



REVISTA DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES DEL CIFYH

ISSN 2618-4281 / Nº 7 - Año 2020 / revistas.unc.edu.ar/index.php/etcetera/

#ENSAYANDO

Que (nos) sucede (aquí-ahora)

Lic. Esteban Rizzi

rizziest@gmail.com

Universidad Nacional de Córdoba

Facultad de Artes

Córdoba – Argentina

CORRECCIÓN LITERARIA

Revista Etcétera

Recibido: 17 de octubre de 2020 / Aprobado para publicación: 11 de diciembre de 2020



Copyright © 2018 Etcétera. Revista del Área de Ciencias Sociales del CIFYH está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

Resumen

Escrito en contexto de pandemia por Covid-19, en este texto propongo un intento de pensar cómo ciertas prácticas artísticas son afectadas por su migración hacia la virtualidad, y los modos de adecuarlas a esta situación. Lo virtual se vuelve (más) real, sin dejar su intangibilidad, aunque acarrea inconvenientes por perdernos mucho de lo representado. Diferencio aquí entre las artes visuales y las corporales, específicamente la performance. En este caso, las técnicas de representación sólo posibilitan un espacio plano, bidimensional y, por más que mantengan la dimensión temporal, sólo pueden operar con limitaciones de campo, además de no poder abarcar otros sentidos. Si bien la pandemia posibilita esta migración a la virtualidad y la ubicuidad geofísica ya no es limitante, no permiten la interacción del convivio. Por otro lado, reflexiono sobre las particularidades planteadas en torno a dos experiencias personales: 1) *Moebius Performance*, un proyecto artístico; y 2) *Habeas Corpus Performance*, un proyecto de gestión; ambos realizados junto a Patricia Valdez. En el primer caso, la virtualidad posibilitó experiencias complementarias al trayecto previo. Para el segundo caso, lo virtual fue un impedimento, dadas las limitaciones respecto del amplio abanico de poéticas que abarca el arte de performance. En ese sentido, surgen nuevas instancias de pensamiento y acción respecto del futuro de las prácticas en este lenguaje artístico que denominamos “posperformance”, término propuesto por Gustavo Blázquez.

Palabras clave

Posperformance, Artes, Virtualidad, Corporalidad, Representación.

Abstract

Written in the context of the pandemic by Covid-19, in this text I propose an attempt to think about how certain artistic practices are affected by their migration towards virtuality, and the ways to adapt them to this situation. The virtual becomes (more) real, without leaving behind its intangibility, although it carries with it the inconvenience of losing much of what is represented. I differentiate here between the visual arts and the body arts, specifically performance. In this case, the representation techniques only make possible a flat, two-dimensional space and, even though they maintain the temporal dimension, they can only operate with field limitations, besides not being able to encompass other senses. Even though the pandemic makes this migration to virtuality possible and the geophysical ubiquity is no longer limiting, they do not allow the interaction of coexistence.. On the other hand, I reflect on the particularities raised around two personal experiences: 1) *Moebius Performance*, an artistic project; and 2) *Habeas Corpus Performance*, a management project; both carried out together with Patricia Valdez. In the first case, virtuality made possible complementary experiences to the previous path. For the second case, the virtual was an impediment, given the limitations regarding the wide range of poetics covered by performance art. In this sense, new instances of thought and action arise with respect to the future of practices in this artistic language that we call “postperformance”, a term proposed by Gustavo Blázquez.

Keywords

Posperformance, Arts, Virtuality, Corporality, Representation.

Que (nos) sucede (aquí-ahora)

I

La pandemia que causa el Covid-19, enfermedad generada por el coronavirus, motivó una cuarentena en nuestro país. Oficialmente, y en una primera instancia, se denominó *Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio* (ASPO); luego, en una segunda etapa que se extiende hasta el momento de escritura de este ensayo, se denominó *Distanciamiento Social Preventivo y Obligatorio* (DISPO). En este marco, y a partir de una invitación, me propongo intentar escribir, comentar o, más bien, pensar respecto a cómo y de qué modo ciertas prácticas artísticas se ven o son afectadas en y por este contexto. Pretendo dilucidar esta cuestión en relación a mi experiencia en el campo del arte, en tanto agente en áreas de creación, producción, circulación y visibilización de prácticas artísticas contemporáneas, con especial interés en su divulgación en y desde la ciudad de Córdoba.

