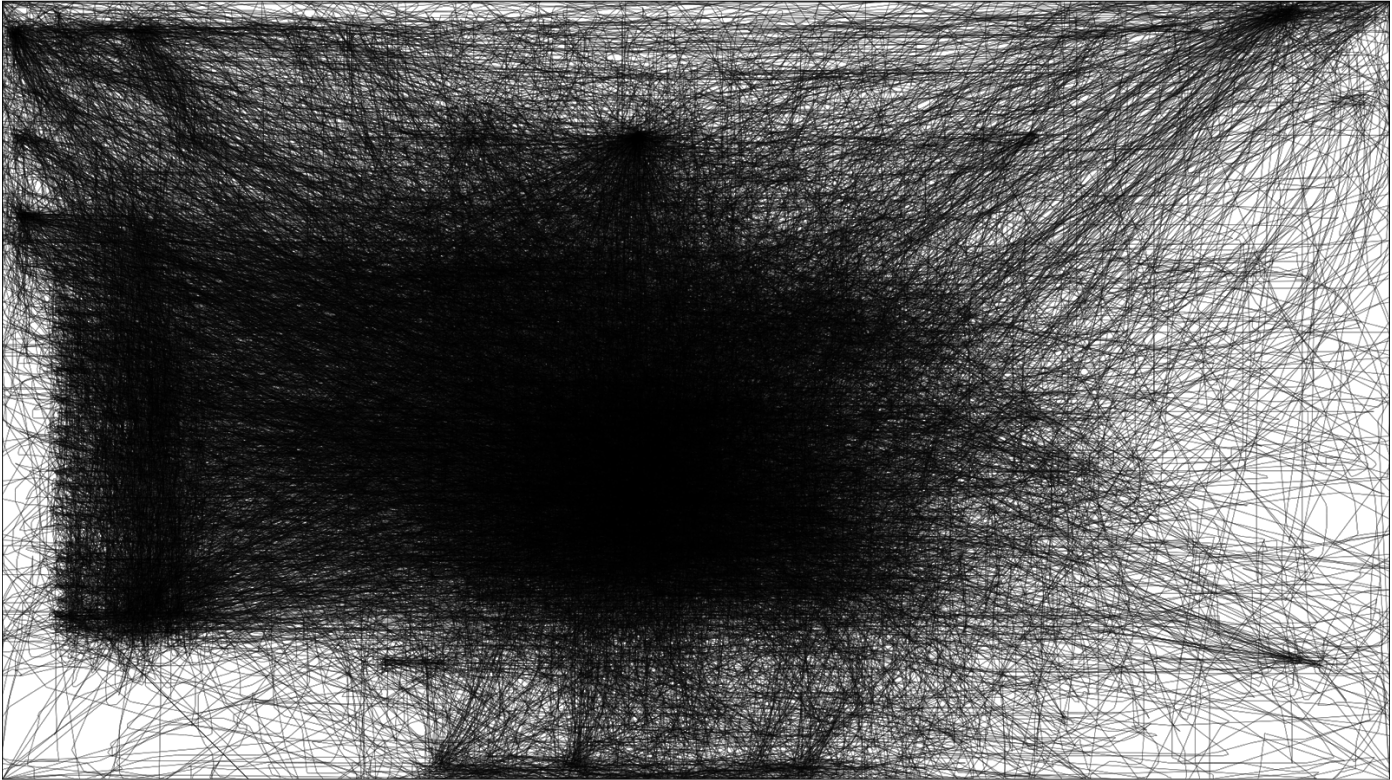


Movimientos Fijos



Trabajo de Tesis de la

Licenciatura en Artes Plásticas con orientación en Escenografía

Título:

Movimientos fijos

Tema:

Prácticas artísticas de registro, traslaciones y transposiciones para pensar el movimiento y el binomio analógico-digital desde la imagen fija como material poético para la producción plástica.

2020

Yésica Alicia, Astarloa

DNI 36028517

Leg. 70502/5

Tel: (011) 15-32900946

E-mail: yesica.astarloa@gmail.com

Director: Francisco José, Carranza

Codirectora: Guillermina, Mongan

Fecha: 02 de noviembre, 2020

Palabras claves: poéticas tecnológicas, espacio, tiempo, analógico, digital, traslaciones, transposiciones.

