

Trabajo de Graduación de Grado 2024  
Para la Licenciatura de Artes Plásticas Orientación Cerámica

# Esculturas Responsivas

La Cerámica como puente entre lo Táctil y lo Digital

Bujalesky, A. Luna

DNI 40001143

Legajo 80787/0

Teléfono +54 02901-401699

E-mail [lunitabruja@gmail.com](mailto:lunitabruja@gmail.com)

Titular de cátedra Lic. Florencia Thompson

Adjunta: Lic. Silvia Mariana de la Cuadra.

Jefa de Trabajos Prácticos: Lic. Estefanía Jouliá.

Ayudante Diplomado: DI. Hugo Aguilar.

E-mail de la cátedra [ceramica3ytpp@gmail.com](mailto:ceramica3ytpp@gmail.com)



# Agradecimientos

Para aquellos que me ayudaron a transitar uno de mis peores años, a seguir creando y no quedarme deprimida, gracias a Patri, Lea, Done, Santi, Sebas, Yani, Nahu. (Esperando que tengamos nuevas aventuras por el bosque)

A mis gatos, por aparecer de la nada en pandemia, ser la inspiración principal de mi trabajo de graduación y los únicos amigos que pude ver en persona durante mucho tiempo.

A Die por iluminar los años siguientes, permitirnos crear frankensteins bizarros, y ayudarme resolviendo la parte técnica de “Esculturas Responsivas”. –`♡´–

🌀 ☺ °♡° ☺ ) ✨+••+••+

A Fede por ayudarme creando la parte musical, pese a mi bizarro pedido de “una Sinfonía de mimitos” con voces robóticas y galimatías incomprensibles, que la fuerza Aranara te acompañe )?

A mamá que nuestras últimas conversaciones supieron guiar mis siguientes pasos, y me llevaron a nuevas experiencias. (También a mi viejo que estuvo ahí bancando, no te pongas celoso ;) A mi hermano Jano por acompañar, sobretodo en la ultima parte del proceso.

A la UNLP, porque pese al caótico tránsito, me presentó un universo de posibilidades y diversidad de miradas, saberes, técnicas y disciplinas que construyen una visión ecléctica, un espacio en el que puedes crear desde materiales tradicionales como la arcilla hasta los cables de un microondas encontrado en la calle.

Asimismo, a los docentes del taller de producción, por su predisposición y paciencia en acompañar todo el proceso.





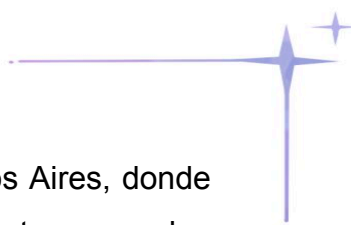

## Introducción

El presente Trabajo de Graduación se propuso investigar y desarrollar el abanico de posibilidades de la introducción de la cerámica en la multimedia, mediante un análisis de antecedentes de obra y, posteriormente, la producción de una propia, donde la construcción de sentido se produzca mediante la ruptura de la distancia habitual presente en las obras de cerámica, incorporando al espectador como parte activa de la misma, gracias a las oportunidades que brindan los medios electrónicos. Para lograrlo, se exploraron las ventajas y formas de producir obras con dinámicas extraídas de multimedia, al mismo tiempo que se pone a prueba la versatilidad propia de la cerámica como lenguaje plástico, del cual los medios electrónicos pueden apoyarse para generar distintas formas estéticas y simbólicas. De manera que cruzar ambas disciplinas, nos permite resignificar las posibilidades de la arcilla como material capaz de generar obras que se configuren como experiencias artísticas interactivas, dando como conclusión a *Esculturas responsivas*, con la cual espero brindar una experiencia más de la cual otros sujetos puedan inspirarse a experimentar con nuevas materialidades, medios, propuestas, que entiendan a las obras como un espacio lúdico y un dispositivo abierto, con la posibilidad de que el espectador juegue, reinterprete, o se frustre con la experiencia artística.

**Palabras Clave:** instalación sensorial, comunicación, cooperatividad, cerámica interactiva

### Fundamentación del tema

En nuestra vida cotidiana, tocamos cerámica constantemente, pero rara vez nos detenemos a pensar en ello, en analizar materiales, roces, experiencias, y es aún más raro encontrar obras cerámicas en exposiciones artísticas que tengamos permitido tocar. Muchas de estas piezas se crean por manos, son la extensión tangible del cuerpo humano, pero suelen ser concebidas para concluir en un soporte contemplativo. La cerámica históricamente no ha estado lejos de la interactividad ni del juego, sin embargo, no se suele plantear en un conjunto como obra artística, y menos aún con medios electrónicos. No obstante he podido encontrar, aunque sean pocos, antecedentes al respecto, donde tanto la multimedia como la cerámica, presentan niveles similares de esencialidad en la construcción de la obra, con el factor de la interactividad incorporado. El primer caso, de los pioneros en el país,



