

Estadis de fluïdesa: material, forma i experimentació d'una desestabilització

Núria NIA

Universitat de Barcelona

ORCID ID: 0009-0008-9066-4527

nuria@nuria.com

NOTA BIOGRÀFICA: Doctoranda per la Universitat de Barcelona i docent a diverses universitats catalanes sobre aspectes digitals, art i disseny audiovisual.

Resum

A partir de l'experimentació artística s'arriba a la idea de «l'estadi de fluïdesa»: una situació que ens permet repensar l'avui i els futurs possibles a partir de l'observació d'estats canviants tant a nivell de matèria, com de tècnica i escenaris. A l'article s'exposen diverses perspectives del que anomenem estadi de fluïdesa: forma, materials i experimentació ens ajuden a entendre com, des de la recerca artística, podem desestabilitzar allò establert i pensar alternatives del món que habitem.

Paraules clau: recerca artística, investigació artística, performance, avatars, psicologia, noves materialitats, *slime*, autoria, tecnologia

Núria NIA

Estadis de fluïdesa: material, forma i experimentació d'una desestabilització

Estadis de fluïdesa: material, forma i experimentació d'una desestabilització

El present text cerca situar-nos en una desestabilització que anomenem «estadis de fluïdesa» i forma part d'una recerca artística que duc a terme com a part del Doctorat en Belles Arts, en Imatge i Disseny, de la Universitat de Barcelona. Una part d'aquestes línies va ser compartida al IV Simposi Internacional de la revista Estudis Escènics de l'Institut del Teatre l'octubre de 2024, tot responent a la temàtica sota la qual es convidava a reflexionar: les tecnologies incertes i la forma en què poden expandir o intervenir en la nostra experiència artística. Aquest article posa el focus en un estat, entenent estat com una condició o circumstància situada temporalment, la qual implica unes característiques concretes. Específicament utilitzo el terme estadi com un estat flexible i variable d'una etapa en desenvolupament que implica una situació més àmplia en una temporalitat expandida. Així, en les següents línies presento el concepte que he denominat com a «Estadis de fluïdesa» per a definir un escenari transitori des del qual generar investigacions sobre la desestabilització.

L'estadi de fluïdesa es troba en el marc d'allò salvatge. Al seu llibre *Criaturas salvajes, el desorden del deseo*, Jack Halberstam analitza allò queer des d'allò salvatge i ofereix uns símls poèticament evocadors que inspiren la idea aquí exposada. Segons Halberstam, allò salvatge ens condueix a l'altre, a allò desconegut i a allò no predefinit segons les estructures i normes habituals —«normals», segons per a qui. En aquesta desconexió, assenyala Halberstam, hi trobem la possibilitat de ser. Per a afiançar aquesta idea, Halberstam cita José Esteban Muñoz, qui, el 2009 publicà, al seu llibre *Utopía queer. El entonces y allí de la futurabilidad antinormativa* el següent fragment que citem textualment: [para] «establecer una preaparición en el mundo de otro modo de ser que aún no está aquí». Aquest fenomen, al qual Muñoz anomena «la futuridad en el horizonte», ens obre la porta a la possibilitat d'allò inesperat, allò salvatge que tal vegada està per venir.

L'estadi de fluïdesa que definim en aquest punt, és momentani i circumstancial. Metafòricament s'obre una esquerda en el ciment: genera una condició que subverteix la funció principal de l'espai que ocupa. Seguint aquesta metàfora, l'esquerda trenca tota estabilitat per a la qual el ciment fou concebut i, alhora, genera una escletxa de possibilitats des de la qual no només es varia la forma i el propòsit de la base matèrica del morter sinó que es genera un nou escenari amb situacions i característiques diferents. Per a la investigació que duc a terme —i tot desvetllant la metàfora— el ciment representa el marc de tecnologies que se'ns obren com un gran ventall de pròtesis per a les nostres vides diàries, i l'esquerda és un buit que apareix quan una d'aquestes tecnologies ofereix una possibilitat diferent de la que va ser concebuda des d'un inici. La fissura obre noves perspectives que desestabilitzen el propi ús de l'eina tecnològica i que generen, alhora, nous debats i pensaments.

Les tecnologies actuals impliquen una gran diversitat. Avesades a acompanyar-nos en la vida diària, però també a expandir els nostres propis límits, se situen en contextos múltiples que alhora es combinen entre si. Partint de les tecnologies de comunicació i connexió, passant per eines d'interacció, eines d'interpretació i visió, de simulació, de fabricació digital i d'intel·ligència artificial, totes les tècniques impliquen varis estadis per al seu desenvolupament. Així, un nou sistema tecnològic passa per una investigació inicial, per un prototipat i un disseny, per un testatge d'aquest disseny i un primer contacte amb usuaris per a validar-lo i, posteriorment, es pot iniciar la seva producció amb la finalitat de la comercialització o arribada al seu públic. En aquest punt, són les persones usuàries finals les que decidiran com, quan, on i per a què utilitzen, finalment, l'eina que s'ha desenvolupat. Són moltes les teories que han recorregut aquest fenomen en què l'ús últim determina la funció principal per a què s'aplicarà l'aparell tecnològic i, en aquest camí, veiem riques les experiències en les quals una eina adopta usos no predits en el seu disseny. És concretament en aquests escenaris quan el que anomenem l'estadi de fluïdesa pot aflorar: en el precís instant en què encara no existeix un règim universal d'ús i en què, fins i tot, la pròpia eina està en desenvolupament, amb marge de poder expandir les seves funcionalitats. Així, aquesta aparent manca de directriu finalista permet una ambigüitat: la possibilitat, l'escletxa de nou, un raig de llum que travessa com una opció abans no estudiada.

