

EXAMEN FINAL 2021 UNA - DAVPP – Taller Proyectual Dibujo NIVEL 2 –Cátedra Molina	
Las FICHAS deben ser cargadas en el EVAed en archivo PDF	
Descripción breve del proyecto: Objetivos, Motivaciones / antecedentes mediatos e inmediatos; (Entre 15 y 20 carillas A4; Times New Roman o Calibri; Cuerpo 11 o 12; Interlineado sencillo).	
FICHA E	DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO
Datos personales	
Apellido	Rombolá
Nombres	Lucas Daniel
DNI	37.035.514

Objetivos

Desde una sostenida indagación analógica sobre las propiedades físicas de la luz artificial, el proyecto se ha propuesto una primera instancia de experimentación directa sobre la acción de la luz, a partir de lámparas, materiales ópticos y soportes reflectantes, absorbentes y traslúcidos. El primer objetivo está orientado a **cotejar el universo de posibilidades operatorias, lúdicas y evaluatorias de la luz en su dimensión plenamente física** (véase Diagr.1).

A partir de estas experiencias, el segundo objetivo conlleva la **apropiación de las operaciones anteriormente evaluadas** que, con su adecuado aprovechamiento estético, deberán otorgar posibilidades renovadas para la **producción de piezas artísticas sensiblemente diferentes respecto del período de investigación anterior**, el cual abordó la problemática de la luz desde sus reminiscencias espirituales, simbólicas y filosóficas (irreversiblemente ligadas a la Historia del mundo); tal como se indicaba en su

Memoria conceptual

Sorteando el derrotero de bellos escapismos que propone la experiencia lumínica, fue preciso atenerse a aquello que supusiera un componente irremplazable en el discurso estético individual. Las impresiones preliminares que poblaron museos, iglesias y habitaciones en horas crepusculares significaron una puerta de acceso a la dimensión semiótica del espacio y la indisociable acción fundante de la luz sobre el mismo.

Un muy temprano estudio de la luz y el color en la Iglesia de la Santa Cruz de San Cristóbal, Buenos Aires (véase Fig.1 y Fig.2) arroja lo que fueran las primeras esquematizaciones del fenómeno lumínico en su dimensión arquitectónica. La elección no es azarosa. Estos recintos albergan un rico entrecruzamiento de motivaciones inherentes al quehacer humano, tales como el rito religioso (el cual conlleva una cosmovisión asociada al ideal cristiano que permea lo meramente material), el valor estético (reflejado en las particularidades arquitectónicas que destacan, por ejemplo, el gusto de una época), el valor de bien cultural (que trasciende a los gustos, adhesiones o disidencias al culto, pero hace al patrimonio tangible de un pueblo) e incluso la acción política (que remite a la actividad en defensa de los derechos humanos durante el terrorismo de Estado en Argentina y sus vinculaciones con la Comunidad Pasionista, por ejemplo).



Fig.1. *Estudio de color en iglesia (III)*, 2018. Acrílico sobre papel, 19 x 29 cm.



Fig.2. *Estudio de color en iglesia*, 2018. Acrílico sobre papel, 19 x 29 cm.

Luego de una serie de intrigantes imbricaciones¹, se arribó a Saint-Denis, aquél sitio donde comenzó la fascinación por la luz, tanto física como metafísica, y su irrupción deliberada en el espacio construido. El gran cambio que presenta el período gótico tendrá que ver con las modificaciones del Abad Suger en la ampliación del coro de su abadía, donde decide aplicar el modelo teórico del Pseudo Dionisio Aeropagita, a partir de cuya doctrina surge la motivación intrínseca de representar en el templo a un Dios que es esencialmente luz. Esta concepción teológica, devenida inicialmente de una lectura mística de los evangelios, se llevará al extremo durante este período, donde se perforarán los muros de las iglesias a través de novedosos elementos arquitectónicos, impensados durante la previa etapa románica. Aplicando principios de la construcción naval e invirtiendo la estructura interna del casco de los barcos, se implementarán arcos de nervaduras que, sumados a elementos exteriores como los arbotantes y los contrafuertes, cambiarán totalmente la forma de las representaciones simbólicas, puesto que el estilo apunta a Dios en la medida en que pueda ser lo más alto posible para acercarse a la divinidad. Además, el uso de estos arcos apuntados en toda la ornamentación va a reforzar esta sensación de longitudinalidad, dando lugar a iglesias catedralicias cada vez más altas, con muros perforados, mayor cantidad de divisiones internas y el ingenioso despliegue de vitrales en los huecos generados en los laterales (véase Fig.3). Estos elementos coloreados que permiten la entrada de la luz serán siempre el arquetipo de una arquitectura gótica que es absolutamente luminosa y que además será complementada en algunos casos con pintura dorada en los muros, como la Sainte-Chapelle de París. En fin, esto devino en considerar que el lugar que ocupa la iglesia gótica constituye el espacio de carácter semiótico por antonomasia.

¹ Se ha desarrollado más detalladamente esta fase del proceso de investigación en el proyecto *Lux versus lux* (2019), perteneciente al Taller Proyectual I.



Fig.3. Estudio del autor sobre *El Arca de la Alianza*, entre los primeros vitrales góticos de la Basílica de Saint-Denis. 2020. Barra de grafito y lápiz sobre papel, 15 x 15 cm aprox. Se trata de la primera manifestación figurativa de Arte Gótico de la historia (según la investigación de René Huyghe), donde destaca la coherencia entre el Antiguo y Nuevo Testamento.

Los espacios se han construido al unísono considerando no sólo los seres que los transitarán a su libre voluntad, sino la luz que bañará sus accesos, sus rincones, pasillos y vestíbulos. Sin esta luz, el espacio pierde su dimensión humana, se vuelve un limbo inadmisibile.² Por citar un ejemplo, está el caso de las catacumbas romanas, un sitio de mínimo o nulo acceso y, como se podría suponer, donde la problemática de la luz no tiene un claro dominio en la etapa fundacional del ámbito. Sin embargo, en 1593, un joven de dieciocho años se adentra de improviso junto a sus amigos en la catacumba de Domitila en la vía Ardeatina para, luego de unas horas, hallarse en la oscuridad más completa. Sus velas se habían extinguido tras el largo recorrido laberíntico. Los interminables meandros, los desniveles, la organización estructural de aquel sitio aún permanecía invariable, pero ahora esta falta de luz la había *convertido* en una cárcel mortal. Es decir, aún en un sitio tan alejado de la superficie, la luz (del fuego, en este caso) está implícita porque la actividad humana está operando en algún nivel. Los autores del lugar que hicieron uso del fuego para socavar la roca, tallar, esculpir y realizar sus inscripciones, asumieron que el futuro

² Aquí puede introducirse la inimaginable realidad de los invidentes, así como las estrategias adoptadas para su tránsito perfectamente eficaz a través de ámbitos concebidos desde y para la *visualidad*. ¿Existiría una semiótica del espacio que admita estos escenarios? ¿Cómo serían los espacios si se organizaran desde esta realidad impuesta? Seguramente distarían mucho de los conocidos actualmente, dado que el tránsito que realiza el ser vedado de su visión no aprehende su alrededor sino a través de materialidades concretas y resonancias auditivas. La escala de movimiento sería otra, así como el ritmo arquitectónico y los modos de entender el fenómeno de habitar un sitio que, pese a la existencia omnipresente de la luz, la excluye por completo de su universo teórico. Esto, sin duda, supone un nodo abierto que podría devenir en otra línea de proyectos más orientados en el orden de una conjetura casi borgeana.

visitante tampoco descartaría el crepitar de una llama para seguir sus pasos. Estos jóvenes, convencidos de que iban a morir, temieron mancillar con sus cadáveres estos lugares sagrados. Luego de dos días de andar a tientas, finalmente lograron reencontrar la entrada del hipogeo. Bosio, el primer aventurero, se consagrará a explorar la catacumbas de la ciudad cuyas conclusiones expondrá en su gran libro *Roma sotterranea*, Roma subterránea, una descripción de todas las catacumbas y de sus pinturas.