son las experiencias impulsadas por el grupo “Media Lab” de Buenos Aires, donde Silvia Barrios como ceramista y artista plástica genera proyectos grupales interdisciplinarios tales como “Robotino Refugiado”, donde la cerámica toma forma de un robot activista que participa de manifestaciones junto al público, o “Gamelin en acción”, un instrumento de bases cerámicas interactivo, similar al presente trabajo. El segundo, es la obra de Nicola Bocchini donde la cerámica se utiliza como soporte, el trabajo de este artista está signado por concebir la disciplina desde una apertura experimental, sobre todo en su exposición del 2008, “Ceramica 2.0”. Podríamos citar también, la serie de la artista Ana María Asan; (2011-2021) archivo de obra “Sonores”; y la obra de Swartz, Julianne; “Sine Body”, y “Bone Score”. El último caso, es aún más cercano ya que fue producido dentro de la universidad, es la obra de Mercedes Zago, “El deseo de un eterno encontrarse”, una instalación laberíntica que se configura casi como un juego donde el espectador va reuniendo objetos (las piezas cerámicas) que le hablan y se comunican por medio de la incorporación de medios electrónicos, como sensores de movimiento que activan luces y recortes de audio, donde la poética se entrelaza idílicamente con la materialidad de la obra.

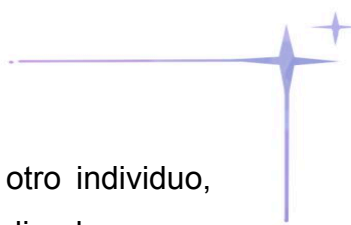

### **Fundamentación de la poética: *La cerámica, el cuerpo y los sentidos***

En la vida, como en el arte, siempre existe la necesidad de un otrx: que consume, interpreta, acompaña, construye con nosotrxs. Así surge la poética de la obra, como respuesta a enfatizar en la necesidad de conexión propia del ser humano, consigo mismo y con otras personas, de la voluntad que implica establecer vínculos, la sincronización que requiere, la vulnerabilidad propia que surge al exponernos socialmente, la importancia del juego y la reinterpretación en la experiencia artística. En síntesis, se trata de una metáfora de la comunicación humana, la tensión entre, el deseo de conectar y el miedo a abrirse emocionalmente.

La obra se constituye entonces mediante dos esculturas concebidas como dispositivos que fomentan la comunicación no verbal y la cooperatividad entre los participantes. El público puede elegir aquella a la cual se sienta más cercano, y desde allí situarse para establecer un diálogo que involucre los sentidos con su compañera. En ellas se puede interactuar tanto desde la individualidad (usuario/escultura) como de la cooperatividad pero sólo podrá comprender la







metáfora en su totalidad y el propósito de la obra si coopera con otro individuo, interactuando ambos usuarios en esculturas diferentes a tiempos coordinados.


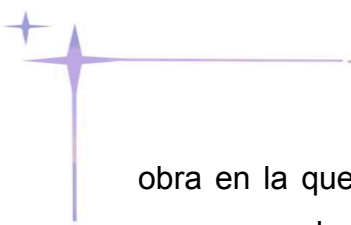
A través de las interacciones táctiles y sonoras, la obra hace un llamado a sumergirse en un encuentro sensorial, un ambiente inmersivo que rebasa la contemplación visual para llegar a la experiencia corporal, promoviendo un momento de conexión tanto en las relaciones humanas como con uno mismo, con el momento presente. Este sentido, se debe a que uno de los disparadores que tomé fue mi experiencia transitando la ansiedad, donde di con la teoría de la integración sensorial desarrollada por la terapeuta ocupacional Jean Ayres, quien sostiene que la percepción y procesamiento de estímulos sensoriales son esenciales para nuestra relación con el entorno y con nosotros mismos. La ansiedad en algunas personas por momentos nos desconecta (en tiempo y espacio), sin embargo, el contacto físico o sensorial tiene la capacidad, en ciertos casos, de devolvernos a la realidad, calmarnos, autorregularnos, ayudarnos a conectarnos con nosotros mismos y con el momento presente. De esta manera, al interrumpir la normalidad, el contacto sensorial, nos invita a combatir la sensación que puede agobiarnos por momentos, donde podemos llegar a sentir que nos convertimos en transeúntes de la vida. La cerámica en *Esculturas Responsivas*, con su textura familiar pero extraña a la vez, actúa como un puente entre el mundo tangible y el digital, situándose como una interfaz poco convencional.

## Componentes de la obra

### 1 Fase de Ideación

A medida que avanzaba con la idea, gestada desde mi fijación por querer buscar generar una obra en la que los espectadores realmente puedan intervenir o elegir, y que al mismo tiempo se plantee el absurdo de que algo rígido como la cerámica, sea capaz de alterarse; comencé a recorrer espacios de arte con ello en mente. Entre estos espacios, me encontré encantada con todos los “trucos de magia” (como lo eran ante mis ojos) que se podía lograr desde la multimedia, que me dieron apertura a imaginar nuevas posibilidades, con las que inicialmente pensé en las esculturas como criaturas que *respondieran* por todos los sentidos posibles, no sólo el tacto y el sonido, incluir olor, luces cambiantes, cambios de temperatura, movimiento ocular, que se vieran vivas y vibrantes dentro de su propio universo. Así como también me planteé la idea como un problema a resolver: ¿cómo generar una





obra en la que se necesite la colaboración de dos personas para funcionar y a su vez generar la necesidad de la gente por querer acariciarla?

