

<http://artnodes.uoc.edu>

ARTÍCULO

NODO «*LOCATIVE MEDIA* Y PRÁCTICA ARTÍSTICA: EXPLORACIONES SOBRE EL TERRENO»

Algunas reflexiones sobre iteraciones y encuentros - Re: CALL CUTTA(s)

Tina Bastajian

Fecha de presentación: octubre del 2008

Fecha de aceptación: octubre del 2008

Fecha de publicación: diciembre del 2008

Resumen

Este texto de observación plantea la cuestión de cómo se experimentan directamente proyectos hechos con medios locativos, que son intrínsecamente nómadas y efímeros, y cuyos rastros o archivos de vidas posteriores quedan en forma de datos, etiquetas y otras representaciones textuales, sonoras y de imágenes. De manera similar, muchos proyectos de medios locativos se replantean cada vez más estos aspectos iterativos de manera contextual, espacial o a través de diversas plataformas de consulta. Haré el seguimiento de la obra *CALL CUTTA Mobile Phone Theatre* del colectivo teatral germano-suizo Rimini Protokoll y sus derivaciones tangenciales o vidas posteriores como punto de partida para reflexionar sobre la noción de iteración y sobre las manifestaciones urbanas y móviles locativas que amplifican y remiten a diversos aspectos de nuestra condición globalizada.

Palabras clave

locativo, cartografía, archivo, iteración, efímero, subjetividades, liminar

Abstract

This observational text posits the conundrum of experiencing locative media projects first-hand, which are intrinsically nomadic and ephemeral, whereby their traces or archival afterlives are left behind as data, tags, and other textual, aural and image renderings. Likewise many locative media projects are increasingly repositioning these iterative aspects contextually, spatially, or through diverse viewing platforms. I will trace the German/Swiss theatre collective Rimini Protokoll's work CALL CUTTA Mobile Phone Theatre and its tangential offshoots or afterlives as a starting point to muse on the notion of iterations and location aware, urban and mobile manifestations that resonate and amplify various aspects of our globalized condition.

Keywords

locative, mapping, archive, iteration, ephemeral, subjectivities, liminal

Prólogo

La oportunidad de encontrarse con la mayoría de los denominados proyectos de arte con medios locativos (*locative media*) podría calificarse de incidencia poco común. La sola perspectiva de estar aquí y allí, de participar, investigar, criticar, activar y anotar tales proyectos que aparecen, desaparecen, viajan y mutan, siempre resultaría cara, poco práctica, eso sin mencionar que sería paradójica, ya que deja rastros de la propia huella global medioambiental. Tales travesías se asemejan a la proliferación y expansión de bienales de arte, ferias y festivales artísticos, que se extienden por mapas temporales y espaciales complejos. Está claro que para experimentar estas obras directamente, sea de forma efímera, material o duradera, hay que desplazarse hasta escenarios lejanos para experimentar *el directo*, que se produce en circunstancias únicas, y que a menudo absorben, contextualizan y comercializan eventos y festivales urbanos a gran escala. Se podría especular con que esta circunstancia les otorga una cierta «aura», ya que plantea la idea de una iteración singular dentro de un contexto locativo único. Y también, a la inversa, permite distinguir entre la obra como un todo y las diversas capas dentro de la obra en sí, por lo que se forman iteraciones infinitas y múltiples subjetividades, supeditadas a triangulaciones complejas, azarosas y en ocasiones incómodas entre contextos de localización, configuraciones tecnológicas y espectadores/participantes.