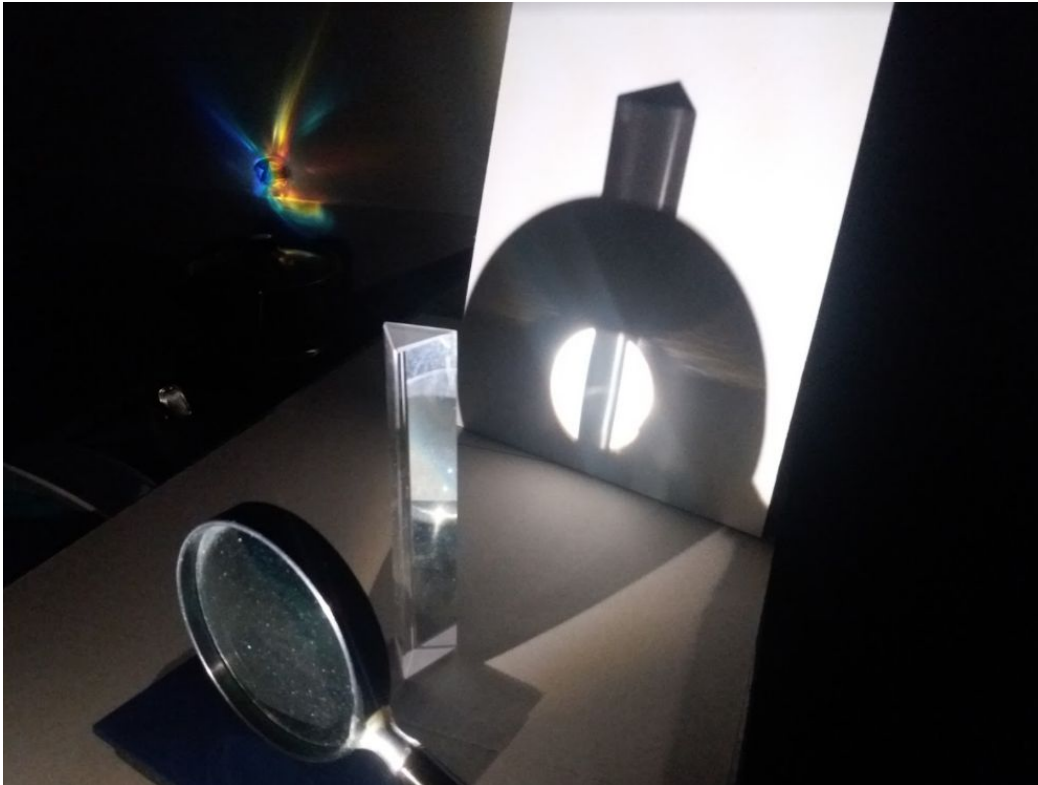


Fig.4. *Dispersio lux*, 2020. Instalación lumínica, medidas variables.

Para evidenciar el carácter de la arquitectura como comunicación, se parte de las consideraciones de Umberto Eco acerca de la arquitectura en su obra *La Estructura Ausente*, donde el autor realiza un examen fenomenológico de nuestras relaciones con el objeto arquitectónico el cual nos revela que por lo general disfrutamos de la arquitectura como acto de comunicación, sin excluir su funcionalidad, de allí que la arquitectura puede ser considerada como un sistema de signos.

Lo que permite el uso de la arquitectura (pasar, entrar, pararse, subir, salir, apoyarse, etc.), no solamente son las funciones posibles, sino sobre todo los significados vinculados a ellas, que me predisponen para el uso funcional (Eco, 1975, p.328).

Motivaciones / antecedentes mediatos e inmediatos

Las aproximaciones iniciales a la problemática se dieron, evidentemente, durante las exploratorias del año 2019. Adentrándose en el imaginario tardomedieval, aquel “terreno tan polivalente, tan enrarecido, tan incomprensible para el ser contemporáneo resultaba un campo que se debía abordar desde lo icónico no sin cierto grado de intriga por resolver las posibilidades plásticas que no eran escasas” (Rombolá, 2019, p.4). Con la idea de contraponer a la luz mítico-mágica del gótico, la luz de matriz racional de la estirpe positiva aflorada en la Ilustración surgió *Lux versus lux* (véase Fig.5), obra presentada en la Exposición Proyectual del Nivel 1.

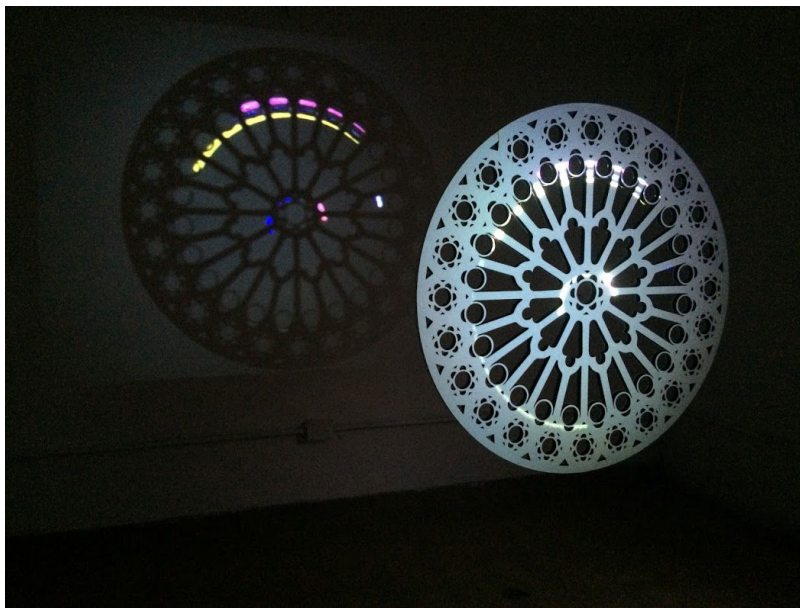


Fig.5. *Lux versus lux*, 2019. Exposición Proyectual de Cátedra Molina.