Al comenzar a participar de los procesos en los que construyen las obras multimedia pude ver todas las dificultades técnicas y problemas inesperados que surgían a raíz de la prueba y error para solucionar los mismos, por lo que se tuvo que recortar sentidos, pero en el proceso fueron quedando como herramientas a futuro. En primera instancia la interactividad se proyectó para a estar mediada por la velocidad con la que se realizarán las caricias; donde los espectadores se posicionarán por medio de las respectivas esculturas que seleccionarán, y, en un juego de cooperatividad, debían llegar a un *entendimiento* entre ellos, de manera que los sensores activan los sonidos entrelazándose como una conversación, (a medida en que acaricien en la velocidad y el tiempo correctos) o en un conflicto (cuando fueran manipulados de forma descoordinada), si bien ese método iba más acorde con la poética, resultaba difícil que los sensores captan la señal en tiempos correctos dando márgenes de error. Entre otras posibilidades, se evaluó la posibilidad de que ante el tacto, se incorporan tiras de luces led, formando parte del diseño de las criaturas, que se iluminaran acompañando el movimiento y su velocidad, como animales submarinos; que se jugara con la fusión del color, donde cada una tuviera una luz sobre sí de un tono, y al acariciarlas se proyectarán su opuesto complementario, fundiéndose en un solo matiz. Otra pequeña posibilidad fue que emitieran olor desagradable como el moho que fuera reemplazado por uno agradable como la esencia de vainilla, así como la no tan pequeña y compleja posibilidad de que estuvieran frías al estar en reposo pero transmitieran calor por las caricias.

## 2 Interactividad

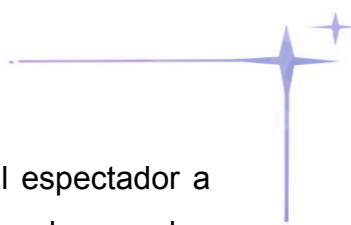

### 2.1 El tacto como acto de confianza:

¿Qué implica el acto de acariciar, como *gesto*<sup>1</sup>? Se trata de una acción simbólica y física que genera una conexión directa entre el público y las criaturas, un *diálogo sensorial*. Permite entrar en juego la idea de generar un vínculo empático, una conexión emocional con la obra sin la necesidad de implicar una narrativa activa, la cual queda en un segundo plano, situando al público por delante de la misma,

---

<sup>1</sup> Gesto en multimedia se refiere a cualquier tipo de acción, interacción física o virtual que el espectador realiza y desencadena una respuesta en la obra.



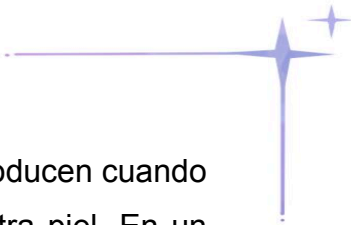
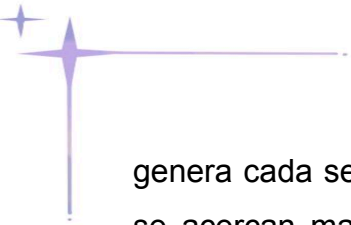


donde se le deja el papel de terminar de construirla. Se compele al espectador a utilizar comunicación no verbal, simbolizando aquellas situaciones en las que las palabras se vuelven insuficientes para expresar las emociones. Al activar la obra el mismo debe aceptar en traspasar el umbral de espectador a usuario, abrirse a la vulnerabilidad, exponerse, puesto que la obra requiere su cuerpo como medio de conexión para funcionar, en un acto reflejo de cómo las relaciones humanas requieren apertura y receptividad para fluir, son interacciones en las que existe la posibilidad de dañar o ayudar a sanar, las que requieren, al igual que realizar una obra interactiva de cerámica, (siendo un material frágil y susceptible a quebrarse, que históricamente ha sido tratado con extrema delicadeza y contemplación) aceptar la posibilidad de dañar y ser dañados. En este caso, el tacto no sólo se concibe como un estímulo-respuesta, se convierte en un acto de *confianza*: el público debe abrirse a la vulnerabilidad de tocar algo que, simbólicamente, podría "romperse", al igual que en las relaciones humanas, donde el contacto emocional puede implicar el riesgo de dañarse. El *gesto de acariciar* representa un acto transformador tanto para el espectador como para la obra, la caricia es un movimiento que rompe con la distancia habitual que se tiene con el arte. En lugar de mantenerse a distancia, el público es activamente integrado, y la caricia se convierte en el medio por el cual las criaturas cobran *vida*, susurran, ronronean, se quejan y, finalmente, cantan en armonía.

## 2.2 Proceso de lo técnico

Inicialmente en esta etapa, se exploraron posibilidades como el uso de un guante con imanes pegados (el cual no iba a ser muy cómodo para interactuar ni hubiera permitido sentir completamente el tacto de la cerámica), el uso de planchas o hilos de cobre como las que utiliza el artista monstruomidi (las cuales no eran totalmente funcionales puesto que los sonidos que produce son muy limitados), y sensor con el movimiento mediante una cámara (lo cual hubiera sido complicado que dé con el ángulo); ninguno de estos métodos, además, iba muy a tono con la estética y narrativa ambiental/poética de la experiencia, los mecanismos habrían resultado un tanto más visibles, y posiblemente dañado el elemento de la sorpresa.