Un estadi de fluïdesa és una escletxa de possibilitat sobre la qual guanyar un terreny propi de llibertat dins les connexions digitals. L'estadi de fluïdesa és una faixa que no constreny, és un terreny sense marges i és un abecedari sense llengua preestablerta. Dins d'unes lògiques operants, a grans trets, l'estadi de fluïdesa és una pinzellada d'un altre format que arriba a proposar una drecera o un nou camí. Malgrat que l'estadi de fluïdesa és un estat, és una situació i és un instant dins d'un escenari de normes concretes, aquest estadi obre una perspectiva prou forta per a fer-nos imaginar noves opcions dins del que anomenem normativitat. L'actualitat de les disruptions tecnològiques ens ofereix petites franges lliures des d'on performar els estadis de fluïdesa que podrien ser vistos com una sortida inesperada en una carretera traçada, és un espai-nebulosa que ens pot servir en diferents disciplines artístiques per a virar rumb i explorar boires.

Per acabar d'acotar aquest estadi de fluïdesa m'interessa destacar l'efecte de desestabilització a què pot abocar-nos. El nou escenari ple de noves possibilitats no només obre preguntes i traça recorreguts nous sinó que desestabilitza aquelles idees que es mostraven com a invariables. És precisament aquesta desestabilització provocada per la proliferació d'opcions alternatives a un ús d'una eina tècnica la que m'interessa. L'abordatge envers la desestabilització que he triat per a generar-me preguntes sobre aquest estadi de fluïdesa ha estat múltiple: d'una banda, en l'aspecte material, d'una altra banda, de forma i, per últim, a través de l'experimentació artística.

L'estadi de fluïdesa, experimentació i descobriment

Aquest apartat és el primer dels casos que va sorgir entorn d'aquest concepte. Va ser l'experimentació artística i enfrontar diverses preguntes sobre les eines digitals les que van fer aflorar la idea d'estadis de fluïdesa en el marc del desenvolupament d'un projecte amb fotografia d'arxiu i noves eines audiovisuals. Aquest origen del concepte no deixa de ser una manifestació a favor de la investigació artística com a disparadora d'idees i generadora de coneixement.

L'obra artística homònima sobre la qual aflorà el concepte fou presentada al Festival Panoràmic 2023. Recentment havia investigat sobre avatars i l'efecte d'*embodiment* —aquí ho traduiré com a «corporeïtzació»— que es podia donar entre l'avatar i la persona que l'activava. Segons l'estudi del 2018 de González-Franco i Peck, la corporeïtzació que podem experimentar en actuar a través d'un personatge virtual està estretament relacionada amb els aspectes tècnics dels aparells que medien la relació entre el nostre cos físic i el nostre cos digital: a major qualitat tècnica, menor latència, millor punt de vista i claredat d'imatge..., major opció a desenvolupar una mirada subjectiva amb l'avatar que ens permeti una corporeïtzació efectiva. Aquesta necessitat d'uns elements tècnics que afavoreixin la relació entre l'avatar i una identificació psicològica obrí, en el seu moment, diverses preguntes: Quin límit hi ha a l'hora de representar la psique humana tècnicament? On és la frontera que limita l'avatar d'arribar a respondre a la nostra psique o viceversa? Podem corporeïtzar-nos efectivament amb un avatar? Sentir el que sent l'avatar? L'avatar pot reaccionar a la manera com reaccionem nosaltres en viu? On és la barrera?

La corporeïtzació es dona quan l'avatar passa a ser la font emissora de sensacions en substitució del propi cos físic. Els avatars que participen en entorns virtuals en una perspectiva de primera persona tenen major sensació de corporeïtzació. De fet, en entorns immersius, aquest cos virtual arribava a reemplaçar el cos «real» a escala funcional i física (González-Franco i Peck, 2018).

Segons González-Franco i Peck, els quatre aspectes que afecten la corporeïtzació, de l'avatar són: en primer lloc, el punt de vista de l'avatar, seguit de la propietat de l'avatar, passant per l'agència i el control motor de l'avatar i, finalment, l'aparença externa de l'avatar. Quant al primer punt, relatiu al punt de vista, la perspectiva en primera persona produïa correlacions

sensores i motors visuals suficients per a generar una il·lusió de corporeïtzació. A banda, també la correlació entre els estímuls visuals i tàctils i les reaccions sincròniques del cos de l'avatar amb el cos físic són responsables d'aquesta corporeïtzació. Per tant, una sincronia total entre l'estimulació visual i la motora entre cos virtual i cos físic produeix major il·lusió de corporeïtzació. Un punt que trobem interessant de destacar és que la il·lusió de corporeïtzació és possible més enllà de la correlació entre gènere, tipus corporal, grup racial o edat entre avatar i cos físic. És a dir: podem arribar a sentir-nos altres personatges, performar ser qui no som i sentir-nos nosaltres mateixos en algunes condicions. A l'obra «Estadi de fluïdesa» (2023), vaig trobar l'oportunitat d'investigar sobre empatia i psicologia entre avatars i persones: cercava aquest espai en què l'humà encara és un territori no emulable i en què l'avatar encara és màquina, freda, que no sent. Val a dir que des del primer moment es contemplà com una peça avesada a la caducitat, atès que el desenvolupament d'allò tècnic sol ser més veloç que el propi pensament sobre allò tècnic.

