desde julio 2023

Entrevista con Lucas Aguirre

10.11.2026

El arte con técnicas del "viejo oeste"

Gabriel Abalos

Lucas Aguirre llamó mi atención, en una charla anterior, hacia la muestra que se hacía en el Multi Espacio Bancor, desde junio: *Perfecta Glitch, Artes visuales ante la tecnología*. Allí él exponía y me invitó a asistir a una activación que ese martes estaba dedicada a sus obras.



Lucas en el "Photoshop Da Vinci"

Una serie de errores productivos

Fue unos días atrás, a fines de octubre. Había, y hubo ocasión de tener un panorama de la oferta reunida en *PG.* El catálogo, a su vez, la catalogaba como "muestra que acerca al público cordobés una constelación de experiencias creativas con el arte digital". Los artistas y colectivos participantes: Aguirre – Arias – Belfanti – Castro – Claustro – González – Jacobo – Trejo. La curaduría fue de Manuel Molina ("este tipo sabe un montón", me señala el primero de la lista alfabética). Molina estaba presentando la muestra ante colegiales venidos desde Porteña a ver esa tarde una muestra tan contemporánea y seguramente ajena como para producir alguna sensación de gol. Decía Molina: "Un *glitch.* ¿Conocen esa palabra *glitch*? ¿O a qué le suena? ¿A ver? (uno de los estudiantes dice: '¿un error?') ¡Un error, exactamente!, un error, una interferencia, donde en ese error o en esa interferencia, el arte produce algo nuevo, produce algún

tipo de juego con la tecnología, por ahí decimos acá que te muestra, por fuera del manual del usuario, en las redes, por ejemplo...".

Allí se podía visualizar un creativo e hiperrealista video en IA (Jorge Castro), joyería vanguardista e inesperada (Carmela Trejo), una instalación animada, despojada y naif (Cintia Arias), un videojuego de arte con controles para explorar (Mónica Jacobo), una sala con video instalado que producía sus propios visitantes (Claustro), una instalación sonora que, dadas las condiciones, repetía su mensaje al salón (Iván González) y, rompiendo de pronto la calma del espacio con fuertes mazazos sobre material de demolición, una performance "deconstructiva" entregaba a los y las visitantes partes de la obra: pedazos de escombro (Andrés Belfanti).

Qué hacemos con el cuerpo

Lucas Aguirre ha exprimido el dominio del dibujo y de la pintura como estudiante y como graduado de la UNC, ha vivido de su oficio y se ha destacado por batir desafíos consigo mismo a efectos de establecer sus propias marcas, como todo joven artista. A la vuelta de la pandemia, esa grieta mundial entre dos tiempos en la que todos envejecimos, tomó contacto con las primeras herramientas de arte digital, con las que hizo una larga inmersión.

Ahora, el artista hacía un acompañamiento explicado del proceso de su propuesta a un grupo pequeño de visitantes. El recorrido unía cuatro núcleos en las fases de la obra, y que demarcaban la presencia de su trabajo en el amplio salón del multiespacio.

El primero, en orden cronológico y, por ende, marca del sentido original de la obra (porque puede hablarse de fases de una misma obra), era, según el artista, una versión artesanal del "Photoshop": especie de caballete, o bien un tender de cuyos soportes penden en capas unas hojas de acetato, las que producen transparencias o, bien veladuras, según lo que se pinte en ellas, respecto de la, o de las, capas inferiores. Una obra en hojaldre cuya base es una imagen en papel, hoja referencial de esas láminas y de la obra. Allí se ve la silueta de un hombre de pie, de tamaño natural. Parece avanzar. (¿A dónde va? ¿De dónde viene?). Es la figura. Que también puede ser considerada "una excusa".

Un visitante inspirado sugirió llamar a ese dispositivo "Photoshop da Vinci", lo que le gustó mucho a Lucas, y asintió, entusiasta: "Es muy buena esa, porque tiene esa cosa de forma medio patibular. Es verdad, es un Photoshop Da Vinci. Sí. Pero también sería subirme mucho el precio, ¿viste?", a lo que todos reímos.

