

s e b a s t i a n

a n a

c i

i e

l i m i x a m

l i m i x a m



l i m i x a m

Maximiliano Sebastián Maciel

Inner

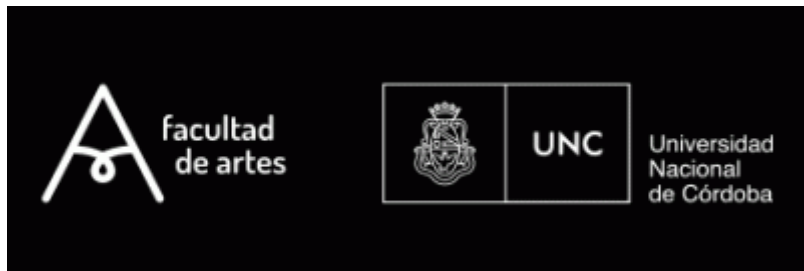
Profesor asesor: Menas Rubén

Trabajo Final de Grado

Licenciatura en Pintura

Facultad de Artes

UNC



Inner

Contenido

INTRO.....	4
El Germen	4
(Astonishing Panorama of The End Times).....	4
IFS	6
La Belleza de los Algoritmos	6
VideoGames & Narcisismo.....	10
REMIX	12
Frankenstein o La Generación Mash-Up	12
El Ahora Esquizofrénico y El Scrolling.....	16
IMAGEN Y SEMEJANZA.....	19
Doodles	19
Bang! Crash! Pop!.....	23
MUNDO.....	25
Visiones.....	25
En el Interior de un Espacio Exterior.....	34
Outro: Kosmos	45

A mi familia...

INTRO¹

El Germen

Para el desarrollo del siguiente ensayo partí desde la premisa del exceso de información, más específicamente la información visual, entendiendo “lo visual” como tópico paradigmático actual, esta noción tiene una estrecha relación con la enorme influencia que la imagen tiene en nuestra sociedad, sobre todo devenido de los mass media², internet, redes sociales, cámaras instantáneas, industria cultural así como también la aceleración en los tiempos en los que consumimos, procesamos esa información y cómo estas se almacenan inconscientemente para convertirse en ese remanente multiforme sobre el cual volvemos a improvisar y a re ensamblar. Como objetivo pretendo lograr desarrollar y materializar en una producción plástica estos supuestos, sin antes analizar y reflexionar algunas nociones, ideas y teorías que sientan las bases sobre las que se funda el marco teórico en el que se desarrolla este trabajo.

(Astonishing Panorama of The End Times)³

La voluntad de visibilidad ha jugado un papel importante, de una manera u otra en la sociedad, tanto en la actualidad como en el pasado. La intención actual de lo visual de ser impactante y fácilmente consumible ha influido profundamente en la cultura, todo esto es aplicable a cualquier cosa, desde la arquitectura más vanguardista con sus formas totalmente inesperadas, en la que la exposición/espectáculo de masas sea un fin en sí mismo, toda la gran variedad y abundancia de formas, de colores, obviamente de la moda con todas sus clases de prendas, accesorios, productos de belleza, peinados, la industria del entretenimiento audiovisual donde abundan los grandes efectos especiales incluso la propia morfología del diseño de autos y muebles con sus formas curvilíneas, estilizadas que atraen a la vista y resultan agradables. Toda esta gran explosión visual, tiene una profunda relación con el desarrollo de la tecnología, sobre todo en el campo de la

¹ Traducción: *Introducción*.

² Los medios de comunicación de masas (en inglés “*mass media*”) son los medios de comunicación recibidos simultáneamente por una gran audiencia.

³ Traducción: “*Asombroso panorama del fin de los tiempos*”.

ingeniería, la informática y las telecomunicaciones, íntimamente vinculadas entre sí, que en las últimas décadas han evolucionado enormemente y que han alcanzado prácticamente todas las ramas de la vida cotidiana, es así que la “informatización” y la “digitalización” han introducido



Imagen 1, Catarsis II, microfibra sobre papel.

nuevas posibilidades en el consumo visual y por ende revalorizando la imagen en sí. Otro aspecto fundamental sobre el cual reflexioné para la posterior argumentación de este trabajo, es la cuestión de durabilidad o vigencia en el tiempo, en cómo procesamos y consumimos toda esa información visual; Como proceso inconsciente lo asimilamos por su fácil accesibilidad y prima tanto lo visual y efectista como lo efímero, lo que provoque sensaciones inmediatas y superficiales, que no se prolongue demasiado en el tiempo; más adelante desarrollaré esta noción generando una interrelación con las obras pertenecientes a esta producción.

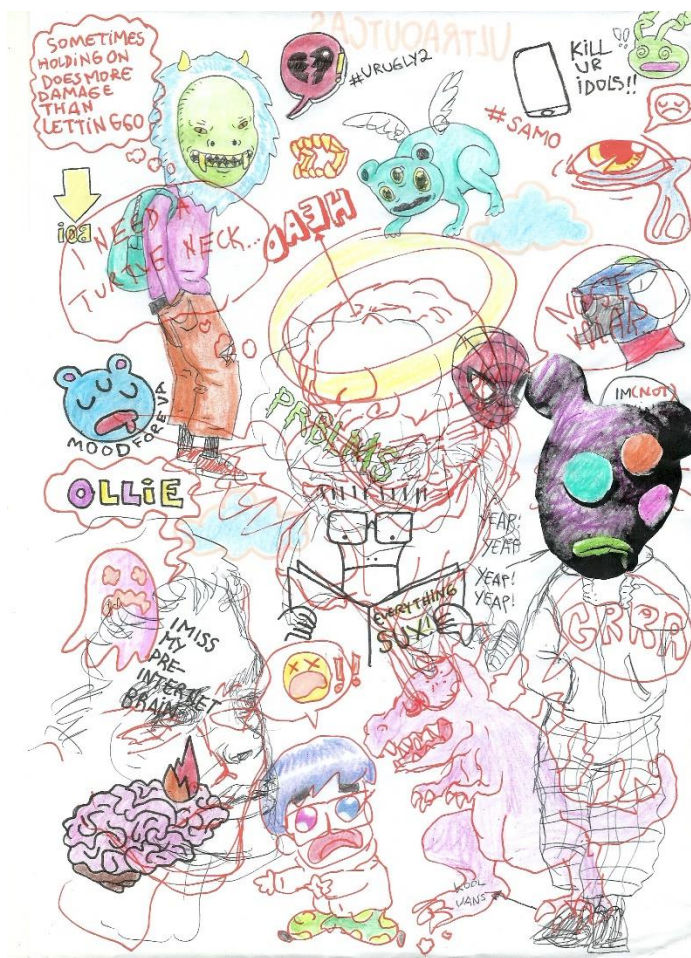


Imagen 2, Boceto, Técnica Mixta sobre papel.

IFS⁴

La Belleza de los Algoritmos

Vivimos en un momento donde las paradojas se suceden ininterrumpidamente, donde los paradigmas se corren con demasiada y sospechosa facilidad, donde el ojo se torna insensible ante lo vertiginoso de las imágenes que se suceden fugaces y veloces en las pantallas de un dispositivo móvil.

La representación plástica, como todo el espectro de la representación visual, ha sido atravesada y afectada por el crecimiento exponencial de las nuevas tecnologías, donde los nuevos actores

⁴ Por sus siglas en inglés “*Information Fatigue Syndrome*”, traducción: *Síndrome de fatiga por exceso de información o fatiga informática*.

omnipresentes e invisibles en la creación de casi todas las cosas son los algoritmos, los datos, que han facilitado hasta lo inimaginable en el campo de las artes visuales, tanto en su creación, en su lectura, como en su difusión y proceso. En este tópico, hoy en día es relativamente simple alcanzar estándares de calidad profesional, que años atrás hubieran sido impensados. En la cultura global contemporánea, los criterios sobre la imagen han sido estandarizados a una colección de filtros de aplicaciones de redes sociales.

Con el advenimiento de estas nuevas tecnologías y su consiguiente cambio de paradigma en el mundo actual, lógicamente también, se han visto afectados conceptos y nociones que conciernen a los aspectos más fundantes en las artes plásticas por aquellas derivadas de la tradición, como lo es el concepto de belleza, estas transformaciones transcurridas en la sociedad actual frecuentemente ponen en cuestión la modernidad y sus imperativos categóricos, que determinan la necesidad de elaborar nuevos conceptos para describir la esencia de nuestra contemporaneidad; en *La Salvación de lo Bello*, Byung Chul Han (2015) refiere a que vivimos en una sociedad en donde lo pulido, lo pulcro, lo liso, lo impecable se ha vuelto un signo de identidad, un sinónimo de belleza, que no es más que otra forma del imperativo de positividad que según el autor reina en el siglo XXI, ya que lo pulido no daña, la estética dominante de lo pulido se basa en la capacidad de amoldarse y no resistir, que no solo se limita a las superficies exteriores, incluso algunas manifestaciones de arte quedan incluidas a ese régimen dominante donde se exalta lo superfluo, su reflexión se extiende incluso a la comunicación que se realiza a través de nuestros dispositivos de uso cotidiano, porque solo se intercambian mensajes de complacencia, mensajes positivos y el “me gusta” se ha convertido, bajo su mirada, en un signo de pulimento comunicacional, así destaca a los datos que forman la información con esa característica de pulimento dada su total transparencia, contra poniéndolo con el lenguaje, ya que este implica elecciones, opciones y por ende más posibilidades, considerando que la teoría reemplazada por los datos provocaba el fin de la narración, de sus relaciones narrativas, donde la comunicación como interconexión se vuelve solo informativa, solo cuenta, una suma de datos en la que se elude la metáfora. Sobre esta noción comencé a reflexionar sobre una de las características de la imagen en el panorama actual, se trata de su fácil accesibilidad y por consiguiente su consumo exagerado, al igual que la llamada por el autor “estética del primer plano”, referido al modo selfie y al uso predominante del primer plano en el cine, donde se borra la interioridad a favor de un rostro vacío de mundo. Las imágenes se nos presentan totalmente transparentes, ya no requieren de un distanciamiento para la contemplación,

que según el autor le dan esa apariencia de lo “pornográfico” por su exhibición absoluta, donde una vez eliminada esa distancia solo queda una entrega al mero consumo acelerado y reducido a estar en el presente, todo esto incrementado en gran medida por la moda, que apunta a generar todos estos estímulos constantes donde priman estas imágenes de *belleza digital*.

De esta forma es que las imágenes ya no nos exigen una contemplación distanciada, basta con verlas, *likearlas*⁵ y seguir con la próxima imagen, en algo así como una obsolescencia programada⁶ en un constante feedback, que a medida que nos deslizamos vamos consumiendo diferentes partes de información y donde la sustancia referencial se vuelve cada vez más escasa debido a lo que *Jean Baudrillard*, pensador francés (1929-2007), consideraba como uno de los conceptos claves para entender la virtualidad del mundo en el que nos vemos inmersos y participamos, la que denominaba como “*La Alta Definición*” (*El Crimen Perfecto p. 21*), tal vez es también debido a esta virtualidad, a esta alta definición que las condiciones son propicias para generar esa gran cantidad de imágenes consumidas en relativamente poco tiempo, esta apreciación es especialmente importante en el mundo actual, como mencionamos antes, las tecnologías digitales e informáticas son cada vez más sofisticadas, por lo que la relación entre verdad y ficción se vuelve cada vez más compleja. Hoy en día vivimos en algo así como una pantalla total, en la que la distancia entre sujeto y objeto ya no existe, las imágenes y los mensajes que consumimos son signos tranquilizadores, precisamente por asegurarnos esa distancia con el mundo real, en el que se excluye la realidad. Por consiguiente la lectura en una pantalla es un cambio total en el paradigma de la sensibilidad, porque el tacto ha perdido su sentido orgánico para ser simplemente una extensión entre el ojo y la imagen, es el fin de esta distancia en la mirada, la cual desaparece en beneficio de la pura inmediatez de la presencia, es así como la tecnología extermina el secreto, las apariencias y nos proporciona una cantidad excesiva de imágenes de alta definición donde la realidad imaginaria o ilusoria se pierde, se desarticulan los discursos y genera esta falla en la dialéctica de un significante y un significado. Estas imágenes del mundo excluyen así, las imperfecciones, los defectos, nos devuelven una versión aséptica del mundo, totalmente positiva sin conflictos, ni contradicciones, una realidad absoluta y pura, una realidad virtual perfectamente numerizada y homogeneizada, que viene a

⁵ *Likear*, poner me gusta en una publicación de redes sociales como Facebook, Instagram o Twitter.