Lux versus lux (2019) presentaba el antagonismo conceptual entre la carga simbólica adjudicada a la luz en diferentes períodos de la historia. A partir de estos objetivos, concatenados y progresivos, se desdoblaba el proyecto y la obra. Inicialmente, el disparador del interés en la problemática de la luz devino de una indagación intuitiva en el pasado histórico, percibiéndolo como un territorio inexplorado y a la vez cercano a las inquietudes personales.

Adentrándose en la época medieval, las ideas estéticas tuvieron su origen fundamentalmente en la antigüedad clásica, durante la cual éstas adquirieron un significado novedoso al ser incorporadas en la vida humana, en el contexto socio cultural y en el religioso, propios del cristianismo. En tal sentido, al abordar la concepción estética y al proponer normativas en la producción artística, la antigüedad clásica se enfocaba más hacia la naturaleza, mientras que los medievales se fundamentaban en la tradición cultural de esa época, apropiándose de sus rasgos más importantes y redimensionándolos a la luz de la fe y la teología. (Arbeláez, 2014, p.83)

Al igual que en el caso anterior, el núcleo conceptual del proyecto se ha mantenido inalterable: la luz. Sin embargo, apartándose momentáneamente de las motivaciones precedentes, ésta se entenderá no tanto como un “elemento íntimamente ligado a la naturaleza humana como objeto de filiación ávido de cosmovisiones”, sino como un fenómeno físico ineludible (e inexplorado en la riqueza de sus posibilidades). Con todo, no se invisibilizan los resultados de la necesidad humana de operar sobre ella, manipularla lúdicamente e imitar, artificialmente, fenómenos que se dan en la esfera natural.

Salvando las distancias, esto es lo que motivaba a los impresionistas a pintar al *plein air*. Y también, lo que llevó a Claude Monet a retratar el portal oeste de la Catedral de Notre-Dame de Rouen en diferentes momentos del día y del año, desarrollando una serie de treinta cuadros entre 1892 y 1894 (véase Fig.6).

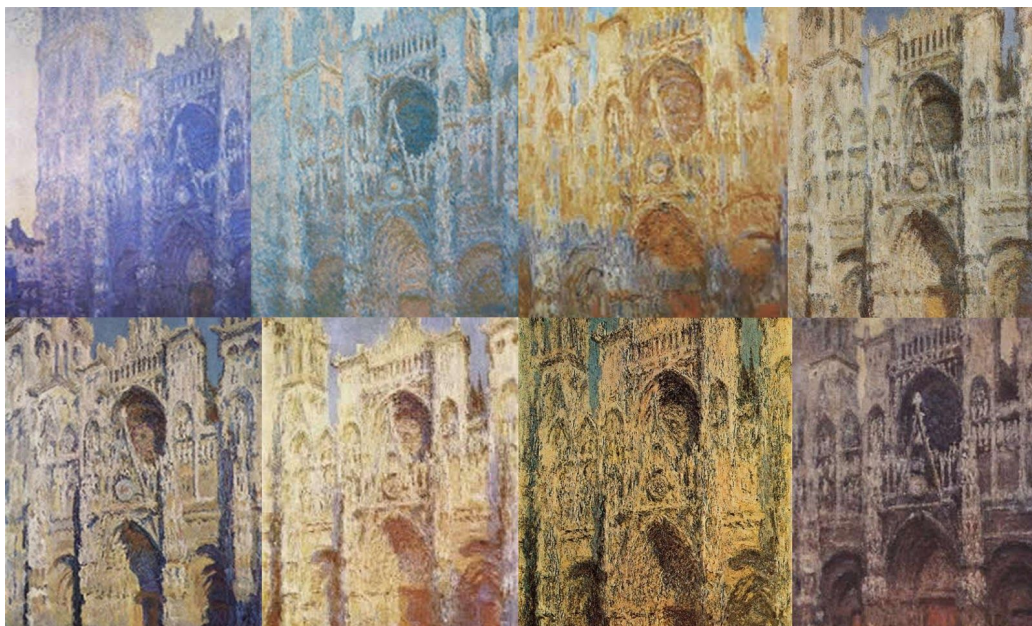


Fig.6. Claude Monet. Selección de ocho cuadros de la *Série des Cathédrales de Rouen* (1892-1894). Óleo. En torno a 100 × 70 cm. (Fuente: Musée d'Orsay, Paris).

El Arte Óptico y otras corrientes artísticas también han experimentado utilizando principios de la psicología de la percepción para desarrollar propuestas dirigidas a la creación de efectos de ambigüedad y agresión. Basándose en la teoría de percepción y la forma de la Gestalt y en estas corrientes artísticas que han trabajado con diferentes efectos ópticos, se ha logrado describir los tipos de engaños visuales, una tipología, estudiando las variables formales causantes, para llegar a crear un sistema de análisis. La experimentación pictórica y personal busca ver los límites de cada recurso y sobre todo, crear obras que reúnan más de una ilusión con la intencionalidad de ver dónde está el límite de cada una de ellas, comprobar cuando quedan anuladas y cuándo, beneficiada.



Fig.7. Olafur Eliasson enseña uno de sus estudios de color para la serie *Abstract: The Art of Design*, (Temporada 2, Capítulo 1). En la primera imagen se observa una sala iluminada por luz monocromática; en la segunda, el artista ha encendido una lámpara convencional cuyas múltiples longitudes de onda revelan las placas coloreadas del fondo.
(Fuente: Netflix, captura de pantalla).

Deben además destacarse algunos de los casos de estudio que, tanto por su particularidades únicas como por las motivaciones comunes, influyeron de manera directa o indirecta en el desarrollo del proyecto. Aquellas vinculaciones más notorias pasarán a detallarse a continuación.

Después de asegurar su reputación en la década de 1980 con esculturas biomórficas en piedra caliza y otros materiales naturales, Anish Kapoor, escultor indo—británico especializado en arte instalativo y arte conceptual, comenzó a explorar el tema del “vacío” en obras de piedra a gran escala, algunas con interiores y exteriores definidos y otras que delimitan claramente espacios vacíos. Además persistirá en intereses permanentes como el color, el reflejo, los materiales rituales y la alteración de los sentidos. Desde mediados de noviembre de 2019, las salas de la Fundación Proa exhibieron algunas de sus obras más emblemáticas en la escena contemporánea.³ La muestra “Surge” pretende entonces abordar la articulación entre los tiempos contemporáneos del escenario global y una sensación de cambio provocado por el arte en los tiempos interiores (percepción, actitud, sensibilidades). Se estructura a partir de dos núcleos, omnipresentes en la historia de Kapoor: los materiales rituales y lo mágico. Los materiales rituales son, para el artista, cosas que hablan de nosotros antes de nuestra cultura, elementos que son inherentes a nuestra existencia humana (grasa, sangre, tierra). La cualidad de mágico la abordan sus esculturas que inducen a la duda en el espectador, una sensación de inseguridad en los sentidos que provoca un cuestionamiento de la percepción objetiva.