Sobre la experimentación que condujo a las obras presentadas en Perfecta Glitch se explaya, especificando que esta muestra da cuenta de su trabajo con diversas tecnologías ("un lápiz es tecnología", dice, irrefutable, en algún momento), alternando lo artesanal con lo digital, sin contradicción, pero también sin confusión. El dispositivo, el tender, sería como "del viejo oeste" (en sus palabras) comparado con lo digital, pero de acuerdo a su cronología personal, se trata de un logro "posdigital", algo a lo que arribó luego de una travesía por las tecnologías de este milenio.

"Es muy loco, porque yo, cuando terminé de hacer la pintura digital, dije, me gusta, pero como que le falta profundidad, ¿qué puedo hacer? ¿qué pasa si le meto un vidrio digital por arriba? Y cuando le metí ese vidrio es como cuando vos barnizás una pintura, que se le levantan los colores. Esto es óptica, esto es lo mismo, y me parte la cabeza que, cuando estoy trabajando con aquella figura analógica (señala la obra mater, referencial, segundo núcleo de la visita), pasan muchas cosas que también suceden en lo digital, es como diferentes capas, con los acetatos, cuando pones una capa. Pero es muy loco que primero fue lo digital y después fue lo físico. Eso fue algo que me voló la cabeza. Pasé a una versión más casera.

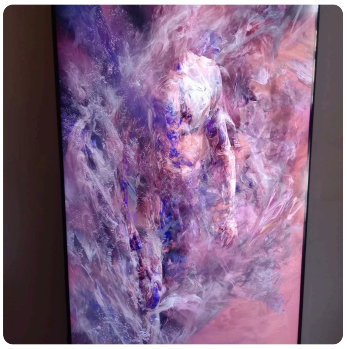
Yo antes había mostrado una versión previa de esto. En la muestra que curó Indira Montoya en el Palacio Ferreyra, 'Cosecharás tu ciencia' (Salón y Premio de arte, ciencia y tecnología). Era en un tele de ese tamaño, 55 pulgadas, dentro de una caja, mostrando solamente el torso. Después de esa muestra, le pedí al mismo pibe que me hizo la caja, e hicimos un diseño de ese tender, con este loco, para poder trabajar. Tiene todo un sistema de varillitas atrás, que el loco que lo iba haciendo, como están pegadas las varillas a la parte de atrás de la obra, él la iba moviendo hacia adelante o hacia atrás, sobre unos carriles, para que yo le dijera, ahí está el punto de foco que me gusta para esta parte de la obra."

El recorrido continuaba hasta detenerse frente a lo que puede llamarse el resultado de esas transparencias trasladadas a una obra analógica, compacta y bidimensional. Era la estación de llegada de un proceso que conducía a un "original", u obra testigo. Se llegó a esta obra que sería luego la base de otras versiones, digitales, obras subsiguientes que completaban la "sección Lucas Aguirre" de la muestra general. También para aquel torso, para esta figura de hombre de tamaño natural, hubo un proceso específico:

"Yo cuando empecé a pintar este cuerpo, hacía mucho que no pintaba a color y en grande. Para hacer esto, empecé a trabajar con una figura humana escaneada en 3D. Esa es la base. Entonces, yo proyecto con un proyector la silueta, las líneas nomás de la silueta de la figura, y después la empiezo a dibujar sobre varios papeles unidos entre sí."

Las próximas paradas de la visita, a unos pocos metros en el salón, presentan dichas obras subsiguientes, que llevan el hallazgo metodológico, formal y cromático a un espacio tridimensional sintetizado por la tecnología digital. Sus "temas" respondían a unos zooms dirigidos a detalles de la figura original, especie de viaje al interior del cuerpo y los universos, colores y formas a descubrir, momentos que ese zoom de pronto revelaba.

Las obras eran presentadas en pantallas de 77 mm. "Esto es algo, la verdad, lo decimos con el Manu Molina, la muestra se llama Perfect*a* Glitch, y decimos que esto es realmente un *glitch* dentro de Córdoba, porque ya es histórico que si vos querés hacer arte digital en instituciones, no tienen nada. Te dan un proyector que tiene la lámpara de hace 20 años, o no hay pantallas, ¿viste? Y acá lo que le pasó al Manu fue que, cuando vino la gente del espacio Bancor le dijeron nosotros queremos ser un espacio de arte digital en Córdoba, pero no sabemos qué comprar. Entonces, como vos ya tenés hecho un seleccionado de personas, preguntáles a los artistas que ya seleccionaste qué quieren que compremos. Fue como el sueño, ¿verdad? Entonces, yo sabía que quería comprar, y lo pedí. Yo sabía que quería figuras digitales del mismo tamaño que la pintura, en pantalla. Y lo que pedí, lo compraron."