Los medios locativos exigen unas condiciones determinadas, no sólo en relación con tecnologías y localizaciones concretas, sino que a menudo (aunque no siempre) se basan en constelaciones de localización mucho mayores, a través de estructuras tipo festival, conferencia o evento en las que la plataforma tecnológica (GPRS y teléfonos móviles con 3G, dispositivos PDA, etc.) queda dividida en su presentación en galerías, bibliotecas u otras instituciones semejantes. En muchos casos, debido a la presencia de estas plataformas tecnológicas de creación propia y configuradas como tales, tan sólo un número limitado de usuarios puede acceder a la obra en un momento determinado, mientras que otros proyectos duran poco en la calle y ceden muy poco control al usuario/participante debido al presupuesto, el tipo de exposición u otras circunstancias. Por consiguiente, los medios locativos parecen haberse vuelto más accesibles a través de la circulación de textos en internet que postulan, definen, redefinen y básicamente cartografían (puede que incluso con Braille) el territorio un tanto desconocido e indefinido que pretenden abarcar.

De manera parecida, otros proyectos locativos también dependen de la interacción a través de la web, que puede que incluya representaciones posteriores, archivos tanto fijos como generativos con aplicaciones web, visualizados en Google Maps, u otras aplicaciones de las denominadas *aplicaciones web híbridas (mash-up)*, mientras que algunos proyectos parece que se han descartado, abandonado o han desaparecido completamente del mapa. La apariencia misma de los medios locativos cambia continuamente y aún se está definiendo,

y tal y como destaca Drew Hemment, fundador del festival Futuresonic de Manchester: «Los medios locativos están surgiendo, y el territorio que les es propio aún se está cartografiando» (Hement, 2004).

No obstante, lo que producen algunas obras de arte locativo no son las obras o iteraciones en sí, sino el rastro persistente de lo que considero *archivos de vidas posteriores*. Estas vidas posteriores, que son acumulaciones, metadatos, etiquetas y bases de datos, remiten al concepto de la investigadora de medios y cultura Wendy Hui Kyong Chun de lo «efímero duradero», el cual sugiere que los medios digitales poseen el potencial de perpetuar la memoria, que son los «zombis de la información» (Hui Kyong Chun, 2008).

Acto I

En los siguientes pasajes abreviados haré especulaciones y observaciones basadas en obras que atraviesan los límites de los medios locativos y sus iteraciones, ya que estas manifestaciones en particular amplían la noción de la obra como algo singular, parcial y múltiple. También reflexionaré sobre cómo los medios locativos plantean implícita y explícitamente el carácter ineludible de lo que a su vez también resultaría una dislocación, y extraeré algunas conclusiones al respecto, aunque se trate de interpretaciones parciales.

En agosto de 2008, me fui al extremo norte de Holanda, hasta la ciudad de Groningen, para asistir al festival de artes escénicas Noorderzon y ver *CALL CUTTA IN A BOX. An Intercontinental Phone Play* (2008), de Rimini Protokoll, un colectivo teatral germano-suizo formado por los directores Daniel Wetzel, Stefan Kaegi y Helgard Haug. Esta obra es la última iteración de gira en la actualidad, inspirada originariamente en la obra *CALL CUTTA Mobile Phone Theatre* entre Calcuta y Berlín, que se produjo en 2005.

Es importante contextualizar en primer lugar el *CALL CUTTA Mobile Phone Theatre*, que emplea como escenario un centro de llamadas



CALL CUTTA Mobile Phone Theatre. © Rimini Protokoll

real ubicado en Calcuta, India, donde los operadores telefónicos hacen las veces de servicio externo de atención al cliente para diversas empresas globales. Rimini Protokoll también les ha adjudicado el papel de guías o «expertos» de circuitos sonoros, encargados de conducir a los participantes presentes y lejanos a través de unas coreografías parcialmente planeadas: encuentros ensayados, preparados, improvisados y espontáneos que tienen lugar en las calles de Berlín y Calcuta, respectivamente. Esta *performance*, que incluye conversaciones semipreparadas con personas que no son actores en un centro de llamadas de India y con transeúntes en las calles tanto de Berlín como de Calcuta, se convierte en una *performance* sonora y visual de mapas personales internos y externos, dependientes de las contingencias humanas que ningún algoritmo ni sistema de creación podría imaginarse o predecir.

