

|                                    |
|------------------------------------|
| <i>The Deforming Archive &amp;</i> |
| <i>The Unraveling Perception</i>   |

**1. Introducción**

- 1.1 Resumen del proyecto — *The Deforming Archive & The Unraveling Perception*
- 1.2 Objetivos e intención artística

**2. Justificación artística y cultural**

- 2.1 Por qué ahora (relevancia y urgencia)
- 2.2 Posicionamiento en el live A/V y la performance
- 2.3 Estética del fallo y del deterioro sistémico como lenguaje

**3. Marco teórico de referencia**

- 3.1 Identidad y desposesión tecno-mediada
- 3.2 Memoria, archivo y corrupción
- 3.3 Estética del glitch, velocidad y accidente
- 3.4 Percepción, espacio y psicología ambiental
- 3.5 Posthumanismo, simulacro y virtualización

**4. Descripción de la obra**

- 4.1 Concepto: sistema en fallo y archivo deformante
- 4.2 Dramaturgia
- 4.3 Lenguaje visual
- 4.4 Lenguaje sonoro

**5. Viabilidad del proyecto**

- 5.1 Metodología del proyecto y fases.
- 5.2 Adaptabilidad de la obra.
- 5.3 Identificación y mitigación de riesgos.

**6. Utilidad cultural y social**

- 6.1 Reflexión crítica sobre la condición humana tecno-mediada
- 6.2 Producción científica: aporte al ecosistema cultural y académico.
- 6.3 Impacto esperado e indicadores
- 6.4 Sostenibilidad y ética

**Bibliografía**  
**Anexos**

**1. Introduction**

- 1.1 Project Summary — *The Deforming Archive & The Unraveling Perception*
- 1.2 Goals and Artistic Intent

**2. Artistic and Cultural Rationale**

- 2.1 Why Now (Relevance and Urgency)
- 2.2 Positioning within Live A/V and Performance
- 2.3 The Aesthetics of Failure and Systemic Decay as a Language

**3. Theoretical Framework**

- 3.1 Techno-Mediated Identity and Dispossession
- 3.2 Memory, Archive, and Corruption
- 3.3 The Aesthetics of Glitch, Speed, and Accident
- 3.4 Perception, Space, and Environmental Psychology
- 3.5 Posthumanism, Simulacrum, and Virtualization

**4. Work Description**

- 4.1 Concept: Failing System and Deforming Archive
- 4.2 Dramaturgy
- 4.3 Visual Language
- 4.4 Sound Language

**5. Project Feasibility**

- 5.1 Project Methodology and Phases
- 5.2 Adaptability of the Work
- 5.3 Risk Identification and Mitigation

**6. Cultural and Social Utility**

- 6.1 Critical Reflection on the Techno-Mediated Human Condition
- 6.2 Scientific Production: Contribution to the Cultural and Academic Ecosystem
- 6.3 Expected Impact and Indicators
- 6.4 Sustainability and Ethics

**References**  
**Appendixes**

## Introducción

*The Deforming Archive & The Unraveling Perception*

### 1.1 Resumen del Proyecto.

*The Deforming Archive & The Unraveling Perception* es una performance audiovisual en tiempo real que escenifica el colapso progresivo de nuestro mundo, representado mediante un sistema de memoria computacional, el impacto y repercusiones en la relación humano – máquina y plantea un espacio de reflexión sobre nuestra percepción y las formas de habitar el mundo en relación con la tecnología.

La obra se desarrolla en una dramaturgia precisa dividida en cuatro actos, que dibuja una posible trayectoria desde la erosión de la subjetividad humana hasta la fusión posthumanista. El sonido opera como monólogo interno del sistema mientras que los visuales generativos materializan las consecuencias visibles del fallo a través de dos vocabularios entrelazados: (a) texturas orgánicas que se estiran, desgarran, oxidan o licúan; y (b) espacios arquitectónicos que se deforman, se abomban y colapsan.

Los parámetros de audio se mapean con precisión a comportamientos visuales estableciendo una cadena de causa–efecto legible para el público en tiempo real.

### 1.2 Objetivos e intención artística

#### Objetivos principales

- Artístico: Fusionar generación A/V en vivo con un arco narrativo coherente, utilizando la estética del fallo no como ornamento sino como lenguaje estructural.
- Perceptivo: Hacer perceptible la causalidad— el sonido deforma mediblemente el espacio y la materia— para que el público experimente el colapso como un proceso temporal y encarnado.
- Conceptual: Escenificar una meditación crítica sobre la subjetividad tecno-mediada, la corrupción de la relación humano – máquina y la corporalidad posthumana, con base en la teoría contemporánea.