⁶ U “*Obsolescencia Planificada*” es la determinación o programación del fin de la vida útil de un producto, de modo que, tras un período de tiempo calculado de antemano por el fabricante o por la empresa durante la fase diseño del mismo, este se torne obsoleto, no funcional, inútil o inservible.

reemplazar a la primera porque es perfecta, controlable y no contradictoria. Esta última idea, sobre la sustitución de lo “real” por la realidad virtual de alta definición son las bases sobre las que Baudrillard ha fundado el *simulacro*, la cual definía como la exterminación fundamental de la ilusión y donde elabora una visión de la realidad contemporánea como simulación total que tiende a subvertir la representación, a destruir toda su lógica referencial y significativa, haciendo desaparecer la realidad y enmascarar al mismo tiempo su desaparición; donde la cuestión de lo real, del referente, del sujeto y el objeto ya no se puede presentar; en conclusión, en esta simulación, el parecer sustituye al ser, la apariencia es más importante que la esencia y es sobre estas condiciones que se erigen los fragmentos y los microrrelatos, la babelización y la fragmentación. Este último concepto fue uno de los fundamentales para lograr enmarcar la idea sobre la que partió este trabajo, a saber, el simulacro en todas las esferas de la producción de imágenes, como punto de partida para analizar no sólo el contexto actual sobre el que he venido reflexionando previamente, sino como base para la posterior producción plástica.

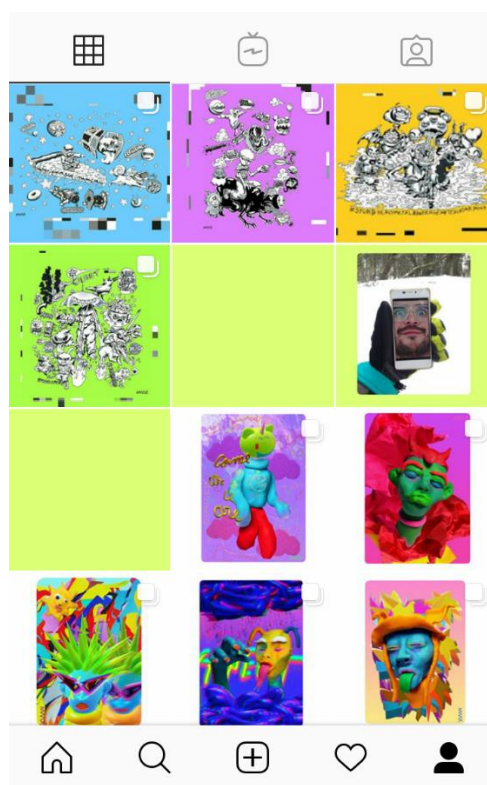


Imagen 3, captura de pantalla de feed de cuenta de Instagram.

VideoGames & Narcisismo

Algo que caracteriza al flujo de la información en el contexto contemporáneo es esta capacidad de la inmediatez de los datos, de estar a la vez en un lugar y en otro, estar en “tiempo real”. Constantemente vemos los códigos en la pantalla, damos likes, reproducimos videos con solo pulsar un botón virtual, editamos y generamos contenido audiovisual sólo con los dedos, en nuestra cotidianeidad nos parece algo trivial, estamos habituados a ser parte de este sistema, en la medida en la que damos a lo que tenemos en la pantalla un carácter de realidad, pero ésta ya deja de existir porque se nos impone una realidad mejor y ahora solo existe su referente, su signo, lo que Baudrillard va a denominar hiperrealidad (Baudrillard, J. *El Crimen Perfecto*. Barcelona: Anagrama, 1996, p. 10-11) es en esta hiperrealidad, que supone la total aniquilación referencial, en donde el mundo encuentra un nuevo escenario de realización. Esta idea de la virtualidad está atravesada por la idea de velocidad que introduce la informatización, las nuevas tecnologías y que impulsa al mundo a ser reemplazado por su doble en una pantalla, donde las cámaras instantáneas toman esa porción de la sustancia referencial que luego va a ser recodificada. Sobre esto el filósofo, escritor y cineasta francés Guy Debord(1931-1994), analizaba en *La Sociedad Del Espectáculo* que vivimos en un modelo de sociedad que ha convertido la vida de las personas en un espectáculo, para este pensador (que no conocía las redes sociales) vivimos en una especie de pantalla global donde todos los participantes quieren ser visibles de cualquier forma, donde si no eres capaz de mostrarte no existes, por lo tanto sólo cuenta lo que proyectamos de nosotros mismos en una imagen, no nos es extraño ver publicaciones que van desde videos y fotos de lugares, selfies, frases hasta comidas, o por ejemplo cuando vamos a un recital, predominan las personas usando sus dispositivos móviles para filmar, para captar ese momento, en lugar de disfrutarlo con todos los sentidos, y es en esta exposición voluntaria que se modifican nuestros parámetros de privacidad, en definitiva ¿de qué sirve que todos estemos informados de todo lo que hacemos permanentemente?

El espectáculo, que es la eliminación de los límites entre el yo y el mundo mediante el aplastamiento del yo asediado por la presencia-ausencia del mundo es igualmente la eliminación de los límites entre lo verdadero y lo falso mediante el reflujo de toda verdad vivida bajo la presencia real de la falsedad que asegura la organización de la apariencia. (p.136)

(Debord, 1967) . Según este autor, el hombre se convierte en un espectador de sí mismo cuando se ve reflejado en cualquier pantalla, pero también se convierte en un ser pasivo, ya que se vuelve incapaz de tomar decisiones, incapaz de vivir su propia vida. Es como si de alguna forma consumiéramos ilusiones de las cosas en lugar de vivirlas, ilusiones no en el sentido tradicional, que como describe Baudrillard para llegar a su concepto de simulacro, ya no se trata del resultado de la imitación de la realidad, estas ilusiones se han liberado de cualquier analogía con lo real, dando paso a lo hiperreal.

Para tratar de analizar y entender esta noción de simulacro y con fines de materializar en la producción de obras, decidí imaginarla como un videojuego, no en el sentido de su interacción sino bajo el supuesto de que existen juegos de simulación que imitan la realidad y otros de simulacro que falsifican la realidad, propiciando la creación de nuevas realidades, analizando desde este punto de vista podría comenzar a relacionar más la idea con la forma en la que iba a proceder en la producción. La capacidad creativa de un videojuego está en que éste sea capaz de construir realidades a partir del simulacro. Los videojuegos cuentan una realidad latente o existente, es decir la repiten bajo una interpretación concreta, hay otros que son de modalidad multijugador (MMORPG : Multi Massive Online Rol Play Game) donde pueden conectarse masivamente muchas personas y con esto aumentar el carácter de realidad en estos ambientes programados, en ellos la realidad está constantemente “recreándose” debido a la cantidad de posibilidades de cambiar roles, con todo lo que implica (se abandonen, que se articulen, se crucen, etc). Me resulta interesante esa relación entre: la simulación como ese proceso de suplantación y duplicación de la realidad a través de sus signos para así sostener la realidad construida mediáticamente, como hemos dicho: la hiperrealidad, y por otro lado el simulacro como la emergencia de la potencia de lo falso y la voluntad creadora sin referente, autocreadora.

REMIX

Frankenstein o La Generación Mash-Up

Como hemos venido analizando, los medios contemporáneos de interconectividad se han erigido, por lejos, como la más poderosa máquina de producción de imágenes vastamente más extensa y efectiva que el sistema del arte contemporáneo, las redes sociales, ofrecen a la población global la oportunidad de postear sus fotos, videos y textos de un modo que no puede distinguirse de cualquier otra obra de arte.

Zygmunt Bauman (1925-2017) sociólogo, ensayista y filósofo británico, respondía en una entrevista, analizando la cuestión del exceso de información:

“...nos estamos distanciando del pasado a toda velocidad, de lo cual resulta el impacto de dos fuerzas, una es la fuerza del olvido y la otra, la de la memoria. No hay tiempo para entrar en materia, de modo que la memoria guarda un recuerdo deformado del pasado. No sabemos cuánto van a durar las concepciones que se establecen con unos cimientos tan débiles. Esto no es serio, el problema es cómo conseguir llegar a la información relevante, cómo distinguimos la basura de lo relevante. Se trataría de saber si un año después le interesa a alguien lo sucedido el año anterior, si dejó algún rastro (sociologiac.net, 2012)”.

El psicólogo británico David Lewis, acuñó el término *Information Fatigue Syndrome* (Eric, s.f.), Síndrome de Fatiga por exceso de Información, utilizado para caracterizar el elevado estado de estrés de quienes intentan asimilar el caudal de información que les llega constantemente a través, de la televisión, de los dispositivos móviles, diarios, libros y, sobre todo, de internet que nuclea todo esto en un solo lugar. Este síndrome se caracteriza por un estado psicológico de ansiedad e hiperexcitación, al verse ante un amplio mar de información y contar con millones de páginas, pero este estado, a la vez genera inseguridad y miedo por no ser capaces de manejar esa inmensa cantidad de información, que, según estudios, incluso podría llevar a la parálisis analítica, pudiendo conducir a decisiones imprudentes y a conclusiones distorsionadas. Esta contaminación

sucede cuando toda la información, o todo lo que creemos que deberíamos saber, que nos rodea, supera nuestra capacidad de asimilación. ¿Pero qué sucede con toda esta avalancha de información, a todos estos datos a los cuales tenemos acceso actualmente y que continúan creciendo? El hecho de tener acceso a más cantidad de datos, de tener información actualizada, al día, lo que implica siempre estar conectado, no es sinónimo de que sepamos más, de que nuestro conocimiento y comprensión de lo que sucede sea mejor. Los datos son cifras, algoritmos, es el suceso, la anécdota, todo esto es la materia prima de la información. Entendemos que la fotografía, aún hoy en día, tiene un poder que se sostiene bajo el implacable remolino del mundo actual de los medios saturados, porque la fotografía emula la manera en que la mente purifica un momento significativo. Las noticias que a menudo escuchamos son generalmente datos, son lugares, fechas, nombres, imágenes, “sucedió tal o cual cosa”, y confiamos porque suponemos que las imágenes, las filmaciones, las fotografías que nos exhiben, nos muestran que eso que vemos es la “realidad”, porque inocentemente, olvidamos que las cámaras no captan “todo”, sino que están supeditadas a una forma de ver, a la forma de ver de quién esté ejecutando esa máquina, ese dispositivo, que recorta una porción de realidad específica de ese momento, que incluso puede ser editada, continuamente manipulada, reorientada, resignificada. Una secuencia de imágenes aceleradas, sonidos y lenguaje puede resultar impactante, de difícil comprensión para convencer al receptor, que puede ser consumidor o elector, porque no propicia ese proceso reflexivo que lleva a comprender el “porqué” de los sucesos. La información requiere, necesariamente, del pensamiento, de la reflexión, esta avalancha de datos que recibimos diariamente y a la que tenemos acceso, solo puede ser útil en la medida en que lo podamos procesar como información. El exceso de datos se convierte en contaminación, en intoxicación, cuando no puede ser digerido, cuando la conciencia se vuelve incapaz de asimilar esa exposición a la información, sin lugar a dudas este feedback intoxicante de información, genera en las representaciones plásticas un especie de “Frankenstein”, famoso personaje de ficción de la cultura popular que fue creado a partir de varias partes de cadáveres al cual se le otorga vida a partir de un experimento, similar a esto es la lectura que rescato tras el análisis de las diferentes nociones previamente expuestas, donde las diferentes “partes de cadáveres”, en este caso se reflejan en marcas, personajes de la industria cultural, historia del arte, poesía, música, canciones, frases célebres, cultura pop en general y sobre la cual voy intentar desarrollar las obras. Esta imagen del Frankenstein me remite, ineludiblemente, tanto al concepto del *Collage* (con el precedente histórico de los cubistas), del “*Cut-Up*” (utilizada por

los Surrealistas e implementada posteriormente por la “generación beat”) como al de “*Mash-Up*”, este último término se utiliza tanto en el desarrollo web como en el mundo de la producción musical; en el campo del desarrollo web una mashup es una forma de integración y reutilización, que ocurre cuando una aplicación web es usada o llamada por otra aplicación, con el fin de reutilizar su contenido o funcionalidad, el término implica integración fácil y rápida, con el fin de generar un resultado enriquecido, que no fue necesariamente el motivo original de producir la fuente primaria de datos, por ejemplo: se pueden combinar las direcciones y las fotografías de una biblioteca con un mapa de google maps para crear una mashup de mapa, de esa misma manera funciona el “mash-up” o “Bastard pop” en el área de la composición musical, que básicamente consiste en hacer una especie de collage, mezclando dos o más composiciones musicales para producir una nueva, Nicolás Bourriaud, historiador y crítico de arte analizaba en *Postproducción* (2007), que vivíamos en una era de la multiplicación de la oferta cultural, el mass media y la era de la reproductibilidad digital, donde cada vez más artistas reutilizan, exponen, reinterpretan y reproducen obras que otros autores hicieron antes, poniendo al remix y a la figura del dj como parte de las estrategias contemporáneas, y a la vez como ejemplos paradigmáticos activos dentro del nuevo panorama cultural.