«Estadi de fluïdesa» comprenia la instal·lació d'una sèrie de lones als carrers de Roca Umbert Fàbrica de les Arts i d'una instal·lació de vídeo multipantalla a l'espai interior de l'antiga xemeneia de la fàbrica. La participació al Festival Panoràmic venia sota un encàrrec: treballar amb material de l'Arxiu de Granollers (secció «Panoràmic File»). En aquest cas, vaig triar treballar amb fotografies del Fons Foto Bosch d'autoria de Josep Bosch i Plans. Quatre retrats d'estudi d'entre el 1930 i el 1939 foren el material per a desenvolupar la instal·lació fotogràfica «Un segon momentani involuntari universal» i el videoassaig «Estadi de fluïdesa».

El límit tècnic amb què es va decidir treballar va ser la possibilitat de reproduir tècnicament les microexpressions: en aquell moment, els avatars



Figura 1. Instal·lació «Un segon momentani involuntari universal» (Núria Níia, 2023) al Festival Panoràmic. Autor de la fotografia: Cardali.

podien respondre a expressions i performar-les, però les microexpressions encara eren —i ja parlem en passat—, territori exclusiu de l'humà. És a dir, cap avatar no podia reaccionar amb la precisió d'una microexpressió, ni tan sols emular-la fidedignament. Les microexpressions són moviments del rostre momentanis, que duren entre un i dos segons, són involuntàries i universals. Si un avatar no està dotat amb microexpressions, arribarà mai a ser creïble? Podrà mostrar fidelment el reflex de la psique a qui representa? O serà un camp per a la pròpia experimentació performativa? Així, en aquesta obra apareix un estadi de possibilitat que anomenem estadi de fluïdesa, i s'investiga aquest estadi de fluïdesa atorgada per una tecnologia encara incapaç de reproduir la microexpressió humana: un marc especial des del qual actuar, des d'on poder ser o poder jugar a ser, poder explorar, poder mentir, fantasiejar, poder no ser i esdevenir alhora. «Podem ser altres persones? Generarem empatia o serem una fantasmagoria? Podem mentir en el reflex de la nostra psique, o aquesta psique reproduceix fidelment allò que pensem?»

Des del punt de vista pràctic, per a l'obra es van triar les set microexpressions humanes principals: tristor, ira, alegria, fàstic, sorpresa, menyspreu, por. Posteriorment, es van cercar els seus anàlegs a la plataforma de mons virtuals Second Life i es van triar quatre avatars clàssics que les performarien. Finalment, mitjançant un sistema de *tracking* facial, es van animar els rostres dels quatre retrats de l'Arxiu de Granollers tot emulant les expressions que els avatars de Second Life oferien.

La investigació artística consistia a, d'una banda, transformar els rostres dels retrats antics en rostres sintents tot trencant la barrera que els distanciava del gest d'avui a l'hora de ser retratats —molt més expressiu i avesat a demostrar una emoció—, i de l'altra, esbrinar si tant els avatars digitals de Second Life com els retrats antics, un cop animats amb el rastre d'una microexpressió, eren capaços de generar alguna emoció a les persones que veïen els retrats. A primera vista, aquests retrats van crear una estranyesa i una dissociació de contextos, tot observant el límit que no podíem, encara, creuar. Es va fer palès, així, que la capacitat comunicativa humana i la seva complexitat no són possibles encara amb avatars o animacions de reacció a temps real i, malgrat que els avenços en comunicació expressiva en línia exploren aquestes fronteres, ens preguntem si mai existirà la possibilitat de mostrar el reflex de la nostra psique d'una manera fidel, o si aquest territori de fluïdesa, del qual l'efecte de «la vall inquietant» participa, seguirà sent un camp per a l'experimentació performativa.

M'agrada pensar, i dic, que tant en Josep Bosch Plans com les persones retratades: en Joan Vilalta, l'Antònia Puig, la Maria Garcia i l'Antoni Jonch, són co-autores de l'obra «Estadi de fluïdesa». Utilitzo les seves fotografies per a travessar-les per mitjans digitals que abans no hi eren. Se suma la fantasmagoria d'imaginar els rostres animats, com si poguessin continuar sent aquí, joves i expressius a les fórmules que imagino. I aquest estadi de fluïdesa únic renega de ser retingut, de ser estudiat, de ser fixat: sempre serà un espectre, una promesa del que podria ser, del que podria haver estat, del que pot ser avui, tan sols una possibilitat. (Fragment de diari d'obra «Estadis de fluïdesa», 2023.)