Resumen

La presente tesis, está compuesta de un conjunto de obras artísticas que trasponen y trasladan movimientos analógicos-digitales hacia distintas materialidades y sistemas de impresión y registros. Abordan desde la imagen fija conceptos como el movimiento, la velocidad, el tiempo y el espacio, proponiendo al binomio analógico-digital como un híbrido, que se retroalimenta y que tiene potencial para la experimentación formal y conceptual desde la práctica artística y a su vez permite problematizar el entorno técnico que habitamos.

1.Introducción conceptual

*«Si cada movimiento del mouse desgastara la materia, como le sucede a un camino transitado durante 50 años, todos los días tendríamos que renovar nuestra pantalla.»
(Extraído de un cuaderno de notas personales, 7 de mayo de 2020)*

Es la mejor y la peor de todas las épocas para pretender captar, registrar y transformar movimientos digitales intangibles, buscar darles cuerpo y materialidad. «Vivimos en la era de la técnica: desarrollamos nuestra vida en un paisaje definitivamente tecnológico en el que objetivos, acciones y deseos están técnicamente articulados.» (Claudia Kozak [2012], 2015).

Si habitamos un mundo cada vez más acelerado en el que se van modificando nuestros modos de ser, ver, pensar y decir, bajo estos términos, ¿es posible pensar una relación de correspondencia entre los avances tecnológicos y la celeridad *in crescendo* que experimentamos en nuestra vida en sociedad? ¿o acaso son solo variables concomitantes?

Ante este supuesto me interesa reflexionar sobre qué es lo que motiva a nuestra sociedad a construir un estar-en-el-mundo con un aumento de velocidad. En 2014 el titular de una nota en La Vanguardia decía, «Físicos confirman que Einstein tenía razón: el tiempo va más lento para un reloj en movimiento» (Físicos confirman, 2014). ¿Acaso es la velocidad una posibilidad de ganarle la batalla al tiempo? ¿Realmente puede conquistarse el tiempo acelerando el movimiento? Si esto fuera posible, ¿a qué propósitos contribuiría?

A los fines que este Trabajo de Tesis convoca, destacaré una mención que hacen sobre el tema Germán Llorca Abad y Lorena Cano Orón (2015) en sus reflexiones sobre la influencia que han tenido las tecnologías en las categorías de espacio y tiempo, quienes dicen que «las nuevas tecnologías han fomentado una dictadura de la instantaneidad que se ha normalizado sin cuestionar sus consecuencias»(p. 23.).

Frente a este tipo de postulados y a riesgo de caer en el error la presente tesis parte del supuesto que desde la invención del arco, la flecha, la rueda y hasta la actualidad, nuestro vínculo con la tecnología ha cambiado nuestra relación con la realidad (Llorca Abad, G., & Cano Orón, L. 2016), con nuestro ser/estar-en-el-mundo y lo sigue haciendo incrementando la aceleración, cada vez más, de nuestros ritmos diarios.

Desde la práctica artística cabe preguntarse ¿cómo y cuáles son las mecánicas internas de los soportes y medios que hacen posible tal velocidad? ¿es posible detenerla como en un *mannequin challenge*¹ y así contemplar su forma? ¿qué forma/s tiene o puede tener un movimiento digital? Si es así, ¿a través de qué métodos es posible obtener un registro?

Partiendo de estas reflexiones e interrogantes, produje un cuerpo de obras que, como un conjunto de tecnopoéticas², asumen el entorno técnico del que son parte, abordan formal y conceptualmente al movimiento y sus relaciones con la velocidad, el tiempo, el espacio (desde la imagen fija en términos de Aumont [1990] (1992)), y el binomio analógico-digital en la obra artística. Las mismas tienen como base, la exploración de operaciones de traslación y transposición en distintos procedimientos y materiales con el objetivo de dar cuerpo, vislumbrar, las posibles formas que puede adoptar un conjunto de movimientos híbridos analógicos-digitales, como un dúo que se retroalimenta y permite múltiples mutaciones en la forma de la materia (tangible e intangible). Para ello se utilizó como base un archivo de registros (analógico-digital) de los movimientos de mi mano sobre el mouse, periférico y hardware de mi computadora portátil personal.

Sumado a esto, como una guía que se yuxtapone a las ya mencionadas, se consideró la idea de *agua y los estados* de ésta, como una analogía poética la idea de inmersión y de flujo, que acompaña a este concepto, tanto como el de su inasibilidad y variabilidad en el tiempo y por su estar en movimiento. Esta idea fue abordada, desde la perspectiva de Kenneth Goldsmith [2011] (2020), quien resignifica la noción de los *estados del agua* de James Joyce para pensar el material digital como diferentes transformaciones del lenguaje; desde la mirada de Emanuele Coccia (2017) junto a otras acepciones más corrientes, que pueden considerarse menos formales, como por ejemplo la etimología de la palabra desde un resultado arrojado por Wikipedia o una poesía que aborda el tema, pero no por ello menos importantes.