## Introduction.

*The Deforming Archive & The Unraveling Perception*

### 1.1 Project Summary

*The Deforming Archive & The Unraveling Perception* is a real-time audiovisual performance that stages the progressive collapse of our world. This collapse is depicted through a computational memory system, exploring its impact and repercussions on the human-machine relationship. The work invites reflection on our perception and how we inhabit the world in connection with technology.

The piece follows a precise four-act narrative, mapping a potential journey from the erosion of human identity to a posthuman fusion. Sound acts as the system's inner monologue, while generative visuals make the visible consequences of this failure tangible. These visuals use two interconnected vocabularies: (a) organic textures that stretch, tear, corrode, or liquefy; and (b) architectural spaces that deform, bulge, and collapse.

Audio parameters are precisely mapped to visual behaviors creating a clear, real-time cause-and-effect chain for the audience to follow.

### 1.2 Artistic Goals

#### Primary Goals

- Artistic: To seamlessly fuse live A/V generation with a compelling narrative arc, using the aesthetics of failure as a structural language rather than mere ornamentation.
- Perceptual: To make causality palpable—sound tangibly deforms space and matter—so the audience experiences the collapse as a temporal and embodied process.
- Conceptual: To stage a critical meditation on techno-mediated subjectivity, the corruption of the human-machine relationship, and posthuman embodiment, all grounded in contemporary theory.

## Objetivos secundarios.

- Producción científica: Producir materiales (diagrama del sistema, matriz de mapeo, grabación) que alimenten el discurso en estudios de A/V en vivo y teoría de medios.
- Transferibilidad: Mantener una cadena de herramientas modular que permita remontajes futuros en festivales, museos y contextos XR.
- Mediación: Habilitar charlas/talleres que expliquen el pipeline—análisis → mapeo → comportamiento—acercando prácticas A/V avanzadas a audiencias amplias.

En síntesis, *The Deforming Archive & The Unraveling Perception* propone una performance artística aunando investigación técnica y conceptual que trata el fallo tecnológico como tema y método, ofreciendo una experiencia inmersiva estéticamente controlada, teóricamente fundada y lista para producción.

## 2. Justificación artística y cultural

### 2.1 Por qué ahora (relevancia y urgencia)

*The Deforming Archive & The Unraveling Perception* responde a un momento de hiper-digitalización en el que la memoria y la percepción han sido externalizadas a infraestructuras técnicas opacas (nubes, algoritmos de recomendación, modelos generativos). La obra convierte el fallo sistémico—latencias, pérdidas de paquetes, corrupción de datos— en materia estética para interpelar tres tensiones contemporáneas:

- Subjetividad tecno-mediada: decisiones y afectos cada vez más modelados por sistemas predictivos.
- Archivo inestable: la conservación digital promete eternidad pero convive con obsolescencia y entropía informacional.
- Realidad performativa: la representación sustituye a la experiencia directa, generando fatiga algorítmica y desconfianza perceptiva.

Lejos de denunciar desde fuera, la pieza habita el error y lo hace visible en tiempo real, ofreciendo al público una experiencia encarnada del colapso que trasciende la metáfora.

## Secondary Goals

- Scientific Contribution: To produce supporting materials (system diagrams, mapping matrix, recordings) that contribute to the discourse in live A/V studies and media theory.
- Transferability: To maintain a modular toolchain that allows for future adaptations in festivals, museums, and XR (Extended Reality) contexts.
- Mediation: To offer talks and workshops that break down the creative pipeline—analysis → mapping → behavior—making advanced live A/V practices accessible to a wider audience.

In short, *The Deforming Archive & The Unraveling Perception* is an artistic, concept-driven performance that treats technological breakdown as both subject and method, delivering an immersive experience that is aesthetically controlled, theoretically sound, and ready for production.

## 2. Artistic and Cultural Rationale

### 2.1 Why Now? (Relevance and Urgency)

*The Deforming Archive & The Unraveling Perception* is a timely response to an era of hyper-digitalization where memory and perception are increasingly outsourced to opaque technical infrastructures like cloud systems, recommendation engines, and generative models. The work transforms systemic failures—latency, packet loss, and data corruption—into aesthetic material to confront three pressing contemporary tensions:

- Techno-mediated subjectivity:\* Our decisions and emotions are increasingly shaped by predictive systems.
- \*Unstable archives:\* Digital preservation promises eternity but coexists with built-in obsolescence and informational entropy.
- \*Performative reality:\* Representation displaces direct experience, leading to algorithmic fatigue and perceptual distrust.

Rather than offering an external critique, the piece inhabits these errors and makes them visible in real time, giving the audience an embodied experience of collapse that goes beyond mere metaphor.

