



N°245

“Las poéticas tecnológicas en el diseño y las artes audiovisuales: algunas líneas de análisis para abordar sus modalidades de representación”

Autora: Dra. Anabella Speziale.

Comentaristas:

Dis. Damián Zantleifer (UNC-CONICET)

Mariano Ramis (IAA-FADU-UBA)

Viernes 29 de abril de 2022 - 12:30 hs.

Las poéticas tecnológicas en el diseño y las artes audiovisuales: algunas líneas de análisis para abordar sus modalidades de representación.

Dra. Anabella Speziale

Abstract

Esta presentación se propone describir algunas de las categorías de análisis que se han aplicado dentro de la Tesis Doctoral, *Poéticas tecnológicas y diseño audiovisual. Una lectura sobre el videopoema* (2017), y luego en los proyectos de investigación PIA MyC-17 y PIA MyC-30. En particular, se pondrá foco en el trabajo realizado a partir de la propuesta que desarrolla Claudia Kozak (2014) en su libro *Poéticas/políticas tecnológicas en Argentina (1910-2010)*, donde la autora postula tres grandes líneas distintivas para abordar este objeto de estudio: la línea constructivista-racionalista, la línea a-racionalista y la línea desviacional. De todos modos, a diferencia de lo desarrollado por Kozak, aquí se han utilizado estos ejes para estudiar las distintas modalidades de representación de las poéticas tecnológicas dentro del diseño y las artes audiovisuales. En este sentido, este texto menciona de modo general las producciones que trabajan estos temas y provienen de la industria cinematográfica, y pone el acento en obras creadas desde la experimentación personal, en particular en aquellas que son afines al género de la videopoesía y fueron realizadas por artistas referentes del ámbito local.

Las poéticas tecnológicas en el diseño y las artes audiovisuales: algunas líneas de análisis para abordar sus modalidades de representación¹.

Dra. Anabella Speziale

Aquello que ningún ojo humano es capaz de atrapar,
ningún lápiz, pincel o pluma pueden fijar,
la cámara lo atrapa sin saber lo que es
y lo fija con la indiferencia escrupulosa
de una máquina.
Robert Bresson

A modo de introducción

El paisaje mediático sugiere, desde finales del siglo XIX, que el manejo de cierta tecnología en el campo del diseño y de las artes audiovisuales no es de uso simple ni inocente. Pensar los recursos poéticos audiovisuales, es pensar este fenómeno en relación a la tecnología. Esta relación es de naturaleza compleja. Arlindo Machado se ha preguntado sobre el desafío que asumen las poéticas tecnológicas en su texto *Máquina e Imaginário: o Desafio das Poéticas Tecnológicas* (1993 [2000]). En él, el autor discute sobre obras del arte contemporáneo que se basan en estéticas informacionales derivadas tanto del uso de la cibernética, como también sobre aquellas que toman para su creación dispositivos propios de los medios de comunicación masivos para subvertirles su uso, o incluso, que utilizan a las máquinas como soporte, pero para ejecutar funciones para las cuales no fueron creadas.

En este sentido, Claudia Kozak (2006) observa que algunos discursos sobre las poéticas tecnológicas ponen énfasis en la inspiración del artista -o del diseñador- y desconoce la inscripción de la técnica en el arte; mientras que otros naturalizan el hecho tecnológico como lo dado, enfatizando la inscripción de la técnica en el arte pero olvidándose de la inscripción social, histórica y de estilo de época de la misma. Muchos artistas y realizadores toman para sus creaciones al imaginario tecnológico de la época sin reflexionar, o al menos repensar, sobre cómo ese imaginario es parte constituyente de una matriz de dominio socio-cultural; sin embargo, para Kozak, también existen otros que al reconocer dicha matriz, aplican en sus obras prácticas de desvío al interior del sistema². Este segundo grupo es el que por medio de las poéticas tecnológicas devuelve una lectura mucho más profunda y analítica sobre su mundo³.