¹ «El Mannequin Challenge consiste en grabar un vídeo donde los protagonistas en cualquier actividad, están totalmente inmóviles mientras una cámara en movimiento los filma.» (Mannequin Challenge, 2020).

² Tecnopoética: «Cuando las prácticas artísticas y sus “programas” asumen explícitamente el entorno tecnológico nos encontramos frente a una “poética tecnológica” o “tecnopoética”. Aunque se suele utilizar la denominación para referirse al arte que se hace cargo de las más nuevas tecnologías de una época, toda práctica artística que experimenta y problematiza el fenómeno técnico/tecnológico puede considerarse como poética tecnológica.» (Kozak [2012], 2015), p. 197.)

2. Poéticas híbridas analógicas-digitales y digitales-analógicas.

«Las tecnologías digitales no son separables de las realidades materiales que las sustentan; están de tal manera conectadas que cada una puede ser usada para alterar a la otra para fines diferentes.»
(Latoria Cuboniks en Armen Avannesian & Mauro Reis [2017] (2019), p. 128)

En este apartado intentaré dar cuenta el por qué de la insistencia en el binomio analógico-digital, por qué se lo propone como híbrido y cómo aparece en cada una de las obras.

En una primera instancia el movimiento del mouse que utilicé en mi computadora, es un híbrido analógico y digital, ya que el mouse no se mueve por sí mismo, sino que a partir de la fricción sobre una superficie, codifica, traduce y traslada el movimiento de mi mano que acciona y se desplaza sobre y con el mouse. Este movimiento híbrido, o al menos los indicios de éste, fueron posibles de ser captados a partir de realizar una serie de registros también analógicos-digitales. Para obtener los registros utilicé dos métodos, que también son híbridos, pero para una mayor comprensión en esta ocasión definiré como *analógico-digital* a uno, más analógico y tangible (el “más” analógico); y al otro, más digital e intangible, como *digital-analógico* (el “más” digital).

3.1. Registro analógico-digital

Comenzaré hablando sobre el método de registro que denominé *analógico-digital* (el “más” analógico). Considero que allí comienza el registro del movimiento que posteriormente, como un hilo conductor, se irá codificando, traduciendo y trasladando hacia distintos materiales y formas. Para obtener estos registros generé un dispositivo de registro analógico, que tiene como fin captar la fricción que surge de mi mano y el mouse sobre una superficie plana en la que se desplazan. Este dispositivo, que posteriormente se desarma y deriva en dos de las producciones, consiste en una resma de 1000 hojas de un papel continuo y un conjunto de papeles carbónicos.

Como si se tratara de una impresora, la resma de hojas se ubica en un lateral de la computadora. Cada día se utiliza una hoja distinta del bloc, sobre la que se coloca una hoja de papel carbónico y sobre ésta última el mouse, convirtiéndose así la hoja de papel continuo y el carbónico, en una especie de mouse pad precario³, que permite un registro diario de los recorridos. La hoja en blanco es sustituida cada día

³ Son un antecedente la obra 31 frottages involuntarios de Marcos Calvari (2012) quien trabaja la forma del movimiento, desde el registro sobre papel. Y la obra de Santiago Colombo Migliorero, Tacto II (2019), que indaga el tiempo a partir de las huellas del movimiento.

sin hacer un corte en el papel continuo, lo que de entrada, genera por hoja, registros individuales de la huella que deja el movimiento (híbrido) del mouse durante un día, pero que en la totalidad del papel se percibe como continua. El papel carbónico es utilizado durante siete días, en la fricción producida por el movimiento de mi mano y el mouse se descarga parte de su tinta, en siete hojas en blanco, en siete días distintos y luego es sustituido por otro (ver video de registro en propuesta 1 en Anexo).

De este modo, y si «El movimiento es un cambio de la posición de un cuerpo a lo largo del tiempo...» (Movimiento (física), 2020), entonces cada hoja de papel se vuelve soporte de la memoria, que alberga huellas, rastros del cambio de posición de un cuerpo en un tiempo. Podríamos decir también que la memoria del movimiento se vuelve visible, casi de forma paradójal en la, a veces sutil, transparencia que se genera en el papel carbónico, que sacrifica la integridad de su tinta en pos de hacer visible un movimiento analógico que es necesario codificar, para lograr un movimiento digital.