El hombre en una pantalla



La figura humana

Gravitación de miradas sobre el hombro

Mientras describe los pasos artísticos que condujeron a dar forma a estas obras, Lucas hace especificaciones que atañen a sus propias contradicciones y a un momento en que estas lo obligaron a parar.

"Cuando yo empecé a pintar esa figura humana empecé a sentir en un momento que me bañó todo el academicismo de la facu, encima. Y era como que me empecé a sentir mal literalmente físicamente, porque yo no quería caer de nuevo en eso. ¿Viste? Cuando empecé, a ver y querés empezar a copiar la sombra y todo, es como que yo estuve muchos años sin pintar, justamente por eso, por la mochila cuando pintaba con un pincel, o sobre lienzo, y empecé a sentir que tenía atrás de mi hombro a Rubens,

Rembrandt, Carlos Alonso, mirándome, diciendo ¿Qué mierda es eso que estás pintando? Entonces como que me quise sacar ese mochila patriarcal, porque son todos hombres los que nombré. Me quise sacar ese mochila y dije, quiero pintar, pero quiero pintar de una forma que la IA no me lo pueda copiar. Porque lo que me pasó en el 2023, más o menos, cuando arranqué esto, fue que le empecé a pedir a la IA ideas de pinturas, y empecé a hacer y empecé a hacer y era una mierda, pero es que me empecé a preguntar más y más, hice como 3000 imágenes, llegué a unas imágenes que dije, ah, la puta madre, esta pinta mejor de lo que yo voy pintar en toda mi vida.

Entonces, estuve como dos años recalculando y diciendo, ¿qué quiero hacer yo? Me encontré con que quería ponerme a pintar a mano, ponerme a pintar en grande, a color, pero cuando empecé a pintar fue que me empezó a aparecer eso académico que te decía. Era un momento en que todo lo que pintaba era cliché, y me metí a hacer una clínica de arte con Ananké Asseff, que es una cordobesa que ahora vive en Buenos Aires, fotógrafa. Estuvimos dos años haciendo clínica con ella, a distancia, y cada quince días nos juntábamos dos horas al charlar. Y bueno, fue muy intenso, la verdad. Estuve como un año muy perdido, que podía pintar o dibujar manchones, pero al término de ese año y algo, empecé a combinar cosas de 3D y a pintar desde el 3D. Yo venía trabajando un poco con lo digital, pero photoshop a tableta digital, como un lapicito con el que dibujás sobre un pedazo de plástico y eso se traduce a la compu.

Pero eso lo usaba, sobre todo, para trabajo comercial. Esto de empezar a utilizarlo para el arte puntualmente fue algo muy nuevo, y la verdad que me dio muchas posibilidades. Sobre todo, con respecto a eso de lo académico, porque los motores de render solucionan el tema de las luces, las sombras, dónde van, las proporciones y todo eso. Entonces, uno se puede concentrar en otros aspectos, porque antes por ahí estaba mucho tiempo tratando de dibujar y que las cosas queden bien, bien precisas, bien perfectas, bien iluminadas y todo eso. La belleza de las matemáticas aplicadas al modelo 3D generan que eso ya esté solucionado y uno se puede concentrar en otras partes. Entonces, me pude ir más hacia lo conceptual, hacia lo que realmente quería decir, y no tanto el cómo lo quería decir a nivel estético, digamos.

Era resolver el nudo académico, puntualmente, porque justamente lo que me permitió es explorar una mayor amplitud de lo estético. Que eso, bueno, hasta el día de hoy lo sigo manteniendo. Es como decir dónde quiero sufrir, en qué aspectos quiero sufrir, y en cuáles no, digamos. Ir directamente a lo que más me interesa de lo que quiero hacer. Y en esa búsqueda he estado desde hace unos años".

Le pregunto más en particular por esa crisis con el academicismo, que lo lleva a una búsqueda que se entronca con las herramientas digitales, y aquello que le ha dado una

forma muy diversa al mundo artístico visual.