El artista contemporáneo danés Olafur Eliasson, reconocido por sus esculturas e instalaciones a gran escala, se empeña en interconectar materiales como la luz (véase Fig.7), el agua y elementos como la temperatura del aire para transformar espacios. En *The weather project* (2003), las representaciones del sol y el cielo dominan la extensión de la Sala de Turbinas, en el Tate Modern de Londres. Una fina bruma impregna el espacio, como si se arrastrase desde el entorno externo e hiciera del aire una sustancia tangible. Durante el día, la niebla se acumula en formaciones tenues como nubes, antes de disiparse por el amplio espacio de la sala. Una mirada hacia arriba, para ver donde la niebla podría escapar, revela que el techo de la Turbine Hall ha desaparecido, puesto que Olafur lo ha reemplazado por una sutil cobertura de placas reflectivas, que multiplican el espacio ubicado debajo. En el otro extremo del pasillo aparece un semicírculo gigante compuesto por cientos de lámparas de monofrecuencia. Este arco profundamente amarillo, repetido en el espejo de arriba, produce una esfera

³ En Argentina, sus obras ya habían sido exhibidas en 2017 en el Parque de la Memoria, ocasión que pese a haber acertado en muchos aspectos conceptuales y técnicos, según reseñas y testimonios, resultó en una experiencia que no reparó demasiado en el diálogo con el espacio expositivo, rasgo crucial que sí parece haberse emparejado en esta ocasión en Fundación Proa.

deslumbrante que une el espacio real con el reflejo. Estas lámparas de monofrecuencia, generalmente utilizadas en el alumbrado de espacios públicos, emiten luz en una frecuencia tan estrecha que los colores distintos del amarillo y los negros son invisibles, transformando así el campo visual alrededor del sol en un vasto paisaje de duotono. Esto da la impresión que el tiempo se ha detenido. Los visitantes a menudo se recuestan en el suelo y observan su reflejo en el techo, e incluso se echan a dormir.

Por último, debe referirse al recurso en video. Grandes artistas como Joseph Beuys, Wolf Vostell y Nam June Paik realizaron aportes innovadores en la disciplina con la incorporación del video y los televisores en sus proyectos: video-objetos, video-performances, happenings e instalaciones. Los límites se desdibujarían una vez más. Por ejemplo, de Paik (Corea, 1932 – USA, 2006) debe considerarse el hito fundacional de su *Exposición de Televisión Música Electrónica* (1963) en la Galerie Parnass, donde elaboró una orquestación de televisores, instrumentos musicales modificados y objetos sonoros con meticulosas intervenciones de grabaciones y cintas. El videoarte como género artístico ha crecido en diálogo con el resto de las disciplinas artísticas. Explorando la faceta instalativa, el videoarte nace ligado a la escultura y la instalación ya en obras fundacionales de artistas como Bruce Nauman.⁴ No será hasta la exposición *Video-Skulpture* (1989) en Colonia, cuando se consagre el término –*videoescultura*– como una disciplina más de las artes, y diferenciada del cine.

⁴ Un claro ejemplo es *Going Around the Corner Piece*, videoinstalación de 1970 por Bruce Nauman que sentó precedentes con su circuito cerrado de cuatro cámaras y cuatro monitores, reflexionando sobre la dinámica invisible de la comunicación.

Desarrollo y plan de realización

La organización de los dispositivos procura desarrollarse orientándose siempre a un modelo de mínimo impacto material, e irreductible en cuanto a complejidades técnicas. La razón queda al descubierto: a mayor contundencia del artefacto, mayor la atención del espectador sobre las propiedades técnico-mecánicas de la pieza y más relegada queda la instancia de reflexión sobre el fenómeno luminoso en su dimensión estética. Esto no indica, por otro lado, el ocultamiento o la desaparición definitiva del mecanismo que sustenta la naturaleza interna del dispositivo, dado que, de hacerlo, el espectador accedería a un atajo demasiado estéril hacia el resultado final del conjunto de operaciones implicadas, y representaría la eliminación irremediable de toda posibilidad de meditación sobre estas operaciones; gran parte del discurso quedaría cercenada.

Las fuentes luminosas estudiadas han sido artificiales y de tres tipos, siendo los dos primeros analógicos y el restante, digital: spot LED plano (de haz amplio y difuso, apto para la proyección dispersa de color y sobras “blandas” o nulas), spot LED circular (de haz más cerrado y dirigido, apto para la proyección “dura” de formas en el espacio) y proyector LED de alta resolución (de haz estrictamente dirigido, apto para la proyección precisa de formas en el espacio y animaciones).

El espacio expositivo coincide con el espacio habitado (que es el mismo en el cual se desarrollaron las exploratorias), por lo que en su mayoría las propuestas se articularán desde una idea de *sitio específico*.



Fig.8. Croquis digital del espacio [esquema realizado por el autor], área libre entre la cocina y la biblioteca.

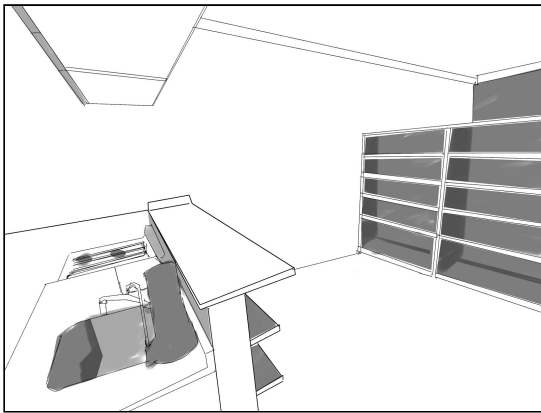


Fig.9. Croquis digital del espacio [esquema realizado por el autor], área libre entre la cocina y la biblioteca.

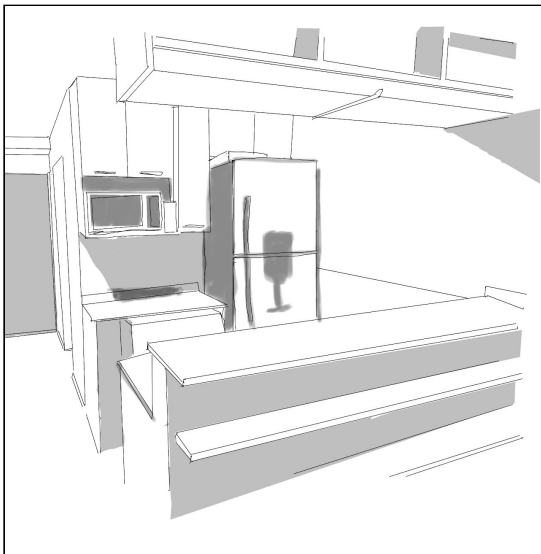


Fig.10. Croquis digital del espacio [esquema realizado por el autor], área de la cocina.

