

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CORDOBA
FACULTAD DE ARTES

TRABAJO FINAL DE GRADO
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES
ORIENTACIÓN: ESCULTURA

FOSILIZACIÓN: ENSAYOS Y RESISTENCIAS

MIJAEL JOFRÉ
ASESORA:
JUDITH MORI



FOSILIZACIÓN: ENSAYOS Y RESISTENCIAS

Trabajo Final de grado
Lic. en Artes Visuales
Orientación: Escultura

Mijael Jofré
Asesora: Judith Mori



Universidad
Nacional
de Córdoba

2020

Agradecimientos

A mi hermana.

A mi madre y padre.

A mis amigos.

A mi asesora.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
ANTECEDENTES	2
ETAPA I: FOSILIZACIÓN	3
(i) Arcilla	3
(ii) Fósiles	4
(iii) Vínculo arcilla – fósiles	4
(iv) Nacer, crecer, reproducirse, morir y permanecer	4
ETAPA II: ENSAYOS	5
(i) Investigación desde la cerámica tradicional	5
(ii) Viraje	7
(iii) Investigación hacia la cerámica contemporánea	7
ETAPA III: RESISTENCIAS	8
(i) Publicación gráfica digital	12
(ii) Video performance	14
(iii) Intervención en espacio público digital	17
MONTAJE	22
REFLEXIONES	25
REFERENCIAS INTERTEXTUALES	26
BIBLIOGRAFÍA	32

INTRODUCCIÓN

“*Nacer, crecer, reproducirse y morir*” reza una de las fórmulas más repetidas por la escolarización para referirse al ciclo vital de los organismos, tanto animales como vegetales. La materia orgánica es concebida, está propensa a mutaciones, es capaz de lograr multiplicarse y está signada por la caducidad. Pero, ¿qué pasaría si consideráramos un estadio más? El *permanecer* sería un estadio en donde la carne se encuentra bajo una nueva configuración estructural más resistente al paso del tiempo. Siguiendo la lógica del modelo propuesto al comienzo del párrafo, un nuevo ciclo podría ser: *nacer, crecer, reproducirse, morir y permanecer*. Ahora bien, si los cuerpos están condenados a perecer, ¿también están condenados a perdurar en el tiempo de una única forma? Podría existir entonces una oportunidad en la que los organismos encuentren otras formas de existir, luego de que la vida concluya.

En este Trabajo Final exploro cómo podrían ocurrir esas otras maneras de perdurabilidad, pero no en organismos vivos, sino en la materialidad de la arcilla, entendiendo el comportamiento de su estructura inorgánica-material, como si fuese del tipo animal o vegetal. Es a partir de las posibilidades que ofrece la producción de cerámica contemporánea que me pregunto hasta dónde se puede llegar con la manipulación de tierras arcillosas, liberado no solo de la necesidad de una permanencia y constancia formal del objeto artístico -como consecuencia de su tratamiento térmico-, sino también del imperativo de una espacialidad concreta en la cual pueda acontecer tal objeto. Todo esto habilita que las producciones puedan habitar espacios virtuales.

Luego de una serie de ensayos preliminares acerca del comportamiento de la arcilla en su tratamiento tradicional, se abre el campo de la exploración material, permitiéndome transitar lenguajes que escapan al escultórico-predecible de la pieza bizcochada y/o esmaltada. Fotografía, video performance e intervención en espacio público digital; aparecen como manifestaciones artísticas que se resisten a presentarse como un objeto cerámico concreto y expuesto en la sala física de museos o galerías. Se trataría de producciones cuyo material arcilloso –comparado con un objeto cerámico tradicional- aparece de manera menos denotada y más connotada (en diferentes grados, según la producción).

ANTECEDENTES

Mi interés por la arcilla comenzó durante 2017, en la cátedra Procesos de producción y análisis I: Escultura, de esta carrera. Fue allí en donde las cualidades plásticas y la versatilidad del material me invitaron a emprender trabajos de insistente investigación. En ese año llevé a cabo la escultura “Realidad aumentada” y al año siguiente, “Polyporus Discosoma”. En ambas producciones, el proceso tuvo dos instancias: (a) teórica-conceptual, en donde busqué información de disciplinas –en principio- extra artísticas (en estos casos, anatomía y botánica), realicé dibujos de estudio del natural o de bibliografía y llevé a cabo bocetos tentativos; (b) práctica-material, en donde me informé acerca de las prácticas existentes que me podrían ayudar a alcanzar mis objetivos, para luego estudiar (con la acción) las posibilidades que me ofrecía la arcilla. Esta forma de trabajar fue la que se replicó a lo largo del desarrollo de este Trabajo Final, debido a la satisfacción que encuentro en el *hacer con* un abordaje trans-disciplinar para lograr que una producción ocurra.



(Arriba) *Realidad aumentada*, 2017. Cerámica con componentes electrónicos.

(Abajo) *Polyporus Discosoma*, 2018. Cerámica.

Todo lo anterior se debe a mi tránsito por una educación técnica, que ha marcado la forma en la que encaro mis producciones artísticas. Al comenzar, tengo la tendencia de abordar las temáticas que me interesan desde una aproximación teórica –con modestia- a las ciencias. Este Trabajo Final está preñado de una persistente curiosidad que se emparenta con el método científico (quizás más con su esencia, que con su rigurosa sucesión de pasos). Una vez que hallé los puntos de interés, trato de encontrar una dimensión poética a los datos duros recopilados, la cual me guiará a lo largo de todo el proceso de investigación. Es por esto que considero importante mencionar la información que me permitió llegar a las primeras aproximaciones del título¹ e intencionalidad de dicho Trabajo Final.

ETAPA I: FOSILIZACIÓN

(i) Arcilla

Es un material cuya principal cualidad mecánica es la de ser plástico, cuando alcanza un determinado punto de hidratación. Ha resultado de gran utilidad para el desarrollo de la humanidad ya que, luego de un tratamiento térmico adecuado, elimina su hidratación molecular y forma sólidos morfológicamente estables, debido a las resistentes redes cristalinas que se forman entre sus átomos.

Investigando acerca de los orígenes de la cerámica² en las prácticas humanas, encuentro que, si bien comenzó a establecerse la producción como tal durante el período Neolítico por la necesidad de guardar excedentes de alimentos y agua en el nuevo estilo de vida sedentario, hallazgos arqueológicos encontraron pequeñas figuras ceremoniales zoomórficas y antropomórficas, realizadas a partir de barro secado al sol o bien ubicado cerca de una fogata, que datan del período Paleolítico.

¿Cómo fue posible que investigadores hubieran conocido el origen de objetos cerámicos manufacturados por nuestra especie? Fue gracias a la *perdurabilidad* del material³ lo que permitió que arqueólogos encontraran producciones cerámicas arcaicas. Pensando en la labor que llevan a cabo los arqueólogos con los restos cerámicos, encontré similitud con la labor de paleontólogos con los restos fosilizados de seres vivos.

1 Inicialmente el nombre sería *Ensayos sobre la fosilización*.

2 Entiéndase en su acepción más primaria y tradicional, como objetos compuestos por materiales minerales-arcillosos que han sido sometidos a altas temperaturas para asegurar su dureza y la cohesión de sus partículas.

3 Perdurabilidad al paso del tiempo, o dicho con un poco más de precisión, a procesos geológicos externos (agua, viento, hielo).

(ii) Fósiles

De manera grosera y general, se deben a procesos de *permineralización*. Luego de morir, los esqueletos son cubiertos por sedimentos como arena y lodo. Los minerales que formaban parte de estos sedimentos (como sílice) fueron disueltos por el agua, lo que permitió que penetraran en las cavidades de los huesos. Al evaporarse el agua, los minerales precipitaron en los huecos del tejido esponjoso óseo y los endurecieron, permitiendo así su preservación en el tiempo.

(iii) Vínculo arcilla-fósiles

Si bien puedo mencionar cómo ambos tienen su origen en procesos de sedimentación geológica o cómo estos restos prehistóricos pueden ser descubiertos de manera similar por investigadores, me valgo de la capacidad de perdurabilidad para hacer esta relación poética. Si a partir de determinados procesos de deshidratación –térmicos o de permineralización-, los seres vivos devienen en fósiles y la arcilla deviene en cerámica, podría decir (con ciertas licencias disciplinares) que entiendo a la arcilla como un ser vivo.

(iv) nacer, crecer, reproducirse, morir y permanecer

Científicas y científicos utilizan el modelo del ciclo biológico para poder comprender los mecanismos de conservación de las diferentes especies que habitan en el planeta, comprendiendo así las muchas capas de complejidad de los organismos y sus mundos. Si bien existen tantos tipos de ciclos como especies, en función de las particulares que adoptan para asegurar su supervivencia, todos comparten en común las etapas de *nacer, crecer, reproducirse y morir*. Ahora bien, si desplazamos el interés del comportamiento de los organismos hacia lo que acontece en la materialidad de sus cuerpos, se pueden pensar en una etapa más que permita la constancia de algunas de sus formas, en lugar de descomponerse hasta niveles moleculares. El *permanecer* es el estadio -posterior a la muerte- en donde la materia se encuentra bajo una nueva configuración estructural más resistente al paso del tiempo y es donde se ubican los fósiles luego de que los restos orgánicos atraviesan procesos de permineralización. Continuando con lo propuesto en el punto anterior (iii), se puede decir que, si la cerámica es como la fosilización de la arcilla, entonces la arcilla puede *permanecer* en el tiempo gracias a su nueva configuración como material cerámico.