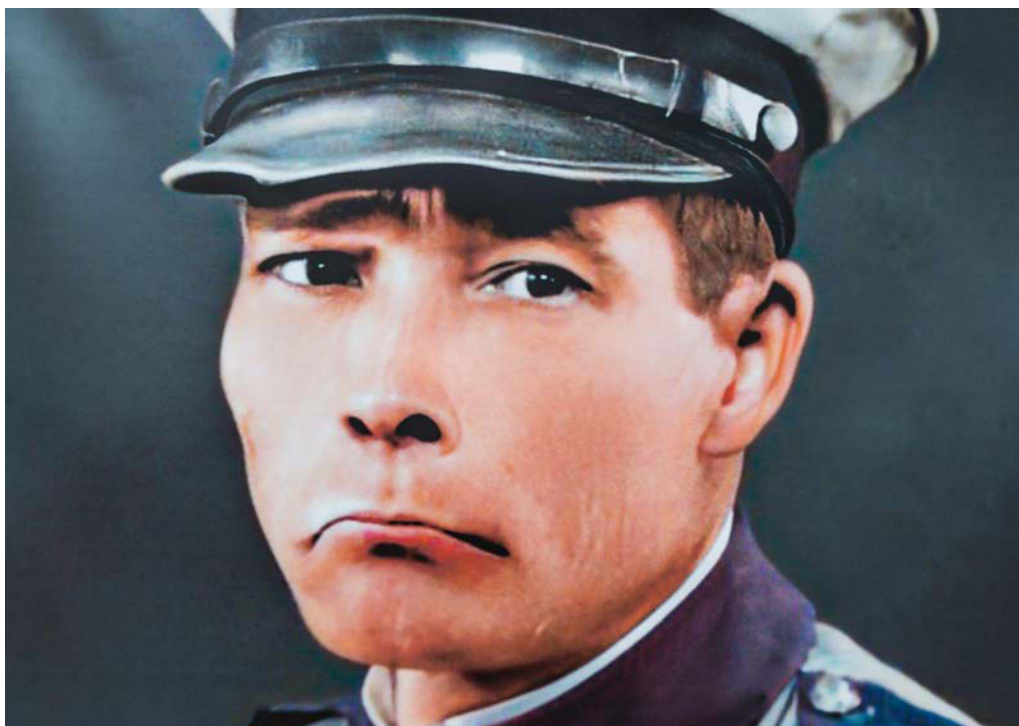


Figura 2. Detall d'obra «Un segon momentani involuntari universal» (Núria Nia, 2023). Autor foto: Cardali.

Aquest fragment de diari d'obra reflectia, ja, la clau del concepte de l'estadi de fluïdesa: la possibilitat de ser en un instant momentani i canviant que impossibilita fixar qualsevol caràcter.

Per la seva part, al vídeoassaig, «Estadi de fluïdesa», em preguntava sobre el rastre de les fotografies antigues de retrat i el solc que deixen, la fantasmagoria a interpretacions noves que espanta i embriaga a parts iguals. Gràcies a les noves tecnologies d'animació de rostres es revelen aquests espectres d'allò possible: un retrat pot ser interpretat en múltiples direccions gràcies a la tècnica. Així, però, sense tècnica no hi ha nova possibilitat, però alhora està limitada: tant als avatars de plataformes digitals com als retrats del passat animats en el present, hi havia una manca de credibilitat per a l'ull humà; no hi havia rastre de les microexpressions.

Va ser el procés d'aquest repte el que em va posar en diàleg, cara a cara, amb la possibilitat o la impossibilitat que ens oferien les eines i la tècnica. Vaig comprovar que la microexpressió era, encara, un territori exclusiu de la mirada i el gest humà. Cap fórmula d'animació no podia reproduir o ficcionar la forma en què, durant un instant, el gest de la nostra cara reflecteix totalment la nostra psique, irremeiablement, incontrolablement, inexorablement. Tampoc les plataformes *online* de mons virtuals no podien, encara, oferir aquestes reaccions tan humanes de manera immediata i precisa a través d'avatars. Fins i tot la microexpressió necessita la tècnica (recursos de vídeo i alentiment de la imatge en postproducció o visualització) per ser detectada i estudiada més enllà d'una sensació no conscient —el llenguatge no verbal.

A continuació exposo un extret del relat que els avatars i rostres animats comparteixen al vídeoassaig «Estadi de fluïdesa» (2023):

[...] les microexpressions ocorren tan ràpidament que només poden estudiar-se amb mitjans tècnics: alentint les imatges filmades del rostre el vídeo també s'alenteix i multiplica el temps per a revelar la imatge que conté. D'altra manera, la imatge estaria mancada de la càrrega potencial.

malgrat que en el món tangible podem desxifrar, inconscientment, una microexpressió, tan sols la podem estudiar mitjançant dispositius tècnics, i hom pensaria que avui dia podem fer-ho a la inversa: tal com podem animar fotografies i podem crear avatars, podríem, també, recrear microexpressions.

per ara, l'avatar i la foto animada viuen en un estadi de fluïdesa que els permet performar nous possibles: ser una altra persona, esdevenir un rostre amb un caràcter diferent, la imatge humana en estat flotant desancorada de l'autenticitat d'una psique personal.

la microexpressió és, de moment, territori exclusiu d'allò viu; és el contrari de la fantasmagoria i del retrat amb potències per esbrinar.