## 2.2 Posicionamiento en el live A/V y la performance.

La pieza se inscribe en la tradición de la performance audiovisual generativa, pero aporta tres rasgos diferenciales:

- Causalidad legible: diferentes parámetros sonoros se traducen a comportamientos visuales específicos; la relación causa–efecto es perceptible sin perder complejidad.
- Dramaturgia en cuatro actos: hay arco narrativo preciso (identidad → re-habitar → simulacro → fusión posthumana) que organiza la experiencia.
- Doble vocabulario visual coherente: *Orgánico deformante* (texturas “vivas” que se estiran, desgarran, oxidan, licúan). *Arquitectura en colapso* (espacios que ondulan, se abomban o se fracturan).

Ambos responden a mapeos sonoros distintos, evitando la redundancia estética.

## 2.2 Positioning in Live A/V and Performance Art.

This piece belongs to the tradition of generative live A/V performance but stands out with three key differentiators:

- Legible Causality: Various sonic parameters are directly linked to specific visual behaviors. The cause-and-effect chain is perceivable without sacrificing complexity.
- Four-Act Dramaturgy: It follows a precise narrative arc—identity → re-inhabiting → simulacrum → posthuman merger—that structures the entire audience experience.
- Dual, Coherent Visual Vocabulary: It uses a combination of: *Deforming Organic* (“Living” textures that stretch, tear, corrode, or liquefy). *Collapsing Architecture* (spaces and corridors that ripple, bulge, or fracture).

Each vocabulary responds to distinct sonic mappings, avoiding aesthetic redundancy.

## 2.3 Estética del fallo y deterioro sistémico como lenguaje

*The Deforming Archive & The Unraveling Perception* no usa el error como adorno, sino como gramática estructural:

- El error como método: el “accidente” técnico se integra en la composición (densidades de ruido, tearing de texturas, warping estructural) y propulsa la narrativa.
- Política de la opacidad: frente a la promesa de transparencia y control total, la obra reivindica la opacidad productiva del sistema cuando falla; allí emerge lo real de la infraestructura.
- Ética de la inestabilidad: asumir la imperfección como condición del archivo contemporáneo abre un espacio crítico para pensar conservación, autenticidad y agencia humana en ecologías digitales.

De esta manera el proyecto contribuye culturalmente en:

- Ampliar el debate sobre memoria, simulación y posthumanidad desde una práctica escénica rigurosa.
- Ofrece materiales transferibles (diagramas, matriz de mapeo, registro) útiles para mediación, docencia y publicación.

## 2.3 The Aesthetics of Failure and Systemic Decay as Language

*The Deforming Archive & The Unraveling Perception* uses the glitch not as an aesthetic gimmick but as a core structural grammar:

- Error as Method: The technical “accident” is integrated into the composition (noise densities, texture tearing, structural warping) and is what drives the narrative forward.
- Politics of Opacity: Instead of promising total transparency and control, the work celebrates the productive opacity that emerges when a system fails. This is where the true reality of the infrastructure is revealed.
- Ethics of Instability: Embracing imperfection as an inherent condition of contemporary archives opens a critical space to rethink preservation, authenticity, and human agency in our digital ecosystems.

In this way, the project contributes culturally by:

- Broadening the discourse on memory, simulation, and posthumanism through rigorous stage practice.
- Providing transferable materials (diagrams, mapping matrix, recordings) that are useful for mediation, teaching, and academic publications.

- Fortalece el ecosistema A/V local aportando un caso de estudio de producción nativa para un entorno inmersivo con ambición teórica.

- Strengthening the local A/V ecosystem by offering a case study in native immersive production with a strong theoretical foundation.

### 3. Marco teórico de referencia

Este marco articula filosofía, teoría de los medios y estudios de la percepción para fundamentar el lenguaje escénico y tecnológico de *The Deforming Archive & The Unraveling Perception*. La selección de autores no opera como “citas de autoridad”, sino como andamiaje conceptual que informa decisiones de dramaturgia, mapeo A/V y diseño de experiencia.

### 3. Theoretical Framework

This framework draws on philosophy, media theory, and perception studies to underpin the stage language and technical design of *The Deforming Archive & The Unraveling Perception*. These references are not simply name-drops; they form a conceptual scaffold that informs decisions about dramaturgy, A/V mapping, and audience experience design.

#### 3.1 Identidad y desposesión tecno-mediada

La obra parte de la hipótesis de que la subjetividad contemporánea se configura en ecologías de datos y control blando. Con Byung-Chul Han (*Psicopolítica*), entendemos la interiorización de la lógica de rendimiento y transparencia como una auto-explotación que vacía la interioridad; los cuerpos performan métricas. Shoshana Zuboff (*Capitalismo de la vigilancia*) describe la extracción sistemática de experiencia para la predicción y modulación de conductas: el yo se vuelve materia prima informacional. Giorgio Agamben aporta la imagen del resto biológico y del testigo desposeído, útil para pensar cómo el sujeto, reducido a soporte, pierde voz en sistemas totalizantes.