El punto fuerte de la obra reside en la capacidad de estimular una mayor concienciación respecto a que nuestra sociedad cada vez depende más del trabajo externo, lo cual consigue volviendo a encuadrar los escenarios anónimos que conforman los centros de llamadas, que ofrecen servicios de atención al cliente a empresas multinacionales. En su lugar, estos encuentros anónimos establecen una relación sonora y espacial desviada, que difumina lo imaginario y lo real para conectar las proximidades entre los participantes urbanos y los actores del centro de llamadas. Los materiales de prensa y el documental relacionado del cineasta Anjan Dutt no dejan de enfatizar, a través de los personajes y protagonistas, la vida en un «universo paralelo». Hoy en día, la tecnología móvil locativa y las manifestaciones como *CALL CUTTA Mobile Phone Theatre* plantean las temporalidades multifocales en nuestra actual condición globalizada. Potencialmente, el teléfono móvil puede acercarnos a lo que tenemos cerca y a otros lugares.

Al fijarse detenidamente en la conectividad y las redes *glocales*, la artista y escritora Coco Fusco problematiza este terreno espinoso en su ensayo *Questioning the Frame: Thoughts about Maps and Spatial Logic in the Global Present*. Comenta el impulso de nuestra época actual por cartografiar y sostiene que «amparándose en una política de la conectividad global, los artistas y activistas sustituyen demasiado a menudo cualquier tipo de compromiso real con gente de otros lugares o incluso de su propio entorno por una “conectividad” local [...] Lo que se pierde en este enfoque respecto a la cartografía es la visión del mundo desde el suelo: la experiencia vivida» (Fusco, 2004). Desde que Fusco escribió esta reflexión en 2004, proyectos como *CALL CUTTA IN A BOX* y *CALL CUTTA Mobile Phone Theatre*, de Rimini Protokoll, han intentado salvar este cisma de la conectividad abstracta con una estratificación de subjetividades, recurriendo al juego de roles a través del poder de la voz y llevando a cabo estrategias telefónicas atípicas.

Pero cuanto más se acerca el participante a *CALL CUTTA*, estas mismas potencialidades de las redes digitales son también las que provocan que cueste digerir la obra. Como los proyectos de este

estilo dependen de la manipulación de identidades, surgen más capas enrevesadas en un contexto móvil, temas que se tratan con perspicacia en el esclarecedor texto de la comisaria Miya Yoshida *The Invisible Landscapes: The Construction of New Subjectivities in the Era of the Mobile Phone*. Yoshida examinó el *CALL CUTTA Mobile Phone Theatre*, y plantea un «aplanamiento de subjetividades», además de sostener que «implícitamente, convierte en producto las subjetividades personales de los operadores representadas además de su profesión como mediadores de información del centro de llamadas que trabajan como mano de obra barata» (Yoshida, 2006).

Esta constelación también resulta clave en la iteración *CALL CUTTA IN A BOX* (2008), aunque esta versión tiene lugar en una habitación cerrada para un público de una sola persona, sin la polifonía de la ciudad como paisaje sonoro ambiental ni las desorientaciones espaciales que provoca el deambular por la ciudad. Se desarrolla de manera similar al teatro del teléfono móvil, ya que sigue empleando la noción de bi-localidad: conecta el escenario exterior (a través de la ventana) y el decorado de la habitación, que sigue el modelo de una oficina parecida a la del centro de llamadas en India. Hay cuadros en la pared del edificio de oficinas situado en un anodino polígono industrial llamado «Infinity Tower», en el Salt Lake de Calcuta. Un centro de llamadas que trabaja en colaboración con Descon Limited.