Finalmente, para resolver la interactividad, se montó una serie de sensores touch (sensores capacitivos ttp223) conectados a dos microcontroladores (expressif esp32), que permiten medir las alteraciones de los campos electromagnéticos que



genera cada sensor y atraviesan la cerámica, alteraciones que se producen cuando se acercan materiales poco conductivos a los mismos, como nuestra piel. En un sentido práctico, estos sensores actúan como botones, que al ser activados le envían la información a los microcontroladores programados para filtrar, interpretar y comunicar las señales a un servidor que la recopila, regula y redistribuye entre dispositivos. Gracias a esta red de dispositivos, las esculturas adquieren la capacidad de responder al espectador, ahora transformado en usuario, y así mismo, en la criatura a la cual decida otorgarle vida/voz.

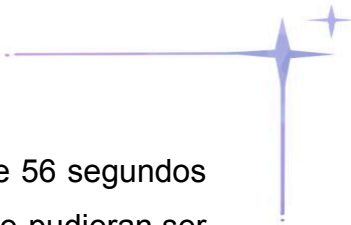
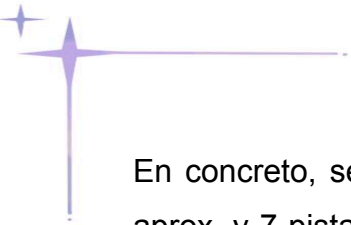
### 2.3 “Sinfonía de mimitos”, la música como respuesta al gesto:

El estímulo táctil de permitir que el público deslice sus manos sobre las obras y se interiorice con las formas, se presentaba como suficiente a la hora de interactuar uno a uno, pero no como la presentación de un desafío para que el mismo tuviera que coordinar su interacción mediante un dueto. Por ello se integró la música como medio de comunicación, en este sentido, se dividió por interlocutores y emociones en primera instancia. El personaje que parece más cabizbajo, triste, y ansioso, debía poseer una voz más grave y tímida; mientras que su compañero, alegre, quien en sus intenciones posee la voluntad de movilizarlo y trasladarlo de esa situación a una más feliz, debía reflejar una voz en tonos más agudos, dulces y armónicos. No se trata de animales corrientes, si no hibridaciones fantásticas, por lo que se eligió trabajar con el programa vocaloid, este software permite generar voces que, si bien son artificiales, tienen un matiz particular, a medio camino entre lo humano y lo tecnológico, recurso que añade un nivel de abstracción simbólica, ya que las esculturas destacan por su naturaleza híbrida, que fusiona lo natural con lo digital. A su vez refuerza la idea de una conversación, al no tratarse de instrumentos si no voces, para la escultura feliz se utilizó la voz “Oliver”, para la triste a “Tonio”.

El diálogo que establecen atraviesa diferentes emociones: el personaje más alegre (A) es quién debe iniciar la interacción, con una respuesta de ronroneo frente a la caricia, entonces es cuando escuchamos al segundo personaje (B) responder con una queja, para invitar al segundo espectador a iniciar su propia interacción. A entonces responde con un saludo, al que B corresponde, A procede a intentar incitar a la acción, a un *convencimiento*, pero B *duda*, no confía tan de buenas a primeras, lo que da lugar a una situación de *tensión* o *conflicto*, que es resuelta mediante una *armonía* de ambas partes, donde sincronizan al unísono.







En concreto, se proyectó una melodía ideal de una duración total de 56 segundos aprox. y 7 pistas totales, donde cada pista dure 8 segundos, para que pudieran ser reconocibles las emociones o sentimientos pero sin que la experiencia resulte cansina por una duración más extenuante. Comenzando por los ronroneos al activarla, continúa en una composición de 3 partes, divididas a su vez en 2 (una por cada personaje), donde si alguien del público no entiende en primera instancia el orden de interacción, en el caso de suceder con el personaje A que se encuentra más *alegre*, vuelve a su parte 2 con ciertas modificaciones y menor duración, indicando que algo va mal y quedando estancado hasta que el siguiente espectador realice su acción con la escultura/personaje B. De suceder lo contrario, el B, *triste*, reproduce la misma pista con una modificación disonante. Es aquí, en este punto, cuando se incorpora el juego de leds, donde cada color (azul para el personaje A, verde para el B) indica el momento en el que deben tocarse.