#### 3.1 Identity and Techno-Dispossession

The piece is based on the premise that contemporary identity is shaped by data ecologies and "soft control." With Byung-Chul Han's *Psychopolitics*, we see how the internalization of performance and transparency logic becomes a form of self-exploitation that hollows out our inner lives; our bodies perform metrics. Shoshana Zuboff's *The Age of Surveillance Capitalism* describes the systematic extraction of our experiences for behavioral prediction, turning the self into raw informational material. Giorgio Agamben's concept of the dispossessed witness is useful for understanding how a subject, reduced to mere support, loses their voice within totalizing systems.

#### 3.2 Memoria, archivo y corrupción

Jacques Derrida (*Mal d'archive*) sitúa el archivo entre ley y pulsión de muerte: toda conservación implica violencia de selección y riesgo de entropía. Michel Foucault reubica “archivo” como régimen de enunciabilidad: lo que puede aparecer y ser dicho; en clave escénica, lo que puede volverse visible/sonoro. Maurice Halbwachs concibe la memoria colectiva como construcción social y relacional, frágil ante reescrituras. La degradación técnica (bit rot, obsolescencia de formatos) no es solo fallo material: produce sentido.

#### 3.2 Memory, Archive, and Corruption

Jacques Derrida's *Mal d'archive* places the archive between law and a death drive: all preservation involves a violence of selection and the risk of entropy. Michel Foucault reframes the "archive" as a regime of what can be articulated and said; in the context of a stage, this means what can become visible and audible. Maurice Halbwachs sees collective memory as a fragile, social, and relational construct that is vulnerable to rewriting. In this context, technical degradation (bit rot, format obsolescence) is more than just a malfunction—it is a producer of meaning.

### 3.3 Estética del error y velocidad/accidente

Para Rosa Menkman (*The Glitch Moment(um)*), el glitch revela la infraestructura al desbordar su gramática; no es adorno sino evento epistemológico. Paul Virilio (dromología, *El accidente integral*) advierte que toda tecnología inventa su accidente; el fallo es consustancial al sistema y acelera sus efectos.

### 3.4 Percepción, espacio y psicología ambiental

James J. Gibson ubica la percepción como acoplamiento activo a posibilidades: la forma no se contempla, se usa. Yi-Fu Tuan diferencia espacio (apertura, posibilidad) y lugar (experiencia, memoria), clave para entender cómo una arquitectura puede volverse amenaza cuando se deforma.

### 3.5 Posthumanismo, simulacro y virtualización

Jean Baudrillard describe el *dominio del simulacro*: capas de representación que sustituyen la referencia. Mark Fisher identifica lo raro/espeluznante cuando lo humano falta o sobra, útil para diseñar extrañamientos afectivos. Yuk Hui (*Recursivity and Contingency*) piensa lo digital como régimen recursivo que reordena ontologías. N. Katherine Hayles conceptualiza el tránsito a patrones de información; la corporeidad deviene contingente. Rosi Braidotti propone un sujeto posthumano como ensamblaje tecnogénico y afectivo. Stelarc declara el cuerpo obsoleto, orientando prácticas de ampliación y fusión.

## 4. Descripción de la obra

### 4.1 Concepto general.

*The Deforming Archive & The Unraveling Perception* es una performance A/V en tiempo real que transmite desde un sistema en decadencia cuya memoria—humana y computacional—se corrompe. El sonido funciona como monólogo interno del sistema (drones industriales, estática rítmica, artefactos de error), mientras los visuales generativos muestran sus consecuencias

### 3.3 Glitch Aesthetics and Speed/Accident

For Rosa Menkman in *The Glitch Moment(um)*, the glitch is an epistemic event, not an ornament. It reveals the underlying infrastructure by overflowing its intended grammar. Paul Virilio's *Dromology and The Original Accident* argue that every technology invents its own accident; failure is inherent to the system and accelerates its effects.

### 3.4 Perception, Space, and Environmental Psychology

James J. Gibson sees perception as an active engagement with our surroundings: form is not just contemplated, it's used. Yi-Fu Tuan distinguishes space (openness, possibility) from place (experience, memory), which is key to understanding how a familiar architectural space can become threatening as it deforms.

### 3.5 Posthumanism, Simulacra, and Virtualization

Jean Baudrillard's *Simulacra and Simulation* describes the dominance of representations that have replaced direct references. Mark Fisher's *The Weird and the Eerie* identifies a feeling of unease when the human is either absent or in excess, which is a useful concept for designing a sense of uncanny detachment. Yuk Hui in *Recursivity and Contingency* views the digital as a recursive system that reorders ontologies. N. Katherine Hayles in *How We Became Posthuman* frames the shift to informational patterns, making embodiment a contingent concept. Rosi Braidotti in *The Posthuman* proposes the subject as a techno-affective assemblage. Finally, Stelarc declares the body obsolete, guiding practices of augmentation and fusion.