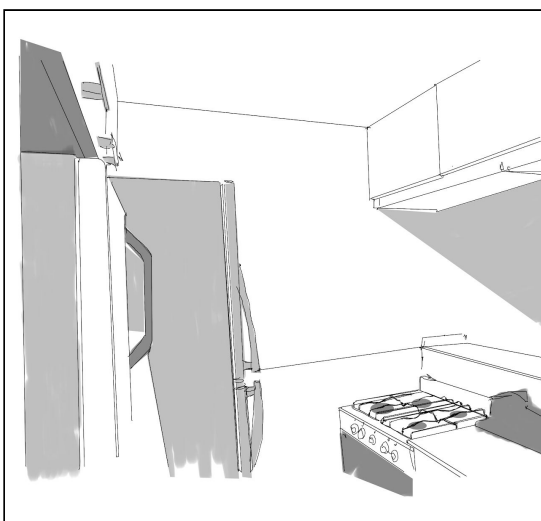


Fig.11. Croquis digital del espacio [esquema realizado por el autor], detalle en el área de la cocina.

En la conformación de dos (*B. bubalis* y *Color versus color II*) de las más recientes obras expuestas junto con el presente proyecto, se optó por un dispositivo sustentado desde el video monocal canal proyectado con software de videomapping (Resolume Arena). Así sucedió también con *Una ventana*, aunque esta pieza representa una evolución muy funcional de aquella primer *Lux versus lux* (2019). *Carne cocida, carne cruda*, por su parte, no requiere la utilización de medios digitales, sino que puede lograrse mediante iluminación ambiental.

En disonancia con lo más extensamente desarrollado durante la fase inicial de exploratorias, en la etapa final prevaleció la alternativa digital de los dispositivos. El motivo es simple: pese a haberse estudiado la posibilidad de implementar medios analógicos para desarrollar una estrategia estética similar, las dificultades técnicas⁵ hubiesen resultado excesivamente complejas frente a su alternativa digital, además de que su utilización hubiera revelado intencionalidades muy diferentes a las percibidas de momento. De tal modo, se optó por soportes de cierta carga simbólica particular, con posibilidades de transmutar su naturaleza por la sola intervención de la luz proyectada.

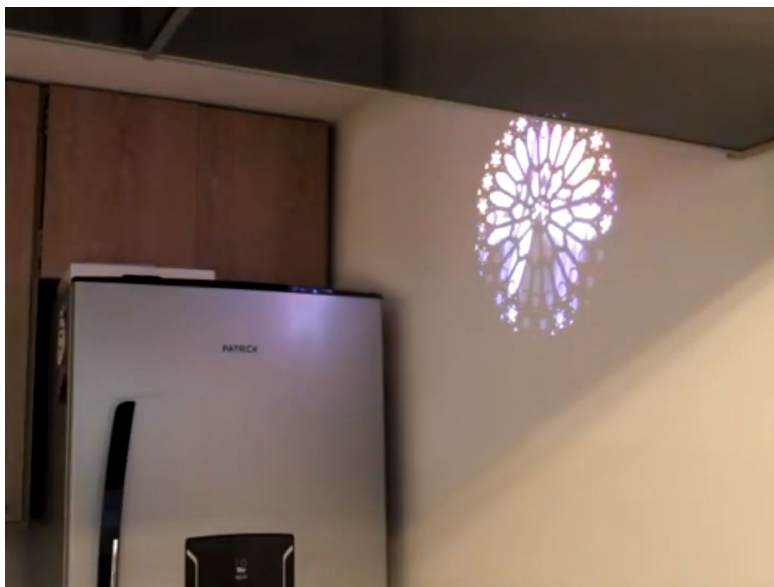


Fig.12. *Una ventana*, 2020. Videomapping / Videoinstalación site-specific. Dimensiones variables. 10' 06" (video, loop).

Emula prácticamente todas las operaciones de *Lux versus lux* (2019), aunque reacondicionadas a un espacio contextualizado y resignificado.

⁵ Algunas de las operaciones requerían la implementación de dispositivos mecánicos, los cuales deberían pensarse exclusivamente desde la robótica y la electrónica (Arduino), campo por demás inexplorado desde la experiencia propia y cuya problemática particular resulta ajena al espíritu del presente proyecto.

Una ventana

Lux versus lux había presentado un elaborado despliegue de operaciones de animación y sonido sobre y a través de una tracería gótica a escala, suspendida en el espacio y aislada de su contexto arquitectónico original. En este caso, la animación ha sido editada de tal modo que pudiera representar una abertura virtual en una pared, en un entorno (ahora sí) contextualizado espacio-temporalmente (véase Fig.12). Esta adecuación, busca *reciclar* de alguna forma aquellas operaciones luminosas, antes confinadas a un objeto, ahora expandiéndolas en un espacio hogareño altamente resignificado por el aislamiento social de 2020; todo esto sin desestimar el interés por el imaginario gótico que de continuo permea las producciones propias.

Eco (1975) en su ejemplo para ilustrar la arquitectura como comunicación se remite al hombre de la edad de piedra, que inicia la historia de la arquitectura. A este respecto señala que, siguiendo el ejemplo de los animales u obedeciendo a un impulso en el que se mezclan instinto y razón, el hombre se cobija en la caverna, obligado por el frío y la lluvia. Ésta como cobijo es el límite de un espacio externo que ha quedado fuera con el viento y el agua, es a la vez el comienzo de un espacio interno, que puede evocarle nostalgias uterinas e infundirle sensaciones de protección. Cuando cese el temporal podrá salir y examinar la caverna desde fuera: verá que la cavidad de entrada es ‘un agujero que permite el paso al interior’, esta entrada evocará en su mente las imágenes del interior. De esta manera va configurando la “idea de caverna”. El hombre ha creado un modelo, una estructura, algo que no existe concretamente pero en lo que se puede apoyar para reconocer determinado contexto de fenómenos iguales a “caverna”. Esta caverna puede convertirse en “departamento” o “cocina” intercambiando algunas fechas y contextos específicos. Este espacio *intensivamente* habitado durante los últimos meses de aislamiento se reviste de una significación íntima y ligada a una cotidianidad ineludible.

Desde diciembre de 2019, la sociedad mundial vive una experiencia sin precedentes que ha movilizad todas las estructuras gubernamentales, sanitarias y sociales. El rasgo más llamativo de la crisis sanitaria provocada por la primera ola de COVID-19 lo constituye el confinamiento simultáneo de la población, sugerido inicialmente por la Organización Mundial de la Salud, a una escala nunca antes vista. Abordar esta problemática en el contexto actual dota a la inquietud estética espacial de una trascendencia decisiva, a la vez que resulta un muy apropiado disparador hacia las particulares relaciones entre espacio y luz.

Esta *ventana* generada digitalmente persigue perforar una de las paredes y establecer así una nueva relación entre el interior de la casa y un exterior imposible. La expansión virtual hacia un “afuera” sugerido funciona como un portal transitorio, cuya extraña luz baña los elementos de este lado. Apelar a una videoinstalación *confinada* a un espacio físicamente inaccesible para un espectador *diferido* (post-situ) propone una metáfora interesante acerca del panorama global, las expectativas humanas indecibles y sus avatares imprevistos.