Si se retoman las ideas de (a) la cerámica como práctica productiva humana en tanto tratamiento térmico deliberado de la arcilla y (b) la cerámica como estado capaz de permanecer en el tiempo por su nueva estructura, la cerámica es una transformación de la arcilla en un material perdurable por acción deliberada de una persona.

ETAPA II: ENSAYOS

(i) Investigación desde la Cerámica tradicional

Teniendo la relación cerámica tradicional-fósiles como norte, continué el desarrollo de este proceso. Entiendo a los *ensayos* como los diversos procedimientos que puedo llevar a cabo para transformar un volumen arcilloso en una pieza definitiva. Decidí concentrarme en pruebas cuyo devenir sean piezas cerámicas concretas (de morfología constante), a partir de la probabilidad de conseguir diferentes comportamientos de la arcilla, al variar su nivel de hidratación. Estirar planchas de arcilla hasta un grosor de unos pocos milímetros [a], incluir bizcocho cerámico en diferentes formatos a la pasta antes de ser cocinada⁴ [b], forrar con planchas de arcilla objetos orgánicos que serán calcinados en el horno [c], aplicar múltiples capas de engobes de diferentes colores o bien aplicar los óxidos directamente a las piezas antes de cocinar [d], hidratar lo suficiente la pasta hasta lograr una consistencia cremosa susceptible de ser manipulada [e], trabajar con tres pastas comerciales diferentes (arcilla blanca, arcilla roja y arcilla marrón) y por último, realizar tratamientos superficiales a piezas bizcochadas tales como: coloración con pigmentos vegetales (clorofila de acelga, antocianinas de repollo y cebolla morada, betanina de remolacha, melanoidinas del café) [f], coloración con acuarelas, témperas, lacas, crayones; e incluso llevar a cabo una cristalización no controlada de sulfato de cobre pentahidratado [g]. Fue en todos estos experimentos que logré un gran crecimiento en mis saberes acerca del comportamiento de la arcilla.

4 Siguiendo la lógica del *chamote*, en tanto material bizcochado que se agrega a las pastas arcillosas y que puede ser horneado indefinida cantidad de veces. Sin embargo, en lugar de agregarlo a la pasta por su funcionalidad de conferir resistencia y reducir el encogimiento, lo dispuse en el volumen arcilloso de forma tal que pueda aprovechar las apariencias generadas.



Algunas piezas resultantes de las experimentaciones mencionadas en el párrafo anterior, con sus respectivas referencias [a,b,c,d,e,f,g]



Conjunto de todas las piezas que ensayaron las posibilidades dentro de la cerámica tradicional

(ii) Viraje

A estos conocimientos adquiridos empíricamente los acompaña el surgimiento de un cuestionamiento: ¿En verdad me interesa continuar investigando las posibilidades materiales de la arcilla, en clave de cerámica tradicional? ¿Qué más puedo ofrecer a las indagaciones que se han venido realizando, desde hace cientos de años, respecto de piezas arcillosas pensadas para ser posteriormente cocinadas? Lejos de detenerme en encontrar respuestas a lo planteado, se produjo una reproducción (multiplicación) de preguntas hacia la matriz de este Trabajo Final.

Pensando en la cerámica tradicional, si la manipulación de la arcilla se halla ampliamente limitada por las condiciones en las que recibirá su tratamiento térmico ¿Qué ocurriría al eliminar de la ecuación, la imperiosa necesidad de transformar químicamente la arcilla para continuar con su habitual condición de *perdurabilidad*? ¿Qué pasaría entonces si la arcilla no tuviese que convertirse privativamente en cerámica? ¿Qué pasaría si la arcilla encontrase otras formas de existir, independientemente de la constancia tangible de su materialidad post-cocción? Ya no estando limitado por: las dimensiones de un horno, sus atmósferas oxidantes/reductoras, un deshidratado parcial⁵ antes de llevar al horno, la vulnerabilidad de las piezas sin tratamiento térmico, la necesidad de un correcto amasado de la pasta para eliminar burbujas de aire, e incluso las imprevisibilidades que pueden acontecer durante la cocción; el material ha logrado una liberación de las expectativas que se tienen con respecto a su comportamiento o devenir en cerámica. Todo esto me permitió la posibilidad de desarrollar nuevas estrategias al momento de manipular las tierras arcillosas, lo que generó un viraje fundamental en este Trabajo Final.

(iii) Investigación hacia la Cerámica contemporánea

Definí que mis intereses respecto a la arcilla no se correspondían con procedimientos habituales, esto es, abandoné la idea de la producción cerámica tradicional como foco de investigación para habilitar un potencial cuestionamiento a la expectativa sostenida de que un objeto arcilloso-artístico tienda a la perdurabilidad, llegando así a la noción de cerámica contemporánea⁶. Con todo esto, aparece la segunda parte del título del presente Trabajo Final. La *resistencia a la fosilización* puede hallarse en el uso poco convencional del material: el pensar las posibilidades del deterioro, la alteración de las formas debido a diversas fuerzas (tanto internas como externas) y la apropiación de la fragilidad que tanto suele preocupar al ceramista tradicional. Exploro diferentes manifestaciones no-obligadas a una morfología estática, definida y tangible.

5 O deshidratación física (no química), en la cual el barro se endurece por la eliminación de la humedad que fue incorporada para manipular correctamente la arcilla, y que se encuentra retenida entre las partículas (no moléculas). Es fundamental que se produzca antes de llevar las piezas al horno, para evitar que la eliminación de esta humedad se produzca con violencia –debido a las altas temperaturas- y dañe el cuerpo arcilloso.

6 Definida por la artista inglesa Sarah E. C. Gee como una expresión estética que utiliza la cerámica como núcleo, pero no necesariamente toma este material de manera privativa.

ETAPA III: RESISTENCIAS

Si bien es ampliamente conocida la larga y compleja historia del rol de la arcilla en el desarrollo de la humanidad, artistas contemporáneos están viendo esto como un espacio de oportunidades para la exploración de ideas acerca de la vulnerabilidad, fragilidad o el deseo de 'dejar una marca'; incluso si eso significa destruir el objeto mismo. [...] El dominio del discurso popular de 'La Cerámica' aún se centra en las prácticas artesanales tradicionales. (Cooper, 2009, como se citó en Gee, 2016)⁷.

Explorando lenguajes menos frecuentes al campo de la cerámica tradicional, tales como fotomontaje y video performance, pretendo desfamiliarme de las expectativas de comportamiento de la arcilla. Según José Luis Brea⁸, estas expectativas no serían privativas de la cerámica, sino de los objetos artísticos tradicionales –vinculados a la idea de imagen (esto es: cuadro, grabado, dibujo, bajorrelieve, escultura)-, que fueron creados en el contexto de una historicidad y una tradición cultural específica; pero que también están vinculados a condiciones técnicas de producción que determinan los potenciales simbólicos. A esta clase de objetos artísticos los llamó *imagen-materia* y prometen tres cosas:

a) *promesa de permanencia, de eternidad, o al menos de duración al paso del tiempo*: como una extensión del furioso acto humano de rebeldía contra un destino de muerte. Por supuesto es sabido que, como materia, está sujeta a deterioro, erosión o desgaste; pero es susceptible de ser conservada o restaurada para que la imagen no se vea afectada.

b) *promesa de memoria*: actúan como dispositivos capaces de congelar el tiempo, retener lo ocurrido para que pueda ser de nuevo recuperado –de manera idéntica- siguiendo la lógica conmemorativa del monumento.

c) *promesa de singularidad*: estos objetos son tan ajenos al mundo de la seriación por su –histórica- producción dificultosa, limitada, artesanal y casi imposible de mecanizar.

⁷ Gee, Sarah E. *An exploration of impermanence in contemporary ceramic art practice [Una exploración de la impermanencia en la práctica cerámica contemporánea]*. Tesis doctoral en Filosofía - University of Sunderland, Reino Unido, 2016 [p. 11].

⁸ Brea, José Luis. *Las tres eras de la imagen: imagen-materia, film, e-image*. Madrid, 2010. [pp. 7-39]

La intención es habitar un mundo en donde prime lo amorfo⁹, dinámico, efímero e incluso intangible, por sobre el *status quo* de un volumen cerámico que fue configurado para ser único y *permanecer* inalterable al paso del tiempo. No es mi objetivo desarrollar un proceso de investigación que proclame una actitud iconoclasta, esto es, la abolición del objeto cerámico tradicional; sino que aspiro a presentar otras posibilidades de accionar la arcilla, en las cuales el cuerpo no solo trabaje el material, sino que “performe con el material¹⁰” y trastoque -en mayor o menor grado- las promesas mencionadas.

Esta investigación se dirige a estudiar -en clave experimental¹¹- cómo podría situarse el material en las producciones, de modo tal que se genere una dinámica de reformulaciones al interior de la cerámica tradicional y sus expectativas. Usar y presentar la arcilla de modos inesperados nos puede permitir vivenciar experiencias que estimulen otras formas de entender el mundo. En palabras de Javier Maderuelo⁴:

Cuestionar las imágenes estereotipadas es deconstruir las representaciones típicas, llamar la atención sobre algunas de esas representaciones [...]. En la ampliación de las visiones que se tienen sobre los comportamientos, habría una posibilidad de escapar de las convenciones establecidas y las codificaciones impuestas¹².