## 4. Work Description

### 4.1 General Concept

*The Deforming Archive & The Unraveling Perception* is a real-time A/V performance broadcast from a decaying system whose human and computational memory is corrupting. Sound serves as the system's inner monologue (industrial drones, rhythmic static, error artifacts), while generative visuals make its material consequences apparent through two intertwined visual worlds:

materiales en dos momentos escénicos entrelazados:

*Endogénico: Orgánico deformante.*

*Exogénico: Estructura en colapso.*

La obra propone una causalidad legible (lo que suena deforma lo que se ve) sin renunciar a la complejidad: los parámetros de audio se mapean con precisión a comportamientos visuales de modo que el público percibe el fallo como proceso temporal y encarnado.

## 4.2 Dramaturgia.

### Acto I – Desintegración de la identidad del sujeto.

- Narrativa: disolución de la identidad humana en la interfaz.
- Sonido: drones, pulsos, foley; dinámica contenida.
- Imagen: filetes de "piel" sintética, escaneos parciales, texto-memoria que se desalinean.
- Transición: primer pico de alta frecuencia provoca un desgarramiento visual y "abre" la escena.

### Acto II – Distorsión del palacio de memoria.

- Narrativa: retorno simbólico al habitar.
- Sonido: texturas granulares, resonancias de baja frecuencia, ruido de materia.
- Imagen: polvo, raíces, nieblas; paisaje que emerge y se contamina de patrones binarios.
- Transición: caída lenta del grave; se atenúa la imagen hasta un umbral casi estático.

### Acto III – Simulacro

- Narrativa: avatarización, hiperrepresentación, desaparición del cuerpo.
- Sonido: patrones métricos fríos, glitches controlados, repetición sin afecto.
- Imagen: superficies perfectas, rostros sintéticos, pasillos imposibles; bucles ópticos.
- Transición: saturación y micro-fracturas; el sistema entra en crisis.

### Acto IV – Cuerpos máquina.

- Narrativa: hibridación total; fin de la distinción carne/código.
- Sonido: masa casi estática y monumental; frecuencias corporales amplificadas.

*Endogenous: Deforming Organic*

*Exogenous: Collapsing Architecture*

The piece highlights a clear causality (what you hear deforms what you see) without sacrificing complexity. Audio parameters are precisely mapped to visual behaviors so the audience experiences the system's failure as a temporal, embodied process.

## 4.2 Dramaturgy

### Act I – The Disintegration of Subjective Identity

- Storytelling: The dissolution of human identity into the interface.
- Sound: Pulsating drones, foley, and restrained dynamics.
- Visuals: Slices of synthetic "skin," partial scans, and misaligned memory-text.
- Transition: A high-frequency peak tears the image, "opening up" the scene.

### Act II – The Distortion of the Memory Palace

- Storytelling: A symbolic return to a corrupted place.
- Sound: Granular textures, low-frequency resonances, and the noise of matter.
- Visuals: Dust, roots, and mists; a landscape that emerges but is contaminated by binary patterns.
- Transition: The bass slowly falls, and the image attenuates to near-stasis.

### Act III – Simulacrum

- Storytelling: Avatarization, hyper-representation, and the disappearance of the body.
- Sound: Cold metric patterns, controlled glitches, and affectless repetition.
- Visuals: Perfect surfaces, synthetic faces, impossible corridors, and optical loops.
- Transition: Saturation and micro-fractures; the system enters a crisis state.

### Act IV – Body Machines

- Storytelling: Total hybridization; the end of the flesh/code distinction.
- \*Sound: A monumental, almost static mass; amplified bodily frequencies.
- Visuals: Indeterminate hybrid forms; architectural breathing; a heartbeat of light.

- Imagen: formas híbridas indeterminables; respiración arquitectónica; latido-luz.
- Cierre: fundido abrupto a negro/blanco; texto residual.

#### 4.3 Lenguaje visual

- Estética A — *Orgánico-deformante*: "carne" digital que se estira, se rasga, se oxida o se licúa. La oxidación y la licuefacción aparecen como estados del "índice de corrupción".
- Estética B — *Arquitectura en colapso*. interiores y corredores que ondulan, se abomban, se agrietan o se derrumban.
- Paleta/contraste: predominio de negros, grises fríos y acentos blancos; irrupciones puntuales de color "patológico" (ámbar/verde clínico) para marcar umbrales de crisis.
- Cámara: movimientos mínimos, respirados; cuando hay picos puntuales se insertan efectos sutiles.

