de hacer en los cuales se encuentran una serie de pasos: imagen reiterada, juego bisociativo con la imagen, factor sorpresa en la imagen; llamados *los nodos caleidoscópicos*, elementos que fueron indispensables; para crear una *ficción caleidoscópica*. Así los anteriores pasos, pueden ser transmitidos a otros u a otras; que deseen aventurarse a la investigación creación, en artes visuales.

Estos pasos surgen de producto de la experiencia misma, de los *Juegos Dummynescos*, estos comienzan intuitivamente en el proceso de creación, pero en mi análisis personal encuentro con mi lente reflexivo, ciertos patrones de repetición en cada *ficción caleidoscópica*. Entonces estos puntos son una serie de pasos organizados que los que llamé *los nodos caleidoscópicos*, puedo hacerlos conscientes hasta escribirlos y generar una fórmula personal, permitiéndole explicar cada *nodo caleidoscópico* y analizar cómo surge la materialidad del producto visual en mi proceso personal de creación.

RESIGNIFICAR LA EXPERIENCIA COTIDIANA.

Dummypandemia es una narrativa hipertextual, que resignifica el acontecimiento de la pandemia, donde la experiencia cotidiana nos dibuja un panorama de miedo, incertidumbre, inequidad y muerte. En el transcurso del proceso de creación, se convierte en un material sugerente que permite la creación, el juego y la conciencia inmersa en el humor y la parodia.

“Esto convierte al clown en poderoso disolvente de contextos y estructuras internas, donde quiere que se encuentre” (del Bosque, 2020, p.20). Así, se dispone de la figura cómica de Dummy como transgresora, detonante de transformación, que proporciona en la investigación en creación en artes visuales, otras formas de ver la cruda realidad.

Esas otras formas de ver se traducen en el interior de la narrativa hipertextual de la *Dummyspandemia* conformada por las *ficciones caleidoscópicas* que son los productos visuales de una investigación autobiográfica ficcional en clave de parodia así: Interfaz, Máscara y Mr. Teams secuencia fotográfica de la rutina pandémica, la invasión del punto rojo como las palabras pandémicas. Son la materialidad y el producto visual que deriva de la pregunta de investigación.

Estas *ficciones caleidoscópicas* se condensan en la fórmula: Imagen reiterada + Juego Bisociativo + Factor Sorpresa = Ficciones caleidoscópicas, estos pasos los llamo los *nodos caleidoscópicos*, estos me permitieron ordenar mi proceso de creación, en un análisis consciente, del cómo surgió el proceso de creación de una manera intuitiva y explorativa, concretándose en una fórmula sintética que engrana, la materialidad de cada *ficción caleidoscópica* en los *Juegos Dummynescos*.

A su vez el *cuerpo caleidoscópico* es un retrato expandido, que surge del proceso de creación, orientándome en la pregunta y siendo perceptiva a la experiencia, este *cuerpo caleidoscópico* que habita en el ciberespacio, se puede ver como un cuerpo conceptual que sintetiza las formas que puede tomar la Dummy, como su poder de transformación en el ciberespacio es una condensación de las cinco ficciones caleidoscópicas.

La intención en el proceso de investigación creación fue encontrar una voz propia, que resignifica la experiencia cotidiana; registrándose en un poemario llamado; *un punto me*

susurra al oído, un registro escritural que registra de forma honesta, fragmentos de la experiencia corporal y emocional que viví como investigadora.

Esta es una propuesta visual que se emancipa, mediante los modos de hacer, como en la capacidad que tiene la investigadora/ narradora de imaginarse mediante la ficción autobiográfica. Construyéndose procesualmente a través de la palabra, al lado de su álter ego, que es la presencia de la voz de la niña interior, que se va descubriendo en el devenir del proceso, a partir de una *caleidoscopia* que es la ciencia imaginaria la cual agrupa los recuerdos significativos de la etapa infantil, como en el transcurso de la adultez femenina, dándoles una poesía cómica, así se construye el micromundo escritural, visual, plástico y sonoro de Dummy.

ÚLTIMA POSDATA. LA RISA...

Dummy: Señoras y señores desde el gran espacio de la imaginación y la lectura, hemos leído y visto el proceso creativo de la *Dummypandemia*. Así, un punto rojo que se va al vacío, desaparece y aparece, agrupándose nuevamente se multiplican, en esa reproducción constante, en su devenir, al fin dan paso... [suena un redoble de tambores] a un acto final que queda en puntos suspensivos...[ahora Dummy, entra con unos grandes zapatos de payaso, y con un tono de doctorado y posdoctorado, coloca sus gafas rojas y lee su discurso final]

En esta aventura hay una intención clara que es buscar la risa,¹¹ ese cuarto reflejo fisiológico en usted, querido lector / espectador de la *Dummypandemia*. Si lo hemos logramos, ¡ganamos! si no ¡hemos perdido!, pero nos recuperaremos de este fracaso y lo intentaremos de nuevo.