Todos estos “modos inesperados” de presentar la materialidad de la arcilla que exploro dentro de este Trabajo Final, han sido atravesados fuertemente por un contexto particular que nos afectó como comunidad global desde marzo de 2020: la pandemia a causa del virus SARS-CoV-2. Esta coyuntura obligó a los gobiernos a suspender diferentes actividades que implican socialización presencial, por cuestiones de índole sanitaria. De esta manera, galerías/museos de arte se encontraron inhabilitados para recibir público en sus instalaciones. El hecho de no poder dar circulación a la producción en la manera tradicional (esto es, una muestra concreta en algún espacio físico), me invitó a repensar el formato que pueden adquirir mis producciones, de acuerdo al particular momento que transitamos durante esta pandemia, en tanto preponderancia de la dimensión telemática en nuestra cotidianidad.

9 Entiéndase *amorfismo* como cualidad de algo cuya forma no es determinada; diferente a la *deformidad*, cualidad de algo cuya forma no se corresponde adecuadamente con lo que debería ser.

10 Me permito esta licencia de la gramática española al conjugar el verbo inglés *to perform*, debido a que los equivalentes ofrecidos por el diccionario RAE atienden solo al campo de la utilidad (*rendimiento*) o de las artes escénicas (*espectáculo, representación teatral*); sin considerar la dimensión posmoderna del arte en tanto expresión artística que involucra el cuerpo en un contexto específico.

11 El carácter experimental del arte posibilita desplegar una serie de operaciones sobre materiales e ideas, cuyo fin es la manipulación y el ejercicio tendiente al descubrimiento de nuevas posibilidades, nuevas experiencias formales y conceptuales. Explorar posibilidades implica trazar recorridos propios y evitar los caminos prefijados.

12 Maderuelo, Javier. *Medio siglo de arte: últimas tendencias 1955 -2005*. Madrid, 2006 [p. 134]

Las dinámicas sociales que eran parte de costumbres y rutinas pre-pandemia, debieron ser rápidamente reformuladas para disminuir al máximo el contacto estrecho entre individuos. Si bien el proceso de virtualización¹³ no es un fenómeno que haya emergido debido a esta situación sanitaria puntual, los entornos virtuales han cobrado una intensificación histórica en la forma de vincularnos con otras personas. La adaptación a este viraje —estrepitosamente exacerbado a la virtualidad, en orden de mantener a flote las formas que hemos venido desarrollando para vincularnos, ha generado grandes cambios actitudinales, creativos y de pensamiento.

La producción artística virtual, diferenciada de una producción tradicional de objetos artísticos tangibles y de límites definidos, habitualmente conlleva a reflexionar acerca de su dimensión de (ir)realidad. Lo primero que convendría hacer es detectar el habitual enfrentamiento del dualismo platónico entre *ser* y *apariencia*, siendo esta última de valor secundario respecto a la realidad¹⁴. El carácter virtual de lo estético¹⁵ de ninguna manera es el enemigo de la verdad (en términos de existencia tangible). Gadamer¹⁶ considera que la realidad también es eso que lo virtual construye, “un incremento del ser” de la propia realidad, un enriquecimiento potencial; considerando de esta manera a la virtualidad estética como acontecimiento ontológico por (a) tener que ver con el “ser” y (b) por su cualidad de “poder-ser”. Esta perspectiva gadameriana destaca el poder crítico de la virtualidad estética, en el sentido de que quizás la realidad nos resulta insuficiente y por ello debemos explorar nuevos horizontes que la trasciendan. Habiendo superado la contraposición realidad-apariencia, se podrá superar también la desacreditación de otros modos de conocimiento (como el estético, en este caso), soterrados frecuentemente por el dominio insistente del modelo de conocimiento científico-natural¹⁷.

13 Entendido -de manera general- como un conjunto de comportamientos propiciados por tecnologías de la comunicación, en el cual los individuos acceden remotamente a servicios e infraestructuras. Este fenómeno no afecta solamente a la información intercambiada, sino también al ejercicio de la inteligencia, a los cuerpos, al establecimiento de marcos colectivos de sensibilidades.

14 No es casual que, en el mito de la caverna de Platón, la virtualidad de las sombras impediría a las personas conocer la verdadera realidad.

15 Ciertamente no todo lo virtual es estético, pero lo estético sí que tiene que ver esencialmente con lo virtual.

16 Gadamer, Hans G. *Verdad y método. Vol. I*. Sígueme, Salamanca, 1977.

17 Gutiérrez Pozo, Antonio. *Virtualidad, estética y realidad*. Universidad de Sevilla, Sevilla, 2005.

A partir de la etimología de *virtual* (del latín medieval *virtus*: fuerza, potencia), se puede comprender que es todo aquello efectivamente existente, no en acto, sino en potencia. Es una existencia fecunda que favorece procesos de creación; expande horizontes definidos de las cosas en la dimensión real. La virtualización no se trata de un proceso de desrealización (desaparición) o desmaterialización, sino una mutación de identidad, una heterogénesis de lo humano. En lugar de definirse principalmente por su capacidad de ser una “solución” (realidad), la virtualidad encuentra así su consistencia esencial en un campo problemático, cuyo funcionamiento ocurre de manera deslocalizada, desincronizada y colectivizada. Sabiendo esto, podemos concentrarnos en las tendencias más positivas que ofrecen los entornos telemáticos: recreación de (otros) vínculos sociales con mejor valoración de singularidades, enriquecimiento de las vidas individuales, estimulación de la inteligencia colectiva e invención de formas de cooperación abierta para resolver problemáticas que la humanidad en conjunto debe afrontar¹⁸.

Entonces ¿por qué no permitir que mis producciones se empapen de este contexto y aprovechar las posibilidades de experimentación que trae aparejado el hecho de transitar territorios de creación/circulación virtual, aún no explorados por mí? Entendiendo que la digitalización introduce posibilidades inéditas de creación, manipulación y transformación de realidades nuevas o preexistentes¹⁹, decidí aprovechar el potencial productivo otorgado por softwares y el internet para cuestionar un poco más las expectativas de la cerámica tradicional.

La producción de *Fosilización: ensayos y resistencias* está integrada por tres experiencias estéticas²⁰. Considero importante denominar a estas tres de tal manera, ya que habilita un corrimiento de la obra de arte-consumada y exhibida- (en este caso, el objeto cerámico tradicional) para poder pensar a una producción artística como cualquier hecho intencionado que tenga la posibilidad de animar el interés de una persona y le proporcione goce²¹. A su vez, también se acentúa dicho corrimiento al desarrollar estas experiencias en la virtualidad, contribuyendo a la disolución de la materia tangible, no como un acto de negación de la corporeidad, sino como una aspiración a repensar, redefinir y recontextualizar los lenguajes artísticos tradicionales.

18 *Op. Cit.* Lévy

19 Reche, Andrés Alejandro. *Materializar lo desmaterializado*. Trabajo Final de Licenciatura en Pintura - Universidad Nacional de Córdoba, Córdoba, 2014.

20 Guio Aguilar, Esteban. *Del arte a la experiencia estética: interpretación y efectos cognitivos en la función estética*. Tesis del Doctorado en Filosofía – Universidad Nacional de La Plata, Buenos Aires, 2015.

21 Lo que sucede en la recepción de una manifestación estética es una nueva experiencia que soluciona –posiblemente de forma transitoria- la falta de sentido para un hecho nuevo. El goce estético ya no es (únicamente) la fruición al contemplar la bella obra de arte, sino que se produce desde la resolución de sentido para un hecho dado, a partir de un movimiento que integra el material de la experiencia personal con las cualidades sensibles de la producción artística.