#### 4.4 Lenguaje sonoro

- Diseño: principalmente síntesis, granular y FM; capas de ruido (rosa/blanco) filtradas; foley mecánicos (chisporroteos, chirridos, crujidos metálicos) tratados como instrumentos.
- Dinámica: progresión contenida → saturación controlada → meseta monumental → corte.
- Ritmo: alternancia de pulsación orgánica (no cuantizada) y métrica fría (cuantizada) para articular el pasaje del cuerpo a la máquina.
- Silencio: pausas de "memoria vaciada" que permiten percibir la persistencia visual como pos-eco del sistema.

- Close: An abrupt cut to black/white; only residual text remains.

#### 4.3 Visual Language

- Aesthetic A — *Deforming Organic*: Digital "flesh" that stretches, tears, oxidizes, or liquefies. This oxidation and liquefaction act as indicators of the "corruption index."
- Aesthetic B — *Collapsing Architecture*: Interiors and corridors that ripple, bulge, crack, or cave in.
- Palette/Contrast: Dominant blacks, cool grays, and white accents, with a few "pathological" color intrusions (amber/clinical green) to mark crisis thresholds.
- Camera: Minimal, "breathing" movements. Sudden peaks inject subtle visual artifacts.

#### 4.4 Sound Language

- Design: Primarily granular and FM synthesis; filtered layers of pink/white noise; mechanical foley sounds (sparks, squeals, metal stress) are treated as instruments.
- Dynamics: A progression from restrained build-up → controlled saturation → a monumental plateau → an abrupt cut.
- Rhythm: An alternation between organic, non-quantized pulsations and cold, quantized metrics to convey the shift from body to machine.
- Silence: "Emptied memory" pauses that allow the visual persistence to be perceived as a post-echo of the system.

### 5 Viabilidad del Proyecto.

*The Deforming Archive & The Unraveling Perception* es un proyecto híbrido de investigación tecnológica y científica ubicado en la intersección de las prácticas artísticas experimentales como forma de producción científica.

Se sustenta técnicamente en una arquitectura A/V modular, con rutas de control claras. La viabilidad artística del proyecto se sustenta en la coherencia entre discurso conceptual y forma escénica, en la

### 5. Project Feasibility

*The Deforming Archive & The Unraveling Perception* is a hybrid technology and research project that uses experimental artistic practice as a form of scientific production.

It is technically sound, based on a modular A/V architecture with clear control pathways and conservative latency and stability margins. The artistic viability is secured by the coherence between the conceptual vision and the stage form, the team's experience in real-time A/V performance, and a

experiencia del equipo en performance A/V en tiempo real y en una metodología de ensayo orientada a la precisión del mapeo sonoro-visual y el enriquecimiento de la experiencia sensorial.

rehearsal methodology focused on precise sound-visual mapping and enriching the sensory experience.

### 5.1. Metodología del Proyecto. Fases

- Fase 1: Conceptualización. Marcos de referencia artísticos y teóricos.
- Fase 2 : Laboratorio A/V. Generación de contenido AV. Desarrollo y configuración del sistema
- Fase 3: Definición de la matriz de mapeo; pruebas de latencia. Testing.
- Fase 4: Ensayo de escenas. Consolidación de transiciones, timing por actos y diseño de cámara/luz; creación de cues.

### 5.1 Project Methodology and Phases

- Phase 1: Concept: Defining artistic and theoretical frameworks.
- Phase 2: A/V Lab: Generating A/V content. Developing and configuring the system.
- Phase 3: Mapping and Testing: Defining the mapping matrix; conducting latency tests and general QA.
- Phase 4: Scene Rehearsal: Consolidating transitions, act timing, and camera/light design; creating cues.

### 5.2 Adaptabilidad de la obra.

- Alianzas: apertura a programaciones con instituciones interesadas en arte, tecnología y crítica de la infraestructura digital.
- Versiones: festivales y museos (proyección triple, cúpulas, pantallas LED variadas) manteniendo la matriz A/V. Educativas-pedagógicas.

### 5.2 Artwork Adaptability

- Collaborations: The piece is open to collaborations with institutions focused on art, technology, and digital-infrastructure critique.
- Versions: It can be adapted for various formats in festivals and museums (triple projection, domes, LED layouts) while preserving its core A/V matrix. Educational versions are also possible.

### 5.3 Identificación y mitigación de riesgos.

- Tecnicismo y complejidad vs experiencia → se trabaja con una narrativa clara y referencias teóricas activas en escena.
- Riesgo de saturación visual/sonora → establecimiento de marcos seguros en la generación en tiempo real del resultado AV.
- Riesgo de redundancia → diseño en forma de contrapunto entre estéticas (orgánico vs arquitectónico).