### 3 Cerámica, el proceso de lo formal:

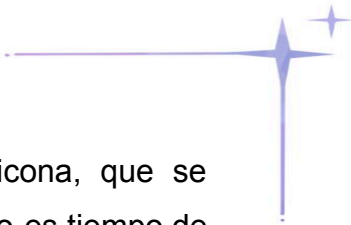

Para las formas quería generar criaturas que despertaran acercamiento, empatía, ternura, de ahí la motivación de realizarlas con rasgos animales, principalmente con inspiración en animales como los gatos, los conejitos de mar, los axolotes y otro tanto en los personajes del videojuego “Rainworld”. Las dos esculturas debían demostrar personalidades y orígenes diferentes que se encuentran por azares del destino, de manera que una nos remite a un ambiente de bosque mientras que otra nos recuerda a espacios acúaticos como cavernas o lagos. Contando con la limitación de que ambos diseños debían tener espacios estratégicos donde integrar los dispositivos electrónicos, enfatizar las áreas interactivables para que fueran fácilmente reconocibles, y entorpecer con detalles o formas bruscas aquellas áreas en las que no se pretendía que se interactúe, realicé bocetos y búsquedas hasta encontrar *gestos* de movimiento corporal apropiados, funcionales tanto a las limitaciones en su calidad de interfaz no convencional, como a la poética, ya que pretendía transmitir la idea de que ambas estaban *interactuando* al mismo instante y en el mismo lugar. Para que este gesto se manifestara de forma natural, las realice con la técnica de modelado directo, partiendo de bloques geométricos simples (redondos, cilindros) de los cuales fui encontrando y puliendo la forma. En la primera, me centré en despertar en el espectador la sensación de querer proteger, la criatura ansiosa, con su cuerpo, enrevesado en posición fetal y con su textura



tridimensional que simula ser pelos en punta, nos pretende *espantar* y encerrarse sobre sí mismo, pero al mismo tiempo, el hecho de estar intentando establecer contacto visual con la otra, nos deja entrever su necesidad de comunicarse. La ansiedad la detiene, la *paraliza*, y por ello pareciera estar hecha de piedra. Para lograr esta sensación, utilicé un esmalte jaspeado, que nos remite a ella por medio de su color grisáceo y textura visual con pequeñas impurezas, acompañado del musgo que refuerza la estética naturalista.

La relación entre ambas esculturas remite a uno de los preceptos que guían al director de Estudios Ghibli, Hayao Miyazaki, a la hora de crear sus historias: "cuando te encuentres con algo que es muy extraño y que no has visto antes, en lugar de asustarte, trata de conectarte con él" (Abraham Fontaine, 2022 Hayao Miyazaki. Análisis y significado de la animación del maestro del cine japonés. Parte 2 [Archivo de video]. Disponible en <https://youtu.be/v4ArOCeqW2s?si=FKpBCD6eHWKI38Tg>). Bajo este marco, busqué presentar a la segunda criatura como un ente un tanto extraño, tanto por su forma, como por sus gradientes de azules más míticos y artificiales (generados por pigmentos comerciales en lugar de los óxidos más naturales), resultando menos reconocible que el primero, y, paradójicamente, más amigable, gracias a su expresión facial amable, que invita al juego, en comparación.

Para cerrar, en el montaje se estableció una escenografía acorde a la poética, en la que se refuerza los orígenes y ambientes de ambos personajes. La altura a la que se encuentran (41 cm), le permite al espectador observar la obra en su totalidad, ambas se encuentran a una distancia considerable, lo suficientemente cerca para ser percibidas como parte de la misma composición, pero no para que una sola persona pueda interactuar cómodamente con las dos, generando que deba buscar colaboración. En el caso del personaje A, se produjo un soporte a medida de madera, con bordes de curvas orgánicas simulando el movimiento del agua, y, ante la imposibilidad de incorporar agua real (por temor a perjudicar los componentes electrónicos), se realizaron tallas en la superficie de la madera generando hendiduras con forma de charcos, rellenas posteriormente con resina epoxi y pintadas de color azul oscuro, para contrastar con la escultura. En el centro, de la forma más grande, surge nuestro personaje, como si estuviera saliendo del agua, yendo a buscar a su compañero. Ambos personajes iluminan sus bocas como si de un poder despertando se tratara cuando interactúan, pero en lo particular, aquí las



señales de interacción tomaron forma de cristales hechos en silicona, que se iluminan con un led azul mediante, escondido bajo el soporte, cuando es tiempo de acariciar y cantar. En el caso del personaje B, las señales tomaron forma de hongos, compuestos por silicona y una tira led intervenida para poder ser conectada al microcomponente, los mismos parecen surgir, entre musgo real, del soporte elegido para este personaje, un gran tronco cortado natural, acompañado al costado de uno más pequeño y hueco, ideal para esconder las conexiones eléctricas como cargadores y zapatilla.



## Conclusiones

A partir de las experiencias investigadas sobre antecedentes y los resultados propios de la obra “Esculturas Responsivas”, el cruce interdisciplinario pone en evidencia el potencial de la cerámica para resignificarse en contextos contemporáneos, revelando la capacidad del material para convertirse en una interfaz sensorial que establece una comunicación directa con el público, en una dinámica más íntima.

A partir de las experiencias investigadas y los resultados de Esculturas Responsivas, se destaca que el cruce interdisciplinario pone en evidencia el potencial de la cerámica para resignificarse en contextos contemporáneos, revelando, a la vez, la capacidad del material para convertirse en una interfaz sensorial que establece una comunicación directa con el público, en una dinámica más íntima. En este sentido, considero que a pesar de que la cerámica como material resulta en un lenguaje plástico versátil, el uso de tecnologías como sensores táctiles y elementos electrónicos, permite generar nuevas poéticas, narrativas y sensaciones que se integren en obras en las que su forma se consolide en experiencias vivas y móviles.