Revisar las redes sociales actualmente es una práctica constante y cotidiana, pasamos de una imagen a otra y a otra de forma persistente y deliberada, son pocos los momentos en los cuales nos detenemos ante alguna imagen o video que nos conmueva o que mínimamente nos obligue a detenernos, a contemplar, meditar y si lo hace no dura más de algunos minutos. Tras reflexionar sobre esto podríamos considerar a las redes sociales como un claro ejemplo de todas estas nociones de hiperrealidad, simulacro y fragmento. Esta variedad discontinua ya la anticipaba Nam June Paik en sus obras, como por ejemplo en *V-Pyramid (1982)*, que implicaba un nuevo modo de concebir las relaciones, al apilar televisores uno encima de otro y cuyas pantallas repetían una y otra vez secuencias o ciclos de imágenes predeterminadas que retornaban en momentos asincrónicos a las diversas pantallas, esto es, en esencia, la poética actual de lo visual, transformado el medio, pero en definitiva aun en las pantallas de nuestros dispositivos móviles y portátiles. En “*Electronic Superhighway : Continental U.S, Alaska, Hawaii*” el concepto re imagina el sistema de autopistas interestatales en Estados Unidos como una red información que conecta los estados, similar al lenguaje común para los métodos de comunicación sin fricción que definen la internet. El uso de fragmentos aleatorios de tv y películas como características definitorias del intercambio de

información, previó la cultura del meme y el papel que desempeña hoy en nuestras comunidades en línea y las tendencias de transmisión. En la obra los clips autodefinidos, desquiciados de su contexto original y reproducidos en repetición, tiene un extraño parecido con los memes modernos, que funcionan como registros de la nostalgia milenial, plantillas para la circulación de noticias y sitios de amplia superposición cultural. Anticipó una cultura globalizada, en ella la cultura del meme y específicamente, la naturaleza laxa y evolutiva de esa cultura. Los extractos de cine y de televisión en el trabajo de escultura de Paik para definir un área localizada en los Estados Unidos, y a la vez, existen como obras individuales, por ejemplo, el espectador no necesita haber visto todo el “*El mago de oz*” para lograr entenderlo, de igual forma la cultura del meme opera de manera similar. Mientras que un artefacto viral generalmente toma una forma completa, el meme existe como un fragmento reelaborado en un nuevo formato, que luego se vuelve viral a través de imitaciones y acciones.

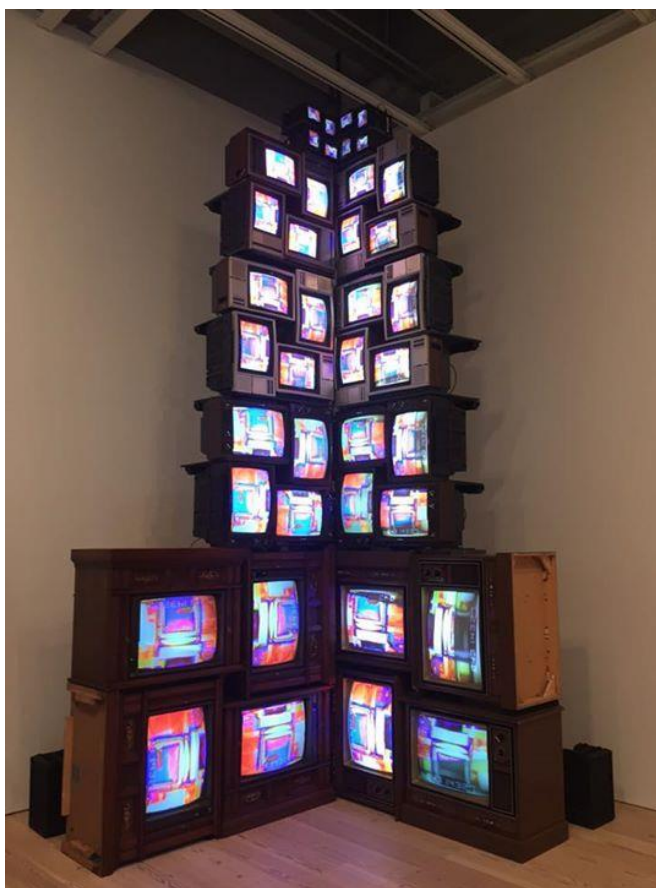


Imagen 4, Nam June Paik, V-Pyramid, 1982, Escultura, Videoinstalación, 40 televisores (474.4 x 215.9 x 188 cm).

El Ahora Esquizofrénico y El Scrolling

Hoy estamos expuestos a un torbellino de imágenes, que obliga al ojo a consumir impidiéndole recordar, solo un presente perpetuo. Propongo un análisis desde la concepción e indagación de los conceptos *pastiche* y *esquizofrenia* de Frederic Jameson considerados por este, como las dos distinciones más importantes de la sensibilidad posmoderna. Estos dos conceptos conservan de una forma u otra las características propias de la posmodernidad : que generalmente están formulados bajo una regla genérica de la “*crisis del orden de la representación*” que sostiene la imposibilidad de representar el mundo, bajo la destrucción lógica referencial y significativa; reflejan el nuevo tipo de relaciones que hoy en día se establecen entre la realidad y su representación derivada de la *fragmentación* , no sólo del tiempo sino también del espacio, del *pluralismo* y las *diferencias* que coexisten unas junto a otras sin ningún orden univalente o principio común. El *pastiche*, según el autor, vendría a ser una apropiación de un signo al que se le ha despojado de su significante, es un claro ejemplo de la expresión estética, de lo que Baudrillard, al analizar la posmodernidad, consideraba como la “cultura de las apariencias”. Por otro lado, el concepto de *esquizofrenia* no por su pertinencia clínica, en cuanto a diagnóstico, sino en cuanto descripción, como modelo estético sugerente, lo toma como la específica manera de tratar el tiempo, lo cual le impide al sujeto organizar el pasado, el presente y el futuro en una experiencia coherente y, de esta forma, afecta considerablemente su producción cultural. Según el autor, la visión esquizofrénica encuentra muchos paralelos en el arte contemporáneo cuyos “textos” ya no son análogos de “un estado enigmático del mundo o un fragmento lingüístico incomprensible e hipnótico, sino algo mucho más parecido al aislamiento de una frase desligada de su contexto” (Ensayos sobre el Posmodernismo. Cap III pag. 47).

De igual forma me parece afín ejemplificar la acumulación de información o esta intoxicación del cual hablaba antes, con los sueños, los cuales generalmente son difíciles de recordar, rememoramos pero de manera extraña, como cargados de incertidumbre, enrarecidos, en tiempo, lugar, formas, colores, personas, olores, situaciones, es así como interpreto debe operar la memoria en el aspecto cognoscitivo, a fin de poder generar una imagen más tangible, la cual más adelante tomará una forma más plástica, sin lugar a dudas los sueños, la memoria, están intrínsecamente relacionados con los recuerdos. Un recuerdo es la memoria que se hace de algo o alguien que ya ha pasado, o del cual ya se haya hablado, etimológicamente esta palabra emana del latín, y más

exactamente del vocablo *recordari*, que estaba compuesto por el prefijo *re-*, que es equivalente a “de nuevo”, y “*cordis*”, que es sinónimo de corazón. Por lo tanto, el recuerdo está asociado a una función cerebral (que resulta de las conexiones sinápticas entre neuronas) y una facultad psíquica (entendida como la capacidad de retener el pasado). Actualmente las consecuencias de vivir en una época de gran aceleración de la historia y la vida, hace que nuestro nivel de atención disminuya, con lo cual se hace más difícil codificar recuerdos, sobre todo si no nos concentramos y si la información no es significativa para nosotros, otra causa principal de los problemas de memoria es el estrés, la constante sobrecarga de datos sumado a las exigencias de la sociedad, del trabajo, de las responsabilidades personales, nuestro cuerpo está en hiperalerta ; ésta respuesta ha evolucionado desde el mecanismo fisiológico diseñado para asegurarse de poder sobrevivir a cualquier crisis. La química del estrés ayuda a reunir energías y a aumentar el estado de alerta. Sin embargo, con el estrés el cuerpo se inunda de estos químicos, lo que implica, lo que se conoce como una atrofia celular cerebral y la imposibilidad de formar otras células nuevas, lo cual afecta la capacidad de retener nueva información, de esta misma forma los bajos niveles de serotonina, sustancia en las neuronas que realiza las funciones de neurotransmisor y que está ligada al estado de alerta cerebral, puede volver a las personas deprimidas menos atentos a nueva información. En una búsqueda rápida en internet, sobre cómo funciona la memoria, encontré una definición que me pareció bastante interesante en el contexto en el cual intento desarrollar este ensayo, la cual decía “Más que un baúl donde se guardan las fotografías, la memoria humana parece ser un atril que nos permite garabatear, sobre los trazos del pasado, aquello que imaginamos”(Manes, 2016).

Tras el planteamiento de estas nociones comencé a analizar cómo sería la temporalidad de la obra que quería llevar a cabo, es así que analizando más de cerca esa relación con la redes sociales comencé a reflexionar sobre una de sus características visuales más básicas, que consiste en la manera en que nos desplazamos en las pantallas de nuestros dispositivos, dentro las aplicaciones que usamos habitualmente, se trata del *scrolling* .

El *scrolling* (“desplazamiento“ en inglés) es el desplazamiento en 2D de los contenidos que conforman el escenario de la ventana que se muestra en una aplicación informática, por ejemplo una página web que se visualiza en un navegador web, también existe otro tipo de scroll que se llama *parallax*, esta última es una técnica donde las imágenes de fondo parecen desplazarse lentamente con relación a las del primer plano, que da más impresión de profundidad en una escena

2d y agregándole un sentido de inmersión a la experiencia virtual. Es una tendencia web y de contenidos que procura que el o los usuarios se desplacen vertical u horizontalmente en la pantalla para continuar leyendo, hay casos donde es llevado al extremo en por ejemplo, Twitter, Pinterest, Facebook, Instagram que se denomina “*infinite scrolling*”(desplazamiento infinito) en el cual nunca dejamos de descubrir nuevos contenidos a medida que vamos descendiendo. A partir de esto, concluí en realizar una especie de juego mental, un ejercicio que consistía en tratar de hacer una lista desorganizada de datos, esto es, de palabras, imágenes y sonidos que me llegaban de factores externos durante un recorrido dado, durante el transcurso, que a veces se daba a pie, otras desplazándome sobre un skate y otras a bordo de un auto o de un avión, trataba de retener, ya sea como palabra o como imagen, ciertas cosas que me llamaban la atención del entorno en el que hacía ese recorrido, entiéndase, paisaje urbano, con todos sus carteles publicitarios sus colores, algún fragmento de alguna canción que estuviese escuchando en ese momento, alguna foto publicada en una red social, algún sonido proveniente de las ruedas del skate al pasar por una baldosa floja o las onomatopeyas leídas en un cómic. Una vez terminado el recorrido, intentaba hacer una suerte de nota mental, algo así como un doodle de aquello que había logrado retener, como era de esperarse el resultado siempre se parecía a un frankenstein sin funcionalidad y fragmentado al extremo de 2 o 3 elementos aleatorios en una especie de limbo etéreo totalmente desconectado, mediante estos resultados inconclusos, decidí asentar estas imágenes en palabras, en notas rápidas en el celular y en pequeños borradores a modo de bitácora, donde se entremezclaban imágenes descriptas en palabras con dibujos.