(i) Publicación gráfica digital

Plástico

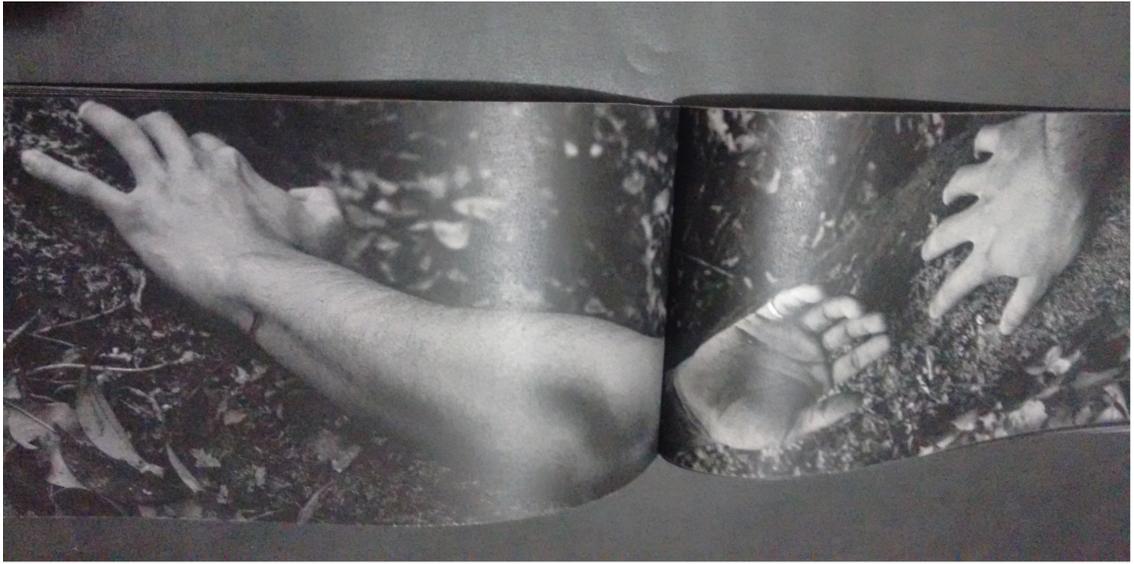
Esta producción comenzó aplicando diferentes volúmenes arcillosos sobre el cuerpo de un modelo, a partir de las posibilidades que me ofrece el trabajo con diferentes grados de hidratación. Posteriormente, el modelo es fotografiado para luego contar con un material en bruto para seguir trabajando desde la edición y manipulación. Considerando las posibilidades de los programas informáticos de edición de imágenes para producir deformaciones en las fotografías, aplico un tratamiento a los mapas de bits, como si de cuerpos arcillosos se tratase. Es la “plasticidad” de las configuraciones de píxeles lo que me permite investigar las diferentes posibilidades de crear nuevas imágenes, a partir de alteraciones. De estos datos es que se desprende el título de la propuesta: *Plástico*.

El producto final es una serie de imágenes en donde la arcilla dialoga con la carne, apareciendo de maneras que desisten de mostrar al objeto cerámico tradicional y permitiendo visualizar otra forma de *permanecer*. En lugar de requerir un tratamiento térmico para asegurar su constancia formal en el tiempo, fueron (a) procesos fotosensibles/digitales de la cámara y (b) procesos algorítmicos de codificación informática los que lograron tal constancia, ya que las imágenes forman parte de una publicación virtual siguiendo la lógica del fanzine²².

Desde que conocí este tipo de publicación en el Seminario Electivo de Gráfica Experimental de esta carrera, entendí al fanzine como producción gráfica-editorial alternativa que conlleva prácticas de cuestionamiento de reglas y principios (rígidos y autoritarios) básicos de un diseño académico, para permitirse crear identidades gráficas híbridas, explorar e incluso apropiarse de lo considerado desequilibrado, el “ruido gráfico”, la “suciedad visual” y el no-diseño²³. Elegí este tipo de publicación para materializar y cohesionar las imágenes producidas, ya que su carácter experimental se encuentra íntimamente relacionado con la esencia del proceso de investigación de este Trabajo Final.

22 *Fanzine* es un término acuñado a partir de la contracción de palabras *fanatic* y *magazine*, concebido en 1941, casi una década después del nacimiento de revistas impresas en Estados Unidos. Se caracteriza por ser una publicación independiente que resulta de la combinación de diferentes géneros de producción artística, en la cual el editor (o editores) se encarga de todo el proceso de producción, desde la concepción de la idea hasta la recolección/producción de información, diagramación, composición, ilustración, montaje, compaginación, divulgación, distribución y venta.

23 Paiva Mucunã, Rayza. *A segunda edição do fanzine foi à feira [La segunda edición del fanzine “Foi à Feira”]*. Proyecto de graduación en Diseño Industrial - Comunicación Visual de la Universidade Federal Do Espírito Santo, Vitória, 2013.



(Arriba) fotografía de la publicación impresa “*Te quiero, loco*” (2018).
(Abajo) fotografías que formaron parte de la compaginación.

El montaje de la arcilla en el cuerpo, el fragmento o encuadre seleccionado para fotografiar, la edición y la compaginación; provoca que la morfología identitaria del cuerpo humano sea desprovisto de fronteras y entidad; logrando que los márgenes de la materia viva se desdibujen y se vuelvan a configurar de otras maneras. La producción de imágenes es el resultado de aplicar el artificio (en la pose, en lo que atavía al cuerpo, en la obturación, en la edición) a los dos cuerpos: al de carne y al de arcilla. En estas imágenes ocurre una retroalimentación, ya que tanto arcilla como humano, modifican sus estatus particulares en una imagen que detiene y condensa un conjunto de acciones con cierto grado de resistencia a la promesa de singularidad, al saber que la publicación virtual podría fácilmente reproducirse *ad infinitum*.



(Izquierda) portada de la publicación virtual.
 (Derecha) fragmentos a doble página del interior de la publicación.

(ii) Video performance²⁴
Vertiso I/Molisol

Realicé un video con una relación semántica entre performances, llevadas a cabo en dos sitios naturales de Argentina con un clima marcadamente diferente. El contraste entre el clima árido-desértico de San Juan (donde residí mis primeros 18 años) y el subtropical húmedo de Córdoba (donde resido desde hace 6 años) se puede evidenciar en la hidratación –habitual– que presentan sus tierras a la intemperie, sin olvidar que las disímiles composiciones minerales están directamente relacionadas con la capacidad de formar barros plásticos al hidratarse.

²⁴ Video performance es una modalidad artística que combina dos medios: el video (a) como medio audiovisual bajo una concepción de creación y el cuerpo (b) como soporte para la reflexión sobre la identidad y el arte. El videoarte (a) entiende al video como material plástico para la experimentación formal y la profundización en las características creativas del medio electrónico. Por otro lado, la performance (b) se caracteriza por tener como material la presencia (en directo o de forma mediada) del cuerpo del artista y su conexión con el tiempo, el espacio y el público/elementos; todo esto para lograr integrar/interpretar el mundo perceptible y generar una manifestación al respecto.

Luego de haber realizado viajes/expediciones en dichas provincias, pude encontrar –mediante análisis cualitativos sencillos- tierras arcillosas con las cuales poder trabajar²⁵. Así, en Córdoba hallé tierras superficiales con nivel bajo de arcilla, pero lo suficientemente desprovisto de arena como para poder crear una pasta (algo) plástica al incorporar agua; mientras que en San Juan hallé barros secados por el sol que crean particulares “tejos²⁶”, polígonos irregulares y de gran dureza, debido al alto índice de arcilla en el suelo. Trabajar en un espacio diferente al taller, implicó otra clase de aproximación de mi cuerpo al material; como así también, las herramientas y los procedimientos se vieron afectados por las condiciones del medio natural en el que me hallaba.



Fotografías de los viajes de expedición/reconocimiento de territorios y sus suelos, en Córdoba (izquierda) y San Juan (derecha).

En las dos locaciones, aparece el cuerpo ejerciendo una manipulación extraña o poco habitual a las tierras arcillosas, prestando atención a la materialidad manifiesta en los suelos particulares de cada región. Lo recopilado en ambas performances es editado como un solo video, en formato de *PiP*²⁷, para activar diálogos entre territorios/tierras arcillosas/climas/experimentaciones/acciones corporales disímiles.

25 Las tierras de San Juan tienen tendencia a ser suelos vertisoles, es decir, compuestos por arcillas que se expanden al ser hidratadas y se contraen mucho al secarse; mientras que las de Córdoba tienen una tendencia más bien a ser suelos molisoles, ricos en materia orgánica y areniscas (según la clasificación *Soil taxonomy creada por el United States Department of Agriculture*). A partir de estos datos es que se titula la propuesta como *Vertisol/Molisol*.

26 Término acuñado por los habitantes de la zona.

27 *Picture-in-Picture* o *PiP* es una forma de mostrar contenido audiovisual, en la que un canal es mostrado en la pantalla principal (designada así por su mayor tamaño o aparición temprana), mientras que otro canal aparece -en simultáneo- como una ventana de menor tamaño.

Encontré a la video-performance como un medio que me permite adjudicar sentido más allá del hecho de la acción en el espacio. La posibilidad de edición puede volver disponible algo que no lo está en el plano ordinario. En el video, el/la performer establece relaciones directas con objetos (en este caso, tierras arcillosas), espacio, tiempo y su propio cuerpo, las cuales serán luego re-formuladas o re-enunciadas para crear un discurso que no es el del documento o el archivo de performance²⁸. La narración creada a partir de la edición, habilita un formato no-tangible en el que puede *perdurar* la arcilla y las acciones efímeras de las exploraciones performativas en un espacio remoto o lejano al sitio expositivo.

En lugar de comportarse como una pieza de arcilla cocida (la imagen-materia), eficiente testigo del pasado que invoca la tradicional *promesa de duración*; el video ocurre en un *presente continuo*, ocupando momentáneamente un “espacio desubicado” (la pantalla) y prometiendo lo contrario: la impermanencia y la pasajericidad. Además, su gran facilidad para ser reproducida en otros medios electrónicos, hace que esta imagen electrónica sea pensada desde su ontología clónica, innumeral, reproducible sin gasto añadido, para la que no existen los singulares y que solo está limitada por condiciones técnicas del soporte o reglamentaciones legales/mercantiles.



Frames capturados de la video performance

28 Valero Montalván, Virgilio Antonio. *Video performance: arte poderosamente expresivo*. En Revista de investigación y pedagogía del arte, N°2, Cuenca, 2017.