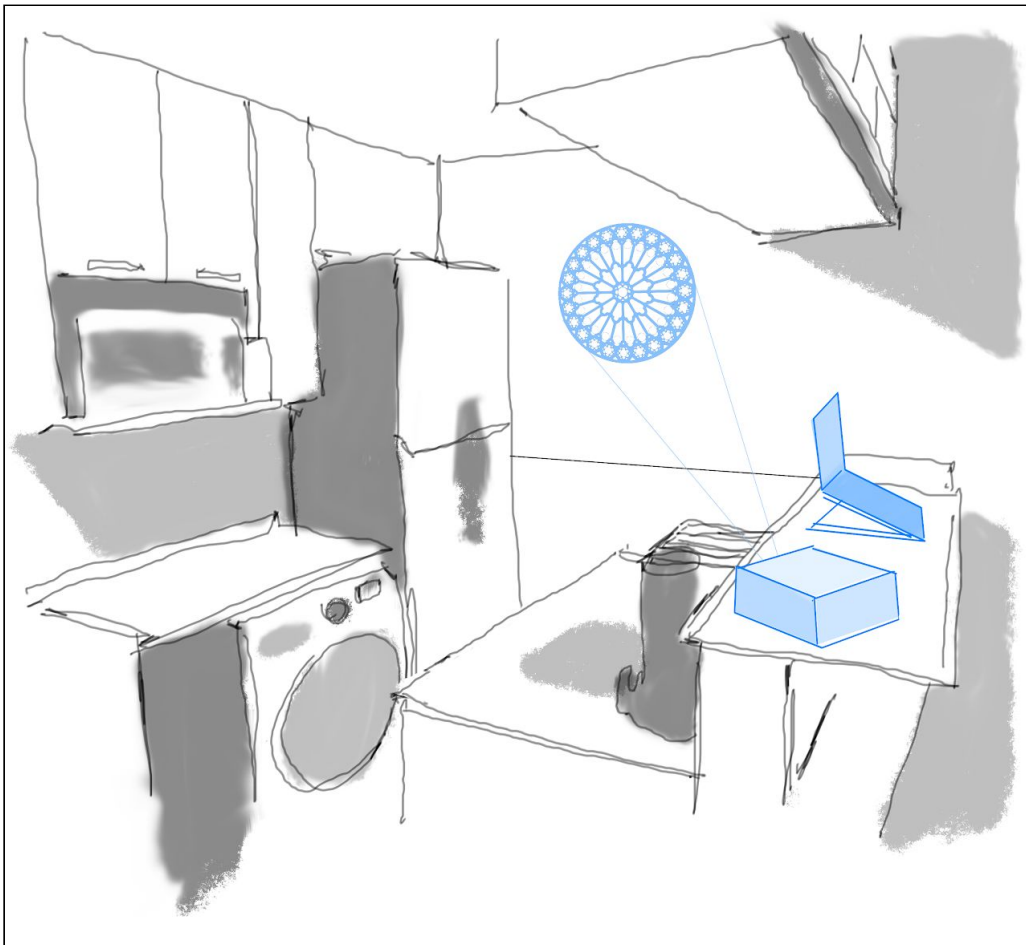


Fig.13. Vista frontal de la pared proyectada, reconstrucción digital.

El dispositivo se establece desde una laptop y un cañón LED, ambos ubicados sobre la barra de la cocina.

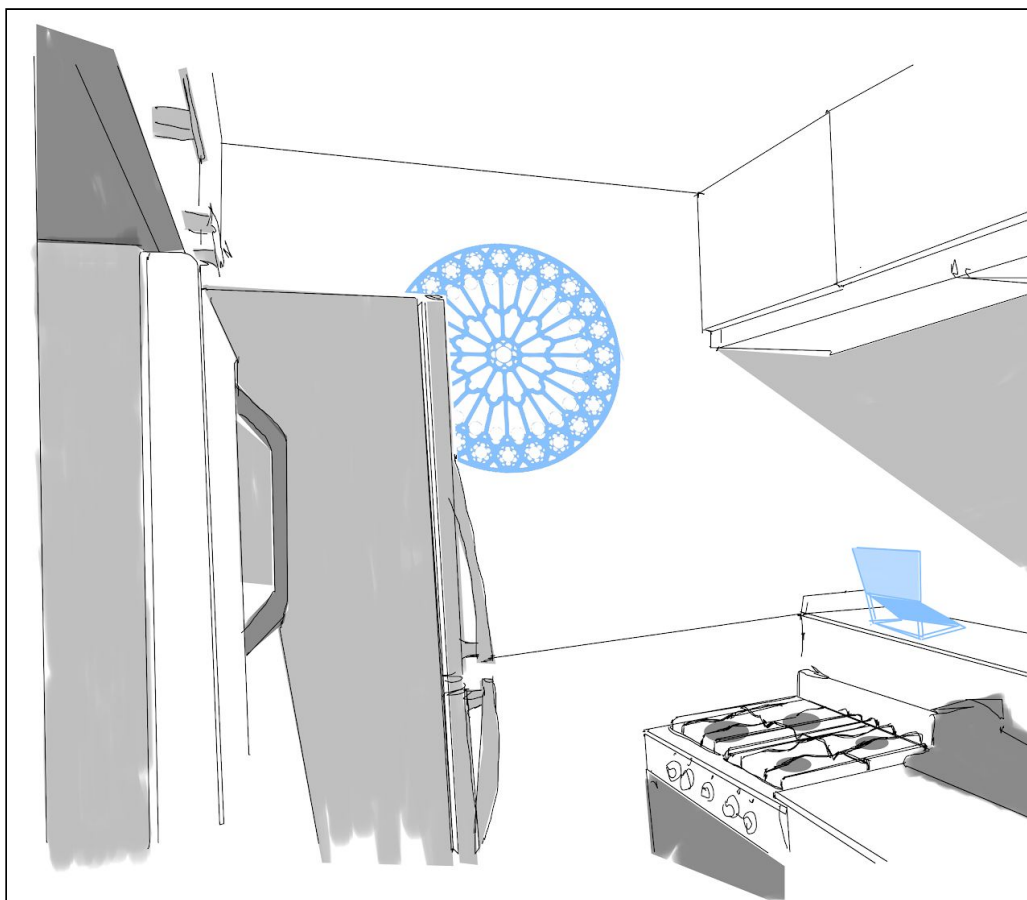


Fig.14. Zoom sobre la pared a proyectar, reconstrucción digital.
La luminosidad de la forma proyectada sobre la pared deberá simular la de una ventana real y provocar una sensación de apertura hacia un exterior virtual.

B. bubalis

Un cráneo de búfalo⁶ colocado en medio de la sala exhibirá dos estados posibles de su materia. La luz interviene directamente sobre la percepción del observador sobre el objeto. En una instancia inicial, una luz blanca baña el cráneo por completo. Se advierte una cualidad museística, clínica, la regularidad fría del haz luminoso permite estudiar con detenimiento la anatomía del animal, la disposición de las cuencas oculares, las diferentes densidades óseas y la contundencia de sus cuernos. Gradualmente, la luz irá cambiando. Emergerán texturas y se irán concretando diversos elementos orgánicos, encontrando su sitio en cada sección del objeto. En cierta forma, la luz ha *transmutado* la materia. Obviamente, una observación detenida y cercana del objeto aún

⁶ De ahí el nombre de la obra, “B. Bubalis” es la denominación científica del búfalo de agua bajo la clasificación de las especies publicada por Linneo en 1758.