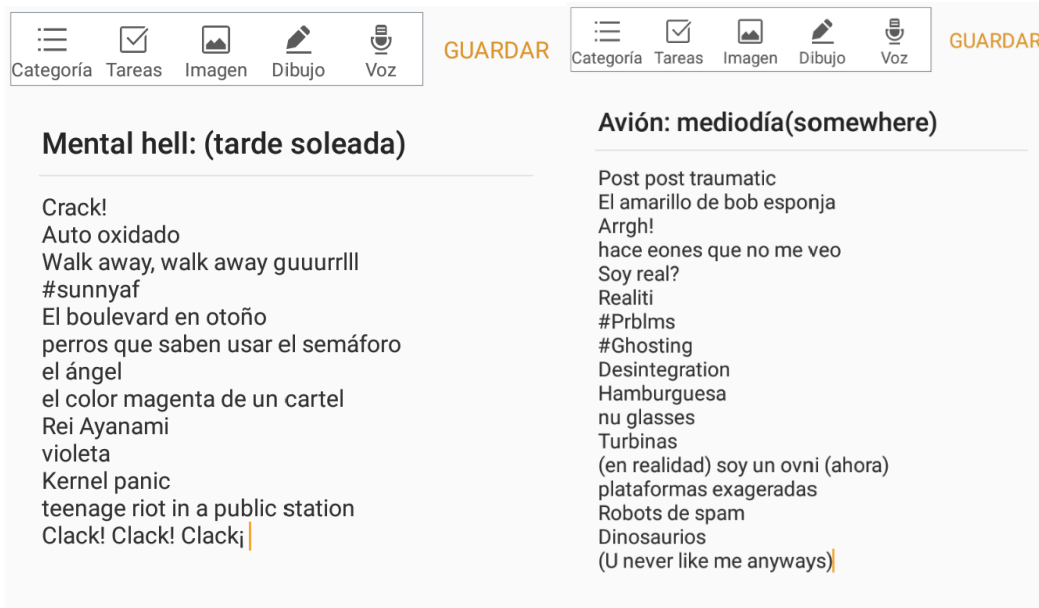


Imagen 5. Captura de pantalla de 2 documentos de texto (ejercicio mental)

IMAGEN Y SEMEJANZA

Doodles

En este recabar de datos buscaba sostener en la memoria esa información visual aleatoria de forma semiconsciente para tratar de forzar una sobrecarga, para emular ese feedback virtual que obtenemos al estar conectados a internet o más precisamente al utilizar una de estas apps (redes sociales).

Doodle, es una palabra inglesa que significa, “dibujar o bocetar distraídamente”, consiste en esos dibujos rápidos que hacemos cuando nuestra atención está puesta en otro lado, sin demasiadas exigencias conceptuales o plásticas, que sirven para plasmar una base sobre la cual construir una idea o concepto más complejo, de mayor profundidad, son esos garabatos que dibujamos en el margen de la hoja, cuando por ejemplo estamos aburridos y nuestra mente divaga. Keith Haring, por ejemplo, durante su proceso creativo, operaba de forma similar, intuitivamente, podríamos decir, sin una preparación preliminar, creando figuras y personajes reconocibles, accesibles y genéricas para que puedan ser reconocidas por cualquier espectador, en este sentido la idea del doodle como método de pre-producción adquiere otras dimensiones, que más allá del

distanciamiento conceptual y poético de la obra de éste artista, la presencia operativa de su proceso dialoga con el núcleo de la idea del doodle que trato de incorporar; considero que esta operación refleja bastante el concepto de la acumulación de datos residuales, sobre todo el aspecto de cómo se materializa, la cual me parece interesante utilizarla como herramienta creativa y de búsqueda, y por qué no, compositiva, estos garabatos se caracterizan por su carácter de libertad creativa, de no responder a ninguna ley ni orden prefijado, desenfocado y casi inconsciente, exploya una deliberado y divertido conjunto de personajes, referencias, frases, tipografías que generan este vaciamiento de constantes o estructuras que tenemos incorporadas, donde se produce ese distanciamiento entre las presencias sensibles y las significaciones.



Imagen 6, 7. “Barking Dog” y “Radiant Baby” de la serie “Icons”, Keith Haring, 1990.

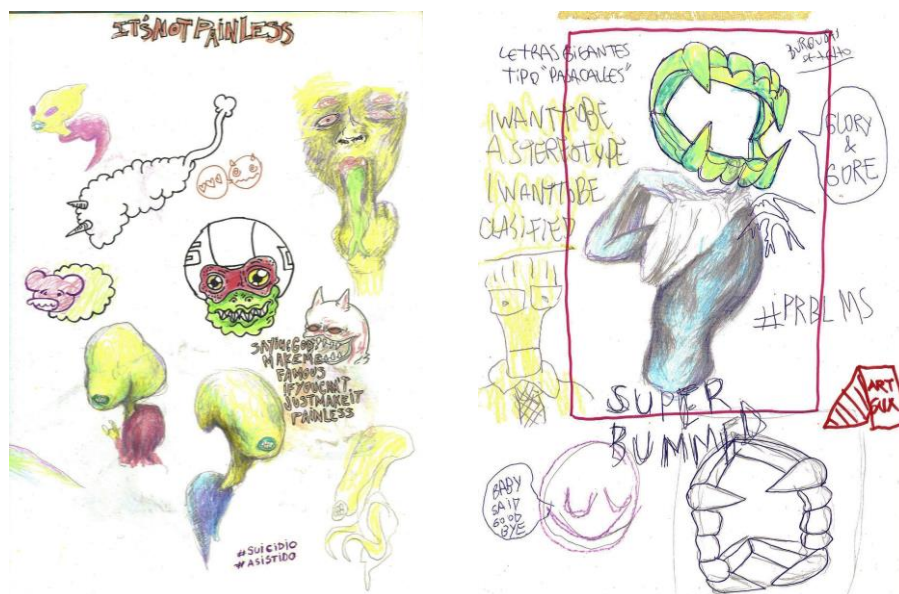


Imagen 8, 9. Bocetos. Técnica mixta sobre papel. A4.

Este lenguaje tosco y corpóreo que resulta tras bocetar e improvisar, provoca seguridad, una base sólida para extender este espacio desde la representación, y generar puntos de diálogos con otras áreas de la producción de imágenes, como lo es el cómic, el graffiti, los stickers (Street art en general), el manga, los carteles publicitarios.



Imagen 10. "Sketch: Tranz" (Boceto). Técnica mixta sobre papel. A4.

la superficie de lo extraordinario, a través de una imagería simplista y que sea de una inmediata legibilidad para que implique a ciertos niveles de interpretación y comprensión que no necesariamente se encuentran en los parámetros del saber institucionalizado, para así dejar las puertas abiertas a la posibilidad de crear estructuras nuevas y desconocidas, donde tanto como autor o espectador no me enfrente con una estructura determinada y explícita, sino con los elementos de una estructura potencialmente abierta, para que la lectura sea más una interpretación como desciframiento. El hecho de tomar como modelo a estos fragmentos de agentes externos, propiciaba la aparición de un orden compositivo que se vislumbraba caótico por lo cual una de las características de este orden sería su intertextualidad. Al aislar un elemento de su contexto vital, en condición de dato, lo despojo de su función y lo inserto en una estructura diferida en el tiempo, de su tiempo original y donde como consecuencia parece incompleto, vaciado de significación. Lo imprescindible desde el génesis de la representación de ésta premisa, era que compositivamente respondiese a un nexo estructural aparente y propio, que dentro de ese espacio la idea se torna tangible, esto es, como esa información visual (resultado de agentes externos) se podría reestructurar en un mundo interno propio y a la vez impropio, a una visión del mundo como registro metafórico en la memoria.

Bang! Crash! Pop!

Previamente analizaba que tomaría la intertextualidad como característica sobre la cual sentar las bases de la sintaxis en la que iba a desarrollar la producción plástica, la cual vendría a estar influenciada por otras áreas de la producción de imágenes, en este sentido me gustaría citar al Street Art, con el graffiti como máximo exponente, al cómic. Estas grandes esferas de la producción de imágenes las distingo como influencias directas (separadas del panorama digital de información que planteaba en un comienzo) en la creación de algunas obras, de las cuales destaco el textualismo conceptual del graffiti, por su inorganicidad, si es que cabe analizarlo en términos de composición, que lejos de estar abierto al espectador desprevenido, por el contrario genera ese acercamiento ante algo desconocido, ante lo extraordinario que no se puede leer, de igual forma el uso de tags (etiquetas) y de taglines (lema) , el primero incorporado conceptualmente, ya que no

se trata solo de firmas o etiquetas escritas con palabras sino que se convierten en pequeños dibujos apartados que construyen cierta noción de etiqueta pero que se complejizan y generan autonomía en su calidad de unidad fragmentaria , el segundo por su parte, en el mundo del marketing se utiliza para agregar significado y valor a una marca o producto, en mi producción este recurso va a aparecer a veces, como una idea aislada, que al igual que los tags se incorpora en la composición, pero no solo se trata de frases que describan una idea específica, sino que asumen una discontinuidad, se subjetivan, porque su lectura solo se relaciona con sí misma y no es explícitamente relacionable con el resto de la obra, esta introducción de estos recursos busca volverlos indiscernibles dentro de la aproximación de un mundo real y la distorsión de un mundo interno . El carácter dinámico del cómic como así también del manga con su herencia en el grabado tradicional japonés, esa capacidad de comunicar a partir de las imágenes, lo cual también implica un estímulo del análisis y de la síntesis, fue una de las influencias y relaciones de diálogo más arraigadas a la premisa de la que partí y a la que posteriormente materialice, la idea del mensaje cifrado implícito en el dibujo que se vuelve un lenguaje y cómo estos se articulan para experimentar el suceso o el tema central de la historia, de igual forma y desde una perspectiva más plástica, las paletas de colores (por lo general, tintas planas, con algunos valores, que no varían demasiado entre luz y sombra) ese aspecto gráfico de los colores industriales, también la manera en cómo se incorporan las palabras, los textos, a través de burbujas, las cuales componen parte de toda un categoría diferente dentro del cómic, dependiendo de la narración y de los personajes, como por ejemplo las onomatopeyas, incluso la línea que forma la burbuja puede estar asociado al estado de la voz del personaje que esté expresando esas palabras. Las series animadas devenidas de estos géneros como lo son el animé, películas y series de superhéroes, de sci-fi⁷ también complementan ese sustento plástico para la producción, en tanto información audiovisual y por ende fragmentable en datos.

⁷ Abreviatura derivada del inglés *science fiction*, género literario derivado de la literatura de ficción, literatura de fantasía y la narrativa de terror.

MUNDO

Visiones

En el comienzo, el procedimiento concluiría y se materializaría en una serie de cuadros, ejecutados con técnica mixta y aunque este rasgo se mantuvo durante toda la producción plástica, ha pasado por varias etapas que finalizaron de diferentes formas. Previamente habíamos planteado la importancia del doodle en la hipotética construcción de un lenguaje ideal dentro del proceso creativo, basado en la explotación de ese, podríamos llamar “automatismo productivo de sentido” y del cual se desprenden, en parte, los aspectos compositivos.

En un acercamiento a los aspectos materiales de algunas de las obras, me gustaría analizar una de las primeras que realicé bajo esta premisa previamente expuesta, se trata de un tríptico intitolado “Feelings : Ningún emoji puede expresar lo que siento” el cuál está formado por tres piezas de bastidor con tela, con dimensiones de 50x70 cm, la cuales son respectivamente “Ouch my <3” (ouch mi corazón), “Ozzy : el oso más triste de la galaxia” y “Bacon traumatizado 02” , en ellas se destaca una composición donde están claramente diferenciadas la figura del fondo, la cual está centralizada y donde el tratamiento pictórico se pone al servicio de acentuar esta relación, aunque fue trabajada con una técnica mixta, predomina el modelado y el trabajo de volumen mediante el uso de óleo, buscando cualidades que se acerquen más a lo “gráfico” por encima de lo pictórico, con una paleta saturada donde las relaciones cromáticas buscan conseguir una vibración en el grado de no alejarse de esa condición gráfica para determinar y diferenciar las zonas más importantes o de más interés en la obra, todas estas, a la vez, con el fin de crear la ilusión de acercarse o de simular lo que me recuerda a una superficie similar a una pared o a alguna superficie que presente estas mismas particularidades, con diferentes tipos de grafismos, palabras, dibujos, frases, stencils, stickers, accidentes, roturas, manchas y etc, lo cual tiene una fuerte reminiscencia en el graffiti y el Street art (una de las influencias plásticas, conceptuales y procedimentales).