(iii) Intervención en espacio público digital²⁹ **(AR) cilla**

Inicialmente el Trabajo Final incluía una instalación de sitio específico que habría sido montada en la sala de exposición, consistente en grandes volúmenes de arcilla ubicados en el espacio, de forma tal que las personas participantes pudieran atravesarlos e interactuar. Sin embargo, debido a la necesidad de adaptarse al nuevo formato virtual de presentación, desarrollé otra propuesta que involucra las intenciones axiales de aquella instalación primitiva: grandes cantidades de arcilla en el espacio y la participación del público asistente. Para tal fin, realizo fotomontajes de arcilla sobre fotografías del Museo Emilio Caraffa (Córdoba), tomadas de sus redes sociales públicas³⁰. En la virtualidad se produce constantemente un tráfico de datos, en donde la información es extraída de su contexto original para ser apropiada, manipulada y resignificada, generando pensamientos acerca de los límites entre lo privado y lo público³¹.

Resolví utilizar fotografías del Museo Emilio Caraffa como sustrato para los subsecuentes fotomontajes, pero no alentado por una crítica de corte duchampiana al discurso institucional, en vistas de socavar su prestigio y burlar la autoridad que representa. Simplemente me sentí atraído por intervenir los registros digitales de sus espacios expositivos. Así y todo, más allá de mis intenciones iniciales, esta intervención del espacio físico digitalizado del museo sin su permiso expreso (aquí se puede apreciar la influencia de su “autoridad” como Institución), no está libre de reflexiones acerca de las problemáticas de los medios virtuales de comunicación al servicio de la cultura visual; de las cuales no me encargaré en este Trabajo Final.

Las ideas generales que forman parte del concepto de instalación son: la necesidad de algún espacio para acontecer, un cierto grado de efimeridad y personas espectadoras/participantes con actitud activa. Teniendo en cuenta que (a) *algún espacio puede ser cualquier espacio* y (b) el desplazamiento de ciertos aspectos de la vida cotidiana física a su extensión virtual, provocado (o acelerado) por las medidas sanitarias en una pandemia global; consideré al espacio en la virtualidad de Instagram³², como el lugar en donde puede desarrollarse esta propuesta.

29 Si bien me referiré a esta experiencia estética como tal por motivos prácticos, es importante aclarar que se trataría más bien de un espacio semi-público, pues solo pueden acceder a tal espacio aquellas personas que cuenten con los medios necesarios.

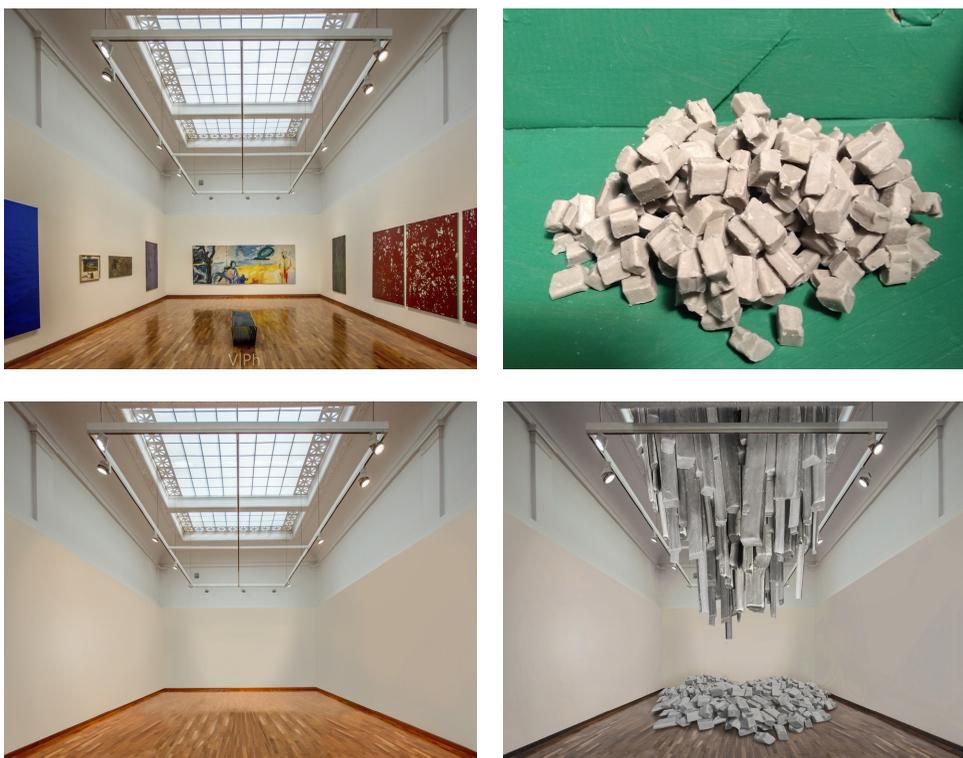
30 Según el servicio de ayuda de Facebook: “*la información que una cuenta comparte con la configuración de privacidad Pública, puede ser vista por todos, incluyendo a personas que no te siguen, que no están en Facebook o que usan otros medios y sitios web*”. Sin caer en disquisiciones acerca de lo que resulta privado o público en las redes sociales, decidí sustituir el “*vista por todos*” a “*utilizada por todos*”, para poder apropiarme del material fotográfico con mayor libertad.

31 Cañete, Melisa G. *Imágenes de otros*. Trabajo Final de Licenciatura en Grabado – Universidad Nacional de Córdoba, Córdoba, 2019.

32 Red social de gran popularidad cuya función principal es poder compartir fotografías y videos con otros usuarios. Esto hace que el contenido que circula en su dominio sea eminentemente visual.

Además, podría aprovecharse la potencial interacción con usuarios, facilitada por la interfaz de dicho sitio web para cualquier cuenta de tipo “pública”. Este último término no resulta ser un dato menor, ya que el ciberespacio actualmente se ha convertido en una verdadera alternativa (no queriendo significar sustituto o mejora) del espacio público físico, entendido como aquel espacio de comunicación comunitaria en el que se asumen identidades y compromisos³³.

Con respecto a los fotomontajes de arcilla en las fotografías de los espacios, decidí aprovechar una de las más grandes ventajas que tiene la creación virtual: la posibilidad de configurar situaciones simuladas, que no necesariamente tengan que corresponderse con la realidad concreta. Esto se tradujo en cuerpos de arcilla, cuyas morfologías fueron recuperadas de las investigaciones realizadas en etapas más tempranas del Trabajo Final (esto es, experimentación en los tratamientos de arcilla para lograr piezas de cerámica tradicional). Todos estos volúmenes se encuentran invadiendo el espacio de la sala. Son conjuntos modulares que se multiplican y se ubican de maneras que no podrían ocurrir fácticamente, bien sea por cuestiones de índole físicas (como la gravedad) o por cuestiones institucionales (como la imposibilidad de modificar la arquitectura patrimonial del museo).



(Arriba) material bruto para los fotomontajes: fotografía de una sala del museo Caraffa -tomada de su Facebook- y fotografía de volúmenes de arcilla. (Abajo) edición digital: sala vacía y sala con imágenes de arcilla fotomontadas.

33 Rodríguez, Miguel A. *Mesmedades nebulosas: virtualidades en contexto*. Trabajo Final de especialización – Universidad Nacional de Córdoba, Córdoba, 2017.

La propuesta consistió en crear una cuenta de Instagram de una galería de arte virtual ficticia para poder promocionar la inauguración de una muestra interactiva, también ficticia. Inventé noticias y artistas con un notable recorrido en el campo artístico. El motivo de todo este desarrollo ficcional para sociabilizar investigaciones de producción digital en fotomontaje y realidad aumentada, es el de entender a la realidad como si estuviese dotada de plasticidad, de forma tal que pueda manipularla “a la manera” de la arcilla y crear escenarios a mi gusto. Luego de que el evento fue anunciado, compartí los fotomontajes de volúmenes de arcilla sobre fotografías del Museo Caraffa y habilité filtros de realidad aumentada para aquellas personas que estuviesen interesadas en ser parte de la experiencia estética.

Fotomontajes y filtros de realidad virtual implican la creación de una (otra) realidad, que tiene como sustrato aquella que es concreta/tangible, pero que no está atada a sus leyes de espacio-tiempo. Así pueden aparecer volúmenes arcillosos flotando en una sala del museo o sobre la cara de una persona. Si bien ambas operaciones creativas erradican la dicotomía realidad/irrealidad para dar lugar a una otra organización de “lo real”, en comparación con el fotomontaje, la realidad virtual permite a las personas llevar a cabo acciones, desarrollar experiencias más inmersivas, entablar relaciones, (re)construir identidades. Y es que la realidad virtual es un instrumento de amplificación de la percepción humana a partir de la experiencia de estar en un lugar que es un mundo virtual que no pertenece a la cotidianeidad tangible. La síntesis de modelos o simulaciones de personas mediante determinados dispositivos tecnológicos, permiten crear la ilusión o sensación de estar dentro de un escenario construido por operaciones algorítmicas³⁴.

Dado que la forma abreviada para referirse internacionalmente a las tecnologías de realidad aumentada es “AR”, decidí nombrar a esta experiencia estética como (AR)cilla, teniendo en cuenta que se denomina realidad aumentada a la visualización en tiempo real de parte del mundo concreto-tangible, con información gráfica añadida a través de dispositivos tecnológicos.