Kozak define a las poéticas tecnológicas como “modos de decir y de hacer que despliegan las prácticas artísticas para asumir su tiempo técnico” (2014: 5). Son manifestaciones simbólicas muy diversas, que afrontan su mundo contemporáneo de diferentes maneras, o hasta incluso aportando distintas respuestas, pero siempre adoptando una actitud crítica sobre el mismo. Reflexionan, y develan, las estructuras y circunstancias de su contemporaneidad técnica, y al hacerlo toman una posición que no

¹ Este artículo es parte del trabajo desarrollado en la Tesis Doctoral *Poéticas tecnológicas y diseño audiovisual. Una lectura sobre el videopoema* (2017). Algunos de sus pasajes, fueron publicados en distintos artículos de publicaciones científicas.

² Véase: Kozak, Claudia. 2006.

³ Véase Speziale 2008, 2009 donde se trabaja estos conceptos aplicados a distintas producciones artísticas.

es neutral con respecto a la matriz que moldea sus marcos conceptuales. No despliegan discursos ingenuos, o superficiales, sino que toman la palabra desde una posición comprometida con respecto a su momento histórico y su contexto de época en relación al impulso técnico que marca el rumbo y los modelos a seguir, sean ellos unos u otros, pero siempre siendo conscientes de su entramado social que conlleva un sentido con cierta direccionalidad. Ellas encarnan distintos modos de ver, de experimentar, de imaginar, de transgredir, de exaltar, de resistir la construcción socio-cultural de la tecnología, por lo tanto, “toda poética tecnológica es política” (ibíd.).

Así, Kozak las ha denominado como *poéticas/políticas tecnológicas* pues se hacen cargo de los instrumentos técnicos de su época dentro de las manifestaciones artísticas, afrontando y enfrentando, es decir confrontando y asumiendo, “el riesgo de una tensión” (ibíd. 6) que permite explícitamente develar las complejidades del mundo donde ellas tienen lugar. La noción de poéticas tecnológicas, muchas veces recae en aquellas piezas de arte que adoptan las llamadas *nuevas tecnologías* de su momento histórico, sin embargo, puede ser aplicada a una amplia gama de prácticas artísticas, así como de programas relacionados al arte, siempre que los mismos problematicen, revisen e investiguen distintas posibilidades de su fenómeno técnico/tecnológico (Kozak, 2012: 182-183). Reúnen obras muy diversas que van desde la creación de imaginarios de futuro, al desvío de los usos tradicionales de los medios masivos; incluso involucran prácticas artísticas con material viviente, como lo es el Bioarte. Entre ellas se pueden encontrar desde poemas visuales a piezas de arte transgénico, de la poesía dadaísta al arte digital, pasando por el arte correo, el video-arte, el situacionismo, la videopoesía o la poesía interactiva, por tan solo mencionar algunos ejemplos. Así, tanto el poema de Stéphane Mallarmé *Una tirada de dados jamás abolirá el azar* (Un coup de dés jamais n’abolira le hasard, 1897), como las imágenes de futuro en las películas de ciencia ficción, o la *Conejita PVF*⁴ (GFP Bunny, 2000) de Eduardo Kac, son parte de las poéticas tecnológicas.

Dentro de este grupo heterogéneo hay una variedad significativa de modalidades para hacerse cargo de esas tecnologías de época, sean ellas nuevas o heredadas; pero la mayoría de estas obras incluyen en su génesis al espectador/lector/usuario de las mismas. Las poéticas tecnológicas, son piezas donde sus creadores toman la palabra para dar cuenta de algún aspecto de su mundo técnico, y también requieren de una actitud o disposición activa, y comprometida, de quien las observa.

⁴ La obra de arte transgénico "*GFP Bunny*" se basa en la creación de una coneja verde fluorescente a partir del uso de una proteína de las medusas. GFP es la sigla que denomina a *Green Fluorescent Protein* (Proteína Verde Fluorescente). La "*Conejita PVF*" se realizó en el año 2000 y fue presentada al público por primera vez en Avignon, Francia. Sin embargo, se había adelantado este proyecto en un artículo de Eduardo Kac llamado "*Arte Transgénico*" que fue editado en la revista *Leonardo* del MIT (Leonardo Electronic Almanac, Vol. 6, No. 11, diciembre de 1998). En este artículo Kac propone “que el arte transgénico sea una nueva forma de arte basada en el uso de las técnicas de ingeniería genética para transferir material de una especie a otra, o de crear unos singulares organismos vivientes con genes sintéticos. La genética molecular permite al artista construir el genoma de la planta y del animal para crear nuevas formas de vida. La naturaleza de este nuevo arte no sólo es definida por el nacimiento y el crecimiento de una nueva planta o un nuevo animal, sino sobre todo, por la naturaleza de relación entre el artista, el público y el organismo transgénico. El público puede llevarse a casa las obras de arte transgénicas para cultivarlas en el jardín o criarlas como animales domésticos. No hay arte transgénico sin un compromiso firme y la aceptación de la responsabilidad por la nueva forma de vida creada así” Véase el artículo en: <http://www.ekac.org/transgenico.html> (consultado: 24 de octubre, 2021)