Compro mi entrada (para una cita) y me dicen que vaya a una sala, que está en una iglesia que ahora se utiliza para diversos espectáculos musicales y teatrales. En la sala hay teléfono, ordenador, impresora, un hervidor de agua caliente y sobrecitos de té: *Indian Spice*, de Ceilán, etc. Entro en la oficina y el teléfono ya está sonando, me llama Dicky Banerjee. Cuando me pide que me siente y me tome una taza de té, el hervidor eléctrico de agua se enciende automáticamente. Se producen más sorpresas *sincronizadas* de este tipo durante toda la obra teatral de cuarenta minutos.

Dicky me envía un listado (simulado en forma de fax) de algunos de los trabajadores que hacen otros trabajos en el centro de llamadas, como limpiar, cuidar el jardín, etc., y describe su horario y condiciones de trabajo. Antes de que pueda pensar demasiado en esto, el guión da otro giro, y la foto de los trabajadores se convierte en otro elemento de atrezo desechado en la mesa, lo cual resulta un tanto desconcertante. El trabajo se reorganiza en *CALL CUTTA*, mientras Yoshida nos recuerda que hay que «centrarse en los distintos puntos de partida de los miembros del público y de los agentes del centro. Para el público, *CALL CUTTA* es un proyecto artístico participativo al que se apuntan movidos por su propio interés, y en su tiempo libre, mientras que para los agentes es un “trabajo” que les da de comer» (Yoshida, 2006).

El instante más revelador, y el más coreografiado, se produce cuando te piden que levantes una planta en una maceta que está a la izquierda de tu mesa. Debajo de ella hay una maqueta de un escenario en miniatura que se parece a un teatro en una caja. Dicky da una indicación sonora, y las diminutas cortinas de terciopelo rojo



CALL CUTTA IN A BOX de Rimini Protokoll (Haug, Kaegi, Wetzel).
© Braun/drama-berlin.de

se abren y muestran una cámara web camuflada, y la página de mi ordenador se convierte de repente en un navegador de videochat.

Veo a Dicky en su silla de oficina, y los cubículos de oficinas detrás de él. Él me ve, y *voilà*: se produce el momento de reconocimiento mutuo. Contengo el aire porque estoy avergonzada y sorprendida al mismo tiempo, como si me hubieran engañado e involucrado en esta maniobra orquestada aun sabiendo que era una de los recursos narrativos de los que saca partido CALL CUTTA. Cuando termina la sesión, tengo curiosidad por saber si mi imagen y mi propia «*performance*» más bien poco interesante han quedado registradas.

Esta iteración circunscrita a una oficina o caja extrae los aspectos rutinarios o cotidianos del trabajo de oficina y los traduce a piezas teatrales y personajes a encarnar. Las tareas simples en un contexto de oficina se convierten en indicadores señalados dentro de la diégesis de la *performance* reforzada por la localización y la escenografía. Helgard Haug de Rimini Protokoll aborda la especificidad de la localización (*site-specificity*) en sus obras de teatro nómadas para señalar que «lo más fascinante que puede lograr el teatro, cuando tiene sentido, se produce cuando hay una experiencia compartida en un espacio, [...] ¿dónde conecta con el público, dónde desencadena algo? Puede que una galería lograra lo mismo, o podríamos invadir un museo. Pero todo se reduce a conocer las convenciones de un espacio: entonces resulta divertido atacarlas, reformularlas, manipularlas, o incluso respetarlas» (Boenisch, 2008). No puedo evitar preguntarme cómo se lleva a cabo esta reformulación del espacio al otro lado de la línea telefónica, en un espacio que no es de encuentro fugaz, sino duradero, repetitivo y vivido.