El cráneo del ejemplar expuesto fue recuperado de una estancia cercana a Maipú, Provincia de Buenos Aires. Estos ejemplares no son autóctonos, fueron introducidos desde Italia por el fundador de la estancia.

revelará la superficie del hueso; sin embargo la intención no es ocultarlo, puesto que de hacerlo, no habría una instancia reflexiva en torno a la percepción visual del observador. Además, una mirada distante y un poco menos exhaustiva causará una impresión convincente. Con luz únicamente, se ha emulado un estado natural de aquella materialidad. Una vez formada completamente la cabeza del búfalo, puede oírse que el murmullo humano ha mermado y sólo se advierten sonidos de la naturaleza: bramidos bovinos y pájaros. Todo esto durará un momento, puesto que la luz se alterará, y de manera gradual revelará nuevamente el cráneo desnudo del animal. Al final de cada ciclo, se dispararán tres parpadeos breves en rojo (véase Fig.15), verde y azul: un *glitch* intencional, una referencia directa al dispositivo y el mecanismo triádico del LED. En un vaivén constante, la variación entre el cráneo desnudo y la cabeza formada induce la idea de transitoriedad y finitud de la materia viva, casi al punto de establecerse un *memento mori*.



Fig.15. Captura del video monocanal proyectado en *B. bubalis* (2021), luego de haberse aplicado la máscara con la silueta del objeto.

Color versus color II

El número incluido en su nombre vuelve a la obra una sucesora necesaria de *In albis*. *Color versus color* (véase Fig.15 y Fig.16), presentada anteriormente. En aquella pieza, el mecanismo se repetía de un modo muy similar, aunque analógico, estático y simultáneo a la vez: un montículo de pigmento ferroso (aplanado, como suele analizarse en un laboratorio de control de calidad) recibía un haz de luz multicolor, producto de haberse dispersado a través de un prisma.

En este caso, el montículo se advierte sin aplanarse, dado el aprovechamiento de las irregularidades y aglomeramientos a la hora de generar elevaciones y zonas de sombra, exaltando así las propiedades visuales del pigmento mineral. El pigmento, en tanto base material, continúa perdiendo su identidad cromática al recibir una luz variable, aunque en esta versión lo hace junto a un fragmento *testigo* (de luz blanca) y alternándose de a un color por vez (véase Fig.17).

Colocar un montículo de pigmento en lugar de tierra o cualquier otra materialidad granulada no es azaroso. Desde la antigüedad, el hombre ha alterado el aspecto de las superficies de aquellos sitios y objetos que considera relevantes mediante la única posibilidad fisicoquímica que le ofrece el pigmento. También ha elaborado paletas con las que confeccionar obras pictóricas. Ya sea por frote directo o humectación, el pigmento se ha vuelto el único medio para intervenir cromáticamente un entorno dado y dejar una huella perdurable. Por lo tanto, *colorear* un pigmento atenta contra los sentidos y la lógica. En una oposición retórica entre el modelo sustractivo y el aditivo, se asiste al predominio de la luz sobre la materia y a una reflexión acerca de la percepción objetiva.

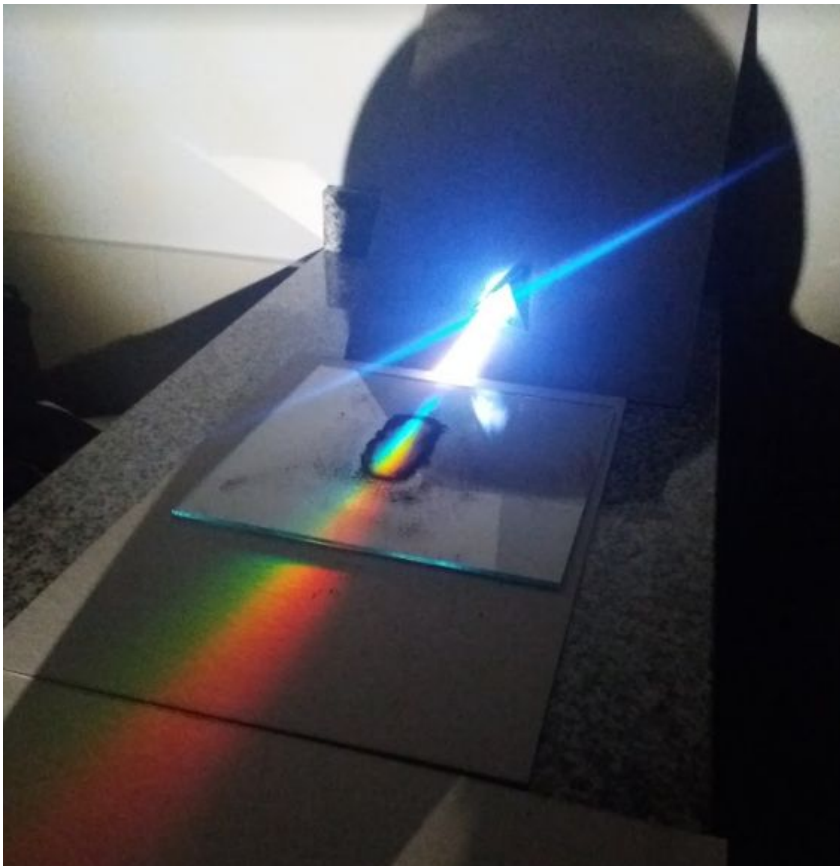


Fig.15. *In albis. Color versus color*, 2020. Instalación lumínica (ferrite, prisma óptico, lente convexa, luz dirigida), medidas variables.