Desde el lugar de artista visual, si bien este confinamiento transforma la sociabilidad, no representa una "amenaza" -del todo- a los modos en que es vivida esta profesión. Me refiero a que para otras actividades, profesiones, labores u ocupaciones, la sociabilidad en tanto contacto físico, conexión, vínculo, interrelación con otros, constituye un elemento ineludible. Es en la presencialidad y la corporalidad que esas actividades se desarrollan. Pienso que, para los artistas visuales, el hecho de estar aislados suele ser parte importante de su cotidianidad, del comportamiento, del desarrollo de su actividad, de su práctica. Aunque sea en una determinada temporalidad durante el transcurso de la jornada diaria. No obstante, esa posibilidad de trabajar de manera aislada, desde "su" lugar y hogar, es también compartida con quienes trabajan de modo *freelance*, dedicándose a

otras actividades o profesiones que se desarrollan desde casa o de manera remota. Por ende, no se trataría de una situación exclusiva de artistas. Y claro que hay también artistas que no necesariamente trabajan en su hogar, sino en estudios o talleres, los cuales en algunos casos suelen ser compartidos con colegas. Además, dentro del gran abanico de prácticas artísticas, hay algunas que son necesariamente colectivas. Vaya novedad. Lo cierto es que, con esta situación del *#QuedateEnCasa*, artistas de diversos lenguajes o disciplinas, y con distintos desarrollos de sus trayectorias, se vieron en la necesidad de sobrellevar esa restricción social, con la que muchos se vieron y ven perjudicados por el hecho de no poder trabajar, básicamente.

II

Ante la incertidumbre y el cuestionamiento acerca de la manera en que la cotidianidad estándar está trastocada, modificada, alterada, surgen interrogantes. ¿Cómo adecuarse a este estadio incierto, tal vez novedoso, indudablemente inédito? ¿Y cuáles son las herramientas, dispositivos y métodos que reestablecen y mantienen nuestra sociabilidad? En este sentido, observamos y reflexionamos sobre la virtualidad como espacio en el cual la realidad artística (y otras realidades también) se ha mudado, y nos preguntamos desde dónde opera.

El arte en general es un hecho social: no existe sin la otredad. El arte por, o mejor dicho, para sí mismo, sin la interacción en el contexto comunitario y social, no es tal. Sin ese intercambio, no hay posibilidad de arte. Allí intervienen tanto la comunidad como las instituciones en instancias de sociabilización (visibilización) de las producciones, en tanto prácticas artísticas. Instituciones y espacios tales como galerías de arte, ferias, colecciones públicas y privadas, museos, publicaciones académicas y de prensa, educativas y formativas.

En el contexto actual, la virtualidad es una herramienta que cobra otra dimensión: no sólo es una instancia de vinculación, sino que se transforma en el "hecho social" en sí, necesario para que haya arte. Lo virtual se vuelve (más) real, aunque sin dejar su carácter (de) intangible. Esto acarrea una serie de inconvenientes, ya que esa mediación tecnológica no tiene la posibilidad de

reemplazar a lo que representa. Por ejemplo, en el caso de la pintura, la imagen (fotográfica) en sí se parece, y mucho, al elemento constitutivo de esa práctica artística (el cuadro); y aunque no sea la obra, y no tenga el aura, se acepta por convención que así sea, y entonces hay un reemplazo. Hacemos como si lo fuera. Nos perdemos en medio (valga el término) mucho de lo que está representado y valoramos el hecho de la perennidad que esa representación pueda ofrecer, como también su inmediatez y, lo más importante, su accesibilidad. Aquí y ahora.

La situación en línea u *on line*, y su relación (y determinación) con la obra o producción artística en el entramado de la circulación del arte, se podría diferenciar para el caso de artes visuales respecto de las artes corporales. Por ejemplo, en que el consumo y el disfrute, la percepción de las primeras suele ser la mera (?) contemplación. Este modo de apreciación y contacto con la obra es viable a través de la intermediación virtual tecnológica y digital. Sobre todo para el caso de las obras bidimensionales, dado que su representación es o está (bastante) aceptada socioculturalmente: lo que se pone de manifiesto es imagen y no habría (visualmente) tanta distancia entre la obra y su representación en el medio electrónico. Fisiológicamente tampoco, ya que el ojo o la mirada pueden “confundir” una con otra a partir de la similitud en la percepción, aunque se pierdan en la mediación texturas y otras variables que, precisamente, las diferencian. En el caso de las artes corporales, su representación nunca va a tener posibilidad de reemplazar el hecho en sí, más que nada porque su percepción es espacio-temporal, mientras que las representaciones técnicas sólo posibilitarían un espacio plano, de dos dimensiones. Además, al basarse en la imagen y desde allí operar, dichas representaciones presentan limitaciones angulares o de campo, por esto mismo no abarcan otros sentidos, como el olfato y el tacto -aunque de esto último se pueda dar cuenta visualmente.