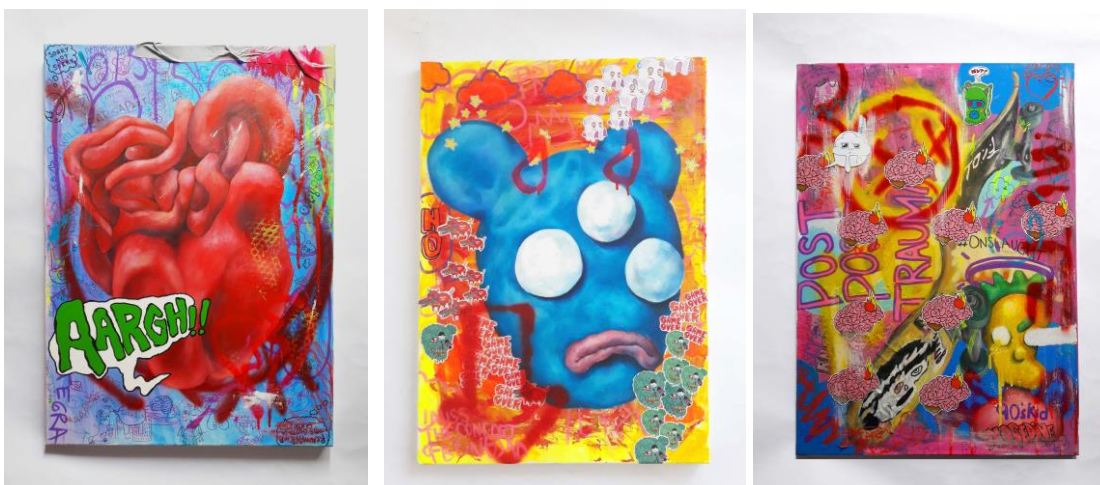


Imagen 12, 13 y 14. Tríptico, “Feelings: ningún emoji puede expresar lo que siento.” Técnica mixta sobre tela. Tres piezas 50x70 cm (cada pieza).

Esta apropiación de, podríamos decir, “lo banal”, fue intencionada para conseguir revestirlo de un nuevo rango, para que responda a una condición oblicua, intertextual de la significación. Durante todo el desarrollo de esta producción, tomé esa idea de la hibridación como lenguaje plástico, para crear o reflejar esas asociaciones entre la pintura en un sentido más tradicional, (por ejemplo, el tema del retrato, las naturalezas muertas) y yuxtaponer a la vez con otros lenguajes más próximos al collage, al diseño gráfico publicitario, al mismo tiempo investirla de la integridad propia de cada material y de la totalidad del momento para también reflejar así la transitoriedad.

El estilo de las figuras y los personajes que se destacan en el tríptico, tienen su génesis en los modos de representación de los *emojis* o emoticones que, como todos sabemos, son estos pictogramas que utilizamos hoy en día en la comunicación digital para completar un mensaje, una idea, o hacer referencia a una emoción, la palabra *emoji* proviene del japonés “e” que significa imagen y “moji” que significa “letra” o “carácter”, se usan tanto en redes sociales, sobre todo en servicios de intercambio de mensajes, de chat, su creador se inspiró en el *manga*, donde se representan conceptos con un símbolo, estos se utilizaron por primera vez en la década de los noventa para resolver, entre otras cosas, la complejidad de la lengua escrita japonesa, difícil de utilizar en un teclado.

Como había planteado antes el doodle, como parte fundamental del proceso creativo, desencadenó ineludiblemente en calidad de obras, que se sustentan del mismo concepto pero que

adquieren otra dimensión, ya que en su mayoría atravesaban una decantación dada por el uso de un software específico, donde las composiciones se tornaban en una mezcla entre lo digital y lo analógico.



Imagen 15, 16. Imágenes del proceso de la obra: “I see alien babies.”

Esta dicotomía (digital/analógico), me resultaba interesante para conseguir explayar los aspectos gráficos, como por ejemplo la saturación en las paletas cromáticas de inspiración pop (en un sentido más industrial, como mencionaba antes) de la misma forma el hecho de poder serializar un dibujo, de tener la posibilidad de imprimirlo en diferentes tipos de soportes, lo cual implica un nuevo rango (más próximo al cartel publicitario, o al mundo del marketing), la cualidad de que una imagen de este tipo se puede reproducir fielmente en línea y también la posibilidad de explorar los tintes más “expresionistas” con cierto grado de control, pero predeterminado por el software en sí mismo.



Imagen 17, 18. Dibujo digital. Técnica mixta. “Myinnerquirky” (izquierda), “Mementori-test” (derecha).

En el aspecto del uso de software, las composiciones también eran llevadas a un momento de “borrador” pero desde lo digital, tomando como premisa el uso de la técnica del copy/paste entre otras, con la cual podía generar asociaciones más literales y más próximas a un collage, o a un fotomontaje, perdurando así estas dos fuerzas compositivas, pero que lograban dialogar y materializarse recién en una instancia de obra final (cuadro), este caso se dio en una pintura en particular, que intitulé “Kernel Panic”, con dimensiones de 120 x 70, trabajado con técnica mixta sobre bastidor entelado, el conjunto se resuelve en el lienzo pero tiene su génesis en un collage realizado en photoshop, el interés en las herramientas digitales, también reside en que me permitían generar, previamente, un todo escenificado en el cual podía visualizar esa lógica interna para posteriormente desarrollarla en un plano de lo real y volviendo a una reflexión anterior, la posibilidad de generar eso que es familiar pero con un lenguaje diferente, complementado por la interfaz propia del software.



Imagen 19, 20. “Boceto digital, fotomontaje. (izquierda), “Kernel Panic”. Técnica mixta sobre tela. (derecha).

Durante el proceso surgieron también inquietudes que generaban, a la vez, conflicto y posibilidad, es el caso del planteo de cómo sería representar plásticamente la memoria, el registro metafórico de esta, anteriormente hablamos de un espacio etéreo donde se sucedía el feedback de datos, en un comienzo me lo figuraba como algo lleno de porciones de información, como un amontonamiento de piezas de varios puzzles distintos, todos desordenados en un espacio común, esa en parte era algo así como la primera fase que seguía del input, pero luego de realizar el experimento de tratar de recordar y de bocetar aquellos fragmentos que había registrado durante un lapso de tiempo y espacio (recorridos en el ámbito urbano), encontré que una forma más cercana a la idea de la cual partí, era aquella en la que podía representar fragmentos aislados, como si se

tratara de un recorte dentro de esa imagen mental subjetiva, esta forma iba a predeterminar la manera en que iba a representar ese concepto. Tratando de llegar a una conclusión, pensé que ese espacio podría ser representado como un vacío a través del uso de colores planos, con un degradado que, como analizaba antes, a través del uso del software podría hacer búsquedas más concretas y sobre todo, más rápidas, así surgió la inquietud de cómo podría llevarse a cabo esa poética en un aspecto material, esto es, cómo el soporte podría responder a esa idea del fragmento aislado y flotante en un espacio dado. Tras posteriores pruebas de impresión, tanto en diferentes tipos de papel, de diferentes acabados y gramajes, opté por realizar pruebas de impresión sobre filminas de acetato, estas se destacan por su transparencia, que recuerda a los fotogramas de las antiguas películas o a los negativos de la fotografía analógica, que funcionan al ser atravesados por una fuente de luz focalizada proyectando la imagen impresa.

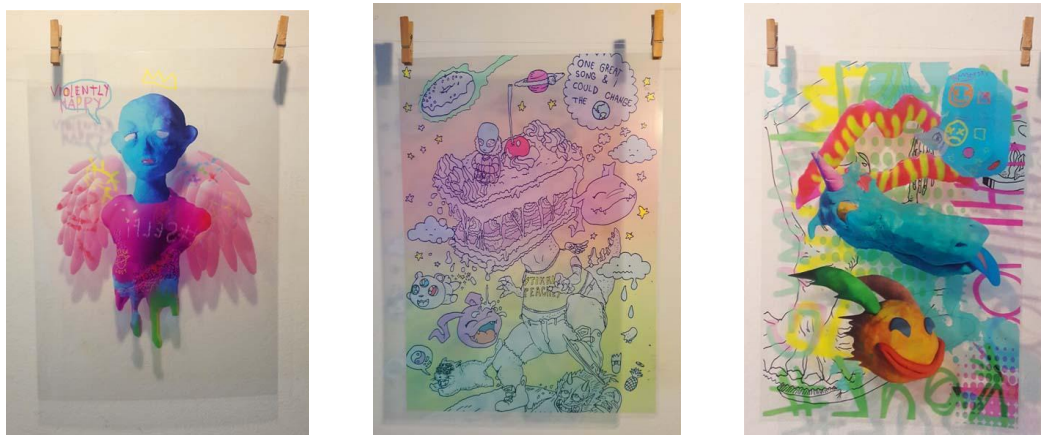


Imagen 21, 22, 23. “Aberdeen”. Impresión color sobre filmina. A4 (izquierda). “dinocakemonattacktheday!”.

Impresión color sobre filmina. A4 (centro). “Gummy-gummy”. Impresión color sobre filmina. A4 (derecha).

Si bien esta materialización se tornaba literal en cuanto a cómo se relacionaba con el concepto del espacio “vacío”, generaba un recurso visual que fácilmente se lo podía hacer dialogar con los aspectos más subjetivos del concepto de la memoria sobre el cual partí. La imagen quedaba supeditada entonces, al grado de transparencia, al grado de brillo y contraste, a como estaba realizada la composición, a la edición digital. El fragmento que aislaba, quedaba flotando, o simulando flotar en un espacio transparente, a veces, con un fondo coloreado débilmente, con un degradado que solo cumplía la función de ser el fondo, lo que me remite a cómo se desvanecen los recuerdos y como los reconstruimos en base a porciones de otros, para luego dar con ese recuerdo

concreto. De la misma forma las composiciones debían estar pensadas desde esta cualidad del material, desde esa transparencia.



Imagen 24, 25. “Baby say good bye”. Impresión color sobre filmina. A4 (izquierda). “Simpson 90’s melted kid”. Impresión color sobre filmina. A4 (derecha)

Durante el proceso, la producción plástica ha pasado por varios estadios de reflexión, prueba y error, que muchas veces no terminaron en formar parte del conjunto final, esas etapas de exploración terminaron por arrojar resultados que en un comienzo parecían poco probables.

A partir de estos supuestos, comencé a analizar nuevamente esta idea de la memoria, tomada nuevamente como una pizarra en blanco donde podemos garabatear, traté de llevar esta idea a un grado aún más primario, en el que traté de imaginar la materia bruta que compone a un recuerdo, de la data del input, imaginarlo como una sustancia maleable y tangible, pero dentro de esa abstracción. En esa visión, esta materia me la figuraba como una especie de masa amorfa, pero, para poder graficarlo mejor, voy a ejemplificar con un ejercicio mental que hice para tratar de materializar plásticamente esta visión. Supongamos, al momento de tratar de recordar, un personaje de una serie animada de cuando era niño, en primera instancia recordaba la paleta de colores, es decir, la masa amorfa en constante movimiento, la materia bruta, con la paleta de colores de dicho personaje y que dependiendo de la complejidad y el estilo del dibujo, podrían ser varios o algunos pocos combinados aleatoriamente, pero dispuestos todos dentro del mismo caos,

es así que el proceso comenzó a tomar dimensiones más específicas, porque lo que me interesaba, era mostrar un momento de ese desorden, como si se tratase de una instantánea de un momento determinado, acá entran en juego nuevamente las decisiones plásticas y procedimentales, en este caso volví a bocetar en papel esta “deconstrucción” pero para crear una nueva construcción partiendo desde esa materia bruta.



Imagen 26, 27. Bocetos. Grafito sobre papel, A4.

Los bocetos eran bastante gráficos en su tratamiento y donde solo trabajaba con unas pocas tintas (escala de grises), durante este desarrollo me di cuenta que la representación de algunos personajes pertenecientes a estilos más naturalistas y sobre todo cuando las paletas cromáticas eran más ricas, como por ejemplo personajes de estilo anime, la reconstrucción se veía complejizada en el sentido de la materia desordenada, esto no significaba una limitación sino que se tornaba más abstracta en la representación lo cual abría las posibilidades en una gran cantidad de direcciones. Decidí tomar personajes de dibujos animados que sean más caricaturizados, en donde las paletas sean más saturadas y más simples, en cantidad, por lo general de series emitidas durante los 90's (aunque también algunas más recientes), para así hacer una relación con la propia memoria y la propia infancia, en el ejercicio de recordar, tratando de basarme en el supuesto de ser capaz de visualizar esa materia.