"Lo de la carga y la limitación del mundo académico tiene que ver con una cuestión puramente personal de compararme con lo que los otros hacen. Y esa carga es especialmente fuerte cuando uno pinta con los mismos óleos, con los mismos pinceles, el mismo lienzo que los grandes maestros, ¿no? Entonces, yo con el tiempo he encontrado que lo que más me gusta a mí es encontrar formas nuevas de hacer las cosas, o cosas nuevas que hay para hacer. Y eso es lo que me estimula realmente. Y como la tecnología, por ejemplo trabajar en escultura con realidad virtual, es algo bastante nuevo, está para el público del 2017, o sea, no lleva ni diez años, es un campo muy grande de experimentación. Me acuerdo que en los primeros grupos de VR (Realidad Virtual), que eran en Facebook, los mismos creadores de los equipos de VR se sorprendían de lo que hacían los artistas con sus equipos. Decían, che, jamás imaginé que se podía llegar a hacer algo así. Me pasó también cuando tuve en un momento una impresora 3D, que el loco que me la vendió me dijo, che, esto no se puede hacer. Y yo después le mostré, lo primero que hice fue hacer lo que él me había dicho que no se podía hacer. Le digo, che, mirá, sí se puede. Así que nada, esa cuestión de experimentación sin límites, ese como viejo oeste de los primeros estadios de las tecnologías, a mí me encanta. Me parece fascinante, porque es como que estamos todos experimentando y nadie sabe bien qué puede pasar. Es lo contrario a una escuela académica con cientos de años de gente llevándolos al límite de lo que se puede hacer, ¿viste? Y también una cosa mucho de competición: ah, mirá cómo maneja tal y lo otro. Eso cada vez me inspira menos."

Los colores que trascienden el plano

Detenidos frente a las obras digitales que expuso en Perfecta Glitch, comenta Lucas los parámetros de ese proceso que llevó más allá las posibilidades establecidas en la obra analógica y que inspiraron descendencias de esa pintura.

"La idea de toda esta pintura es como que la figura es la excusa, A mí lo que más me llama la atención es todo el entorno, porque acá no se ve mucho, este entorno es algo en estas particulitas que flotan, esto funciona más como fondo. Pero yo, después, lo que hice fue sacar fotos de toda esta pintura. Fotos de muy buena definición, con las cuales comencé a tapizar el cuerpo. Es loco, porque acá la pintura original se ve más que lo que se ve allá (señala hacia el primer cuadro, el analógico), porque ahí está medio velada. Y además tiene luz amarilla y como que le cambia el tono, porque eso sorprende mucho que se vea así, tipo, más tirando a los rosados De hecho, la pantalla lo llevó un poco más hacia lo frío y decidimos dejarlo, porque nos gustaba cómo quedaba. Entonces, bueno, se genera esta otra versión. Yo fui haciendo un laburo que

es con un programa, pongo las fotos flotando por arriba del cuerpo, pinto y se pega en el cuerpo. Lo va pegando y va generando una nueva versión del cuerpo. Aparte de eso, yo voy generando un montón de tracitos por separado que los voy pegando sobre objetos que hago en relé virtual. Yo me pongo el casco, uso el cuerpo en relé virtual, y le voy como dibujando tracitos por arriba, al medio, lo que me voy imaginando. Y después, a esos trazos, que son como de arcilla blanca digital, les voy pegando trazos de pintura que hago a mano, que le saco foto y lo pego. Entonces, hacer el cuerpo y pegarlo me lleva un tiempito, pero después hacer todo este entorno me llevó meses. Yo me pongo el casco de reload virtual y empiezo, pongo el cuerpo y empiezo a hacer trazos de pintura por fuera del cuerpo, ¿viste? Y después, cada uno de esos trazos lo saco y le pego arriba un trazo digital, un trazo pintado. Me la complico, hay que reconocer.

Porque la idea de esto es, si una pintura es una asociación de acciones sobre un campo bidimensional, ¿qué pasa si esas acciones las hago sobre un espacio tridimensional digital? Entonces, cuando yo tengo este espacio digital, lo que me permite es este movimiento de cámara, que a vos te pareció que se movía, en realidad acá no hay animación, hay simplemente una cámara rodeando muy lentamente a la figura.

La idea es también generar una interacción con el espectador de contemplación frente a una pantalla, porque en esta época se está en Instagram, mirando la pantalla todo el tiempo, pero no podemos mantener la atención más de 30 segundos, esto te lleva, o por lo menos yo lo propongo, a una observación de decir, como te pasó a vos recién, decir, ah, ¿esto se mueve?