Me piden que mire por la ventana, ya que Dicky Banerjee me está explicando algunas cosas sobre la situación pasada y presente del lugar. Mientras miro por el marco de la ventana permanezco indiferente, me mantengo distante mientras miro a través del cristal. La verdad es que podría estar en cualquier parte, y conecto a través de la voz

del teléfono y con las tareas que tengo que hacer. Esta adaptación inmóvil de CALL CUTTA de la calle a la caja traslada algunos de los puntos clave que sugiere CALL CUTTA *Mobile Phone Theatre*, pese a que yo haga otra interpretación al respecto debido a la presencia de sus vidas posteriores. Pero puedo establecer a partir del guión de la primera CALL CUTTA que esta iteración reducida de IN A BOX no incorpora muchas líneas argumentales que estén entrelazadas en el guión del teatro de teléfono móvil: aspectos convergentes o divergentes de la historia india y alemana, volver a visitar edificios públicos, monumentos, perderse en la ciudad, etc. Pero lo único que puedo hacer por ahora es especular respecto a cómo alguien, o más bien cómo yo me relacionaría con CALL CUTTA en el espacio urbano a través de un GPS humano simulado, que funciona por la denominada confianza mutua, y está ubicado a miles de kilómetros de distancia. Me intriga y preocupa, ya que aún siento que no he experimentado del todo la obra. El factor contingente de IN A BOX estaba demasiado controlado, yo quería experimentar las desorientaciones que se supone que el teatro de teléfono móvil sugiere. Salgo del teatro con la tarjeta de visita de Dicky Banerjee en la mano, y reflexiono sobre nuestro encuentro: una nueva iteración, esta vez a través de las calles de Groningen.

La paradoja tanto en CALL CUTTA *Mobile Phone Theatre* como en CALL CUTTA IN A BOX es que convierten en tema la adquisición externa de tecnología. En vez de hacer un proyecto locativo dependiente de tecnologías GPS que pueden determinar coordenadas y empleen plataformas de localización rígidas y excesivamente sofisticadas elaboradas por los propios artistas, Rimini Protokoll traza una cartografía muy precisa para elaborar un constructo casi analógico. Sigue un guión previo, está manipulado y se activa manualmente a través de las *performances* en directo, que simulan la tecnología en sí, como si fuera un GPS mediado por poderes humanos. De este modo se hace eco de los defectos y fallos inherentes al GPS y a otras, si no todas, las tecnologías, reales y simuladas. La dramaturgia incorpora este rasgo difuso, permite que surjan desviaciones, y, unas veces con mayor éxito que otras, nos lleva por otro camino en el que la rutina puede convertirse en epifanía, lo que se descubre a la vez en tiempo real. Como apenas se ha empezado a atisbar en qué consisten, resultaría interesante situar de manera más exhaustiva los rasgos iterativos, relacionales y de dislocación que comparten todas las obras de CALL CUTTA.

Acto II

Tras experimentar CALL CUTTA IN A BOX, me debato entre el deseo de experimentar el CALL CUTTA *Mobile Phone Theatre* como participante y mis observaciones como espectadora pasiva de la revisión tanto de la documentación como de la nueva representación documental en formato cinematográfico.

Martin Walde, director del Goethe-Institute, ha descrito la iteración de *Call Cutta* (2005), el documental de Anjan Dutt, como «el único resultado duradero del proyecto teatral» (Gupta, 2005). Lo cierto es que esta iteración entre un exceso de materiales de prensa en el web resultó mi mayor aproximación al *CALL CUTTA Mobile Phone Theatre* supuestamente original o inicial, en el que nunca participé. Pero desde el principio me ha costado creerme la afirmación de Walde de que el único «resultado duradero» sea el documental.

Tras ver unas cuantas veces el DVD, me preocupa una escena en particular, ya que el documental poseía cierto estilo distanciado que reflejaba la naturaleza problemática del guión o guiones de *CALL CUTTA*, en los que se intercambiaban, fingían, superponían y representaban identidades. Así se desarrolla la escena: un oyente/participante se desplaza a través de las calles de la ciudad, mientras una cámara y un micrófono documentan lo que dice una o ambas partes de la conversación. Un caballero que está escuchando por su teléfono móvil recibe instrucciones de dirigirse a un edificio abandonado. Le explican que aquella casa perteneció a la familia del operador telefónico, y que la mujer que vive «en la acera» es su abuela. Esta trama narrativa se cuestiona como las demás, ya que la pieza no deja de entrelazar hilos de realidad y ficción, en algunas ocasiones con mayor acierto, sensibilidad o verosimilitud que en otras. El participante callejero continúa la conversación como si la mujer no estuviera allí, y luego se convierte en el interrogador, ya que plantea por qué el guía que está al otro lado de la línea no cuida mejor de su abuela, por qué no ejerce de nieto y la mantiene.