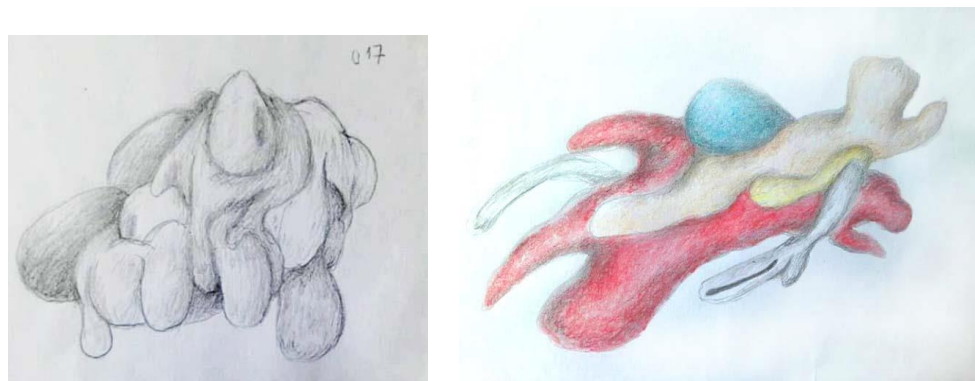


Imagen 28, 29.

Después de realizar algunas pruebas en papel, encontré interesante el hecho de llevar a cabo el proceso de construir, a partir de los bocetos en papel y a lápiz, pero en el plano digital, de alguna forma fue como revertir el orden del proceso al cual estaba acostumbrado a trabajar en algunas obras. Antes hablaba de la importancia de trabajar a partir de herramientas digitales, en este caso decidí trabajar con software de dibujo 3d, para poder generar una dimensión a la vez tangible, pero que dé cuenta de la aparición del algoritmo propio del software. Es así como surgieron una serie de dibujos, tomando como materia prima algunos personajes de series animadas, que, de nuevo, se destacan por el uso de una paleta saturada donde prevalece la idea reconocible del personaje del cual se toma la referencia pero que se encuentra fragmentada y se yuxtapone en una nueva construcción.

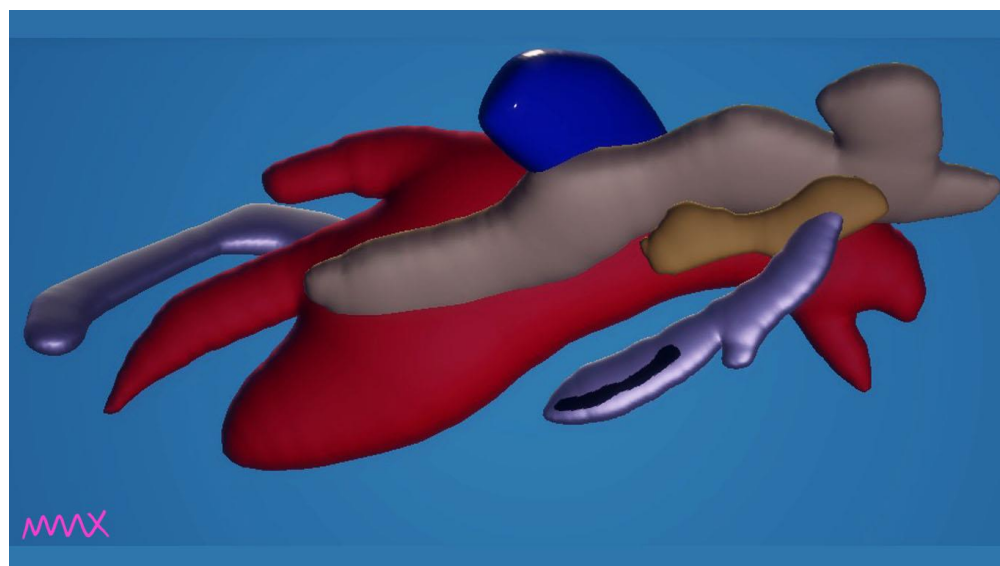


Imagen 30. Stmp? Dibujo y modelado digital.

Esta abstracción en su resolución plástica, dada las posibilidades del software, tiene volúmenes que cobran un grado escultórico en su materialidad digital, su acabado se asemeja a los aspectos superficiales de volúmenes inflables, como si se tratara de globos. Lo interesante de esta serie de dibujos que resultaron, es que me permitió realizar otra lectura sobre el mismo concepto, sobre todo en el aspecto material, aparte de que, durante el desarrollo realizado en el plano digital, obligó a reflexionar en otros términos, incluso en un sentido más literal de poder entender cómo funciona el software y que posibilidades plásticas me ofrecía.

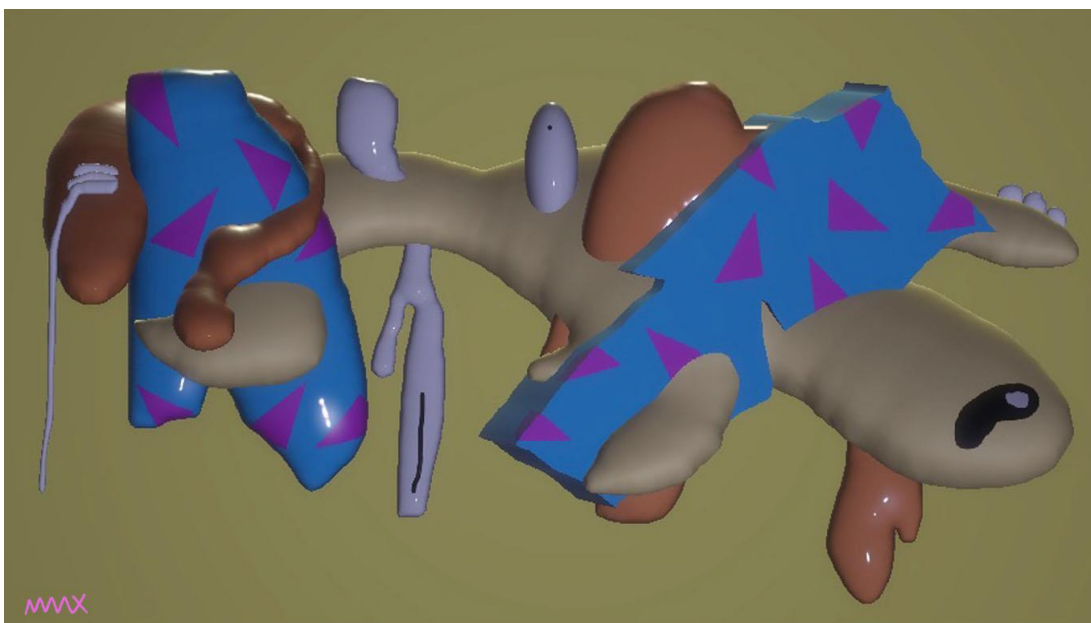


Imagen 31. Rck?. Dibujo y modelado digital.

Después de haber pasado por todas estas etapas compositivas y procedimentales, decidí realizar algunas pruebas de impresión tanto en diferentes tipos de papel, sobre todo en el tipo ilustración y tanto de acabado satinado como mate, todas estas eran interesantes en el aspecto de cómo la calidad cromática cambiaba, esto es, como el brillo y la saturación propios de una pantalla (de la computadora, o de un dispositivo móvil como un celular) se veían modificados dependiendo de las condiciones de impresión.

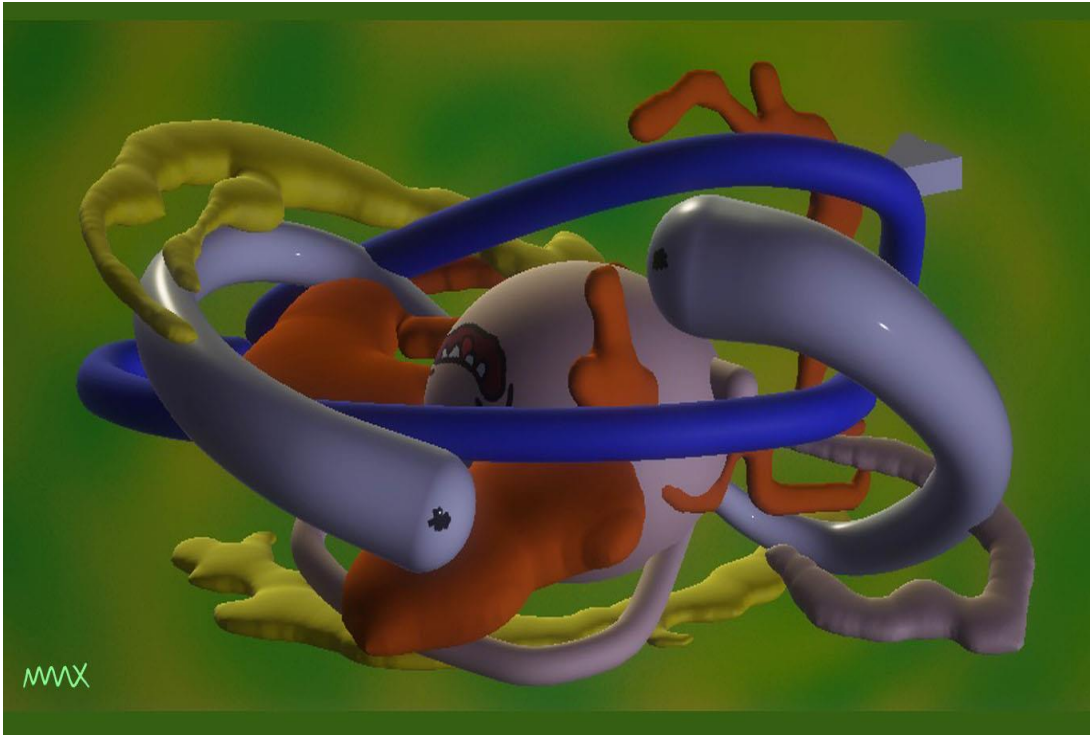


Imagen 32. Mrty? Dibujo y modelado digital.

En el Interior de un Espacio Exterior

Luego de esa etapa pensé en cómo podría llevar estos dibujos al plano de lo real y de qué modo podían complementarse con las otras obras que tenían otro grado de materialidad, entiéndase pinturas realizadas sobre bastidor entelado, la respuesta casi inmediata e incluso, podría decir, la más obvia fue realizar impresiones a color de estos dibujos en formatos pequeños, con la idea de integrarlos, sustraerlos o adherirlos al resto de la producción, en consecuencia opté por realizar estas impresiones sobre papel autoadhesivo, para hacer stickers, el cual está profundamente relacionado e integra parte del graffiti y el Street art en general, para de esta forma, poder trabajar aprovechando más la cualidad de la serialización, para poder repetirlo y a la vez sustraerlo de su lógica propia que se vería desplazada una vez integrada a un nuevo “todo”.



Imagen 33. Dibujo digital. Diseño para stickers.

Otra de las características plásticas del sticker, que me resultó de mucho interés, fue el hecho de que en un espacio relativamente pequeño (esto depende, lógicamente de en qué tamaño se lo quiera imprimir) se puede condensar una porción de información, de su carga poética.



Imagen 34. Hoja de sticker impresa sobre papel ilustración.

Esta nueva operación implicó nuevas dimensiones sobre las obras en tanto dibujos aislados en su propia composición que se transformaban, a veces, en motivos, donde perdían su autonomía, ya que eran arrancados de su totalidad para volverse esencialmente un fragmento yuxtapuesto a un sistema más grande.



Imagen 35, 36, 37. Stickers de dimensiones varias colocados sobre tríptico (detalles).

Una de las tantas reflexiones que surgieron, fue cómo desplazar o, mejor dicho, expandir la espacialidad de la obra, dado claro a la inherente tridimensionalidad que se sugería en diferentes estadios de la misma, dentro del desarrollo del proceso de producción.

Este interrogante surgía desde el origen del concepto sobre el que se funda este trabajo y sus diferentes etapas en las cuales ya sea, en la visualización de un espacio abstracto e inmaterial, partiendo desde la idea de un lugar en la mente o incluso en cómo las herramientas digitales y las “analógicas” me permitían elaborar una escena tridimensional en la que transcurrían estas situaciones hipotéticas, la espacialidad, así estuvo implícita desde el génesis de este ensayo. La virtualidad de ese espacio subjetivo entra en conflicto al tomar dimensiones tangibles dentro del plano de lo real. Esta búsqueda no significaba una ruptura con la premisa de la que partí, sino por el contrario una lectura que sea capaz de extenderse. Sin lugar a dudas la materialidad siempre estuvo a favor de romper los límites de una pintura, de extenderse.