Ahora bien, hasta este punto el dispositivo que hago mención estaría registrando un movimiento analógico, ya que este es generado por la mecánica de mi cuerpo⁴ que activa el movimiento de mi mano y actúa sobre el mouse que desgasta el papel carbónico. Sin embargo, propongo en esta Tesis que este movimiento es también digital, porque la razón de ser de ese movimiento, la idea génesis que activa la mecánica de mi cuerpo para que el desplazamiento del mouse sea posible, tiene como finalidad última lograr un movimiento digital, que se logra por la interpretación, codificación y, por lo tanto traducción que hace el hardware mouse del movimiento de mi mano. Es por este motivo que denomino a este dispositivo de registro como *analógico-digital*.

3.2. Derivas del dispositivo analógico-digital

Del dispositivo analógico-digital mencionado, derivan dos de las producciones (2,73972602739726 y 142,8571428571429 ver propuestas 1 y 2 en Anexo) que integran el cuerpo de obras de esta Tesis. Ambas tienen autonomía propia, pero a su vez dialogan y se interrelacionan, porque en su núcleo (que funciona como un hilo conductor), yace el movimiento híbrido que las hizo posibles. Sin olvidar que son las obras y sus formas las que fueron condición de posibilidad para vislumbrar los rastros, las huellas, los contornos de ese movimiento.

⁴ Tema que podría ser abordado de forma más exhaustiva como un tema en sí mismo, pueden encontrarse antecedentes de investigaciones en otras áreas de conocimiento, por ejemplo, en las investigaciones de Marcel Mauss. El gesto analógico. Una revisión de las 'técnicas del cuerpo' de (2012).

Para completar y registrar movimientos en cada hoja que compone a la resma de 1000 hojas de papel continuo, se tendrá que utilizar el *dispositivo analógico-digital* todos los días durante 2,73972602739726 años (utilizando una hoja por día) y se necesitarán 142,8571428571429 papeles carbónicos para completar la resma (se utiliza un carbónico cada 7 días). Estos dos resultados en números dan nombre a las dos producciones que surgen de desarmar el *dispositivo analógico-digital* que había creado. Estos materiales portadores de huella e indicios, fragmentados por sus diferencias materiales, se disponen en el espacio y continúan dialogando, pero cada obra aporta distintas formas, materiales y texturas, volviéndose cuerpo del mismo tiempo y movimiento que contienen.

En la instancia en la que el dispositivo analógico-digital deja de ser tal, para ser fragmentado y mutar en su forma, deviniendo en dos obras, es allí donde considero que estas propuestas refuerzan su carácter de poéticas tecnológicas, porque tuercen, dislocan y reflexionan, no sólo en torno los usos de los dispositivos tecnológicos cotidianos “preestablecidos”, sino que también lo hacen en torno al mismo *dispositivo analógico-digital* que entre otros objetivos fue creado para tensionar a esos otros de uso cotidiano. Sin olvidar que es el mismo procedimiento de fricción -que hace posible el desgaste de la tinta que posee el papel carbónico y finalmente su fijación sobre el papel- que aquí, tiene a priori una función estética y política en términos de la relación de correspondencia planteada, entre los avances tecnológicos y celeridad creciente de las vidas cotidianas en esta sociedad. En *Aceleracionismo* de Armen Avanesian & Mauro Reis, ([2017], 2019), nos encontramos con un capítulo de Benjamin Noys (2019) que refiere a la noción de fricción como una sensación necesaria, que pone en tensión las oposiciones entre lo acelerativo (lo bueno) y lo estático (lo malo), es la «...fricción entre formas diferentes de aceleración o entre aceleración y la desaceleración lo que genera la percepción del sentido de aceleración y no el simple aumento de velocidad»(p.199). Así es que las obras propuestas, a través de la fricción generada, entre el roce del movimiento de mi mano con el mouse sobre ambos papeles, en términos de Noys (2019), y en un tono más especulativo, funciona como una estética, que tensiona y perturba una aceleración fluída.

4.1.Registro digital-analógico

Este registro que denomino digital-analógico (el “más” digital) tiene su origen en la fricción del registro *analógico-digital* que describí en el apartado anterior. Porque es esta misma fricción sobre la superficie la que hace posible que el mouse pueda interpretar datos de su propio movimiento, para codificar y trasladar hacia el dispositivo digital ese mismo movimiento híbrido, ese mismo flujo, que aparece traducido en la pantalla.