### 5.3 Risk Identification and Mitigation

- The project could be perceived as too technical and complex, alienating the audience. → this is addressed with a clear narrative and the active use of theoretical references on stage.
- The visual/sonic experience could become oversaturated. → this is managed by establishing safe frameworks for real-time A/V generation.
- The aesthetics could become redundant. → this is prevented by designing counterpointed aesthetics (organic vs. architectural).

## 6. Utilidad cultural y social

## 6. Cultural and Social Utility

### 6.1 Reflexión crítica sobre la condición humana tecno-mediada

### 6.1 Critical Reflection on the Techno-Mediated Human Condition

*The Deforming Archive & The Unraveling Perception* propone una experiencia encarnada del fallo tecnológico para pensar tres dilemas actuales:

- Sujeto y agencia: externalización de memoria/decisión hacia sistemas predictivos; ¿qué margen de autonomía resta?
- Archivo inestable: promesa de preservación frente a entropía y obsolescencia; el error como productor de sentido.
- Percepción performativa: capas de simulacro que sustituyen experiencia directa; fatiga algorítmica y desconfianza sensorial.

La obra se posiciona como dispositivo de pensamiento: no solo muestra, sino que ofrece la experiencia de las problemáticas que se plantean.

*The Deforming Archive & The Unraveling Perception* offers an embodied experience of technological failure to explore three current dilemmas:

- Subject and Agency: As we outsource memory and decision-making to predictive systems, how much autonomy remains?
- Unstable Archives: The promise of preservation clashes with entropy and obsolescence. The work shows how error can produce meaning.
- Performative Perception: As layers of simulacra displace direct experience, what is the effect of algorithmic fatigue and sensory distrust?

The piece serves as a "thinking device"—it doesn't just illustrate these issues but lets the audience feel them in real time.

## 6.2 Producción científica: valores y aporte al ecosistema cultural y académico

*The Deforming Archive & The Unraveling Perception* se plantea como un Proyecto híbrido que permitirá generar, bajo la forma de performance artística, un caso de estudio de producción audiovisual científica, con el fallo y error como hilo conductor. Establece un puente entre práctica artística y teoría contemporánea útil para seminarios, publicaciones y ciclos curatoriales. Y por último supone una transferencia metodológica mediante la documentación del proceso de diseño del Sistema A/V, aprovechable por escuelas de arte, cine y diseño interactivo.

Como resultado de la investigación y del proceso de creación de la obra se producirán una serie de materiales y contenidos entregables (como pueden ser teasers, dossiers, diagramas y esquemas técnicos...) y se generarán una serie de elementos orientados a la mediación artística de la propia obra (como charlas, talleres o publicaciones especializadas).

## 6.2 Scientific Contribution to the Cultural and Academic Ecosystem

This is a hybrid project designed to generate, in the form of an artistic performance, a case study in scientific audiovisual production, with failure and error as the guiding threads. It builds a bridge between artistic practice and contemporary theory, which is useful for seminars, publications, and curatorial cycles. It also provides a methodological transfer through documentation of the A/V system design, which can be used by art, film, and interactive design schools.

As a result of the research and creation process, various deliverables will be produced (teasers, dossiers, diagrams, and technical schematics) and elements for artistic mediation will be created (talks, workshops, and specialized publications).

## 6.3 Impacto esperado e indicadores.

### Impacto cualitativo

- Impulsar debate informado sobre memoria, simulacro y posthumanismo desde la escena contemporánea.
- Reivindicar el proceso y la experimentación como productora de conocimiento aplicado.
- 

## 6.3 Expected Impact and Indicators

### Qualitative Impact

- To foster informed debate on memory, simulacra, and posthumanism within contemporary performance.
- To champion the process and experimentation as a producer of applied knowledge.

#### Impacto cuantitativo (KPIs)

- Asistencia a la performance y a las actividades de mediación propuestas.
- Visualizaciones y descargas del material y contenido en un plazo de tiempo determinado.
- Solicitudes de reprogramación y procesos curatoriales iniciados y completados.
- Menciones en prensa/academia.
- Encuestas post-performance sobre la problemática expuesta.

#### Quantitative KPIs

- Attendance at the performance and mediation activities.
- Views and downloads of material and content within a specified timeframe.
- Requests for rescheduling and curatorial processes initiated and completed.
- Press and academic mentions.
- Post-performance surveys on the issues presented.

#### Indicadores de calidad artística.

- Nivel de comprensión de la narrativa y las problemáticas expuestas.
- Consistencia de la experiencia AV.
- Universo sonoro diferenciado y simbólico.
- Legibilidad en cámara (contraste, detalle micro, control de banding/moiré).

#### Artistic Quality Indicators

- Audience's level of understanding of the narrative and themes.
- Consistency of the A/V experience.
- A distinct and symbolic soundscape.
- On-camera legibility (contrast, micro-detail, and control of banding/moiré).