Antes de la pandemia, la mediación técnica, los dispositivos y el *meet* digital ya existían. Sin embargo, eran un complemento, una arista más de un universo que se anclaba en el fetiche de la imagen. Esa disponibilidad tecnológica se presentaba tímidamente para las mayorías, y constituía parte de la sofisticación con la cual se abordaba la existencia y el juego de poder -para el caso de este texto- de las prácticas artísticas, su circulación y su divulgación; a través de la cual las instituciones afines consolidaban sus mecanismos de legitimación.

Después, o mejor aún, durante la pandemia nos percatamos de que la democratización del acceso y del uso de la mediación tecnológica no es tal, de que ésta no es tan horizontal ni abarcativa como se pretende. Además de constatar que se paga por un servicio caro y deficiente. De todos modos, lo digital se vuelve el campo, el lugar donde la vida transcurre, generando incluso la duda acerca de su realidad, ya que lo virtual ahora lo es, más por intangible que por irreal. Como dijo la historiadora y ensayista Elena Oliveras (2019), en una entrevista realizada por Agencia Télam:

El mundo virtual es el nuevo 'ágora' (...) En el espacio de Internet no sólo se producen obras; también el ser humano 'se produce' y se exhibe. Todo - incluyendo la intimidad, el dolor, el desconsuelo- tiene que exhibirse porque si no se exhibe no existe.

La pandemia propone y posibilita que ocurra esta migración a la virtualidad digital. En este contexto, una gran cantidad de artistas intensificaron su presencia en redes sociales, sitios web, y canales de video. Las instituciones e instancias que articulan estas producciones artísticas con su audiencia, diferenciada en distintos tipos de públicos, han recurrido al medio tecnológico, no solamente por el hecho de ser alcanzadas por el aislamiento, sino porque además de no poder darse el lujo de esperar que esto pase, al igual que les artistas, necesitan estar en contacto, de todos los modos posibles, con sus destinatarios. En ese sentido, por ejemplo, las ferias de (galerías de) arte se hicieron presentes a través de páginas web. Entienden este contexto tan particular y excepcional como un desafío y, además, como parte de la contemporaneidad que le otorgan a las producciones que representan, presentan e intentan comercializar.

Así, esta situación coyuntural ha generado instancias creativas para diferentes sectores e integrantes del campo artístico, incluso respecto de las cuestiones pedagógicas, académicas, y de transmisión de conocimiento. Todo ello ha hecho, o posibilitado, que artistas también emprendan su experiencia didáctica a través de medios electrónicos y de modo remoto. Esto constituye, por un lado, una adecuación al contexto, y por otro, brinda la posibilidad de que la ubicuidad geofísica se presente como oportunidad y ya no como obstáculo. Los museos (de arte) también han readecuado su modo de estar en y ser parte de la sociedad. Y, en

esa articulación entre el acervo artístico que resguardan y la ciudadanía, surge un desafío creativo y/o una posibilidad de repensarse en tanto institución social.

Sin embargo, este estado de cosas tan particular como excepcional implica restricciones, ya sea por poseer o no la tecnología para la virtualidad (conectividad, dispositivos); por tener o no conocimientos específicos al respecto; incluso genera también la restricción de acceso a una audiencia a tales fines. No todos los artistas o instituciones del arte son *influencers* y, tal vez, el universo virtual digital no les da la misma visibilidad que el cara a cara o *face to face*, que en casos particulares -considerando la cuestión etaria, el lenguaje artístico utilizado, el tipo de institución- podría eclipsar. En otros casos, este contexto ofrece la oportunidad e, incluso, más chance de acceso y construcción de una audiencia propia.

III

Me permito hacer una reflexión en torno a una experiencia personal, en la que despliego algunos elementos ya abordados, y en la cual no sólo observo y comento, sino más bien arriesgo y tomo partido.