Una vez que este movimiento *analógico-digital* (el “más” analógico) es traducido e introducido en el dispositivo digital (computadora portátil), se convierte y muta en un movimiento que denomino *digital-analógico* (el “más” digital), su característica analógica prevalece porque sigue siendo el resultado del mismo flujo que proviene del exterior que lo hace posible.

Este movimiento híbrido *digital-analógico* que se desplaza en el interior de la pantalla es registrado mediante un programa o software digital (IOGraph, 2020). Éste fue creado y pensado, con el objetivo específico de grabar las huellas del movimiento del mouse.

Esta aplicación, será la encargada de codificar y traducir esos desplazamientos del movimiento híbrido por la pantalla, que se hará visible en principio a través de una línea que, dependiendo de la cantidad de tiempo que dure su registro se irá superponiendo hasta conformar una trama (ver propuestas 3 y 4 en Anexo). De esas variables que proporciona el programa, decidí registrar solamente al movimiento, siempre híbrido, a través de una línea negra continua, sobre un fondo blanco. Los registros obtenidos de esta aplicación son los que denomino digitales-analógicos.

Como antecedentes de tecnopoéticas que problematizan la reproductibilidad de la imagen e indagan en el indicio, considero que es apropiado mencionar, más que un artista, más que una obra, una muestra llamada *Formas de Desmesura* (2019) que involucra artistas y obras que problematizan la reproductibilidad desde la fotografía, e indagan en el indicio y la huella. En algunos casos esta reflexión involucra procedimientos sistemáticos, que ponen en «tensión su naturaleza reproductible, su referencialidad, su carácter de registro de indicios visuales, y su vínculo con el tiempo y las formas.» (Duprat en Tell, 2019, p. 3)⁵

Un movimiento híbrido que ingresa desde el exterior al interior del dispositivo y como un flujo de agua que pasa a través de la boca de un embudo, o por el punto de caída de una catarata, cobra fuerza y mediante esta aplicación, con dos simples clics, que hacen posible archivar una imagen cada determinado tiempo, pueden surgir cientos de registros que permiten vislumbrar, dar forma y continuidad al movimiento *analógico-digital*. Ahí el software funciona análogo a un papel carbónico que deja huella, pero aparece como un carbónico único infinito.

⁵ La muestra fue llevada a cabo en el MNBA, me interesa destacar la obra *Playa de Gerardo Repetto* (2013) por la integración que hace con elementos materiales que exceden a la imagen fija (que cabe destacar es una huella) y esta genera una continuidad. También destacó el diálogo y la continuidad que Estefanía Landesmann (2015), propone entre sus obras desde el procedimiento y cómo le aporta volumen y cuerpo a una imagen fija y bidimensional desde la materialidad.

Con los registros obtenidos mediante estos procesos, se conformó un archivo de *registros digitales-analógicos*, de aquí en adelante *archivos hDA*. Compuesto por una carpeta por día, de registros que realizo diariamente⁶, para posteriormente seleccionar y editar, y dar lugar a trasposiciones materiales, configurándose el movimiento en otras obras (otras formas) que buscan descomprimirse y desplegarse en el espacio.

4.2. Derivas del registro digital-analógico. Mutaciones híbridas.

«Nuestro destino está ligado a la tecnociencia en la que nada es tan sagrado que no pueda ser rediseñado y transformado para ampliar la libertad, extendiéndola al género y a lo humano (...) no hay nada que no pueda ser estudiado científicamente y manipulado tecnológicamente.»

(Laboria Cuboniks en Armen Avannesian & Mauro Reis [2017] (2019), p. 127)

De los registros obtenidos y posteriormente desde las operaciones de selección, edición y manipulación de los mismos, este movimiento es trasladado hacia otros materiales y formas, y de esta trasposición⁷ derivan otras cinco obras, las cuales vienen a dar cuenta de cómo funcionan los procesos de codificación, registro, archivo; selección, re-codificación, manipulación; para hacer posible una traslación de ese movimiento híbrido *analógico-digital* hacia otros materiales.

Unidades de medida de tiempo y espacio, como el calendario, o el sistema métrico son el punto de partida en el que son pensadas estas obras, en los procesos de registro, archivo, selección, manipulación y en su despliegue por el espacio, que está íntimamente ligado, también, a los materiales que las componen. Para dar cuenta de ello comenzaré mencionando las medidas de tiempo que constituyen a cada obra, resultado de seleccionar registros del Archivo hDA. 1- *Lapso entre dos culminaciones sucesivas - haD* (Ver propuesta 3 en Anexo), seleccioné 24 imágenes del archivo de registros *hDA*, en esta selección tomé por cada día de registro, una imagen que corresponde a una hora de los movimientos del mouse. 2- En *7J* (Ver propuesta 4 en Anexo), utilicé del archivo 7 imágenes, cada una es el registro de 1 día de actividad. La diferencia en estas dos obras, además de las temporales, que dan lugar también a una diferencia formal, es el papel en el que están

⁶ A noviembre del 2020 existen 95 carpetas aproximadamente.