De esta forma comencé analizar y reflexionar los posibles escenarios, partiendo desde la idea de que el universo entrase en un proceso combinatorio, en el que una de las conclusiones posible tenga como resultado una especie de puzzle visual, que tomé una dimensión material que ponga de manifiesto el enfrentamiento entre una paradoja conceptual y una visual para generar una suerte de misterio, un desvío retórico que requiera tiempo, que no pueda ser captada de una sola vez, pero enfatizando siempre en ese supuesto del espacio de la memoria residual. Estas opciones, dentro de la lectura que venía desarrollado sobre el mismo sujeto conceptual, me permitieron explorar en el desarrollo de los aspectos escultóricos previamente mencionados (aspectos del orden de lo digital), cómo materializar y volver tangible esas opciones.

Anteriormente había citado a los emojis, como referente, en los aspectos plásticos, de los cuales había partido para desarrollar la producción de un tríptico. En un principio reflexioné sobre la potencia de esta organización de símbolos y signos gráficos, podría decir íconos, no verbales, para construir una poética visual, la esencia de un poema es la imagen que crea a través del sentido de la palabra, la cual es la fuente del código que la expresa y enuncia y que en ramas más experimentales, lleva a determinar que no hay un “orden” para la organización del sintagma, son esas mismas experimentaciones que extienden y expanden el quehacer literario de la poesía al presuponer que puede tener como soporte cualquier superficie, tanto física como metafísica, pero que aun así no deja de ser un simulacro del hombre y de la naturaleza de las cosas que ahí se enuncian. Este es un ejercicio en el cual buscaba llevar las palabras a una expresión plástica, a través del uso de un elemento de la cotidianidad, fuera de su propia poética, pero introducido dentro de otra, que en definitiva fue parte del desarrollo a lo largo de todo el proceso productivo, la inserción de un sistema dentro del otro, donde no compitan una con otra, sino más bien generen una simbiosis. Esta disrupción es algo así como la apropiación de un objeto cualquiera investido de un valor “artístico”, a la manera de los ready made , al trabajar con esta poéticas surgían algunos interrogantes que alimentaban la inseguridad en la ejecución y sobre todo en la lectura, como ser, el hecho de que tal vez esta idea del emoji, solo narre lo que alcance a significar, pero que no logre construir un lenguaje connotado y poético, también este paradigma en el que están insertos, que podría generar un problema de comunicación, de aquello que los emojis no pueden decir, porque no saben cómo, debido a la artificialidad de su lenguaje, que es casi de programación y a la vez

que se ajusten a la maleabilidad dentro de un concepto que parece sin límites, esta idea de apropiación, buscaba generar un encuentro casual, un suceso, por definición una “ocurrencia” por ejemplo, todos hemos optado por el empleo de una figura emoji que remplace con rapidez alguna palabra o un conjunto de ellas, con lo que la imagen se vuelve ideograma, sintetizado en sí mismo, una expresión muy concreta que no da más que su significado, que no es capaz de construir un nuevo lenguaje. Esto se debe a que sus elementos, como ideograma/emoji no permiten ser descompuestos de su sintagma para una relación asociativa de su paradigma, ya que su función se da de manera individual e inalienable. Para comunicar en su contexto podría cumplir con un modelo de comunicación, ya que el emoji es el código, hay un referente (específico), un canal (redes sociales, chat) y construye un mensaje (sin ser en sí mismo un mensaje, es decir no hay autorreferencialidad) por esta razón la articulación de los emojis se complica, difícilmente estos podrían formar un sintagma con un sentido, quizá sí un significado, es por esto que creí necesario forzar un contexto para ser expuestos. Citando a Jean Cohen:

“(…) en su esencia la poesía, la poesía es pura “pura”; es decir, artificio. Esta no tiene valor por las verdades nuevas que comunique, sino por el sentido nuevo, por las resonancias nuevas que puede descubrir y comunicar en las verdades antiguas, a través del retorcimiento de las figuras. En última instancia, este proceder es el que libera la carga poética encubierta en el mundo”.

Tras revisar estos interrogantes previamente planteados, comencé a elaborar algunos bocetos, realizando pruebas en diferentes materiales para poder volver tangible esa inserción de un sistema dentro de otro, como había analizado la intención estaba en generar esta dimensión más escultórica que me permita expandirme de la pintura de superficie, en la que había estado desarrollando las primeras etapas de la producción (de superficie tanto en pinturas, como dibujos digitales e impresiones en diferentes tipos de papel). Desprendido de la poética implícita en el Street art en general, tomé la idea de la pared como soporte en cual los artistas plasman su obra, pero problematizándola, o tal vez generando un diálogo forzado. Una de las primeras etapas, fue buscar esa asociación entre la forma plástica del emoji y el soporte del Street Art, es decir, una pared o una superficie similar (pared, puerta, poste) las típicas superficies que encontramos en el contexto

urbano, esta búsqueda concluyó en imaginar unas figuras, que respondan a la forma plástica de los emojis, que serían tridimensionales con la intención de que invadan el espacio circundante. Para idear estas figuras, estos sólidos, en el procedimiento imaginé, básicamente, como sería tomar un pedazo de esas superficies del contexto urbano y darles un acabado, esto es, una porción del espacio y limitarlos por las formas, las caras planas o curvas propias de los emojis, pero ahora incorporando una dimensión más que sería la profundidad. Estos sólidos debían responder a una de las cualidades morfológicas de los emojis, que considero una de las que más interés me generó en un sentido plástico, dentro de la reflexión que hice y que consiste en las formas simplificadas, que también me remiten a los dibujos animados, a los cómics y que cromáticamente también van a estar influenciados por estos estilos. De esta forma decidí realizar estos “objetos”, pero creo que una mejor forma de describirlo sería hablar de dispositivos.

Según el diccionario de google, *“un dispositivo es una pieza o un conjunto de piezas o elementos preparados para realizar una función determinada y que generalmente forman parte de un conjunto más complejo”*, ahora bien, si lo analizamos desde un punto de vista más semiótico podemos considerar a un dispositivo, como una clase de estructura formal configurada de tal manera que pueda recibir datos y transformarlos, esta última definición refleja de forma más precisa la manera en la cual quiero investir a estos dispositivos con la poética en la que se basan la mayoría de las obras de esta producción, en tanto reguladores en las relaciones entre la obra y el espectador. Estos dispositivos fueron pensados para habitar el espacio, que luego de analizar algunos aspectos más referidos al montaje, pensé que podrían o bien funcionar dentro de un espacio individual (siempre en contacto con el resto de la producción) y también como una acumulación con otros motivos de igual naturaleza que también es uno de las características que predominan en el concepto sobre el que sienta sus bases este ensayo. En estos dispositivos el acabado técnico-artesanal debía cumplir con las características propias de sus congéneres y asemejarse a ese aspecto plástico que predominaba en todas las demás obras, pero subjetivándola para que respondiera a la apariencia visual de una pared, sin que pierda su condición plástica. Durante el proceso trabajé con diferentes técnicas y materiales para alcanzar estas cualidades morfológicas, me parecía de interés buscar emular el aspecto de algunos de los dibujos y bocetos que había realizado en formato digital, en 3D, para conseguir así puntos de diálogo más materiales y poder poner en conflicto la condición háptica virtual llevada al plano de lo real. Esta búsqueda resultó bastante más compleja que el resto de las realizadas previamente, porque implicaba una materialidad más escultórica, de esta forma

hice una revisión basado en los aspectos materiales que había usado en otras obras, por lo que encontré apropiado intentar usar el papel, mediante esqueletos y estructuras hechas en alambre comencé a realizar algunas pruebas, los resultados fueron bastante disímiles entre sí, ya que no encontraba una conclusión con la cual me sintiera cómodo, aparte de que estas obstaculizan la lectura que trataba de proponer. Finalmente, los dispositivos concluyeron en unas figuras que remitían a la poética de los emojis (en un sentido formal y plástico) y que mantenía la planimetría como característica devenida de la idea de una pared tomada y recortada, intervenidos a la manera de un grafiti.



Imagen 38, 39. "Rolling thunder". Técnica mixta. 53,5 x 27,5 x 09,0 cm.

El proceso de producción de este post-estudio ha atravesado varias fases en las cuales la búsqueda estética y formal fue pensada a través de diferentes medios, pero con una profunda raíz en lo visual. Basado en el supuesto de que los datos que componen a un recuerdo estén formados por una sustancia material y maleable intenté llevarlo al plano de lo real en una búsqueda de singularidad, nuevamente se hizo presente la dicotomía digital/real como interacción para conseguir resultados que dialoguen por un lado : con los recuerdos, en un sentido subjetivo, tomado como materia prima a los datos y por otro la construcción de una imagen como búsqueda de un nuevo lenguaje que se consolide dentro de la poética que enmarca toda la producción.

De esa masa caótica surgió un nuevo modo de representación y un repertorio de formas, que se basaba en tomar como material a la plastilina coloreada, aprovechando sus cualidades de maleabilidad, sus características cromáticas y a la vez generar una relación con el carácter lúdico de ésta sin desatender a la base conceptual. De esta manera, tras bocetar, realicé algunos personajes en plastilina, en calidad de bustos que posteriormente fotografiaba desde diferentes ángulos y con diferentes tipos de iluminación, utilizadas éstas últimas como el sustento material entendido como ese código tomado de la realidad. Una vez más el proceso concluyó con el uso de software de edición de imagen de esta manera, las formas ya producidas eran inscriptas en una nueva red de signos y de significaciones.

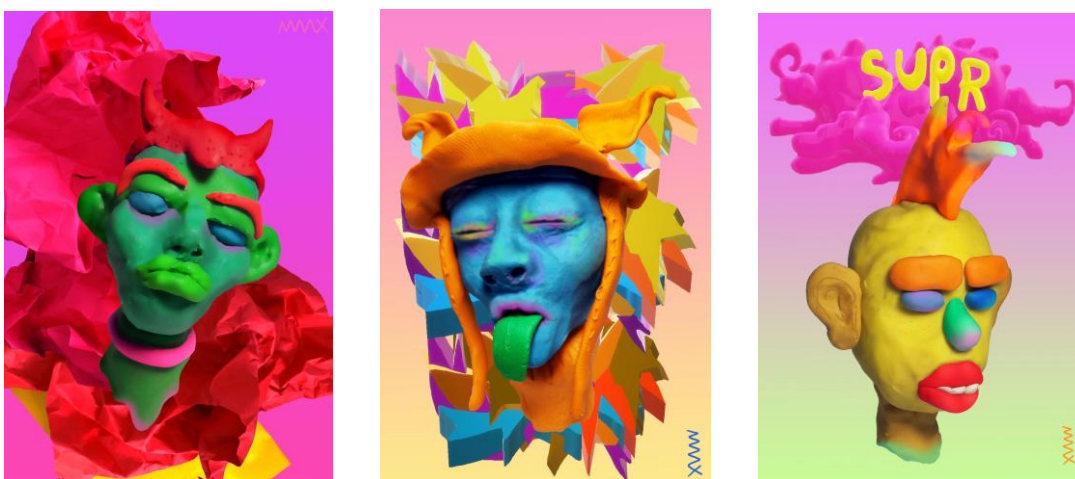


Imagen 40, 41, 42. “Badbatboi”. Dibujo y modelado digital. Fotomontaje. (Izquierda).

“Superoutrageous&happyprime”. Dibujo y modelado digital. Fotomontaje. (Centro “Sprmtrl-sprsr”. Dibujo y modelado digital. Fotomontaje. (Derecha).

Montaje & etc...

La exposición se realizará en una sala virtual perteneciente a la plataforma social de *Mozilla* para webVR⁸ llamada *Hubs*, en ella la experiencia es inmersiva y fácilmente accesible a través de un navegador web, su acceso se puede compartir a través de un link que se puede copiar y pegar.

⁸ webVR es una interfaz de programación de aplicaciones (API) experimental de Javascript, la cual proporciona soporte para dispositivos de realidad virtual.