En el caso de *Moebius Performance*,¹ proyecto creativo que realizamos con Patricia 'Pato' Valdéz, y que en ocasiones involucra a artistas invitadas, la situación de cuarentena modificó profundamente el panorama. Por una parte, nos dio un respiro o pausa, una instancia de revisión de lo realizado, un momento para ordenar y ordenarnos en aspectos de la producción, para adecuarla, para vincularnos con las expectativas y deseos movilizadores. Esto deriva en un impulso para continuar la tarea de creación sensible con una perspectiva otra, modificada por esta experiencia ante la pandemia.

No nos vimos absorbidos por la inercia de nuestra cultura de la producción "a como dé lugar". El *impasse* nos dio una dimensión de la necesidad de hacer sin sujeción al vértigo. Nos encontramos en un disfrute de saber y sentir que esa necesidad, anclada en el deseo, es un propósito, un modo de ser y estar, existir, estimulada en la relación arte-vida. De allí que nuestra producción en este tiempo

¹ Ver: <https://www.facebook.com/moebiusperformance/>

siguió sus canales habituales, y el recurso a ciertas técnicas, como el uso de cámaras para el registro, se volvió un medio. No devenido del estado actual sino como una deriva de experiencias previas. Consideramos que podemos acceder y usufructuar el campo de la virtualidad y seguir nuestra labor en las redes sociales, a través de *streaming* o transmisiones en vivo, al tiempo que manifestamos que esas posibilidades técnicas no reemplazan el aquí y ahora, ni la presencia corporal que atraviesa al arte de performance. En ese sentido, nuestras experiencias no pretenden instalar o trasladar la práctica artística a los entornos virtuales. No. Sin embargo, estamos convencidos de que nuestras prácticas antes de la pandemia, al estar vinculadas al uso de recursos tecnológicos, nos habilitan a seguir utilizándolos -por ejemplo, en el uso de transmisiones en vivo-, aunque sostengamos que el arte de performance no puede o no podría ser o estar supeditado a ese condicionamiento técnico.

Por otra parte, y como ejemplo de las argumentaciones arriba vertidas, nos encontramos con que una instancia como el proyecto *Habeas Corpus Performance*,² festival de arte de acción que coordinamos con Pato desde 2010, no sería (o no es) viable de manera *on line*, ya que reduciría la experiencia de hacer y receptor esta práctica artística, que requiere de la presencia física corporal no sólo de artistas sino también de la audiencia. La contemplación y visionado de registros, y la realización de transmisiones en vivo, no estarían dando el crédito y el respeto que esta práctica artística merece, al no satisfacer la posibilidad del convivio. Generarían (aún más, tal vez) un monopolio de lo visual o audiovisual, en detrimento de otros sentidos que son parte de las experiencias, tanto de creación como de recepción en el ámbito del *performance art*. Se trataría, de este modo, de presentaciones de otros lenguajes de registro o documentación, y no de la experiencia, por más que sean en vivo, en tiempo real; por más que esos otros lenguajes sean “cómplices” del arte de acción; por más que sean artistas de performance quienes los proponen. Con la denominación “esos otros lenguajes” me refiero a videoperformance y a fotoperformance. En el mejor de los casos sería circunscribir el arte de performance a proyectos que se desarrollan en el marco del uso de determinadas técnicas y dispositivos, situación que generaría una restricción a la diversidad de propuestas que busca generar y visibilizar *Habeas*

² Ver: <https://www.facebook.com/habeascorpuscba>

Corpus Performance, ya que se circunscribiría solamente a quienes tengan acceso a los dispositivos necesarios y conectividad.

La cuestión de la corporalidad, la presencia física de artistas y audiencia, el tiempo y espacio concretos donde sucede la experiencia compartida del arte de performance, generan y habilitan la siguiente reflexión: no es (o no debería) ser una opción otorgar a la posibilidad técnica de los dispositivos digitales el reemplazo y, menos, la sustitución de esta práctica artística. Dicho esto, vuelvo a la cita de Elena Oliveras, esta vez provocativamente, para señalar que no consideramos, como ella afirma, que el espacio virtual constituya “un nuevo ágora”. Para el caso del arte de performance, pensado en términos generales y no en prácticas específicas que recurren a elementos y dispositivos técnico-tecnológicos, no es viable esa migración.