⁷ En este punto cabe mencionar como uno de los antecedentes contemporáneos a Jorge Macchi, en las indagaciones que aborda en algunas de sus obras, cuando intenta dar cuerpo y materialidad a datos intangibles, un ejemplo de esta búsqueda es su obra *Aquí* (2016), en la que estaría operando un proceso de trasposición que me interesa destacar.

impresas, la cantidad de registros que la componen, y la disposición que estas tienen en el espacio. 3- En *600S*⁸ (Ver propuesta 5 en Anexo), se seleccionan del archivo *hDA*, 60 registros que corresponden a 60 días. Cada uno es el registro de los primeros 10 segundos de actividad en la computadora, desde que se reinicia el programa. Estos 10 segundos son resultado de una acción que a priori es sistemática y que implica un mismo corto movimiento en una misma cantidad de tiempo, sin embargo las líneas obtenidas, presentan más singularidades que las similitudes que podrían esperarse de ese accionar sistemático. La totalidad de estos registros, son las huellas de un movimiento, que juntas tienen nuevamente capas de temporalidades superpuestas, porque son 600 segundos, y a la vez, 10 minutos no consecutivos que también son, 60 días. 4- Esta misma temporalidad, es utilizada también en la obra *V3* (Ver propuesta 6 en Anexo). La diferencia de *600S* y *V3* con las demás, es que después de ser seleccionadas, comienzan un proceso que denomino de re-codificación. Éste comienza en el proceso de edición que realizo a cada registros y que involucra procesos de interpretación e intervención a través de la manipulación digital, y luego otra re-codificación para imprimir en 3D (en en el caso *600S*), o grabar con láser y manualmente (en el caso de *V3*) esa manipulación que realicé previamente. Un ejemplo de re-codificación es *600S*, ahí los registros son editados en un software de edición 3D, cada uno de ellos es modelado, para que en su impresión 3D, adquiera un cuerpo, de plástico, similar a la imagen de la línea de los registros que previamente modelé. Una vez impresas estas líneas tienen volumen y son montadas en el espacio, sobre un soporte que hace posible que se ubiquen en el mismo lugar que estarían en la pantalla, con un centímetro de distancia entre cada una. Por la continuidad en la que se despliegan, este conjunto de 600 segundos de indicios de un movimiento, que en esta instancia es aún más híbrido, adquiere ahora una tridimensión y en su largo mide 60 centímetros.

Todas las obras que derivan del archivo *hDA*, son imagen y semejanza del tamaño de la pantalla de mi computadora portátil personal. Pensar esta relación de escala con la pantalla de mi portátil, es la clave para el despliegue que las obras tendrán en el espacio, en la que descomprimen su realidad digital.

Mediante un software, que es como una grieta por donde empieza a filtrar agua, y en la medida en que se van transformando esos registros por este proceso de edición, y re-codificación que he descrito; se van generando nuevos registros, que se incorporan al archivo, que se van depositando en el disco duro de mi portátil y yacen ahí deseosos, esperando ser seleccionados y modelados para adquirir nuevos

⁸ Un antecedente de transposición, sería *Compresión de una vida promedio* de Marcos Calvari (2016). En esta obra Calvari traspone o traslada los 70 años de edad, «expectativa de vida de una persona en el 2016 según la OMS» (Calvari, 2016) a la materialidad y a la temporalidad propia de la obra. Ya que esta instalación funciona como un reloj (de agua) que según las mismas palabras del artista, tarda 70 años en desagotarse (Calvari, 2016).

cuerpos a través de nuevas formas, como cambia un río, una catarata, un océano, o como un lago que en invierno deviene en hielo. Así la grieta por donde empezó a filtrar agua, es cada vez más grande, como un manantial que es descubierto a través de un orificio en el medio del desierto, el movimiento híbrido analógico digital deviene en un manantial de posibilidad de las formas.