Así, el humor es un acto de inteligencia en el cual la poesía se encuentra latente en todos, especialmente en los payasos y payasas que intentamos que los demás rían. ¡Sí, ría detrás del tapabocas o sin él! Pero reconozca si usted logró reír, como el espectador/ lector del micromundo de Dummy encuentra una identificación con alguna acción, forma o palabra, el cual se compone el *cuerpo caleidoscópico* de Dummy.

Así “El poder no soporta el humor, ni siquiera los gobernantes que se llaman democráticos, porque la risa libera al hombre de sus miedos” (del Bosque, 2020,22).

¹¹ Este concepto, aunque siempre estuvo dibujado en el mundo escénico de Dummy, se aclaró cuando leímos el libro “*El payaso en la academia*” de Andrés del Bosque.

Este proyecto investigativo se aventura a la creación visual desde los *Juegos Dummynescos*, al permitirse encontrar esa niña interior que se despierta en el inconsciente, mientras Astrid duerme en su mundo lógico.

Su intención es la risa, pero en una risa reflexiva que nos ayude ampliar la mirada de lo cotidiano, una resistencia ante la jerarquía de las imágenes cotidianas, involucrando rastros de ficciones con realidad, en sí construyendo una *Dummypandemia*.

Con elementos que permiten al lector/espectador pensar y reír, pero a su vez, reflexionar a través de la imagen. El acontecimiento histórico de la pandemia, es un pretexto para burlarnos juntas de nuestra misma tragedia. ¡Por que la risa también es reír y llorar a la vez! Es la habilidad que como cita Andrés del Bosque nos libera del miedo, de vivir una pandemia de una manera tan inesperada, por medio de la acción de *caleidoscopiar*.

Así, puedo contar esta historia desde mi lente *intuitivo, reflexivo y agudo*. Entró a desordenar el mundo lógico, de la estructura de un trabajo de tesis, que lo plantean muy serio, para encontrar la inteligencia de la creación que produce la poesía de la payasa con su humor y parodia. La risa es una colisión, ruptura que nos hace pensar sobre la realidad y la ficción misma. Entonces así, a modo de chispazo o sinapsis neuronal, cerramos el telón y damos fin a la presente historia, que continúa en puntos rojos suspensivos.....

PUNTOS SUSPENSIVOS ...

Cuando entregué este documento por primera vez, sentí ardor y un dolor en mi garganta, después una sensación de desaliento recorrió, todas las partes de mi cuerpo y decaí en la cama con temblor, sudores y fiebre.

Luego vino una avalancha de mocos, flemas acompañada con una suave asfixia y tos, que me provocaba mucho miedo. Pude reflexionar en este estado, en el que duré dos años escondiéndome del bicho, entre el encierro y el gel desinfectante. Ahora llegó la hora de asumir el estado real del virus en mi propio cuerpo, estaba cansada acostada en la cama, asumiendo la batalla con antibióticos y fármacos auto medicados, que me ayudaban a batallar contra la fiebre de 38.9 grados Fahrenheit, entre el sueño y el delirio comencé a pensar sobre esas preguntas abiertas que quedan como incógnitas en este proceso de investigación creación.

Una que percibí en la experiencia, como en las lecturas fue la conciencia en acercarme al ciberfeminismo, un tema inclasificable, pero lo percibo interactuando con el campo de las Artes Visuales, como una manera de imaginarse el mundo en el ciberespacio, intentar deconstruirlo desde su simbología, así la misma interfaz en la *Dummypandemia* es construida, desde sus íconos y a su vez estos pueden ser reelaborados, para ser parodiados, así:

La parodia, la ironía, la simulación o las figuraciones político-poéticas para imaginar nuevas posibles formas de hacer y construir emancipación, personificando y entrando en intersección con una infinidad de otros; ayudando a generar distancia crítica, conflicto interior, autoestima en el descalificado, poder

en el subordinado, a visibilizar un problema, agente, una desigualdad, que al ser vistos logran tener nombre y existir, o tener voz y reaccionar. (Zafra, 2019, p.22).