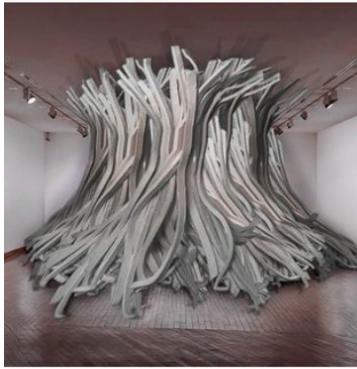
34 Tirado Serrano, Francisco J. *La virtualización de la sociedad*. Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona, 2005.



Las tres posibles variantes de realidad aumentada (AR) que se pueden probar en el filtro de Instagram.

El conjunto de todas estas acciones que ocurrirán dentro del espacio (semi) público de una cuenta de Instagram, son parte de una intervención³⁵. La condición de ser manifestaciones estéticas no destinadas a perdurar (carácter efímero) no solo resulta ser un punto en común para mi investigación desde la cerámica contemporánea, sino que también está en sintonía con las dinámicas que pueden acontecer en el mundo de internet (un dominio web puede desaparecer en cualquier momento, sin dar ninguna explicación). Estas dinámicas del contenido circulante en la virtualidad no hacen más que desestabilizar en profundidad las promesas exigidas a los objetos cerámicos tradicionales: como todo archivo digital, ya no puede prometer singularidad; debido a la facilidad con la que puede ser alterado el contenido en internet, no puede prometer de ninguna manera permanencia y, por último, es imposible asegurar que las personas participantes van a acceder a una única memoria retenida en la producción, ya que cada persona accederá con dispositivos diferentes, lo verá desde interfaces diferentes y, para ser más específico, el filtro de realidad aumentada no podrá devolver una imagen idéntica entre dos o más personas.

35 Entendida como ocupación de una parte del espacio público por objetos dispuestos o acciones realizadas con cierta intención artística, para suscitar reflexiones sobre los límites/posibilidades del arte mismo y su relación con instituciones y la sociedad.



Así se ubicaron las imágenes fotomontadas y el filtro (AR) en la grilla principal del Instagram de la sala ficticia.

MONTAJE

Los mundos virtuales tecnocientíficos son la característica de nuestro presente, es un momento epocal, ahora intensificado por las necesidades de contacto de una comunidad global atravesada por una situación extraordinaria. Estos entornos telemáticos son capaces de constituir una extensión o nuevos tipos de realidades habitables, en donde lo material y presencial es intercambiado por lo informacional y representacional. Las pantallas de dispositivos tecnológicos actúan como médium o soporte del cuerpo virtual, en orden de generar estímulos sensoriales y experiencias reales. Los espacios virtuales no se pueden interpretar como recipientes existenciales permanentes, sino que son entendidos como intensos focos de acontecimientos, como concentraciones de dinamicidad, como caudales de flujos de circulación, como escenarios de hechos efímeros³⁶.

Teniendo en cuenta lo anterior y la naturaleza de la producción de este Trabajo Final, esta última habrá de circular de manera virtual, haciendo uso de las potencialidades que ofrece la web. Primeramente, los contenidos se alojan en diferentes plataformas virtuales:

(i) Las imágenes producidas a partir de las fotografías se encuentran dialogando en un fanzine, con una estructura y funcionamiento similares al de un libro, solo que ocurre de manera virtual. Este se puede visualizar en la plataforma Issuu.

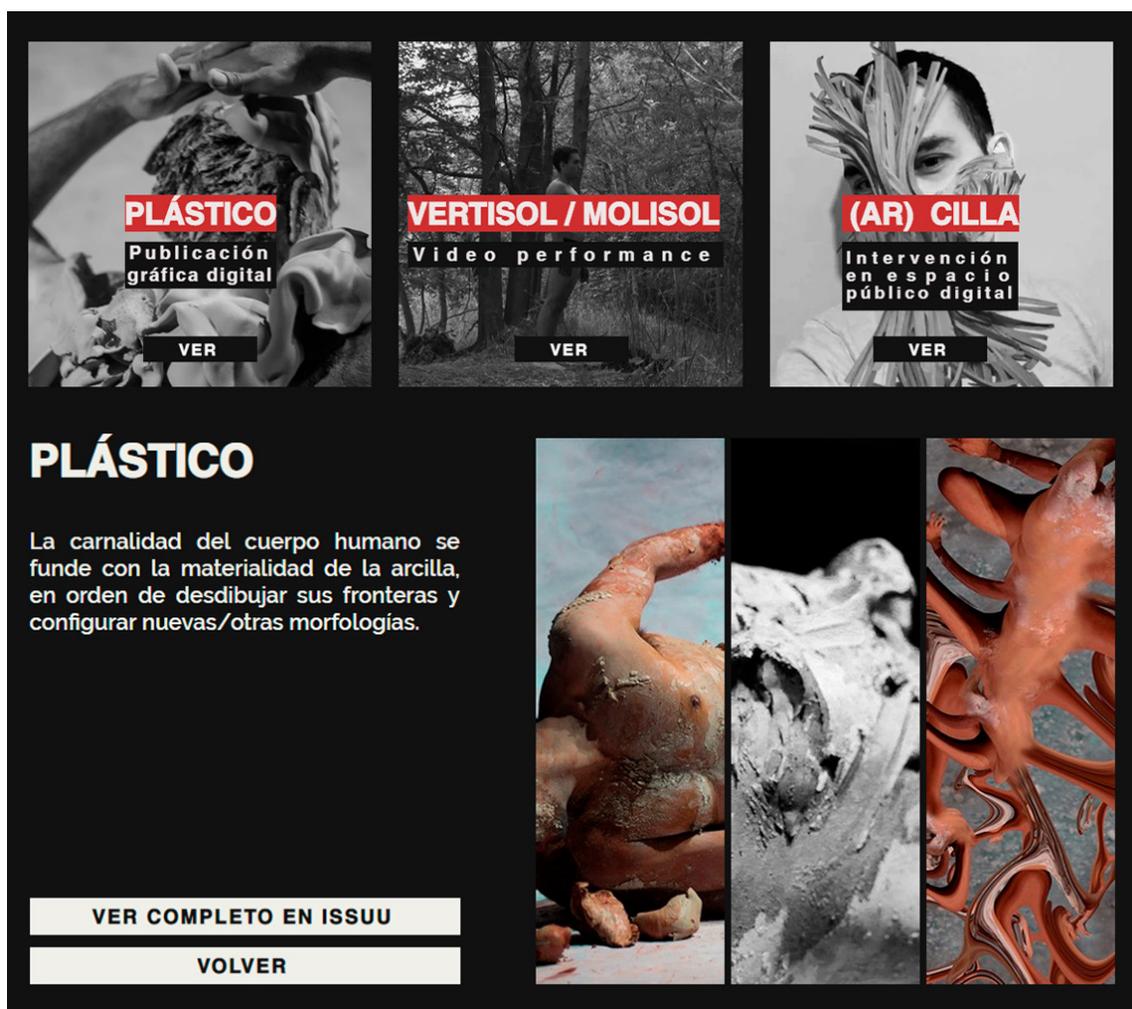
(ii) La video performance está alojada en un sitio destinado a la difusión de contenido audiovisual, como es Vimeo.

(iii) La intervención en el espacio público digital se llevó a cabo en la cuenta de Instagram de una galería ficticia.

Luego, los enlaces a esos sitios se comparten por un sitio web de la plataforma WIX, conformando la muestra virtual de este Trabajo Final³⁷. Fue la facilidad de WIX para personalizar la interfaz del sitio y establecer vínculos internos entre las diferentes secciones de la página, lo que hizo que me incline por esta plataforma para sociabilizar mi proceso de investigación. En esta instancia, decidí delimitar mis búsquedas a las tres experiencias estéticas que ya mencioné con anterioridad (i, ii y iii), las cuales se ubican contiguamente en el sitio web. De esta forma, al encontrarse co-presentes en un mismo espacio, se retroalimentarían los significados entre producciones disímiles (en tanto la naturaleza de sus lenguajes).

36 Padilla Córdova, Arturo J. *La virtualidad como elemento disolutivo del objeto artístico en el arte contemporáneo*. Universidad de Guanajuato, México, 2014.

37 www.mijaeljofre.wixsite.com/fosilizacion



Scheenshoots del sitio WIX de la muestra virtual.
 (Arriba) las tres producciones ubicadas contiguamente.
 (Abajo) sección que se despliega al acceder al hipervínculo interno “ver” que pertenece a la publicación gráfica digital “*Plástico*”.

Esta alternativa para socializar los resultados de las investigaciones de mi Trabajo Final permite superar limitaciones temporo-espaciales de una exposición artística tradicional, ya que el contenido puede estar disponible todo el tiempo en internet y desde cualquier lugar³⁸. La ubicuidad como característica de lo virtual, en tanto cualidad de poder estar presente en todas partes al mismo tiempo, permite acceder al contenido de esta producción de una manera diferente a la que podría requerir un objeto cerámico tradicional. Estar en diferentes espacios y tiempos invita a pensar en una multitud de espacialidades y duraciones más allá de una única cronología uniforme; pues ahora entran en juego múltiples subjetividades.