Lo que desconcierta de esta escena es que la mujer en cuestión está a menos de tres metros de distancia cuando tiene lugar esta conversación. El participante está totalmente involucrado en la historia a nivel sonoro, su tono de voz demuestra la empatía y el horror que siente ante la circunstancia de que una anciana se vea obligada a vivir en la calle. Está a la vista del participante mientras prepara su casa improvisada «en la acera». Pero también es como si fuera un espejismo, una retroproyección ambiental. Y cuando se monta dentro de un film documental, observamos el instante en su presencia y distancia, la mujer queda retratada como personaje invisible y sin voz, no la vemos. Puede que una filmación o montaje más intervencionista resultara igual de problemático. Tener la oportunidad de captar la esencia y los hilos individuales de *CALL CUTTA* donde se está representando a través de un documental no es algo necesariamente creíble, traducible o incluso necesario.

Aunque este momento tan sólo dura unos pocos segundos, de algún modo se amplifica, por lo que nos recuerda la crítica que hace Fusco de los nuevos medios y los proyectos de cartografiado que comportan una cierta desconexión respecto a los encuentros a pie de calle. En el formato documental, este enfoque no consentido de los que están *dentro del plano* se vuelve aún más evidente e incómodo. Es más, ilustra el papel de las subjetividades problemáticas en semejante constelación móvil, tal y como sugiere Yoshida, y en

este caso ambos puntos de vista se recuperan en la versión de Dutt, en relación con Rimini Protokoll.

Pero aún así tengo curiosidad por saber qué metraje captó Dutt de este u otros momentos semejantes. ¿Se produce una interacción? ¿Llegamos a saber cómo se llama la mujer «de la acera», llega a enfrentarse a la cámara y a producirse una conversación? ¿Cómo se relacionan estas múltiples capas con los habitantes de Calcuta en sus propios escenarios? ¿Cómo se sitúan las subjetividades locales (en Calcuta) dentro del énfasis central de la obra en las bi-localidades?

La representación de este instante es complicada y no resulta difícil imaginarse que debe de haber más instantes parecidos almacenados en una carpeta digital en algún lugar. O incluso puede que siga siendo un encuentro interpretado que los participantes no hayan logrado resolver, tanto los que participaron activamente como los transeúntes en el espacio público que se involucraron en el «guión» en ocasiones de manera indirecta, como la «mujer de la acera». Me acuerdo otra vez de las palabras de Yoshida, cuando insiste en «¿qué les sucede a las capas de significado que no pueden codificarse en datos digitales, que no pueden transportarse, dónde van [...]?» (Yoshida, 2006).

De manera similar, el papel o la voz del director del documental, Dutt, es torpe e invisible al mismo tiempo. En mi opinión, esta obra en formato documental no situó bien las contracartografías: es decir, los matices, o los momentos de interacción, dislocación o relevación que puede que sean intrínsecos a una obra como *CALL CUTTA*. Al mismo tiempo, tengo curiosidad por saber cómo temas o instantes similares en el teatro de teléfono móvil de Rimini Protokoll se negociaron en el espacio urbano, ya que al ver el documental de Dutt aún tuve más la sensación de que se produce un efecto de distanciamiento respecto a los encuentros a pie de calle que el teatro del teléfono móvil intentó parcialmente contrarrestar.

No obstante, me preocupan los instantes que no encajan, y que conformaban parte de mi interés inicial por experimentar o presenciar directamente el *CALL CUTTA Mobile Phone Theatre*.