Precisamente la gran aventura de esta narrativa hipertextual, es tener una voz, que se traduce en una mostrar una *Dummyspandemia* que explora la parodia desde la poesía que construye Dummy, pero se arriesga a imaginar un micromundo femenino; en el ciberespacio. Pretendiendo crear una distancia crítica y sensible de un acontecimiento histórico que cambió el mundo, y a su vez cambió mi mirada del mundo.

Como segunda inquietud considero que el último reflejo que es la risa, con él que concluyó Dummy y que se descubre en el proceso de creación, me hizo pensar en la pedagogía del humor que se define como: “aquella disciplina que teniendo por objeto la educación incorpora el humor como clave procesual y metodológica de sus intervenciones” (Idígoras, 2002, p.82).

Considero que mi experiencia en el proceso de investigación se relaciona con la pedagogía del humor, que particularmente la veo como: el estado intuitivo de la niña interior que se divierte, mediante el placer que produce la creación, en el estado propio de jugar y reír, y emocionarse en el juego.

Veo una gran posibilidad que se encuentra en la pedagogía del humor, está la entiendo desde mi experiencia personal, en generar una conciencia de entender y aplicar el pensamiento bisociativo. En relación a encontrar una mirada crítica, a través las narrativas visuales derivadas de la realidad misma.

También veo la importancia de la experiencia cotidiana, por medio de la autobiografía personal, tejida con la ficción, que se puede expresar en cualquier técnica visual, así puedo decir que es un intento por reírme sin miedo de mí misma.

Ahora sin mentir, quiero mencionar que este es un hecho real de la vida misma y que no hace parte de la ficción, terminó el segundo envío del presente documento con un apagón producido por un carro clandestino en una noche de lluvia bogotana, este pasó sorpresivamente llevando los cables, como un robo trágico, dejándome sin la preciada luz y sin el documento producto de la investigación creación.

Luego en un estado de nervios y como una detective de película, recupere elpreciado documento con la poca luz que se reservó en el estabilizador, no pudo terminar más cómicamente, pero este supuesto final queda en puntos suspensivos, porque sé que la historia de Dummy continuará.

Ahora puedo afirmar que la vida misma es una mezcla de realidad y ficción, y el gran aprendizaje en este proceso de investigación creación, es que aprendí a reírme de ella, a pesar de todas mis tragedias.

IMÁGENES

Imagen 1. Tomado de (*Autorretrato de Claude Cahun*), Marcel Moore, 1927.

<https://andanafoto.com/claude-cahun-la-profunda-liberacion/>

Imagen 2. Tomado de (*Autorretrato de Claude Cahun*), Marcel Moore, 1929.

<https://andanafoto.com/claude-cahun-la-profunda-liberacion/>

Imagen 3. Tomado de (*Elsa von Freytag-Loringhoven*), Man Ray.

<https://www.infobae.com/cultura/2020/11/07/la-increible-historia-de-la-baronesa-dada-la-verdadera-artista-detras-del-urinario-de-duchamp/>

Imagen 4. Tomado de (*Yayoi Kasuma*) GETTYIMAGES, 2012.

<https://www.elledecor.com/es/arte/a20924065/yayoi-kusama-artista-trayectoria/>

Imagen 5. Tomado de (*Dimensiones del Dialogo*), Jan Švankmajer, 1982.

<https://indiehoy.com/arte/quien-es-jan-svankmajer-el-animador-del-surrealismo/>

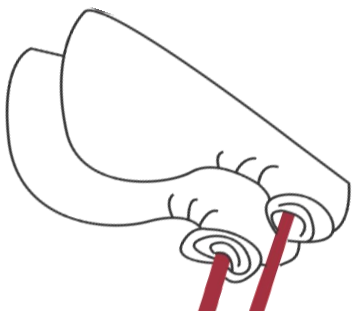
Imagen 6. Tomado de (*El acto de la creación*), Arthur Koestler, 1964.

Imagen 7. Tomado de (*Cabeza de Toro , sucesión Pablo Picasso*), 2017. Eric Baudouin.

<https://www.museopicassomalaga.org/obras-seleccionadas/cabeza-de-toro>

Imagen 8. Tomado de (*Mafalda*) Quino , 1993, p.46.

Imagen 9. Icono de Microsoft Teams



BIBLIOGRAFÍA

Apollinaire, G. (2015). Caligramas. Bogotá: Idartes.

Ballesteros, M. Beltran, E. (2018). ¿Investigación creando? Una guía para la investigación- creación en la academia. Bogotá: Universidad El Bosque. Facultad de Creación y Comunicación.

Cixous, H. (1995). La risa de la Medusa. España: Editorial Anthropos.