En este sentido fueron pensadas las obras que conforman esta Tesis, así como en V3 por ejemplo, a partir del grabado láser y analógico sobre tres vidrios, como tres láminas de agua congelada; o como la pantalla misma de la computadora portátil. Indaga qué formas posibles derivan de distintos procesos de codificación, que necesita la máquina, para poder traducir el registro en un grabado láser (ver propuesta 6 en Anexo). O la codificación que hago yo de esa información para trasladar la imagen con un grabado manual.

Para la obra *tl;dr100* (Ver propuesta 7 en Anexo), un registro previamente seleccionado del archivo *hDA* se le cambió la extensión de .jpg a .txt y se imprimió el resultado en una tela en la escala de la pantalla de mi computadora. Esta surge de preguntarse cuántos centímetros de textos me encontraría en este proceso ¿cuántos metros de textos me permite develar el scroll del mouse? y así deriva el movimiento híbrido, se traspone y toma cuerpo en una tela de 100 m de largo. Es una forma análoga al papel continuo, como otra catarata de texto e información de una sola imagen dispuesta en el espacio. Quisiera destacar que al desentramar determinados mecanismos o estados de un material digital y al llevarlos al espacio físico mediante una materialización, son puestos en relación de escala con nuestro cuerpo, pudiendo dimensionar a través de este imaginario poético un fragmento de ese espacio aparentemente infinito e inasible.

Si, como dice Ciafardo et al. (2020), «Nombrar el espacio convoca una acción cognitiva predispuesta a distinguir formas»(p. 147). entonces a los fines de buscar dar cuerpo a un movimiento analógico digital y que a su vez, su forma mute en diferentes materialidades, se vuelve de una necesidad insoslayable hablar del espacio en este cuerpo de obras.

En este sentido, entiendo poéticamente desde el *agua* el espacio físico en el que estas obras se emplazan, esta vez apropiada en términos de Emanuele Coccia ([2016], 2017), quien propone la idea de *estar-en-el-mar-del-mundo*, porque comprender el estar en el mundo (en nuestro caso en el espacio) desde la experiencia del mundo del pez implica una forma de inmersión en él. «Se define como elemento o flujo acercándose, alejándose o acompañado al viviente, siendo él mismo flujo o parte de un flujo» (Coccia [2016], (2017) p. 41).

Si al espacio que son las mismas obras y aquel en donde éstas se emplazan lo pensamos desde un *estar-en-el-mar-del-mundo*, podremos imaginarnos la relación recíproca y de continuidad entre el movimiento analógico de una mano sobre el mouse, los rastros que deja en forma de huella, su traducción digital y las mutaciones resultantes de las traslaciones de materialidad.

En ese sentido, considero importante destacar, que estas obras que tienen autonomía por sí mismas, se articulan en el espacio como un todo, como una instalación. Cómo un estar-en-el-mar-del-mundo que implica un estado de inmersión. Donde el movimiento híbrido que se yuxtapone en éstas, como el movimiento en términos de Aristóteles⁹, es un mismo impulso, que va mutando en el tiempo, descomprimiéndose y ocupando lentamente el espacio, mostrando indicios, de sus posibles dimensiones y las potencialidades de construir nuevas tecnopoéticas que permitan lugar a la creación de la formas y la reflexión a partir de aunar el binomio analógico-digital.

5.Consideraciones finales

A los fines que esta Tesis convoca, considero que estas indagaciones son de relevancia y un aporte para la práctica artística y la formación específica en producción en las artes plásticas, porque como una tecnopoética situada, problematiza y propone un modo de superación a la tradicional escisión entre el binomio analógico digital.

Además, resignifica y redirecciona la utilización de procesos sistemáticos, como potencia para la reconfiguración de una maquinaria de investigación formal, que tuerce lógicas de producción fordista y que tiene potencial para la experimentación y la generación de capital simbólico, sensible, que contribuya a la construcción de otros mundos posibles, a través de estéticas opacas que pretendan formular más interrogantes que certezas, en pos de contribuir en la construcción de múltiples subjetividades.

Considero que esta investigación presenta capas de temporalidades superpuestas, porque es un intersticio (presente) que en esta propuesta da cuenta de las investigaciones que he desarrollado en mi proceso de formación (pasado) y la perspectiva hacia la que se dirigen mis intereses de investigación y producción en el campo profesional a seguir investigando y desarrollando (futuro) desde la práctica artística.

Esta Tesis lejos de pretender ser exhaustiva, o agotarse en sí misma, es pensada como la punta de un iceberg, o como el punto de caída de una catarata, donde el flujo en movimiento toma fuerza y espera seguir mutando y multiplicándose, esperando una fricción que haga posible contemplar sus formas para seguir indagando, como un híbrido, al binomio analógico-digital.