La microexpressió revela, desvetlla, esdevé l'ara absolut.

aviat, però, arribarà la tècnica per a generar microexpressions digitals amb avatars i amb retrats intervinguts, en un *deep fake* absolut possible que afegirà un caràcter volgut a una imatge virtual.

la unicitat del rictus humà desapareixerà, així com la veritat i la mentida absolutes,

la total revelació d'una psique genuïna, i la fantasmagoria, la potència d'allò possible:

la imatge sense mediar,
nua de tècnica,
neta.



Figura 3. Detall d'obra «Un segon momentani involuntari universal» (Núria Nia, 2023).
Autor de la fotografia: Cardali.

Si la microexpressió és la via directa per saber, realment, el que la nostra psique sent, llavors podríem pensar que el fet que al pla virtual no existís la possibilitat de recrear-la ens deixaria, també, una llibertat en què poder fluir, jugar a ser el que volguéssim ser, sota temporalitats no lligades a allò immediat.

És aquí on comença l'estadi de fluïdesa on la pròpia tècnica deixa una escletxa oberta, un petit llindar des del qual esmunyir-se i buscar horitzons no pautats. No obstant això, l'estadi de fluïdesa és un estat encara possible per una escletxa que es tanca lentament, una fissura que canvia, flexible, líquida i mòbil com el camí de la tecnologia de les comunicacions digitals actuals.

L'estadi de fluïdesa material

No va ser fins estar ben endinsada en la investigació artística entorn dels estadis de fluïdesa que vaig començar a estudiar una matèria estranya per a mi com és l'*slime*. N'estudio les seves propietats, capacitats i relacions. En l'intent constant a què estic avesada de traduir el digital al físic i viceversa, vaig trobar en aquest element un dels materials clau en la producció d'obra i la recerca formal a cavall entre allò connectat a internet i la total desconexió.

Slime és una paraula que no apareix en la majoria de diccionaris catalans i quan ho fan apareix com a "moc" o "gelatina viscosa". Un anglicisme, però també una paraula de nova creació, podríem dir, perquè va més enllà de la traducció de 'llim'; l'*slime* ha generat tot un imaginari propi allunyat d'allò natural que s'entén pel llim tradicional: una barreja de sorra i aigua que crea una massa llefiscosa, un tipus de llot. Segons el *Wikcionari*, en castellà, en una entrada consultada el 5 de gener de 2025, es diu «Sustancia fluida no newtoniana, viscosa y maleable utilizada con fines recreativos para imitar diversas formas». Malgrat que la definició de l'*slime* romanguí, encara, mandrosa, és un material àmpliament popular de gran protagonisme en vídeos d'internet a tot tipus de xarxes.

A partir del material *slime* elaboro una especulació a l'entorn de la materialitat d'internet. Em pregunto: «si les textures d'internet poguessin tocar-se, quina textura tindrien, quina olor, quina temperatura?» Aquí apareix l'*slime*, una matèria que evoca l'aparença de masses acolorides dissenyades en 3D. A banda, l'*slime* és considerat un material no newtonià: ni líquid ni sòlid i per a mi respon a aquesta voluntat pròpia d'intentar imaginar internet com un espai diferent a la fisicitat del món que coneixem: em pregunto per què imitem les lleis de la física natural també al camp virtual; ¿per què no imaginem escenaris amb diferents propietats materials en les quals condicions com perspectiva, gravetat, textures... no responguin a les mateixes lleis? L'*slime* obre aquesta possibilitat quan es presenta com un material que no està sotmès a uns paràmetres habituals per a nosaltres, les persones.

Per a sumar-hi més capes, l'*slime* és un material altament hàptic però consumit, en gran mesura, a través de pantalles: per internet, en vídeos propers a l'ASMR que proposen un descans per als sentits —d'aquí que moltes persones mirin vídeos de manipulació d'*slime* per a adormir-se a la nit. Aquest fet que delata la nostra dependència amb internet i la nostra hiperconnectivitat



Figura 4. Performance MAPA, Núria Nia (2024). Autor de la fotografia: Francesc Serra Vila, 2024.

constant, fins i tot per a descansar, obre la poètica sobre l'*slime* que he recorregut el darrer any.

De la recerca artística amb aquest polímer, he presentat diverses escultures que intentaven fixar el propi material. L'*slime* és gairebé impossible de fixar, sembla estar sempre en moviment, sempre humit i canviant. En l'intent de retenir-lo, de restar-li performativitat, vaig anar dessecant diverses masses d'*slime* tot donant una forma concreta al llarg del temps per a crear diferents peces anomenades «Digital Foam». Posteriorment, vaig introduir altres materials com l'argila i vaig experimentar amb altres composicions per a crear *slime* i, i finalment, vaig combinar l'*slime* amb minerals.

L'*slime* m'ajuda a parlar d'una materialitat que obre noves relacions i que ofereix condicions no conegudes segons l'entorn. Són aquestes les dues propietats que em reafirmen l'*slime* com a nova materialitat i com a reflex d'un espai a internet. Alhora, em permetia relacionar-me amb conceptes evocadors com la «materiació» de Karen Barad, que escriu a *Cuestión de materia*:

Resulta sorprendente que esta indeterminación, en su apertura infinita, sea la condición de posibilidad de toda estructura en sus in/estabilidades de reconfiguración dinámica. La materia, en su materialización dinámica, es un juego dinámico de in/determinación. La materia nunca es una materia establecida. Es siempre radicalmente abierta.