En efecto, en cada contexto histórico no hay una única forma de poética tecnológica posible, sino que frente a la relación arte/tecnología se pueden ubicar hasta en posiciones diametralmente opuestas. Kozak (2014: 10) define tres grandes grupos, -aunque esta categorización por momentos tiene límites difusos-, que anudan al arte con la tecnología. Están las que se pliegan a los imaginarios de progreso en las que el arte visual se conjuga con una visión racionalista del mundo. Puede encontrarse tanto en representaciones de imaginarios dentro de las industrias culturales, como en las revistas de circulación masiva o en las producciones cinematográficas; como también en la experimentación de artistas y poetas donde la construcción de su obra se basa según estas lógicas específicas. En una segunda instancia están las que se relacionan con cierto proceder irracional, en las que prevalece el interés del aspecto mágico, o sobrenatural, que se conecta con la tecnología. Por último, se encuentran las que apelan a las intervenciones o incluso que aplican prácticas de experimentación, resistencia y desvío para deconstruir y reflexionar sobre su propia materialidad y elementos constitutivos. La autora denomina a estas tres grandes líneas distintivas para abordar a las poéticas tecnológicas como la línea constructivista-racionalista, la línea a-racionalista y la línea desviacional.

A. LÍNEA CONSTRUCTIVISTA-RACIONALISTA

Para Kozak este primer eje es una “línea constructivista-racionalista, que asocia modernización tecnocientífica ya sea a imaginarios de progreso al interior del proyecto burgués, ya sea a imaginarios de emancipación revolucionaria anticapitalista” (2014: 10). Por ejemplo, en esta línea se encuentra la obra del futurismo, el cubismo, la poesía matemática, la poesía visual, la poesía concreta, la poesía informática, la poesía digital, entre otras manifestaciones donde la palabra vale en tanto imagen y se dispone según formulaciones matemáticas. Dentro de las manifestaciones argentinas, Kozak, agrupa en este eje a los discursos de la revista *Martin Fierro*, -con textos producidos por Oliverio Gironde, Alberto Prebisch, Emilio Pettoruti- y a los enunciados del grupo Arte Concreto Invención y de Madí -sobre todo en la figura de Guyla Kosice.

En relación a este primer grupo, sobresale el trabajo de Margarita Gutman (2011), quien investigó sobre las ideas e imágenes de anticipación de futuro extra-disciplinares que fueron publicadas en las revistas ilustradas de circulación masiva en los años cercanos a la celebración del Centenario de la Revolución de Mayo en Argentina. Las imágenes de futuro de la Ciudad de Buenos Aires desplegadas en la revistas contribuyeron a fomentar un imaginario ligado al progreso, a la utopía y a la confianza en un porvenir tecnológico que contribuye en la evolución social. La imaginación sobre los horizontes del porvenir, incluso a veces ligada al humor, nos devela los anhelos y las expectativas que propone o consume la sociedad que las crea, y permite dar cuenta de cuales fueron los caminos transitados, o no, por las mismas. Gutman pone énfasis en que “la reflexión sobre el futuro contiene generalmente cierta evaluación u opinión sobre la situación del presente, seguida por el enunciado de esperanzas, ideas, ilusiones, propuestas, objetivos o programas de acción” (2011: 57).

Pero, a diferencia de lo ocurrido en los albores del siglo XX, donde el imaginario estaba puesto en un futuro un tanto lejano⁵, a partir de la década del sesenta, este se instaló

⁵ Las revistas de comienzo de siglo XX imaginaban el año 2000, 2010, o incluso el 2067.

más cerca del presente, o hasta incluso en el pasado (Jameson, 1984). A diferencia de la búsqueda por la conquista del espacio aéreo -que se imponía en las revistas que describe Gutman-, la mirada comenzó a dirigirse hacia la imaginación del mundo interno de los organismos vivos, a la par que la biotecnología fue ganando terreno en las posibilidades de su desarrollo en relación a los seres humanos, e incluso a las inteligencias artificiales (Kozak, 2014).