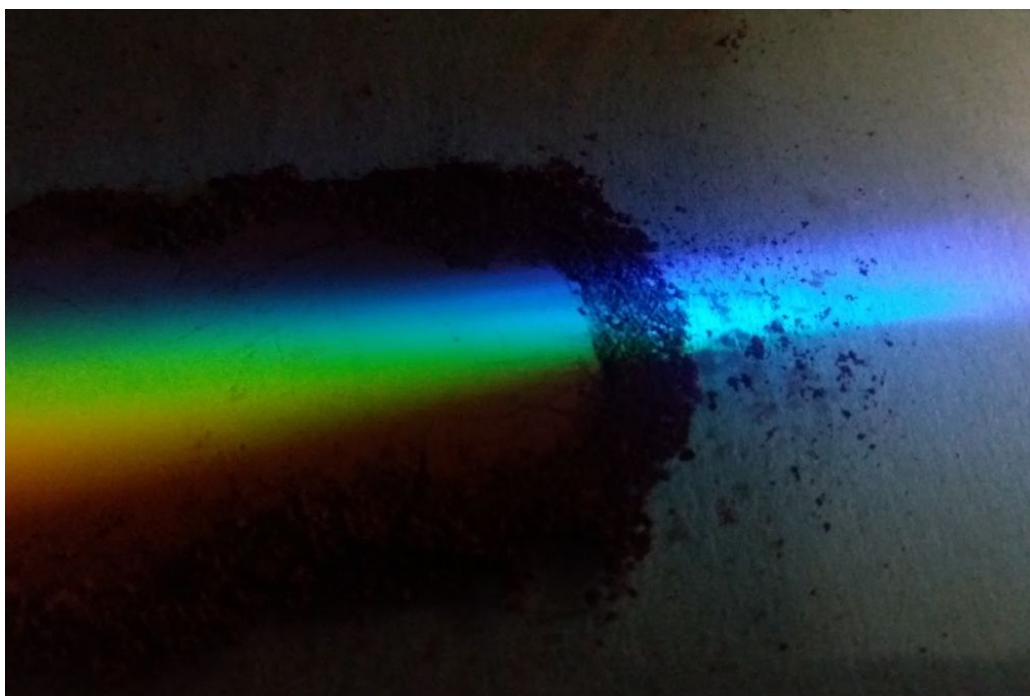


Fig.16. Detalle sobre *In albis. Color versus color*, 2020. Instalación lumínica (ferrite, prisma óptico, lente convexa, luz dirigida), medidas variables.

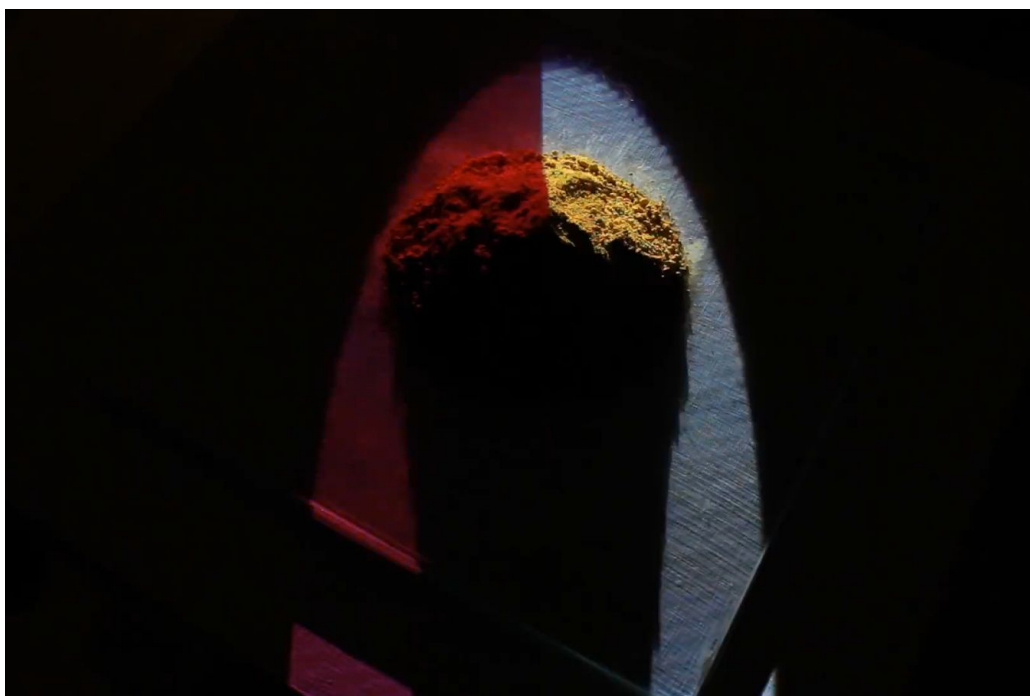


Fig.17. Detalle sobre *Color versus color II*, 2021. Instalación lumínica (ferrite, proyector LED), 0,30 x 0,30 metros (superficie plana, soporte). 2' 10'' (video, loop).

Carne cocida, carne cruda

Se ha colocado un trozo de carne en un plato. Quien lo desee comer debe antes asegurarse si está cocido y en buen estado. Sin embargo, esto resulta imposible si no se dispone de una fuente de luz natural (el sol), o una fuente artificial que imite la natural (el fuego). Estas luces poseen un rasgo que las iguala: emiten en todas las longitudes de onda del espectro visible. Por lo tanto, cualquier variación inusual en la apariencia del alimento a ingerir (en este caso, el tejido animal) podrá ser detectada a simple vista. Por milenios, el ser humano ha basado la seguridad e higiene de su alimentación en los caracteres organolépticos de los alimentos, entre los cuales el aspecto visual es el primero y más determinante de todos. De tal forma, al operar directamente sobre la fuente luminosa del recinto, las propiedades objetivas del objeto se tergiversan y lo que aparenta ser un bocadillo seguro podría volverse potencialmente peligroso. Este elemento de incertidumbre pretende centrar la atención en el papel desapercibido que la luz ha jugado desde siempre en las decisiones más inconscientes y espontáneas del quehacer humano.



Fig.18. Detalle sobre *Carne cocida, carne cruda*, 2021. Objeto. 0,30 x 0,30 x 0,10 metros. Instante en que el objeto es iluminado por luz verde, nótese la pérdida de referencias cromáticas puesto que se obtiene una imagen en duotono.

Bibliografía

Arbeláez G., L. (2014). Consideraciones estéticas sobre la metafísica de la luz y el color. *Revista de Filosofía*, (78), pp. 82-98.

Aumont, J. (1992). *La imagen*. Buenos Aires: Paidós.

Bauchwitz, O. F. (2015). Elementos neoplatónicos en la obra de Anish Kapoor: hacia una estética de la negatividad. *Natal*, 22(37). pp. 179-195.

Eco, U.

(2013). *Arte y belleza en la estética medieval*. Buenos Aires: Sudamericana.

(1975). *La estructura ausente: Introducción a la semiótica*. Barcelona: Editorial Lumen.

Eliasson, O. (2019). Official website. Berlín, Alemania: Studio Olafur Eliasson. Recuperado de <https://www.olafureliasson.net/#>

Fruin, T. (2019). Official website. Nueva York, Estados Unidos: Tom Fruin. Recuperado de <https://www.tomfruin.com/>

Pimentel, J. (2015). Teorías de la luz y el color en la época de las Luces. De Newton a Goethe. *Arbor*, 191(775): a264. doi: <http://dx.doi.org/10.3989/arbor.2015.775n5003>

Rombolá, L. (2019). *Lux versus lux*. (proyecto, nivel I). Universidad Nacional de las Artes (Departamento de Artes Visuales, Cátedra Molina), Buenos Aires, Argentina.

Schopenhauer, A. (2013). *Sobre la visión y los colores: Seguido de la correspondencia con Johann Wolfgang Goethe*. Madrid: Trotta, 160 p.

Taboada, J. A. F. (2015). *De la teoría de los colores de Goethe a la interacción del color de Albers*. EGA: revista de expresión gráfica arquitectónica, N°. 25, 2015 (Ejemplar dedicado a: Conversando con... FRANCIS D.K. CHING), págs. 48-55.