En la realización ideal de la obra, la metáfora de la comunicación –el deseo de conectar frente al miedo a exponerse– toma vida por medio de las obras, que invitan al público a jugar, dialogar y experimentar tanto con ellas como con otros participantes. En la realidad material, nos encontramos ante sensores rotos, errores de código, leds quemadas, percepciones diferentes de las emociones traducidas al sonido, esculturas quebradas, cables y dispositivos que debían ocultarse tras una ilusión por medio del montaje; inconvenientes que fueron surgiendo, que dejaron en evidencia que toda producción artística sea de cerámica como de multimedia es, ante todo, producto de mucha experimentación, prueba y error. Las limitaciones técnicas encontradas en el proceso no solo fueron desafíos a resolver, sino también oportunidades para proyectar desarrollos futuros, tal como sucedió cuando la escultura del personaje A “feliz” se quebró en la horneada, iniciando un proceso de crisis y reinterpretación de toda la obra. Hubo una tentativa de cambiar la metáfora y pasar a hablar de la ausencia, donde estuviera sólo la segunda escultura, triste, frente a un pedestal vacío, donde una luz iluminara lo que debió haber sido, como si de un final múltiple en una novela gráfica se tratase. Al igual que dialogando con Fede y Diego sobre la interactividad de la música, aparecieron interpretaciones de la situación de ambos personajes en las que no había reparado, dando cuenta de las subjetividades. En el final ideal que proyecté, ambas podían lograr un entendimiento mutuo, mientras que, en otras ideas que surgieron, quizás más realistas, se proyectó la posibilidad del rechazo.



Luego de la exhibición, se pudieron evidenciar elementos que funcionaron como otros que no. Las instrucciones, si bien permitían cierto margen a la metáfora e interpretación, debieron incluir el funcionamiento de los indicadores de luz para que resultara más explícita la manera de interactuar, puesto que por momentos los usuarios se perdían en el orden de la secuencia. Los sonidos al inicio de la interacción, parecían despertar más reacciones y sentimientos en el público que la música en sí, quizás por tratarse de sonidos más familiares (provenientes de gatos) sobre todo el “quejido” de la escultura triste. Se observó que el espacio ideal hubiera sido una sala un poco más amplia o por el contrario, un espacio más cerrado limitando el ingreso a dos personas, debido a que había instantes en los que mucha gente se juntaba al mismo tiempo a observar las interacciones de otras personas así como más interacción de lo esperado en tiempos muy reducidos, lo que provocó fallos en los sensores al no llegar a reiniciarse. En cuanto a la forma, poder llenar todo el soporte de la escultura feliz de resina resultaría en una ambientación mejor integrada (aunque esto implicaría mayor presupuesto), así como colorearla en tonos de azul más apagados, ya que el utilizado se veía demasiado estridente en comparación al resto de los elementos que componía la obra. En la escultura triste sin embargo, se logró una uniformidad estética muy bien planteada, al integrar los elementos naturales –tronco, musgo, piñas, cortezas, hongos– y los artificiales –los hongos, la escultura–, de manera orgánica.

Idear una obra interactiva implica ponerse en la mente de un posible otrx, ser capaz de anticiparse ante muchos posibles escenarios y aún así, fallar en pasar por alto muchos de ellos. Es por esto que el presente trabajo no pretende ofrecer respuestas definitivas, sino más bien proponer un espacio de exploración que fomente nuevas aproximaciones artísticas, invitando a otrxs a continuar esta línea de experimentación, entendiendo el arte no sólo como un objeto de contemplación, sino como un dispositivo abierto a la interacción, el juego y la reinterpretación.





# Antecedentes

**Zago, Mercedes;** tesina: “El deseo de un eterno encontrarse” Un instante perpetuado en la cerámica; (2024) Disponible en: <https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/161772/Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

**Boccini, Nicola;** sitio web, archivo de obra del artista, de cerámica multimedial: “Research Innovation and experimentation Ceramic” (2010–2024) Disponible en: <https://www.boccini.it/en/ceramics/>

**Media Lab;** taller experimental cerámica interactiva, cerámica con electrónica; (2010/2024) Disponible en: <https://silviabarriosplasticaceramista.wordpress.com/robotino-y-procesos-migratorios-contemporaneos-externalizacion-gentrificacion-desplazamientos-y-refugiados-actuales-comunidad-robotino-migrante/>

**Barrios, Silvia;** Creadora y parte de MediaLab, impulsora del término cerámica transmedia, “cerámica inteligente” y cerámica Transmedia; (2010/2024) Disponible en: [https://www.instagram.com/silviabarriosarte/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/silviabarriosarte/?img_index=1)

**Desconocido;** “What is this thing?”, Obra cerámica multimedial, en la Exposición: “Sonic Arcade: Shaping Space with Sound”, Exposición (2017–2018) Museo de Arte y Diseño (MAD museum) de Nueva York; Disponible en: <https://madmuseum.org/views/yes-you-can-touch-it-interactivity-and-museum-space>

**Swartz, Julianne;** “Sine Body”, Obra cerámica multimedial, en la Exposición: “Sonic Arcade: Shaping Space with Sound”, Exposición (2017–2018) Museo de Arte y Diseño (MAD museum) de Nueva York; Disponible en: <https://madmuseum.org/sonic-arcade-shaping-space-with-sound>

**Swartz, Julianne;** Bone Score (Long Tail), (2016); Obra cerámica donde es utilizada como parlante. Disponible en: [https://www.julianneswartz.com/work\\_archive/bonescorestail/bonescorestail.php](https://www.julianneswartz.com/work_archive/bonescorestail/bonescorestail.php)