Creo que la idea es confrontarse con algo que tenga la escala real. En estas obras, por ejemplo, se mantiene el tamaño real, como haciendo un zoom a partes de aquella figura original. Sectorizando a través del espacio digital, por ejemplo, esto es el hombro de la figura, y la cámara se va moviendo como si uno se pudiera meter dentro de la pintura. Vos lo ves y notas una capa y otra, algo que termina siendo re parecido a lo que ocurre analógicamente con el acetato. Solo que lo del acetato, como ya dije, lo descubro después de haber hecho todo esto."

Nuestra vida como puentes

Luego de la visita y las descripciones de las obras, le hago algunas preguntas a Lucas Aguirre referidas más a aspectos teóricos vinculados al momento histórico que atravesamos, referido a las artes. Lo primero que me interesa es saber cómo se sitúa él

entre la tradición pictórica y la brecha tecnológica, saber si cree que aún hay puentes entre generaciones, o rupturas.

"Yo siento que el arte es una cosa que se construye entre todos, es como un rizoma, ¿no? Y si bien puede haber momentos en donde uno se pone ultra individualista y está ahí metido en el estudio por mucho tiempo, y sin mostrar nada a nadie, todo después termina teniendo sentido cuando se abre y se muestran hacia les otres. Y eso es para lo que termina siendo. Después está el mundo del arte. Una cosa es el arte y otra cosa es el mundo del arte.

El arte va por todo el lado del amor, de la producción, de la experimentación, y el mundo del arte es básicamente poder y dinero. Entonces, son cosas muy diferentes. Pero lo que yo siento es que ahora hay una democratización del arte y posibilidades de que alguien en el culo del mundo pueda hacer y mostrar a los otros en tiempo real lo que está haciendo. Eso, si bien está mediado por todos los tecnócratas que manejan las redes, genera algo que es muy diferente a lo que pasaba antes. Y nada, nosotros somos de las generaciones que, de las primeras y últimas generaciones que vivimos al mundo antes de la Internet, y después va a llegar un momento que se va a morir la última persona que haya vivido antes del Internet, ¿no? Entonces, en este momento, estas generaciones, de las que vos también fuiste parte, somos como un puente, ¿no? Entre el viejo mundo y este próximo no sé qué."

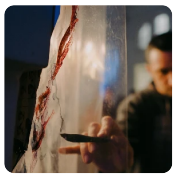
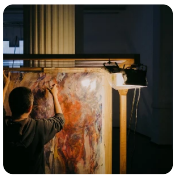
Esa reflexión se despliega y muestra el campo de los y las artistas como un espacio de formación, de aprendizaje, también de períodos de soledad, de dudas. Y al oficio particular como una línea histórica que, a través de diversas tecnologías disponibles, le da continuidad a una antigua búsqueda estética, el que también debe hacer pie en el "mundo del arte" del que habla Lucas.

"Con respecto a la unión con las generaciones anteriores, mira, yo estoy haciendo ahora un curso, que dura un año, de arte contemporáneo con Rodrigo Alonso, que es un curador bastante conocido. Está muy bueno el curso, la verdad, y lo que me muestra eso es que hay una cosa constante, hay como un hipervínculo entre generaciones, y todo el tiempo se anda cruzando. Más ahora todavía, que tenemos acceso a esta biblioteca de Alejandría-Aleph Infinita, que es la Internet, entonces medio que no hay excusa ya. Más ahora, con la inteligencia artificial, que uno le puede preguntar y subir fotos de lo que uno hace y decirle, che, ¿qué antecedentes hay en la historia de arte, de esto o de esta idea que tengo? ¿Quién lo hizo? ¿Cómo lo hizo? Entonces, no hay excusa, ya, la verdad, para conocer. El límite es la curiosidad que tenga cada uno. Entonces, nada, yo siento que está todo vivo, todo presente ahora, más que nunca. Y que todo el tiempo ocurran todos los cruces que uno quiera, digamos, esa es la

cuestión. Entonces, estamos viviendo en un estado de hipervínculo constante, es la impresión que me da."