⁹ Es el cuerpo moviente el que aporta la forma, que es principio y causa del movimiento, bien sea como sustancia, cualidad, cantidad o desplazamiento. tras distinguir entre la actualización del moviente -que es una actividad- y la actualización de lo movido -que es una pasividad- concluye que el movimiento es la relación que los vincula. (F. Orot., 2017).

Referencias

- Ascott, R. (2007). Seducir a la tecnología. En La Ferla, J. (comps.), Artes y medios audiovisuales. Un estado de situación. (pp. 58-60). Buenos Aires, Argentina: Aurelia Rivera: Nueva Librería.
- Aumont, J. [1990] (1992). La imagen. Barcelona, España: Paidós.
- Avanessian, A. [2017] (2019). Aceleracionismo. Estrategias para una transición hacia el postcapitalismo. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Caja Negra.
- Calvari, M. (2016) Compresión de una vida promedio [Instalación]. Recuperado de <http://www.marcoscalvari.com.ar/Compresi%C3%B3n-de-una-vida-promedio/>
- Calvari, M. (2016) 31 frottages involuntarios [Instalación]. Recuperado de <http://www.marcoscalvari.com.ar/31-frottages-involuntarios/>
- Ciafardo et al. (2020) La enseñanza del lenguaje visual: bases para la construcción de una propuesta alternativa. 1a ed. La Plata, Argentina: Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata. Libro digital. Ed
- Coccia, E. ([2016],2017). La vida de las plantas: Una metafísica de la mixtura. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Miño y Dávila srl
- Colombo Migliorero, S. (2019). Tacto II [Escultura]. Recuperado de <https://cargocollective.com/santiagocolombo/Tacto-ii>
- Duprat, A. en Tell, V. (2019) Recuperado de https://issuu.com/museonacionaldebellasartes/docs/formas_desmesura
- Movimiento (Física). (2020). En Wikipedia. Recuperado el 19 de octubre de 2020 de [https://es.wikipedia.org/wiki/Movimiento_\(f%C3%ADsica\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Movimiento_(f%C3%ADsica))
- Físicos confirman que Einstein tenía razón: el tiempo va más lento para un reloj en movimiento. (22 de septiembre de 2014). La Vanguardia. Recuperado de <https://www.lavanguardia.com/ciencia/20140922/54415292275/einstein-tiempo-lento-reloj-movimiento.html>

Fundación Orotava. (2018). Acerca de La Física de Aristóteles (II): El movimiento y lo ilimitado. Recuperado de <https://bit.ly/34MAdEc>

IOGraph (2020), IOGraph (V 1.0.1) [Software].

Landesmann, L. (2015). Del proyecto cuerpo de obra [2500 impresiones offset sobre papel obra manipulando la tinta, plegadas]. En V. Tell, Catalogo Formas de desmesuras (p. 12). Recuperado de [https://issuu.com/museonacionaldebellasartes/docs/formas_desmesura\(2019\)](https://issuu.com/museonacionaldebellasartes/docs/formas_desmesura(2019))

Llorca Abad, G., & Cano Orón, L. (2016). Espacio y tiempo en el siglo XXI: velocidad, instantaneidad y su repercusión en la comunicación humana. ComHumanitas: Revista Científica De Comunicación, 6(1), 219-233. Recuperado a partir de <http://www.comhumanitas.org/index.php/comhumanitas/article/view/201516>

Macchi, J. (2016). Aquí [Instalación]. Recuperado de <https://www.jorgemacchi.com/es/obras/509/aqui>

Mauss, M . ([2011], 2012). El gesto analógico. Una revisión de las 'técnicas del cuerpo' de Marcel Mauss . Revista Latinoamericana de Estudios sobre Cuerpos, Emociones y Sociedad

Kozak, C. (ed.). [2012], (2015). Tecnopoéticas Argentina. Archivo blando de arte y tecnología. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Caja Negra.

Kenneth, G. [2011] (2015) (2020). Escritura no - creativa. Gestionando el lenguaje en la era digital. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Caja Negra.

Repetto, G. ([2013] 2014). Del proyecto cuerpo de obra [Heliografía por proyección directa, 40 papeles heliográficos]. En V. Tell, Catalogo Formas de desmesuras (p. 22). Recuperado de [https://issuu.com/museonacionaldebellasartes/docs/formas_desmesura\(2019\)](https://issuu.com/museonacionaldebellasartes/docs/formas_desmesura(2019))