**Ana Maria Asan;** (2011–2021) archivo de obra “Sonores”; cerámica interactiva y sonora. Disponible en: <https://www.sonores.be/en/ana-maria-asan-biography.html>



# Referentes

**Faunwood** .Obras completas. Recuperado de <https://www.instagram.com/faunwood/>

**Funderburgh, Eva** .Obras completas. Recuperado de <https://www.instagram.com/evafunderburgh/>

**Zamaraeva, Anastassia**.Obras completas. Recuperado de [https://www.instagram.com/a\\_zama\\_ceramics/](https://www.instagram.com/a_zama_ceramics/)

**Eniwamura**. Obras completas. Recuperado de <https://www.instagram.com/eniwamura/>

Akupara Games. Rainworld, Videojuego. Recuperado de [https://store.steampowered.com/app/312520/Rain\\_World/](https://store.steampowered.com/app/312520/Rain_World/)



# Bibliografía

**Abraham Fontaine**, 2022 Hayao Miyazaki; Análisis y significado de la animación del maestro del cine japonés. Parte 2 [Archivo de video]. Disponible en <https://youtu.be/v4ArOCeqW2s?si=FKpBCD6eHWKI38Tg>).[https://www.youtube.com/clip/UgkxclFTBe9kTMf4qcBuCUAMHd\\_fgGGP7Lon](https://www.youtube.com/clip/UgkxclFTBe9kTMf4qcBuCUAMHd_fgGGP7Lon)

**Daniela Melfi**, 2016 Introducción a la teoría de Integración sensorial [Diapositivas power point] [https://cursos.panaacea.org/wp-content/uploads/2016/08/cis\\_1\\_c1pdf.pdf](https://cursos.panaacea.org/wp-content/uploads/2016/08/cis_1_c1pdf.pdf)