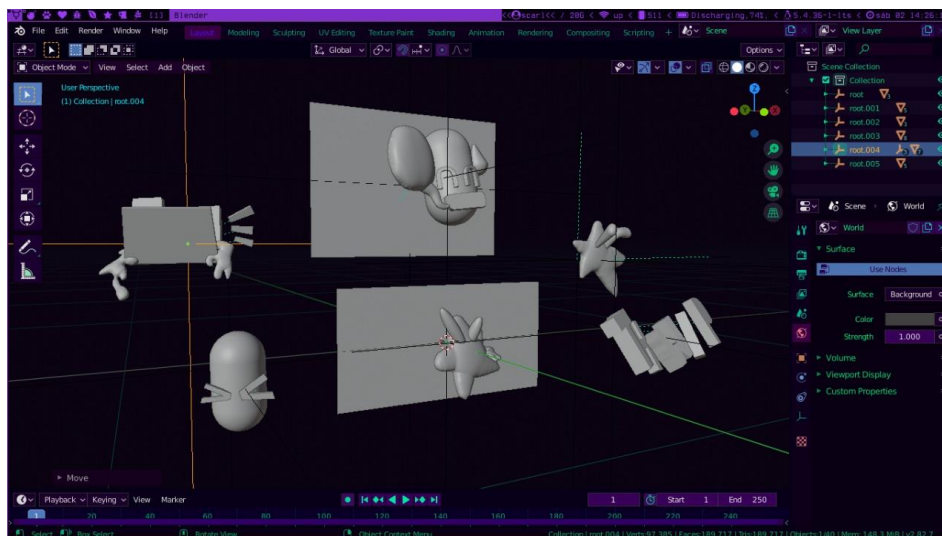


Imagen 43. Screenshot de Blender, modelado.

Esta plataforma es abierta, lo que garantiza el máximo alcance de participación entre usuarios. Este tipo de soporte se conocen también como entornos de colaboración virtual (CVE)⁹. En estas salas los escenarios pueden configurarse con facilidad y sin aquellas restricciones espaciales, del contexto real y plantear el mundo virtual como un nuevo espacio de subjetivación.

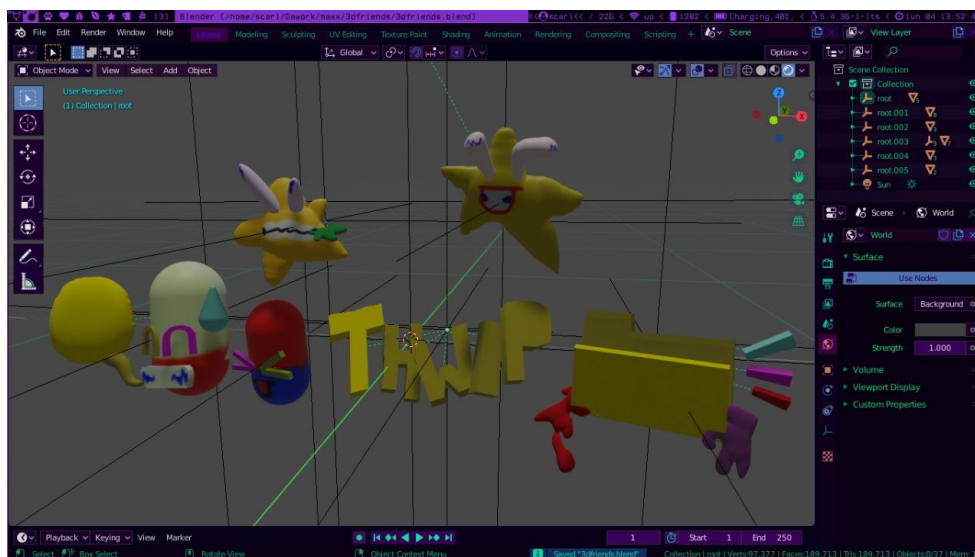


Imagen 44. Screenshot de Blender, coloreado y montaje.

⁹ Por sus siglas en inglés “Collaborative Virtual Enviroments”.

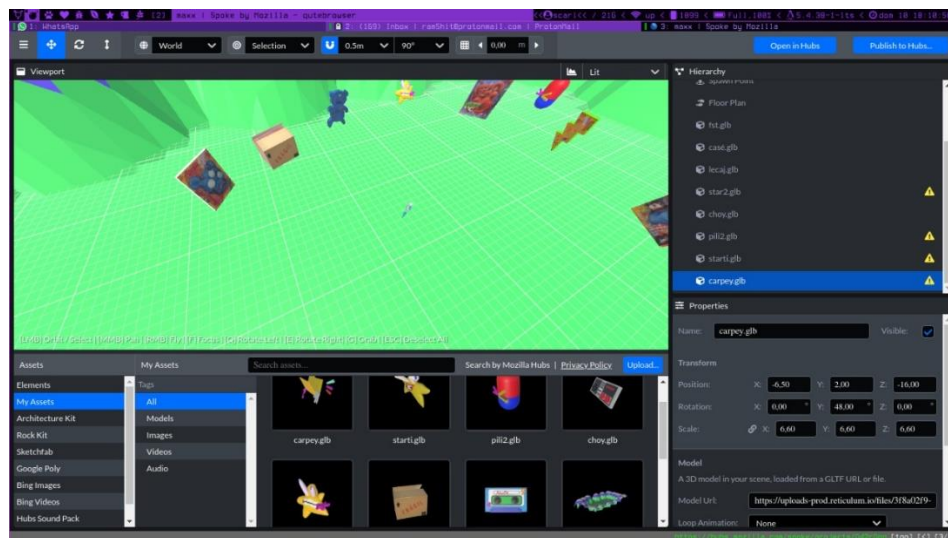


Imagen 45. Screenshot de Spoke. Montaje.

Sobre las características de estas salas encontré varias ventajas tales como su capacidad multiparticipante, la mayoría de estas, por su naturaleza social permite la interacción con otros usuarios, en algunas se limita a unas pocas personas y en otras se pueden soportar eventos masivos, la posibilidad de crear y personalizar tu avatar también es interesante en tanto información subjetiva, cumpliendo un rol importante en la relación sujeto-virtualidad, al permitirle al participante crear una representación de su *yo* que interactúa dentro de un ambiente virtual, es interesante la relación entre el avatar que es uno mismo pero a la vez *otro* y como este se configura de la mutación de la identidad del usuario que se apropia de las estructuras productoras de sentido para producir imágenes virtuales de sí mismo como símbolos y discursos, la interacción en tiempo real con otros participantes (poniendo aparte los problemas de conexión o de la plataforma) aumentan ese carácter inmersivo de la experiencia ya que otros usuarios pueden crear cosas, objetos, decorar, diseñar, nuevos mundos o escenarios o simplemente trasladarse a otros.

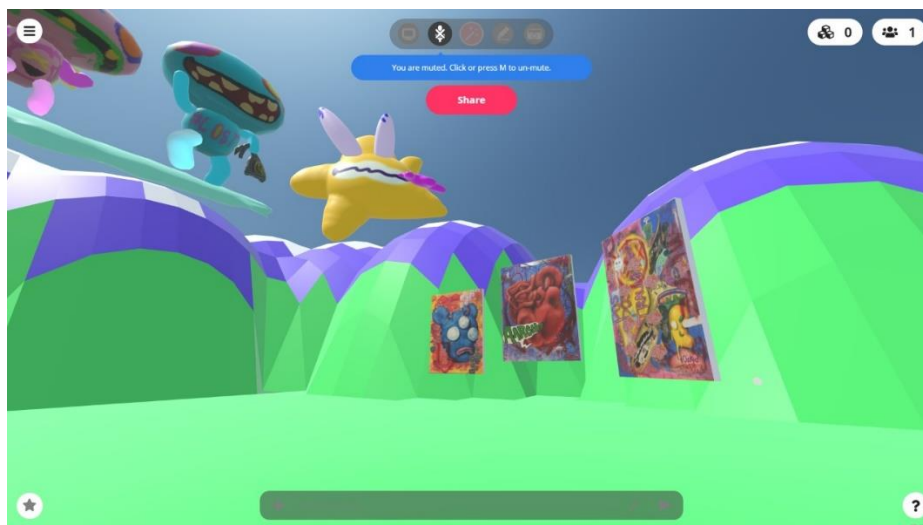


Imagen 46. Screenshot de Hubs, montaje en sala (prueba).

Utilizar una sala virtual para realizar la exposición me permite extralimitarme en aspectos tales como tamaño y calidad de algunas obras, de algunas imágenes. En este sentido algunas de ellas son más apreciables a través de una pantalla porque su génesis estuvo ligada a técnicas más relacionadas con el uso de un software (Photoshop, Paint 3d, CorelDraw X8, Blender, Spoke) y está muy conectado con los conceptos desarrollados, en definitiva, me permite moverme dentro de un microcosmos autónomo.



Imagen 47. Screenshot de Hubs, montaje en sala (prueba).

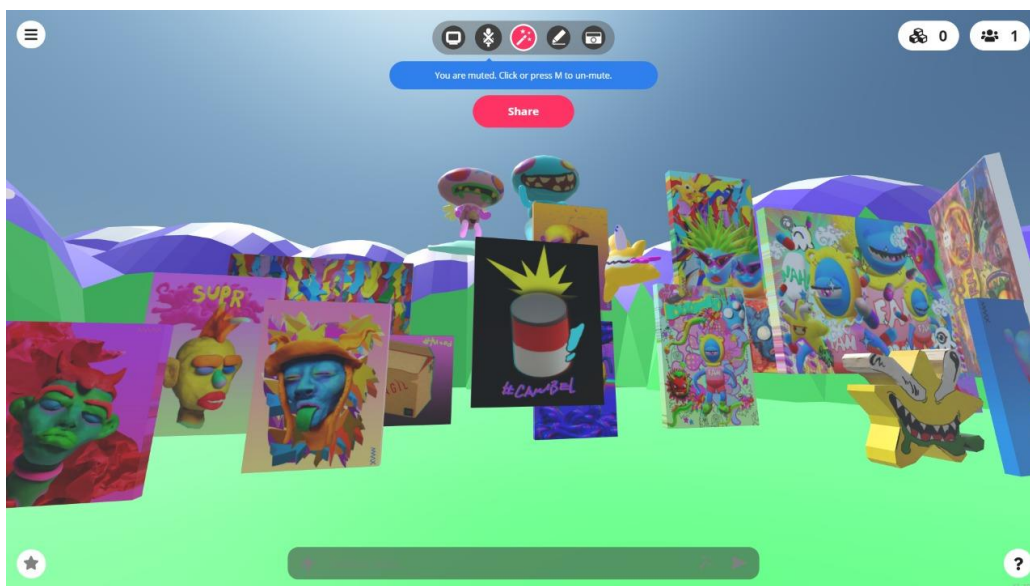


Imagen 48. Screenshot de Hubs, montaje en sala (prueba).

Outro: Kosmos

En una era como la nuestra, de proliferación de imágenes, esta producción intentó abarcar obras que parecían dicotómicas para poner a prueba, para reflejar o como análisis, como crítica, también como duda del mundo que nos rodea y poder encontrar la singularidad de un universo poético y exteriorizar un mundo interno.

Este momento de transición puede seguir metamorfoseándose porque las búsquedas son tantas como las imágenes y por ende expansibles, aún quedan mapas por ampliar. En esta receptividad particular del caos preexistente las estructuras permaneces abiertas en infinitos feedbacks.

Bibliografía:

- B. C. Han. (2015) La salvación de lo bello. Ed. Herder, S.L., Barcelona
- B. Groys. (2014, 2015, 2016) Volverse público. Ed. Caja Negra. Buenos Aires
- B. Groys. (2016) Arte en flujo, Ensayos sobre la evanescencia del presente. Ed. Caja Negra. Buenos Aires
- B. Wallis (2001) Arte después de la modernidad. Ed. Akal, S. A., Madrid
- J. Cohen (1974) Estructura del lenguaje poético. Ed. Gredos. Madrid (1º ed. Fr., 1966)
- F. Jameson (1991) Ensayos sobre el posmodernismo. Ed. Imago Mundi. Buenos Aires
- F. Jameson (1998) El giro cultural. Ed. Manantial. Buenos Aires
- G. Debord. (1967) La sociedad del espectáculo. Ed. Buchet-Chastel. Paris
- H. Dieter Junker. (1971) Miseria de la comunicación visual, La reducción de la estructura estética, un aspecto actual. Ed. Gustavo Gili S.A., Buenos Aires.
- H. Foster (1998) La Posmodernidad. Ed. Kairós, S.A. Barcelona
- J. Baudrillard (1978) Cultura y simulacro. Ed. Kairós. Barcelona
- J. Baudrillard (1995) El crimen perfecto. Ed. Anagrama. Barcelona
- N. Bourriaud (2007) Postproducción. Ed. Adriana Hidalgo. Buenos Aires

W. Benjamin (2003) La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Ed. Ítaca.
México, D. F.

<https://sociologos.com/2012/09/04/zygmunt-bauman-ahora-se-que-el-exceso-de-informacion-es-peor-que-su-escasez/>

https://elpais.com/elpais/2016/02/22/ciencia/1456157540_110635.html