#### **6.4 Sostenibilidad y ética.**

- Reutilización de assets y publicación de fragmentos de código/plantillas cuando sea posible. Uso de software y código libre.
- Optimización energética tanto en la creación del contenido como en la exposición de la obra.
- Diseño respetuoso con la privacidad: ni la creación del proyecto ni la performance requiere datos personales.

#### **6.4 Sustainability and Ethics**

- Asset Reuse: Assets will be reused, and fragments of code and templates will be published where feasible. The project will use open-source software and coding.
- Energy Optimization: The project will be mindful of energy use during both content creation and performance.
- Privacy by Design: Neither the creation nor the performance of the project requires personal data.

#### **Conclusiones**

*The Deforming Archive & The Unraveling Perception* aporta valor cultural (pensamiento crítico), valor social (transferencia tecnológica y mediación accesible) y valor estructural (metodologías transferibles). Su utilidad excede la función escénica: deja herramientas, documentación y lenguajes que fortalecen el tejido A/V local e internacional.

#### **Conclusion**

*The Deforming Archive & The Unraveling Perception* provides cultural value (critical inquiry), social value (tech literacy and accessible mediation), and structural value (transferable methods). Its utility extends beyond the stage event, leaving behind tools, documentation, and languages that will strengthen the local and international A/V ecosystem.

## BIBLIOGRAFIA / REFERENCES

- Agamben, G. (2002). *Remnants of Auschwitz: The Witness and the Archive* (D. Heller-Roazen, Trans.). Zone Books. (Orig. 1998). [Lo que queda de Auschwitz: El archivo y el testigo]
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation* (S. F. Glaser, Trans.). University of Michigan Press. (Orig. 1981). [Simulacros y simulación]
- Braidotti, R. (2013). *The Posthuman*. Polity. [Lo posthumano]
- Derrida, J. (1996). *Archive Fever: A Freudian Impression* (E. Prenowitz, Trans.). University of Chicago Press. (Orig. 1995). [Mal de archivo]
- Fisher, M. (2016). *The Weird and the Eerie*. Repeater. [Lo raro y lo espeluznante]
- Foucault, M. (2002). *The Archaeology of Knowledge* (A. M. Sheridan Smith, Trans.). Routledge. (Orig. 1969). [La arqueología del saber]
- Gibson, J. J. (1979). *The Ecological Approach to Visual Perception*. Houghton Mifflin. [El enfoque ecológico de la percepción visual]
- Han, B.-C. (2017). *Psychopolitics: Neoliberalism and New Technologies of Power* (E. Butler, Trans.). Verso. (Orig. 2014). [Psicopolítica: Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder]
- Haraway, D. J. (2016). *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*. Duke University Press. [Seguir con el problema: Hacer parentesco en el Chthuluceno]
- Hayles, N. K. (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. University of Chicago Press. [Cómo nos convertimos en posthumanos: Cuerpos virtuales en cibernética, literatura e informática]
- Halbwachs, M. (1992). *On Collective Memory* (L. A. Coser, Ed. & Trans.). University of Chicago Press. (Sel. de 1925/1950). [La memoria colectiva]
- Hui, Y. (2019). *Recursivity and Contingency*. Rowman & Littlefield International. [Recursividad y contingencia]
- Latour, B. (2018). *Down to Earth: Politics in the New Climatic Regime* (C. Porter, Trans.). Polity. (Orig. 2017). [Dónde aterrizar: Política en el nuevo régimen climático]
- Menkman, R. (2011). *The Glitch Moment(um)*. Institute of Network Cultures. [El momento (um) del glitch]
- Morton, T. (2010). *The Ecological Thought*. Harvard University Press. [El pensamiento ecológico]
- Stelarc. (2010). The obsolete body: Suspensions & other performances. In M. Smith (Ed.), *Stelarc: The Monograph* (pp. 15–38). MIT Press. [El cuerpo obsoleto: Suspensiones y otras performances]
- Virilio, P. (2007). *The Original Accident* (J. Rose, Trans.). Polity. (Orig. 2005). [El accidente original]
- Virilio, P. (2009). *The Aesthetics of Disappearance* (P. Beitchman & J. Glasheen, Trans.). Semiotext(e). (Orig. 1980). [La estética de la desaparición]
- Zuboff, S. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism*. PublicAffairs. [La era del capitalismo de la vigilancia]

ANEXO A / Appendix A - VISUAL MOODBOARD.

Acto I  
Act I

*Desintegración de la identidad del sujeto.*  
*Act I – The Disintegration of Subjective Identity*



Acto II  
Act II

*Distorsión del palacio de memoria..*  
*The Distortion of the Memory Palace*





Acto III  
Act III

*Simulacro*  
*Simulacrum*



**Acto IV**  
**Act IV**

*Cuerpos máquina.*  
*Body Machines.*