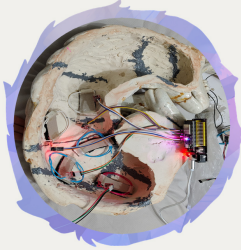




# Esculturas Responsivas



Personaje A



# Esculturas Responsivas



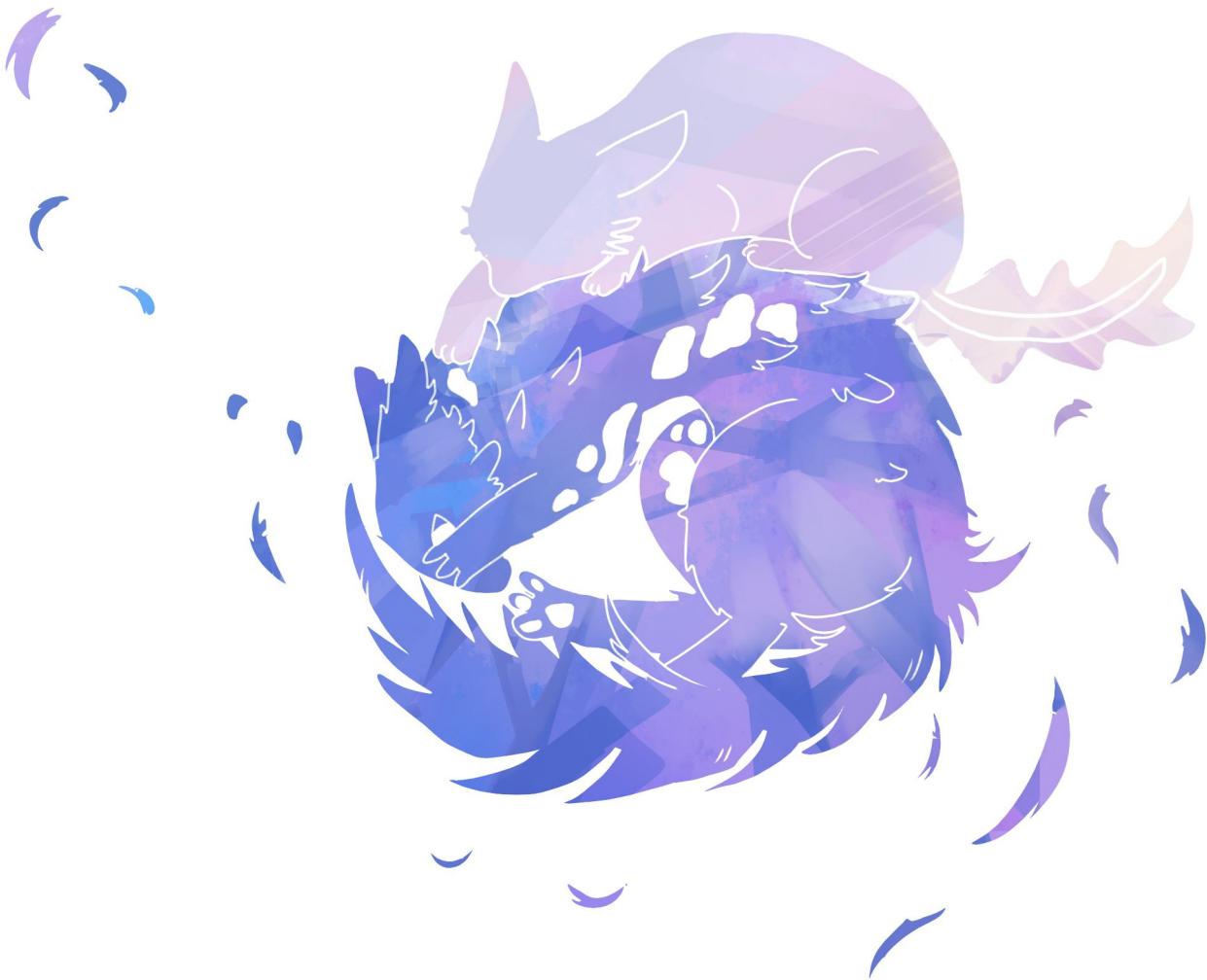
Personaje B





# ANEXO

## Esculturas Responsivas



Concept Board para visualizar el proceso:

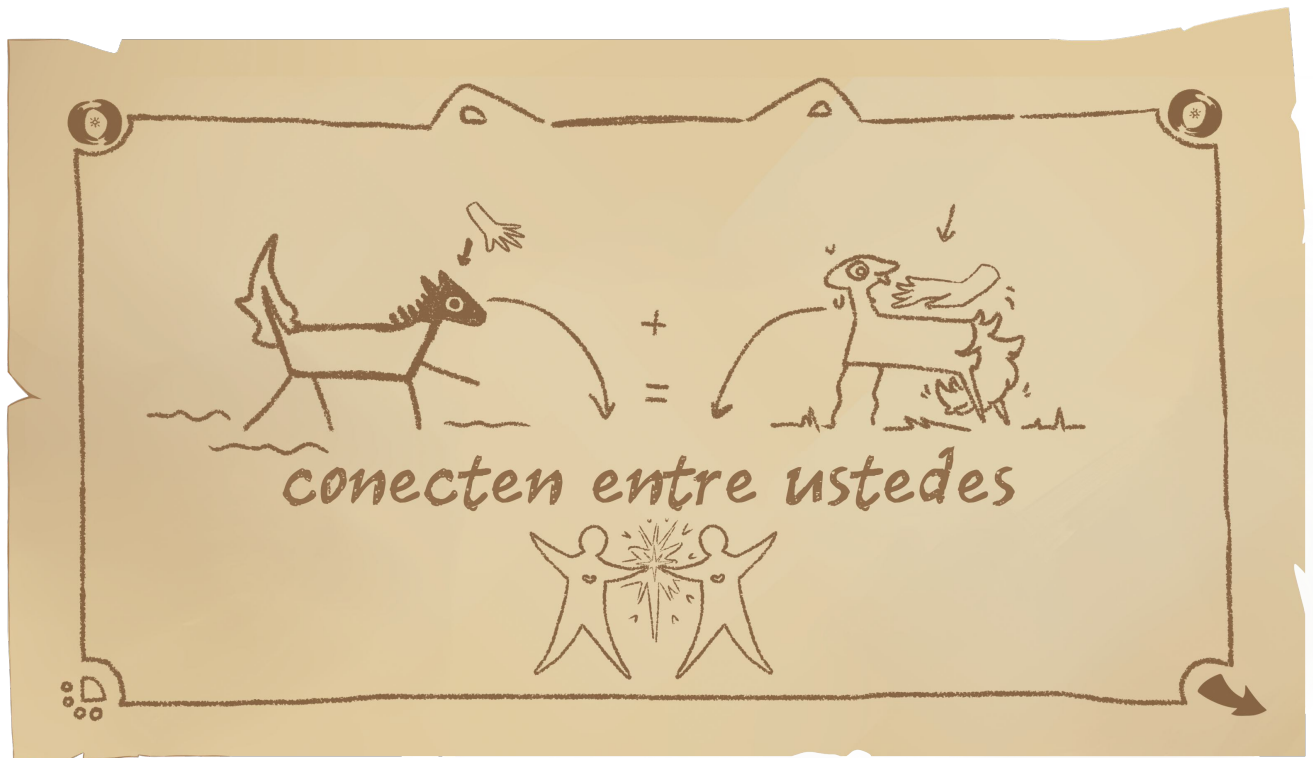
<https://www.figma.com/board/pLYIs9J0BrMIECOBv8SBnE/Bujalesky-tesis?node-id=354-395&t=SKrqIhBzJVovDfBr-1>

Drive con el proceso de audio, fotografías de proceso y finales:

[https://drive.google.com/drive/folders/1cLBY9-TS-r0vPla6XY7JC2a3Gse03A\\_L?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1cLBY9-TS-r0vPla6XY7JC2a3Gse03A_L?usp=drive_link)

Material audiovisual (instagram):

@Soleiatelier



## Instrucciones

*observa, acaricia, escucha y descubre*

*Esta obra está pensada para funcionar de a pares, cada uno de ustedes debe elegir una escultura en la cual posicionarse. Despiertalas con una caricia suave.*

*Advertencias: Por favor no llevarse las instrucciones. Tratar las esculturas con cuidado. No mover la escenografía (sólo las esculturas son interactivas)*

*Así más gente puede disfrutar de la experiencia.*