38 *Op. Cit.* Rodríguez

Por otro lado, si se comprende a un texto –en una acepción general- como discurso elaborado con propósito deliberado, almacenar *Fosilización: ensayos y resistencias* y darle una posterior circulación por las redes, permite poder conectarlo con otros textos/documentos/archivos; esto es, hacer que forme parte del inmenso hipertexto informático en constante crecimiento que es internet³⁹. Es interesante señalar este tipo de conexiones intertextuales, ya que aporta otro(s) modo(s) de leer y comprender lo que se presenta en una pantalla, como si aquellas personas participantes encontraran una nueva plasticidad en la forma de interpretar. El hipertexto digital como colección de informaciones multimediales interconectadas, es capaz de generar cruzamientos entre estímulos diferentes (sonidos, imágenes animadas, textos) y faculta a las personas usuarias a modificar o añadir vínculos entre los nodos que conforman esta red de información.

La posibilidad de un montaje multimedial, una divulgación más masiva, una sala de exposición deslocalizada, la interacción de las producciones artísticas con otras producciones y con diferentes públicos; son cualidades de un paradigma museográfico con una vigencia en aumento: el *cibermuseo*⁴⁰. Destaco este concepto ya que ha permitido ampliar las nociones habituales de circulación del arte, creando una nueva forma de encuentro abierto y acceso más flexible a públicos mediante redes de comunicación telemáticas. Un museo (o espacio cultural en general) virtual, y por tanto deslocalizado, es un campo de experimentación surgido de prácticas artísticas que demandan nuevos formatos de aparición/circulación y estimulado por una intención de salir de los condicionamientos de La *Institución* artística. De esta manera, los lenguajes pueden enriquecerse y extenderse, con mayores posibilidades de simular, imaginar, hacer imaginar otro lugar u otras identidades.

39 Lévy, Pierre. *¿Qué es lo virtual?* Barcelona, 1999.

40 Kozak, Claudia. *Tecnopoéticas argentinas: Archivo blando de arte y tecnología*. Buenos Aires, 2012.

REFLEXIONES

Si los cuerpos están condenados a perecer, ¿también están condenados a perdurar en el tiempo? Fue la inquietud que guió a las producciones de este Trabajo Final y que propició un surgimiento constante de reflexiones durante y después de las producciones.

Identifico a toda esta investigación hacia la arcilla, como un proceso *rizomático* (no lineal), el cual fue atravesado por una indagación horizontal del material y una experimentación de procedimientos poco usuales. Valoro la riqueza de este tipo de procesos, ya que son susceptibles de continuar desarrollándose a lo largo del tiempo.

El hecho de poder indagar sobre las posibilidades materiales de la arcilla, pero sin estar condicionado técnicamente por las prácticas de la cerámica tradicional, me permitió una experimentación mucho más amplia. Alejarse de la comodidad/previsibilidad de las piezas cerámicas permanentes y aprovechar la perdurabilidad incierta del archivo digital, habilita pensar en la acción más que en el producto finalizado de una vez y para siempre.

Por último, considero importante mencionar que el trabajo con *corporalidades digitalizadas* posibilita que las corporalidades somáticas o sensibles (del artista y de las personas participantes) puedan permitirse no estar en el espacio concreto. El cuerpo transmutado a un clon logarítmico, convertido en una imagen electrónica⁴¹ de la realidad concreta, es altamente permeable para el desarrollo de experiencias estéticas, que puedan acontecer en cualquier momento y en cualquier lugar, configurando experiencias desincronizadas y desterritorializadas. Si bien la sociabilización de producciones artísticas a través de sitios web puede sufrir de limitaciones propias de la naturaleza virtual del espacio, destaco dos grandes beneficios en comparación con las circulaciones tradicionales: (i) la posibilidad de llegar a públicos más variados y de maneras más masivas, y (ii) la posibilidad de trabajos colectivos/colaborativos entre las tele-presencias de una cultura digital⁴².

41 *Op. cit.* Brea

42 Fosatti, M. y Gemetto, J. *Arte joven y cultura digital*. Publicación online: Ártica, Centro Cultural 2.0, 2011.

REFERENTES INTERTEXTUALES

Debido a que mi proceso de Trabajo Final tuvo que ver con una investigación práctica sobre el material, fue necesario tener presente una selección amplia de producciones referentes, capaces de crear conocimiento acerca de la arcilla y de los lenguajes seleccionados para la producción.

NICK KNIGHT

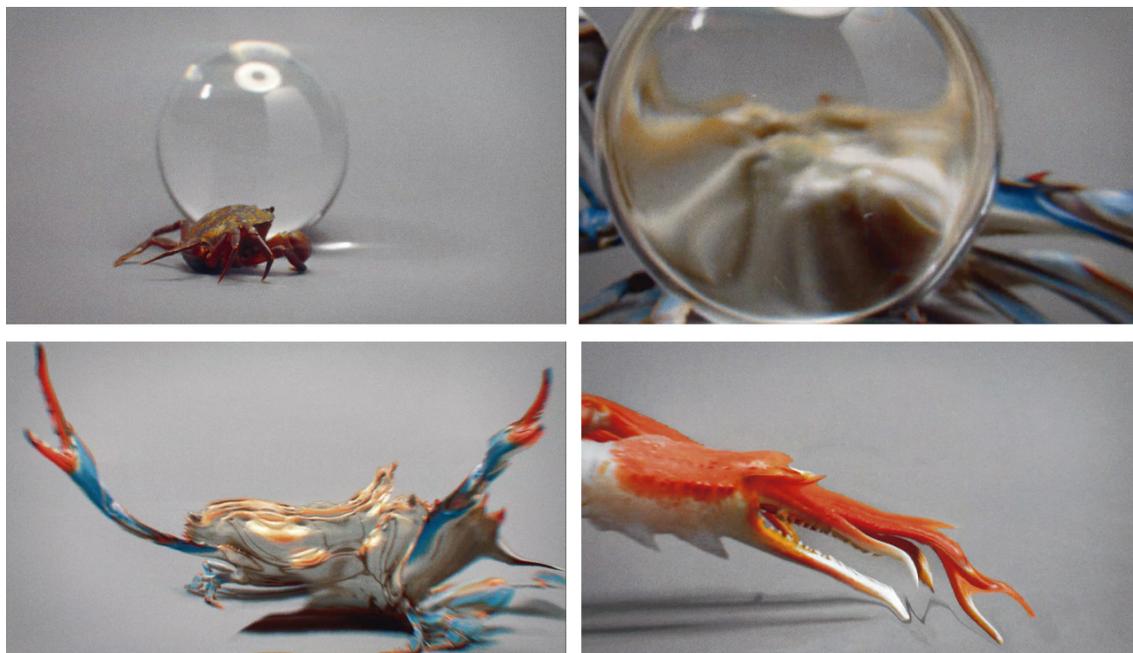
Es un fotógrafo de moda británico, realizador audiovisual y fundador/director de la sobresaliente empresa de comunicación de moda *Showstudio*. Con el tiempo, el trabajo de Nick Knight fue familiarizándose cada vez más con la tecnología, habilitando discusiones acerca de la creación de imágenes por medio de la manipulación digital, desde tiempos en los que se valoraba únicamente a las fotografías y producciones audiovisuales por su carácter “instantáneo”. Así fue que logró (junto con *Showstudio*) posicionarse a la vanguardia de la publicidad de moda mediante un estilo caracterizado por la alteración de la realidad. Es la libertad de manipulación de imágenes desarrollada por Knight, que me ayuda a pensar en otras posibilidades, en las cuales los elementos concretos de la realidad pueden re-aparecer de otra forma. Los programas informáticos de edición son capaces de habilitar una producción de imágenes sin las limitaciones propias de materiales físico-tangibles, como la arcilla.



(De izquierda a derecha) imagen perteneciente a la serie “Dolls” (*Showstudio*, 2000), Debra Shaw para el diseñador Alexander McQueen (1997), imagen para la revista de moda *British Vogue* en donde aparece Lily Donaldson vistiendo John Galiano (2008).

PICK AND ROLL (2015) ANTON TAMMI

Este realizador audiovisual sueco se ha caracterizado por su excelente uso del color en las producciones que dirigió, pero fueron sus indagaciones en el videoclip *Pick and roll* las que llamaron mi atención. Lo que hace Tammi es basarse en la distorsión de la imagen producida por una esfera de cristal. A partir de ello, transfigura los cuerpos de animales que fueron filmados, para luego crear múltiples vínculos entre los fotogramas, durante poco más de tres minutos. Me di cuenta que podía aplicar esa operatoria, pero en otro soporte. Atendiendo las posibilidades morfológicas de una arcilla hidratada, podía traducir esa “plasticidad” al deformar virtualmente las fotografías; las cuales luego serían cohesionadas dentro del cuerpo de una publicación impresa.



Screenshots de *Pick & roll*, videoclip para el productor de música electrónica Bruce Smear, dirigido por Anton Tammi en 2015.