En el mes de septiembre de 2020, *Habeas Corpus Performance* celebró su décimo aniversario. En este marco, realizamos una videoconferencia titulada “*El cuerpo en el arte. El arte del cuerpo. 2020. Habeas Corpus Arte de Performance*”, que fue transmitida en vivo a través de nuestro canal de Youtube.³ Uno de los invitados fue Gustavo Blázquez, antropólogo, investigador y gestor cultural, con quien dialogamos acerca de la decisión de no realizar *Habeas Corpus Performance* en formato digital. A partir de la definición de performance de Richard Schechner (2002) como una conducta restaurada -realizada (o actuada) dos veces- le pregunté a Blázquez por cómo podíamos pensar la performance durante esta pandemia, considerando (en relación a dicha definición) la noción de repetición que caracteriza el ritual y el comportamiento ritual. Entonces, en un contexto en que vivimos una experiencia y un tiempo inéditos, ¿cómo es o sería posible reactuar lo que nunca ha sido actuado? Tal vez ese es el desafío, y allí surge un tópico vertido por Gustavo Blázquez: la “posperformance”, como un horizonte para continuar explorando.

Vuelvo sobre la cuestión de la virtualidad y el arte de performance. Cabe reconocer en lo que he expresado una posible contradicción: nuestra experiencia creativa particular con Pato Valdez, en referencia al proyecto *Moebius Performance*, no ha rechazado recurrir a la instancia virtual. Ya aclaré que se fundamenta en el hecho de que nuestras prácticas están atravesadas por los usos de ciertas técnicas

³ Ver: <https://www.youtube.com/watch?v=ka42wTBJMKs>

y dispositivos afines a los de la virtualidad. Esta es una decisión de acuerdo a nuestro particular modo de hacer. Sin embargo, con Pato pensamos y consideramos que la virtualidad no sería prudente para el caso de una instancia que puede percibirse institucionalizada, como sería el festival *Habeas Corpus Performance*, ya que generaría un antecedente de pretender acotar y adaptar este lenguaje artístico -distinguido por su imposibilidad de ser contenido en etiquetas, formatos o maneras-, sometiéndolo a las limitaciones implicadas en la adecuación al medio virtual para poder ser.

Lo corporal, la fisicalidad, también es afectada, atravesada y alterada por el contexto pandémico. Qué mejor que recurrir a palabras y pensamientos de mi colega Pato, surgidos de diálogos grabados a modo entrevista, como parte de nuestra metodología de trabajo. En una conversación en la que comenta acerca de la corporalidad, dice:

Es, se percibe, se manifiesta, siempre en relación a y con otros cuerpos, otras corporalidades. No se puede escindir la propia corporalidad de otras, con las cuales se interactúa. La pandemia puso en jaque ese vínculo, esa relación; la exterioridad que -y en la que- se manifiesta la presencia corporal. La corporalidad es un salir hacia un afuera, donde la autopercepción es una función al espacio, compartido con otras corporalidades; es como saltar al vacío.

La situación de aislamiento tiene sus consecuencias, continúa:

El impulso se ve afectado, retraído. El espacio de interacción ya no está en función de un espacio donde el cuerpo se sitúa e interactúa con otros; el espacio es ahora una imagen, captada por un cámara y transmitida, tal vez la temporalidad no se percibe tan modificada aunque sí la espacialidad, que es determinada por el campo de la imagen a través de una lente.

Y, si bien es limitante, la tecnología también otorga nuevas posibilidades. Pato agrega:

Para quienes hacemos arte corporal se pierde la retroalimentación, la energía que genera el contacto con el público, esa cercanía física que es muy importante; también da lugar a otras posibilidades, en cuanto al espacio y a la relación cuerpo e imagen. En este sentido habilita a mostrar, a través de la

mediación de una cámara, fragmentos de la corporalidad y acentuar detalles y recortes, que generan otras maneras de abordar el tema corporal, el movimiento y sus relaciones con el espacio, el tiempo y la imagen.

Pese a ello, esta instancia referiría a otro lenguaje artístico, visual o audiovisual, que aborda la corporalidad desde el registro y desde las técnicas de captación y reproducción de imágenes, en las que el cuerpo es solo el tema. Ya no es el cuerpo el medio de expresión o soporte del trabajo artístico sensible. Al respecto, Pato concluye:

Se compone, se piensa y se elabora el lenguaje corporal en función de, o desde, la imagen. De todos modos, ése puede ser un mecanismo legítimo de creación en el arte del cuerpo y del movimiento, aunque hay que destacar y resaltar que esa es una decisión, una opción otra. E implica a los métodos creativos.