Ceballos, E. (1999). El libro de oro de los payasos. México: Escenología.

Chacovachi. (2015). Manual y guía del payaso callejero. Buenos Aires: Colectivo Contramar.

De Diego, E. (2011) No soy yo. Autobiografía, performance y los nuevos espectadores. España. Siruela.

del Bosque, A. (2020). El payaso en la academia. Madrid: Editorial Fundamentos.

Enriquez, E. (2002). La nariz del payaso y otros dibujos mentales, Caracas, Venezuela, Comala

Idígoras, Ángel Rz. (Ed.) (2002). El valor terapéutico del humor. España: Editorial Desclée de Brouwer.

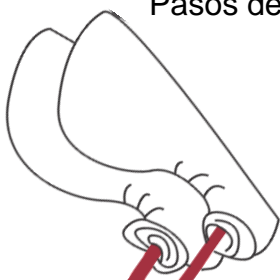
Hutcheon, L. (1985). El alcance pragmático de la parodia. Teoría de la parodia. New York: Methuen

Koestler, A. (1964). The Act of Creation. Arkana. London: Penguin Books.

Lejeune, P. (1975). El pacto autobiográfico. Paris:Seuil.

Noah Harari, Y. (2016). De animales a Dioses. Breve historia de la humanidad. Bogotá: Penguin Random House Grupo Editorial. Colección Debate.

Pavis,P. (2016). *Diccionario de la performance y del teatro contemporáneo*, México: Pasos de Gato.



Quino. (1993) Toda Malfalda. Buenos Aires: Ediciones de la Flor.

Remedios, Z; López, T. (2019). Ciberfeminismo. España: Holobionte.

Rodari.G.(2019). Gramática de la fantasía. España: planeta

Švankmajer, J. (2012). Para ver cierra los ojos. España: Pepitas de calabaza ed.

Taylor, D; Fuentes, M. (2011) Estudios avanzados de performance. México: Fondo de cultura Económica.

Taylor, D. (2012) Performance. Buenos Aires: Asunto impresiones ediciones.

Vega, M. (2003). Literatura hipertextual y teoría literaria. España: Estudios y Ensayos maresmostrum

ARTÍCULOS

Agra, M. (2005). El vuelo de la mariposa: la investigación artístico-narrativa como herramienta de formación. Investigación en educación artísticas: temas, métodos y técnicas de indagación sobre el aprendizaje y la enseñanza de las artes y culturas visuales. 127-150. Granada.

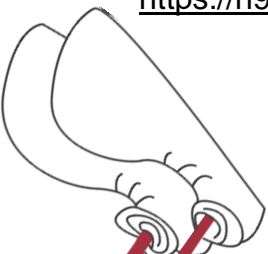
Estañol B. (2012) “El que camina a mi lado”: el tema de El Doble en la psiquiatría y en la cultura. Salud Mental.35(4):267-271.

Tamayo, T. (2013). *Pensar (y escribir) con el cuerpo*. Artes la Revista. (12), p.70-79.

Tornero, A. (2016) *Escrituras de yo e identidad: autobiografía y autoficción*. Revista de Literatura Hispanoamericana, (72), 46-66. <https://n9.cl/86exr>

Muñoz, A. (2020)*Andana*. <https://andanafoto.com/claude-cahun-la-profunda-liberacion/>)

Pepe, P. (2002). ¿Qué es la pedagogía del humor y por qué se debe aplicar?
<https://n9.cl/z2510>



DICCIONARIOS

Porto, J. Merino, M. 2009. *Definición. es*. Recuperado de <https://definicion.de/reflejo/>.

William, C. (2013). *álter ego Collins English Dictionary*. <https://n9.cl/4hqen>

Pérez, J. (2009). *Parodia. Definición. De*. Recuperado de <https://definicion.de/parodia/>

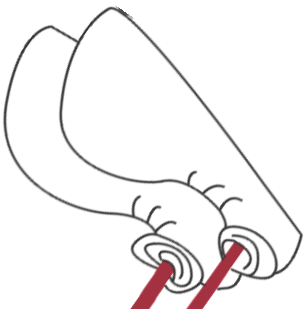
CONFERENCIAS EN YOUTUBE

Fanchulini, M. (2019, 15 de octubre). *La creatividad Mauricio Kartun*. YouTube.

<https://n9.cl/bopjw>

Vazquez, A. 2012. (2012,19 de febrero). *El actor y la máscara muestra pedagógica*,

Youtube. Tomado <https://onx.la/f5434>





FIN...