



Finalizar mencionando que este centenario del nacimiento de Iannis Xenakis, viene a integrarse dentro de los procesos presentes y futuros en nuestra relación con aquellos espacios que habitamos y las relaciones que generamos con estos (vivos y no vivos) a través del campo perceptual y cognitivo.

§

> Figura 3. Afiche exposición Iannis Xenakis 100, Facultad de Arquitectura Diseño y Construcción UDLA, Núcleo Lenguaje Creación, Facultad de Arquitectura, Universidad de Valparaíso, Centro de Estudios Interfaces. Santiago, junio de 2022. FUENTE: José Luis Abasolo Llaría.

> RESEÑA DE OBRA ARTÍSTICA

**Movilografía.**  
Sala de fragmentos, Edificio Hucke,  
Valparaíso, Chile

ARACELI EDITH RODRÍGUEZ GONZÁLEZ

> Arquitecta. Magíster en Arte con mención en Teoría e Historia del Arte, Universidad de Chile. Escuela de Arquitectura, Universidad de Valparaíso, Chile  
ORCID 0000-0001-9631-8758

MATÍAS JOSÉ ANTEZANA SAAVEDRA

> Arquitecto. Magíster © en Cine y Artes Audiovisuales, Universidad de Valparaíso. Escuela de Arquitectura, Universidad de Valparaíso, Chile  
ORCID 0000-0001-8445-9895

RODRIGO CEPEDA ORTIZ

> Arquitecto. Escuela de Cine, Universidad de Valparaíso, Chile  
ORCID 0000-0003-2993-3093

DOI 10.22370/margenes.2022.15.22.3515

¿QUÉ DE NUBE?

¿Qué de nube hay en lo que habitamos?<sup>1</sup>: Parafraseamos, o más bien tanteamos lo que a Quetglas (1989) le inquieta. Nos tomamos un poco de esta consulta para comenzar la descripción de este ejercicio que se va gestando como una obra, pero que en el fondo es una constante construcción o más bien trazados —caminos— para atisbar lo que oculta esa interrogación inicial.



Quizás cuando pensamos en la interfaz, inmediatamente aquello de nube lo imaginamos en términos de datos, o alguna información que fluye, estos famosos algoritmos que atajan —más allá de lo humano— esas constantes coordenadas resultantes de nuestra interacción con las redes, como hilos invisibles que nos sobrevuelan.

Sin embargo, aquello de nube es una cuestión fundamental para acercarnos a una idea de interfaz más compleja que la sencilla y vacua constelación de números. De algún modo, la nube hace visible, ataja una materia que no sabíamos a simple vista que se encontraba allí, la nube es la forma que adquiere éste universo para darse en presencia. Y con esto decimos: darse lugar.

La serigrafía de Lorna Simpson, Cloud (2005) las nimbus de Smilde (2015-2016) o los registros de Peter Hutton (1987), son una forma de hacer presente la extrañeza material de aquello que llamamos nube. Quedamos prendidos de su flotabilidad pesante, como si de pronto se hiciera visible la trama que llena el vacío y emergiera un espacio nuevo o también —el espacio que siempre estuvo allí— y que con la nube traza una nueva referencia.

## LAS NUBES RECOGEN EL CIELO

Por otro lado, las nubes son una forma de hacer latente el cielo. De pronto los cielos se inundan, se vacían, se recogen, se apuntalan, se abren, se cierran, se dramatizan, se silencian, se caen, emergen. Como si el cielo no fuese esa enorme bóveda en expansión imposible de contener, de pronto el cielo tiene un cuerpo; eso son las nubes.

## FRAGMENTOS DE NUBE QUE RECOGEN LA LUZ —O LA IMAGEN—

Cierto es que en su composición más elemental las nubes son conformaciones o formas del agua, y de cierto modo —a riesgo de simplificar— podríamos plantearnos que son la manera en la que incontables partículas se vuelven espejos; imágenes de la luz.

Es la luz la que se mide en las nubes.

## EL JUEGO

De tal modo, la propuesta es una experimentación para lograr dar con un cuerpo, un cuerpo nuboso. Es probable que la ubicación en la que se emplazó esta experiencia fuese sugerente: la sala de fumadores.

### Otro tipo de nubosidad

El ejercicio consiste en explorar la posibilidad de captación de un haz de luz proyectado. Indescifrable hasta que impacta una partícula que espejea los movimientos lumínicos. En este caso nuestro objetivo es atrapar la imagen de un juego. Un juego creado también de fragmentos, que surge de la idea de las movilografías y que constituye parte de las experiencias del centro de estudios.

### Juego 1

Un recorrido de fragmentos, la movilografía, desarrollado por el Interfaces Centro de Estudios, Facultad de Arquitectura, Universidad de Valparaíso. Instalación Hucke: Matías Antezana, Rodrigo Cepeda, Ángel Parra, Araceli Rodríguez.

## ENLACES

Video: Juego 1, Movilografía, un recorrido de fragmentos, desarrollado por Centro de Estudios Interfaces, Facultad de Arquitectura, Universidad de Valparaíso. <https://youtu.be/HdoPYivx2yk>

Montaje en sala de Instalación: Araceli Rodríguez, Rodrigo Cepeda, Ángel Parra, Matías Antezana. <https://youtu.be/32wSYoqq360>

## BIBLIOGRAFIA

Hutton, Peter (1987) *Landscape (for Manon)*. Recuperado en: <https://www.youtube.com/watch?v=tpd7CHIj56c>

Quetglas, Joseph (1989) *Nubes, Ángeles, Ciudades*. En: *Quaderns d'arquitectura i urbanisme*, N° 183, 1989, pp 122-135. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7280187>

Simpson, Lorna (2005) *Cloud*. Recuperado en: <https://www.mutualart.com/Artwork/CLOUD/EEBFEB7F8418DE1E>

Smilde, Berndnaut (2015-2016) *Nimbus*. Recuperado en: <https://www.youtube.com/watch?v=GRHWCC0ktHI>



## NOTAS

1 Del ensayo *Nubes, Ángeles, Ciudades* de Joseph Quetglas, 1989. En: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7280187>

§

> Figura 1. Registro fotográfico de una nube. Fuente: elaboración de los autores.

> Figura 2. Registro fotográfico de la instalación en el edificio Hucke, agosto 2022. Fuente: registro de los autores.

> Figura 3. Registro fotográfico de la instalación en el edificio Hucke, agosto 2022. Fuente: registro de los autores.