Aquesta idea s'alinea totalment amb la idea d'allò salvatge de Halberstam i —en el marc contemporani en què vivim, amb una sensació d'asfíxia pel fantasma del col·lapse cada vegada més proper— es fa útil i de total rellevància per a traçar nous imaginaris de tot allò que ja ha estat establert, solidificat i que no ha funcionat.

En aquest sentit és pertinent citar Jane Bennett quan, a *Materia vibrante*, escriu:

Estoy buscando un materialismo en el cual la materia sea figurada como una vitalidad que opera tanto dentro como fuera de los yoes, y como una fuerza que debe ser tenida en cuenta pese a no ser intencional en ningún sentido fuerte. Tal materialismo vital correría en paralelo a un materialismo histórico centrado más exclusivamente en las estructuras económicas y sociales del poder humano.

Inspirada per aquesta nova dimensió descoberta a partir del material, una de les obres que vaig realitzar com a resident a la Fabra i Coats: Fàbrica de Creació de Barcelona i que vaig presentar el 2025, va ser el «Manifest de l'slime». El propi recorregut experiencial amb el contacte amb l'slime van generar encontres que vaig recollir en aquest manifest, publicat al fanzín de la mostra d'artistes «Pa i fotocòpies 2025» a la mateixa fàbrica:

L'slime és un riu sense marges possibles
és matèria de llibertat sense costures

L'slime no és fidel a la permanència
L'slime només queda quiet quan li manca l'aire

L'slime no és de ningú
ni tampoc no és de tothom

L'slime vol temps. Com una criatura,
vol córrer lliure sabent-se segur

Mai no en saps el ritme
tan sols pots esperar

Addicte al canvi, cerca els camins
més enllà del cos, tot coneixent
altres matèries, altres cossos,
superfícies noves

La fredor inicial contrasta
amb una lleu excitació dactilar
que fa explotar
calor

És llengua
de lava
d'un volcà
que escup
possibilitats

És matèria estrangera
de la que no s'espera
una traducció literal

Aquest desconegut
omple el meu taller
de dubtes
i fa trontollar
les meves conviccions,
les desterra totes
m'omple
d'incoherències.

Com el col·lapse,
el veig venir lentament
malgrat és inexorable
la seva arribada

Matèria estranya,
de la distància
mediada per cables,
i de la meva pell

Un cos que dialoga
amb la resta
des de la diferència i,
malgrat tot,
no serà mai permeable

I en tota aquesta diferència,
qui és l'altre?

Humit com el sexe
i tòxic,
químicament recargolat

La impossibilitat
de retenir-se
de contenir-se
de fixar-se

Una boca oberta,
una cintura marcada,
l'arruga que se't fa quan rius,
un misteri i una certesa,
una llum que ve d'un reflex,
el cavall que viu a la muntanya i
és tota seva
i pot recórrer qualsevol prat
però decideix fer el camí de sempre,
suau, tendre, tímid, lent

Respon a l'aigua
de la qual beu
tot el meu cos
sencer

Remolinet que s'obre
en les finestres dels navegadors
connectats en la distància
remolinet esborra-temps
remolinet inventa-temps

De quina natura artificial
estàs fet que tocar-te
em canvia l'estructura
que em fa envermellir
les galtes i com un pessic
que no deixa marca
t'escoles pel record
d'una memòria
vista només en somnis

El mires a través d'una pantalla i,
Malgrat que no el pots tocar,
el teu cervell saliva llum
i per un moment creus
que no peses ni mesures res,
que el teu cos tampoc no sap
si és líquid o és sòlid,
i de cop entens que això no era l'important,
tan sols es tractava de fluir,
de ser suau i de no oferir resistència:
saltar, sense deixar de tocar a terra.

«Manifest de l'slime», Núria Nia, 2025

Un dels aspectes de l'*slime* que destaco és la seva capacitat performativa, el seu valor de canvi constant i de confrontar-nos amb les nostres pròpies condicions. Aquest és un dels motius pels quals l'*slime* ha entrat en escena, en viu, amb el meu propi cos, en dues ocasions fins a data d'avui. La primera d'elles va ser la performance «MAPA» (Núria Nia, 2024), al Convent de Sant Agustí de Barcelona, en la qual, després de diversos experiments visuals i sensorials amb eines tecnològiques quotidianes, es projectava mitjançant *live cinema* l'esdevenir d'un *slime* que col·lisionava amb una roca argilosa. A banda, es creava una repetició infinita d'*slime*, un *feedback* infinit a la projecció, que emulava analògicament una composició de 3D. La segona ocasió va ser durant la presentació «Pa i fotocòpies» a la Fabra i Coats: Fàbrica de Creació en què vaig presentar el «Manifest de l'slime» (2025), tot manipulant aquest material. L'experiència sensorial en primera persona va influir, com en el primer cas, en el desenvolupament de la performance. Allò que els palmells de les meves mans sentien en entrar en contacte amb el material impactava directament la forma de performar: l'estat imprevisible de l'*slime* sumava capes a la incertesa pròpia de confrontar el cos amb un públic en un acte performatiu i, a banda, l'experiència gustosa de manipular el material propiciaven una actitud de calma i curiositat en primera persona que ajudava a compartir el text amb el to correcte.