Epílogo

Hace poco tuve la oportunidad de ver el estreno mundial de *.In For Motion*, un documental de Anirban Datta. La sinopsis lo describe como «un film de carretera que recorre la conflictiva historia de la informática india». El ensayo documental de Datta juxtapone las desconexiones entre las raíces agrarias de la región y los ordenadores de primera o segunda generación hechos por informáticos bengalíes, abarcando hasta el auge actual de la prestación externa de servicios en Calcuta, Bangalore, Hyderabad, Cyberabad, Gurgaon, etc. La voz del director en el film nos pide: «Imagínense que si India continuara fabricando ordenadores como en un principio, la informática actual parecería con toda seguridad menos mítica, sería parcialmente na-

cional y puede que estuviera mucho más aceptada». Reflexiono sobre la lúcida trayectoria de Datta con las iteraciones de *CALL CUTTA* en mente.

Ni *CALL CUTTA Mobile Phone Theatre* ni *CALL CUTTA IN A BOX*, ni el documental de Dutt, *Call Cutta*, tematizan o cartografían el complejo, conflictivo y cambiante terreno que el documental de Datta reveló con sumo cuidado, suponiendo que no fuera necesariamente su intención. En el caso de las *CALL CUTTA(s)*, puede que la plétora de información y gestos que se despliegan para olvidarse, más allá del tiempo real, proporcione otra *aparición* más de *CALL CUTTA* tanto presente como ausente. En este caso utilizo el término *aparición* como referente tanto de las múltiples formas de una obra con rasgos iterativos, que también constituyen actos de conversión o llegada, como de las lecturas de tales apariciones en un sentido fenomenológico.

Estos múltiples modos, nodos o puntos de acceso, móviles, fijos, localizados, documentados y representados pueden resultar útiles para equilibrar tales observaciones. Sin embargo, estos espacios liminares y vidas posteriores, que despertaron inicialmente mi interés, han acabado quedando eclipsados por la ambivalencia, que aún estoy intentando expresar. La voz de Datta aplaca mis recelos: «No dejaba de dar vueltas a una idea, sobre un agujero de información. Sobre cosas que nunca digitalizaríamos, como la tribu cazadora (en el norte de Orissa) que no filmamos. Un día, puede que se produzca la intrusión de un fantasma, que vive dentro de este agujero de información. ¡La otra India!». Datta alude a la «otra India» imposible de cartografiar,

a un fantasma. Por lo tanto, para proyectos como *CALL CUTTA* de Rimini Protokoll resulta un desafío articular y manejar tales rastros. A diferencia del documental de Anjan Dutt, que suscita que uno se haga más preguntas de las que responde, asumo que las obras de Rimini Protokoll se han formulado y producido de manera algo más consciente para recorrer este terreno complejo.

Sin embargo, aún no me atrevo a afirmar que tales obras de *performance* consigan no traspasar la línea sutil que las separa de las tendencias que se hallan en las «industrias creativas». Las industrias creativas o desarrolladores de nuevos medios están dispuestos a explotar proyectos en los que concurren la ficción, el documental y la herencia cultural, tal y como se refleja en su jerga recurrente: el material original se *cosecha*; los relatos orales y los encuentros íntimos se convierten en *datos*, o *hilos de contenido*, que luego tienen que *filtrarse*, lo que recuerda a la interpretación que hace Fusco de que las tendencias cartográficas están sesgadas, y se mantienen a una «distancia segura».

¿Cabe la posibilidad de que surja otro léxico entre las incesantes vidas posteriores, de que surja un archivo fantasma? ¿O un lenguaje cinematográfico en el que se haga colisionar y se desarrollen tales manifestaciones locativas que también se hacen eco de experiencias vividas? Una abertura a través de la cual desarrollar formatos documentales o en distintos medios más experimentales, que sitúen estos deslizamientos en vez de resultar meramente ilustrativos, como ocurre en el caso del documental de Dutt. Sigue quedando mucho espacio por recorrer en el futuro.