Estas formas imaginativas, ya sean distópicas como utópicas, aún hoy continúan vigentes en la representación audiovisual, que proviene de la consolidada industria audiovisual anglosajona -como Hollywood y productoras vinculadas a ella- donde se representan las ideas e idearios que anticipan los avances tecnológicos; y al hacerlo estas producciones tienen un rol importante en la creación de imaginarios que naturalizan el uso de la tecnología y afianzan ciertas nociones de realidad⁶.

Si se aplica esta categoría a la industria cinematográfica nacional se pueden mencionar a *La sonámbula* dirigida por Fernando Spiner (1998) y a *La antena* de Esteban Sapir (2007) como dos ejemplos distintivos entre muchas otras producciones realizadas en el país donde se trabajó sobre estos conceptos y nociones. *La sonámbula* fue rodada en Buenos Aires en 1998. El guion de este film fue escrito por el director junto a Ricardo Piglia y Fabián Bielinsky; y bajo el subtítulo de *recuerdos del futuro* el largometraje nos habla de la memoria, del pasado y nos anticipa un escenario posible para el año del bicentenario. Por otro lado, *La antena* muestra una ciudad oprimida por el medio televisivo y sus corporaciones. La cinta está situada con tintes atemporales, ya que juega con modalidades de representación tanto del pasado, del presente como del futuro. Pero se destaca por no caer en ficciones orientadoras, que tienden a la asimilación de los imaginarios de progreso, sino que apela a tomar conciencia de los mismos y deja espacio para la reflexión. La obra gira en torno a la necesidad de generar resistencia ante el control y los mecanismos derivados de dicho progreso.

Como bien explica Gutman, estas anticipaciones que forman parte del imaginario social se expresan en los bienes simbólicos, y tienen la capacidad de “desatar acciones y provocar estados de ánimos en sus receptores” (2011: 68). Así, Gutman rescata la noción de Rafael Iglesia sobre los imaginarios sociales, a los que asimila con una *imagen decisoria*, de un *sistema intencional*, que *guía la acción orientada hacia el futuro y actúa como regulador de conductas y tiene inscripta en ella la noción de proceso* (2011: 69-70). Este sentido de proceso en las poéticas tecnológicas, es el que se vincula con la noción de innovación en el diseño.

Sin embargo, para Machado este concepto es una estrategia de competitividad industrial cuyo objetivo es la conquista de mercados. Los imaginarios que se apoyan en paisajes urbanos y se relacionan con las tecnologías de punta de los medios buscan

⁶ En la consolidada industria audiovisual anglosajona, los imaginarios que en ella se difunden son los considerados hegemónicos. Las películas del género de Ciencia Ficción son las que asumen en mayor medida estas imaginaciones de futuro, sean ellas con miradas positivas sobre el mismo, como también con visiones más oscuras y pesimistas. La lista de ejemplos es muy larga, pero se pueden mencionar a *Viaje Fantástico* (Fantastic Voyage, Richard Fleischer, 1966); *2001: Una odisea en el espacio* (2001: A Space Odyssey, Stanley Kubrick, 1968); *Brasil* (Brazil, Terry Gilliam, 1985); *Parque Jurásico* (Jurassic Park, Steven Spielberg, 1993); *Días extraños* (Strange days, Kathryn Bigelow, 1995); *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997); *La isla* (The island, Michael Bay, 2005); *Ella* (Her, Spike Jonze, 2013); como también *Viaje a las estrellas* (Star Trek, serie creada por Gene Roddenberry para la NBC, 1966). Estos son tan sólo unos pocos títulos, pero distintivos dentro de la historia del cine y las artes audiovisuales.