Figura 5. «Digital Foam» de Núria Nia (2024). Autor de la fotografia: Arnau Rovira Vidal, 2024.

En retrobar-nos amb el concepte de funcionalitat d'una eina, en aquest cas química, l'*slime* es va començar a produir quan van desenvolupar-se els polímers i la seva viscositat fou una de tantes barreges de components químics que no arriben a complir la funció esperada. De fet, hi ha joguines menys aquoses anteriors a l'*slime* que avui és popular, que van ser inventades en un primer moment com a goma o substitut del cautxú. La pròpia història de l'*slime* manté un buit en la seva intenció. No és d'esperar, doncs, que el material hagi estat apropiat per als seus públics des d'una soberania d'usos. L'interès en aquest punt rau en què l'*slime* ha aconseguit establir una esquerda, un estadi de fluïdesa que connecta allò més físic amb allò més virtual: ¿qui esperaria que una substància que s'activa sensorialment pel tacte fos finalment consumida en vídeos penjats en diversos servidors de grans plataformes d'*streaming* o xarxes socials? Aquest pont de desestabilització que genera l'*slime* quan connecta un món digital amb un món totalment hàptic i físicament experiencial és un dels exemples dels estadis de fluïdesa que m'interessen. L'*slime* parla d'una materialitat que obre noves relacions i que ofereix condicions no conegudes segons l'entorn. Anem fins i tot més enllà: l'*slime* és el cavall de Troia del pensament entorn del digital, obre les incoherències a què ens veiem avesats diàriament a l'hora de combinar la vida en línia, virtual, amb les vivències materials, tàctils. Ens acostava més a una voluntat corporal i ens allunya alhora del propi cos en reafirmar la seva utilitat telemàtica. Canviant, impossible d'aturar i de constrènyer, forma la metàfora perfecta d'internet i les telecomunicacions d'avui dia.

L'estadi de fluïdesa formal

Fins i tot quant a forma podem trobar la desestabilització que ocorre amb l'estadi de fluïdesa que proposo. A tall d'exemple, l'obra instal·lativa que comparteixo amb Citlali Hernández, «Una pell distant» (2023), és un joc

d'eines escèniques en si mateixa. Després d'un recorregut compartit amb el projecte «Cos Satel·lital» (2021-2023), en el qual vam explorar les relacions i tensions entre les dades i els nostres cossos d'una forma performativa en viu, amb «Una pell distant» vam voler virar la direcció del registre per a enfocar el mateix concepte des de la instal·lació.

En aquest cas, elements mèdics, aigües i fluids corporals entren en escena amb elements tecnològics programats via algoritmes que formen la conjunció de la peça. Sense preveure-ho inicialment, aquest sortir de la forma pròpia ens evocava a desplaçar, col·lateralment, el concepte d'agència dins la performance. Som nosaltres a través d'aquests elements les que som a escena?

Per a complementar les idees d'aquesta última pregunta estenc l'explicació de la peça: «Una pell distant» intenta, precisament, establir un diàleg entre els cossos freds dels aparells tecnològics que ens medien les vides, amb la pell; una pell amb temperatura humana, amb textura orgànica, amb materials vius que hi habiten. Per a fer-ho, combinem elements com cables, altaveus, un Raspberry pi, codis numèrics i converses digitals mantingudes entre nosaltres des del 2021 fins avui dia, amb elements vius que hem extret de la nostra pròpia carn: suor, bacteris, llet materna, llàgrimes, saliva...

Tots aquests elements dissolts en una solució aquosa, en caure per un degoteig gota a gota mèdic, es projecten gràcies a un raig làser, i la caiguda de la gota activa, alhora, un so: el so és una línia de conversa generada amb un bot de conversa entrenat per a parlar emulant la nostra manera d'enraonar, ja que ha estat entrenat a través del que ens hem escrit en els nostres xats personals des de fa anys. Alhora, la veu d'aquest bot és una veu entrenada també per IA amb clonació de veu resultat de la fusió de les nostres dues veus. S'estableix, així, una comunicació, forçosament distant, entre uns i altres elements. Es representen les nostres jo físiques i les nostres jo digitals des d'una acció automàtica en viu que no ens necessita i que ens dibuixa amb uns paràmetres totalment nostres, unes parcel·les concretes de qui som. Som