Bibliografía

- BOENISCH, P. (2008). *Other People Live: Rimini Protokoll and their 'Theatre of Experts'* [artículo en línea]. [Fecha de consulta: 29/10/2008].
<http://www.rimini-protokoll.de/website/en/article_2824.html>
- FUSCO, C. (2004). «Questioning the Frame: Thoughts about Maps and Spatial Logic in the Global Present». *In These Times*. Vol. 29, n.º 3.
- GUPTA, P. (2005, 21 de febrero). «Two Cities and a Crisis of Identity». *The Daily Telegraph*. Calcuta.
- HEMMENT, D. (2004). *Locative Dystopia 2*. [Fecha de consulta: 27/09/2008].
<http://www.drewhemment.com/2004/locative_dystopia_2.html>
- HUI KYONG CHUN, W. (2008). «The Enduring Ephemeral, or the Future is a Memory». *Critical Inquiry*. Vol. 35, n.º 1, págs. 148-171.
- HUI KYONG CHUN, W. (2006). *Control and Freedom: Power and Paranoia in the Age of Fiber Optics*. Cambridge (Massachusetts): MIT Press.
- YOSHIDA, M. (2006). *The Invisible Landscapes: The Construction of New Subjectivities in the Era of the Mobile Phone*. Tesis doctoral presentada en la Academia de Artes Escénicas de Malmö de la Universidad de Lund, Suecia.

Enlaces

<http://www.rimini-protokoll.de>
<http://www.goethe.de/uun/ang/awp/vid/en2672378.htm>
<http://call-cutta-in.blogspot.com/>
<http://www.hebbel-am-ufer.de/de/intro.html>
http://www.telegraphindia.com/1050221/asp/calcutta/story_4399384.asp
<http://invisible-landscapes.net/>
<http://www.re-public.gr/en/?p=39>
http://www.drewhemment.com/2004/locative_dystopia_2.html
http://www.inthesetimes.com/article/questioning_the_frame

Cita recomendada

BASTAJIAN, Tina. (2008). "Algunas reflexiones sobre iteraciones y encuentros - Re: CALL CUTTA(s)". *Artnodes*, n.º 8 [artículo en línea]. DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i8.772>



Esta obra está bajo la licencia Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 2.5 de Creative Commons. Puede copiarla, distribuirla y comunicarla públicamente siempre que especifique su autor y la revista que la publica (*Artnodes*); no la utilice para fines comerciales y no haga con ella obra derivada. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/es/deed.es>.

CV

Tina Bastajian

Artista que trabaja con medios de comunicación e investigadora de doctorado, Universidad de Amsterdam

t.m.bastajian@uva.nl

Tina Bastajian es una artista y comisaria de vídeo y cine nacida en Los Angeles que ha expuesto internacionalmente en festivales, galerías y museos. Actualmente es investigadora de doctorado en la Escuela de Análisis Cultural de la Universidad de Amsterdam, donde pertenece al grupo de investigación Imagined Futures (iFut), que analiza la triangulación entre las vanguardias, la academia y las aplicaciones populares de tecnología de los medios. Su investigación se ha centrado en estrategias de documentación, conservación y representación de obras fílmicas de *performance* (*Expanded Cinema*), así como en tendencias de dislocación en los medios locativos. Le interesan las vidas posteriores: los elementos performativos, archivísticos y documentales que aparecen al surgir nuevas conexiones con el paso del tiempo y a través de la migración del sonido y la imagen. Las ideas de fragmento, traslación, rastro y reapariciones también son propias de su trabajo dentro del film experimental de la diáspora y el exilio. Actualmente da clases de cine en la Gerrit Rietveld Academie de Amsterdam mientras desarrolla otros proyectos, como la obra en curso de medios locativos *Coffee Deposits: Siting Maps in Cups*.