A partir de esto pensamos que, específicamente en lo referido a la corporalidad y las prácticas artísticas corporales, ocurre una *anamorfosis*, en el sentido de que hay un único punto de vista correcto para obtener el resultado esperado. Esto es: que la virtualidad y las técnicas para su realización no operan en el espacio -a nivel de percepción- sino en el plano de la imagen, en su planimetría y en la determinación dada por el encuadre, por lo que muestra la imagen, por ese único punto de vista.

IV

Volviendo sobre el contexto, por una parte, y respecto de la oferta de actividades que se realizan en el formato de la virtualidad, hay un factor que siempre suena como excusa, a saber: el de la gran cantidad -y variedad- de propuestas. Lo cual es cierto, y no obstante es capcioso, ya que se trata de la misma gente haciendo las mismas cosas, aunque la novedad es que ahora la geolocalización no es un problema para el acceso a la oferta cultural, la cual se ve ampliada ante la posibilidad de participación remota. Ello trae aparejado un cuello de botella que dificulta, a veces, el acceso a la información, en el sentido de enterarse de lo que sucede y de disponer tiempo para ello.

Por otra parte, el Covid-19 no necesariamente se vuelve tema del arte, pero ejerce una influencia, ya que desvela instancias que forman parte de la cotidianidad, de las experiencias que genera el aislamiento social preventivo y obligatorio. Se abordan asuntos de la psique, de las prácticas culturales, de la cosmovisión y, por supuesto, de la política, que asoman como ineludibles para cualquiera que transite esta época y sobre los que les artistas pueden dar voz, imagen y tratamiento. En suma, diferentes y diversas aristas de la problemática de la existencia que, como siempre, afectan al arte, entendido éste como aquellas prácticas sensibles y estéticas puestas en consideración en contextos sociales, para marcar diferencias con la otredad o para acortar distancia entre pares, y señalar semejanza y cercanía.

Se habla del “nuevo orden” que surgiría pos pandemia, y tal vez sea el arte quien nos dé pistas para dilucidar esta realidad alterada y alterna. Se me ocurre que una posibilidad de transformación del mundo, de la realidad, de la alteridad, que siempre se mencionó pero que nunca estuvo tan aclarada, está en nuestra manera de percibir y actuar en y con el universo que nos rodea, y del que somos integrantes. Que la introspección es una herramienta, cuando no la clave, para ese ser, que ahora se nos posibilita como desafío y como clara referencia para entender, alcanzar la libertad, para permitir y permitirnos vivir, para respetar y respetarnos. O, al revés, que esta situación nos permita repensar nuestras prácticas, por ejemplo, pensar la “posperformance” como posibilidad y adecuación.

Nada, eso. Gracias.

Bibliografía y referencias

Olivera, E. (29 de agosto de 2019). En la sociedad de consumo, hasta la intimidad del dolor extremo se vuelve integrable. *Télam*. Buenos Aires. En línea en: <https://www.telam.com.ar/notas/201908/388182-elena-oiveras-nuevo-libro-la-cuestion-del-arte-en-el-siglo-xxi.html>. Consultado en octubre 2020.

Schechner, R. (2012). *Estudios de la representación. Una introducción*. México: Fondo de Cultura Económica.



Sobre el autor

ESTEBAN RIZZI es Licenciado en Pintura por la Universidad Nacional de Córdoba. Artista investigador en el cruce de diversos lenguajes: dibujo, pintura, fotografía, video y performance. Ha desarrollado una sostenida trayectoria. Participó con sus proyectos de exhibiciones a nivel nacional. Codirige los proyectos *PaVer Performance* y *Moebius Performance*. Creador y coordinador artístico de *Habeas Corpus Festival de Performance*. Tiene experiencia como jurado en diversos concursos y encuentros artísticos. Genera contenidos para redes sociales en el Área Educativa del *Museo Evita Palacio Ferreyra*. Antes trabajó en *Museo Emilio Caraffa*, *Chateau Centro de Arte Contemporáneo*, y *Museo de las Mujeres*; todos de la Agencia Córdoba Cultura. Durante diez años coordinó el taller extensionista *ABC del Dibujo* en la UNC. Realizó estudios de posgrado en Antropología Cultural y Social, también de Gestión Cultural, y estudios de Comunicación Social en UNC. Tiene formación en Comunicación Digital para actividades culturales y redes sociales. Es coconductor del programa *Ciudades Visibles* en Radio Eterogenia del *Centro Cultural España-Córdoba*. Vive y trabaja en la ciudad de Córdoba.