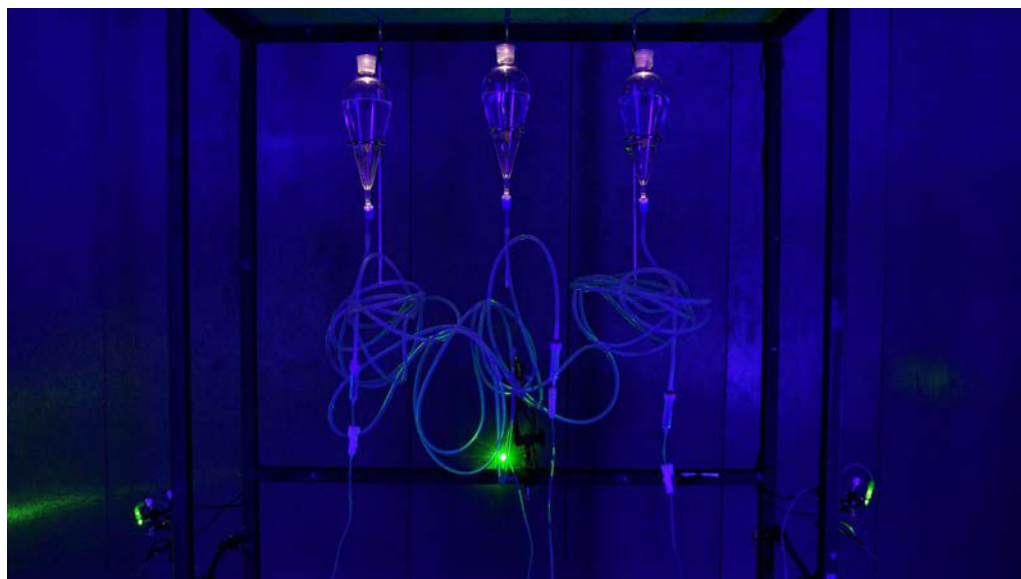


Figura 6. «Una pell distant», Citlali Hernández i Núria Nia (2023). Autor de la fotografia: Andrés Costa.

les dues artistes, però som la mateixa alhora. I som la màquina. I som les partícules que ens habiten, i som tots els elements artificials que les contenen i reproduïxen.

En un intent de subvertir els dispositius i trobar usos inesperats, el material mèdic es transforma en una instal·lació i la nomenclatura de l'acció queda difusa: acció performativa sense fi? Performance de dispositius autònoms? Representació d'una relació digital en diferit? Robot?

Per tant, les pràctiques artístiques que es mouen per un entorn híbrid entre allò connectat i allò desconnectat, entre allò real i allò fictici i artificial, amb la incertesa de la tècnica i l'estranyesa de traslladar cossos físics a cossos virtuals, a banda de la hibridació de ciències i arts diferents, de màximes opcions de forma, totes confluint en aquests estadis de fluïdesa que l'escletxa tecnològica ens obre per a, tal vegada, poder teixir noves condicions per al pensament de futurs encara no contemplats.

A tall de tancament

Exposades anteriorment propostes de concepte, forma, textura i procés entorn del que anomeno «Estadis de fluïdesa», el repte avui és saber detectar quins materials —entenent materials com qualsevol agent que participa en el nostre món actual— són prou porosos per generar una escletxa des de la qual poder actuar, prendre agència i modificar la situació original. Les fissures existeixen i continuaran existint a mesura que les disrupcions tecnològiques vagin apareixent, modificant-se. Sumades aquestes fissures als nous llenguatges i les barreges que poden donar-se entre ells, concretament, des de les arts en viu, els camins per explorar guarden horitzons llargs i alhora generen una esperança de resistència —o, si més no, autoestudi— envers el solc tecnològic creixent al servei de política i capital.

Aquest tancament no és una conclusió sinó una invitació a deixar escletxes obertes, espais porosos i imaginaris buits per a ser omplerts. El marc que hibrida acadèmia i art pot ser un espai permeable que permeti aquests aliats teòrics i materials, redefinint, de nou, tot allò que posem al centre per a generar, més que respostes, preguntes.



Referències bibliogràfiques

- BARAD, Karen. *Cuestión de materia* (2012). Barcelona: Holobionte, 2023, p. 129.
- BENNETT, Jane. *Materia vibrante. Una ecología política de las cosas*. (2010). Buenos Aires: Caja negra, 2022, p. 151.
- GONZÁLEZ-FRANCO, M.; PECK, T. C. *Avatar Embodiment. Towards a Standardized Questionnaire* [en línia], 2018 <<https://www.frontiersin.org/journals/robotics-and-ai/articles/10.3389/frobt.2018.00074/full>> [Consulta: gener 2023]
- HALBERSTAM, Jack. *Criaturas salvajes, el desorden del deseo*. Barcelona: Madrid: Editorial Egales, 2020, p. 104.

HERNÁNDEZ, Citlali; NIA, Núria. «Cos Satel·lital». Obra artística, 2021-2023.

HERNÁNDEZ, Citlali; NIA, Núria. «Una pell distant». Obra artística, 2023.

MUÑOZ, José Esteban. *Utopía queer. El entonces y allí de la futurabilidad antinormativa*. Buenos Aires: Caja Negra, 2009, p. 104.

NIA, Núria. «Estadis de fluïdesa». Obra artística, 2023.

NIA, Núria. «Un segon momentani involuntari universal». Obra artística, 2023.

NIA, Núria. «Mapa». Obra artística, 2024.

NIA, Núria. «Digital Foam». Obra artística, 2024.

NIA, Núria. «Manifest de l'slime». Obra artística, 2025.

WIKCIONARIO. *Slime* [en línia] <<https://es.wiktionary.org/wiki/slime>>
[Consulta: gener 2025].