DE CUALQUIER MANERA PERO FIRME (2013) SUYAI Y MALEN OTAÑO

Durante la duración del video, Suyai Otaño se encuentra separada de su hermana gemela Malen, por un cuerpo de agua calma. El único intercambio que realizan es el de arrojar una bolsa, la cual es cargada con piedras con cada turno que pasa. A medida que transcurre el tiempo, la tarea se vuelve más compleja hasta que finaliza con la bolsa hundiéndose en el agua, debido a que su trayectoria fue incompleta. Este registro de performance es de mi interés, por la forma en la que el accionar se realiza utilizando los elementos que proporciona el mismo entorno natural, generando un impacto ambiental prácticamente nulo. Además, hay un cierto vínculo entre las performers y el entorno en el que se encuentran. Estos puntos fueron los que me permitieron decidir las locaciones en dónde *performar* y cómo sería mi vínculo con la naturaleza.



Suyai y Malen Otaño, *De cualquier manera pero firme* (2013).
 Video registro de performance.
 Duración: 4:30 minutos.

SEISMO (2018) IVÁN MURGIC

Realizado en ambientes naturales y característicos de la provincia de San Juan (Argentina), Murgic propone una intervención poética utilizando ladrillos de adobe⁴³ – provenientes de ruinas- para construir diferentes monumentos de casi dos metros de alto. Una vez que los finaliza, los destruye al empujarlos. En sus palabras: “(...) *quise generar mi propio discurso de lo que llamo ‘la condición sísmica’, un estado natural de constante transformación*”. *Seismo* fue pensado como una instalación video performance que se proyecta en superficies lisas que respeten el formato 19:6 y la escala 1 en 1 con el espectador.

43 Pieza de construcción hecha de una masa de barro altamente arcilloso, mezclado a veces con paja, en forma de ladrillo y secado al sol. Posteriormente los bloques se adhieren entre sí con barro para levantar muros. Desde hace muchos años, la provincia de San Juan tiene prohibida la construcción edilicia con material crudo por legislaciones de seguridad anti-sísmica. Por ello, los ladrillos de adobe que se pueden ver en la provincia suelen provenir principalmente de edificaciones antiguas o ruinas.

Esta obra fue considerada como referente debido a la capacidad que tuvo el artista de materializar un conocimiento culturalmente insistente en la idiosincrasia de la comunidad sanjuanina: los movimientos telúricos⁴⁴; en una expresión que vuelve protagonista el accionar del cuerpo por sobre el material accionado. Por último, destaco el interés que me generó *Seísmo* por la manipulación que Murgic realiza sobre volúmenes de arcilla que (a) no pueden ser considerados cerámicos debido a la ausencia de tratamiento a altas temperaturas y (b) no configuran un producto artístico concreto-tangible, susceptible de ser expuesto de manera tradicional en un espacio.



Iván Murgic, *Seísmo* (2018).
 Instalación video performance.
 Duración: 7:30 minutos.

HÚMEDO (2018) SANTIAGO LENA

Fue una instalación que se realizó por primera vez en la galería cordobesa *El Gran Vidrio* y es a la que me voy a referir, por haber sido la que más desarrollo tuvo⁴⁵. En ella, Lena construyó un largo túnel de pliegues barrocos que se extendieron a lo largo de la sala principal de la galería. El interior de este túnel contenía piezas de arcilla roja, mientras que las paredes que lo constituían estaban hechas con arcilla blanca, recubierta exteriormente con tierra. Este gran volumen arcilloso permanecía abierto a las modificaciones circunstanciales y a la actividad de riego sistemático que Lena propiciaba, aportando a la constante transformación de su materialidad y a la creación de un pequeño mundo artificial donde plantas, arácnidos y hongos crecen. Este trabajo fue el primero que me permitió pensar en las probabilidades del trabajo con arcilla, fuera de las limitaciones -necesariamente técnicas- que implica una producción cerámica tradicional. Entendí que el artista podía tener libertad en las dimensiones, en los materiales, en las herramientas, en los procedimientos, en las propuestas; y aun así, seguir teniendo como núcleo de investigación material a la arcilla.

44 La región es caracterizada por una frecuente actividad sísmica debido a la cercanía del borde de placa de subducción entre las placas de Nazca y Sudamericana, en cuyas fallas tectónicas se libera la energía acumulada. El 15 de enero de 1944 tuvo lugar un terremoto que dejó diez mil víctimas y destruyó el 90% de la ciudad colonial construida con adobe. Ese evento marcó fuertemente el modo en que se desarrolló socio-culturalmente la comunidad andina de San Juan.

45 Fue realizada también en el *Centro Cultural Kirchner* y en la *Fundación PROA*, ambas en Buenos Aires, durante el año 2019.



Santiago Lena, *Húmedo* (2018)
Instalación
10 x 0,50 x 0,50 metros (aprox.)
El Gran Vidrio, Córdoba (Arg.)

MESMEDADES NEBULOSAS: VIRTUALIDADES EN CONTEXTO (2017) MIGUEL ÁNGEL RODRÍGUEZ

Trabajo Final de la Especialización de Procesos y Práctica de Producción Artística Contemporánea, en el cual Miguel explora distintas formas de producción que le permitieran transitar por el arte (neo)medial y el arte público. La producción consta de archivos GIF realizados a partir de fotografías de veintidós espacios públicos cordobeses intervenidos digitalmente. Estos GIFs fueron sociabilizados mediante páginas web, de forma tal que pudiese entablar también relaciones de geolocalización con cada uno de ellos y explorar otras formas de circulación de producción artística en la era de la hiperconectividad virtual. Si bien me resultó muy atractiva la propuesta de Miguel Ángel Rodríguez en tanto los fotomontajes que constituyeron las imágenes animadas, fueron las estrategias de difusión y circulación de la producción en diferentes plataformas de internet (su propia página alquilada, Pinterest, Tumblr) lo que me ayudó a pensar en otros formatos para sociabilizar *Fosilización: ensayos y resistencias*.



Toma original



Imagen 2



Imagen 3



Imagen 4



Imagen 5



Imagen 6



Imagen 7



Imagen 8



Imagen 9



(Arriba) Fotomontajes que luego serían utilizados para configurar un archivo GIF.
(Abajo) Mapa interactivo para geolocalizar la zona de cada GIF, compartido en una de las redes sociales de Miguel Ángel Rodríguez.

BIBLIOGRAFÍA

BREA, José Luis (2010)

Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image. Madrid: Akal ediciones.

CAÑETE, Melisa Gabriela (2019)

Imágenes de otros. Trabajo Final de Licenciatura en Grabado. Córdoba: Universidad Nacional de Córdoba.

FOSSATTI, Mariana y GEMETTO, Jorge (2011)

Arte joven y cultura digital. Publicación online: Ártica, Centro Cultural 2.0.

GADAMER, Hans Georg (1977)

Verdad y método. Vol. I. Salamanca: Ediciones Sígueme.

GEE, Sarah E. (2016)

An exploration of impermanence in contemporary ceramic art practice

[*Una exploración de la impermanencia en la práctica cerámica contemporánea*].

Reino Unido: University of Sunderland.

GUIO AGUILAR, Esteban (2015)

Del arte a la experiencia estética: interpretación y efectos cognitivos en la función estética.

Tesis del Doctorado en Filosofía. Buenos Aires: Universidad Nacional de La Plata.

GUTIÉRREZ POZO, Antonio (2005)

Virtualidad, estética y realidad. Publicación en revista Praxis Filosófica No. 20.

Sevilla: Universidad de Sevilla.

IZQUIERDO, Andres y QUINTERO , Angie (2016)

Colección: ¡Fanzine! – Tomo 1: Las entrañas del mutante. Bogotá.

KELLY, Niahm Ann (2010)

What is Installation Art? [¿Qué es una instalación en el arte?]. Dublín: Technological University

Dublin.

KOZAK, Claudia (ed) (2012)

Tecnopoéticas Argentinas: Archivo blando de arte y tecnología. Buenos Aires: Caja Negra.

LÉVY, Pierre (1999)
¿Qué es lo virtual? Barcelona: Paidós.

MADERUELO, Javier (2006)
Medio siglo de arte: últimas tendencias 1955 -2005. Madrid: Abada Editores.

PADILLA CÓRDOVA, Arturo Joel (2014)
La virtualidad como elemento disolutivo del objeto artístico en el arte contemporáneo. México: Universidad de Guanajuato.

PAIVA MUCUNÃ, Rayza (2013)
A segunda edição do fanzine foi à feira [La segunda edición del fanzine "Foi à Feira"]. Vitória: Universidade Federal Do Espírito Santo.

RECHE, Andrés Alejandro (2014)
Materializar lo desmaterializado. Trabajo Final de Licenciatura en pintura. Córdoba: Universidad Nacional de Córdoba.

RODRÍGUEZ, Miguel Ángel (2017)
Mesmedades nebulosas. Virtualidades en contexto. Trabajo Final de Especialización en Procesos y Práctica de Producción Artística Contemporánea. Córdoba: Universidad Nacional de Córdoba.

TIRADO SERRANO, Francisco Javier (2005)
La virtualización de la sociedad. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona.

VALDELLÓS, Ana Sedeño (2013)
Video performance: límites, modalidades y prácticas del cuerpo en la imagen en movimiento. Málaga: Universidad de Málaga.

VALERO MONTALVÁN, Virgilio Antonio (2017)
Video performance: arte poderosamente expresivo. Publicación en Revista de investigación y pedagogía del arte N°2. Cuenca: Universidad de Cuenca.