Fotos: Fran Delgado

Click para ampliar






Lo ganado o perdido el último cuarto de siglo

El relato de Lucas refleja tiempos de desvanecimiento de una concepción única de la cultura fuertemente localizada, en favor de esa especie de mapa paralelo e hipercomunicado, esa nube donde suceden intercambios y cosas reales para millones de personas, aun considerando a muchos quienes no tienen acceso. El arte fue siempre un lugar al que no todos accedían, de allí la necesidad de tomar en cuenta el poder de las llamadas artes y culturas populares, que constituyeron sus propios mundos, alguna vez más "artesanales". Hoy todas esas diversidades, las unas y las otras, o fragmentos de ellas "desvanecidos en el aire" de lo digital, pueden todas circular por ese mundo, ese Aleph, al que también alude Lucas. Las reglas han cambiado, no así los principios y las prácticas supremacistas y clasistas del capitalismo. No todos los que acceden, o no acceden, son artistas, claro. Se trata de fenómenos masivos, referidos a una masa deslocalizada, globalizada en términos de una hiperconectividad tanto local como global. Son algunas de las ideas que dispara su experiencia, analizada por este artista cordobés que expone aquí, pero también acaba de entregar obras a Canadá.

"Yo creo que hay una cuestión global y local a la vez, y es justamente de lo que hablaba recién. Creo que está la posibilidad de ser localmente globalista, globalistamente local, o algo así. No sé si tiene sentido decir eso, pero creo que están las dos cosas y se está evidenciando, ¿no? Que la gente se cansa cada vez más de lo de lo predigerido y preestudiado y creado por un *focus group*, y que la gente quiere más lo particular, lo específico.

Y eso tiene algo que, por un lado, parece enloquecedor y, por otro lado también es una posibilidad de creatividad mucho mayor. Entonces, si bien siguen estando, sobre todo para el mundo del arte puntualmente, es más fácil acceder al mundo del arte si vivís en Miami que si vivís en Córdoba, ¿no es cierto? Y hay una limitación con el mercado. Pero, más allá de eso, las redes generan toda una posibilidad de tráfico, de cosas que antes no existían, digamos. Entonces, creo que es interesante, por ejemplo, cosas como los NFT, que son la posibilidad de vender arte digital, o de Internet, que yo descubrí en la pandemia." (NTF: tokens no fungibles, "certificado de autenticidad" digital.)

"Es un ejemplo de esa democratización del acceso a una carrera, entre comillas, de artista, que antes no existía, simplemente no existía. Entonces, creo que hay muchas posibilidades nuevas que yo veo que las generaciones nuevas de pibitos que están en veinte años ahora lo están aprovechando un montón porque entienden el poder de las redes, y entonces hay gente que se está profesionalizando mucho más rápido que antes, en que uno dependía de qué te diera bola un galerista, o lo que fuera. Ahora hay pibes que venden su obra y las mandan a todos lados y están internacionalmente siendo mostrados, solo porque les fue bien en las redes, y se mueven, y se manejan bien, y es el mundo que ellos conocieron.

Hace poco, el otro día, me puse a leer un cómic en papel del viejo Breccia y fue como ah, mira qué lindo leer en papel, tocar la pulpa, lo táctil, ¿viste? ¿Y siento que hay algo de eso que todos estamos buscando, salir un poco de pantallas, salir un poco de ellas y conectar de nuevo con algo, con algunas otras cosas, viste? Que como si, desde el 2007 más o menos que arrancaron los teléfonos, al menos acá hasta ahora vamos a tener veinte años y es como que son veinte años de una incursión cada vez más grande de todos esos medios. Creo que estamos en un momento en el cual de alguna forma se está buscando una vuelta a lo que estaba previamente, que nunca, nunca va a pasar. Yo no soy nostálgico para nada, siempre creo que como dice Spinetta, mañana es mejor, pero creo que estamos empezando a ver lo importante de lo que perdimos en este último cuarto de siglo, más o menos. Creo que no sólo son de las generaciones viejas, sino que las generaciones nuevas también lo están sintiendo de alguna forma intuitiva. Así que nada, me parece que estamos en un momento bastante interesante, las

posibilidades son muchas y las dificultades son un montón. Entonces nada, vamos a ver qué pasa, cómo sobrevivimos."

Ese hombre, esa figura humana pintada por Lucas, ese espejo, ¿de dónde sale? ¿Dónde había estado? ¿No será acaso un sobreviviente del viejo futuro que nos tocaba, luego de haber atravesado eras inciertas?



Gabriel Abalos

En voz propia →