“transformar al gran público en receptor de las innovaciones técnicas y de convencer a los oligopolios dominantes para que produzcan a escala masiva aplicaciones de las posibilidades abiertas por los nuevos medios” ([1993] 2000: 239). Para el autor, algunos artistas, y se puede hacer extensivo a algunos diseñadores, son los que asumen la tarea de replantearse las posibilidades de estos idearios y maquinas a partir de llevar adelante usos radicales de los mismos. Son ellos, los que tienen un manejo más agudo de las estructuras de los lenguajes, exploran más allá de los límites posibles en busca de nuevas formas y encuentran posibilidades insospechadas de prácticas con los mismos. Para el autor, si bien, siempre existen algunos artistas que son meros funcionarios que reproducen contenidos tradicionales con lenguajes ya cristalizados; hay otros que buscan innovaciones en sus producciones tanto en el plano estético, como en el plano significante, en el técnico y en el cultural.

Si aplicamos estas nociones de Machado a piezas audiovisuales que no vienen de la industria del cine, como por ejemplo obras que indagan en las relaciones entre la poesía y los formatos audiovisuales, podemos encontrar una gran variedad de producciones que trabajan en esta modalidad de representación. Por ejemplo, se puede mencionar a los artistas argentinos Ladislao Pablo Györi, Fabio Doctorovich y Alejandro Thornton quienes trabajan, no solo en video, sino que también con otros soportes. Sus obras se caracterizan por apoyarse en estructuras que implican parámetros fundados en las relaciones de las matemáticas o las ciencias informáticas, y hasta en reglas compositivas propias del diseño gráfico.

Por ejemplo, Györi, fue discípulo Kosice, durante los años ‘80s. Su obra conjuga la videopoesía con la poesía virtual, y sigue esta línea de pensamiento inventivo y creativo, a partir de las enseñanzas de su maestro, con el objetivo de romper el sentido de la comunicación y expandir sus posibilidades. Para ello, investigó sobre la teoría de la información y la entropía de Claude Shannon, para aplicarla a las teorías probabilísticas matemáticas. De todos modos, para Györi el texto de Umberto Eco (1979), sobre la obra abierta y las distintas posibilidades de lecturas de una obra, fue clave para crear sus *VPoems* (1995). Esta pieza trabaja con la poesía digital dentro del fluir audiovisual, generando distintos poemas donde se conectan las palabras a partir de sus características morfológicas y estructurales. Cada palabra se une a otra de manera similar a la morfología de un diagrama de flujos. La animación está hecha en 3D dándole una dimensión a cada signo tipográfico que cobra importancia según su relación, y distancia, con el lente de la cámara. Su interés estaba puesto en tratar de romper el código comunicacional para generar información que esté fuera de la norma⁷.

Este fluir y desplazamiento del texto sobre la imagen resuena con el diseño de las secuencias de los créditos cinematográficos. Sin embargo, las palabras están unidas entre sí, y van adquiriendo un movimiento giratorio de despliegue audiovisual. Este despliegue, que va desenrollando una significación, recuerda la acción necesaria que debe adoptar el lector frente al poema de Mallarmé de finales del siglo XIX. Dicho movimiento, que hace eco del tiempo industrial, de sus mecanismos y sus ciclos, se acelera a finales del siglo XX, donde la tecnología digital le imprime mayor velocidad y un nuevo signo de época.

Para Györi las posibilidades que brinda el mundo digital, “se difiere profundamente de la materialidad del mundo físico, real o analógico, y va mucho más

⁷ Texto a partir de la entrevista realizada a Györi para esta investigación.

allá de sus limitaciones y las categorías usuales de experiencia que se asocian a él” (2007: 93)⁸. Así, el autor ve en la materialidad audiovisual y digital, una posibilidad para producir distintas lecturas y relaciones entre los poemas y sus espectadores. La versatilidad del audiovisual conjugado a la realidad virtual, quiebran la relación de contacto estático que establece la página escrita, por lo tanto, esta tecnología es la que hoy se posiciona como aquella que “domina la producción poética contemporánea, y la que también va a dominar en el futuro” (ibíd. 95)⁹. La misma, sea digital interactiva o para ser vista en una reproducción lineal o monocanal, está apoyada en las posibilidades materiales que brinda el audiovisual para poder ser representada en el espacio-tiempo. De todos modos, si bien Györi tuvo la intención de hacer poesías virtuales cuando aún dicha tecnología no estaba tan desarrollada como ahora; hoy sus obras pueden ser apreciadas sólo por el registro que se hizo en video de ellas.

Por su parte, Fabio Doctorovich, es Doctor en Química de profesión, y algunas de sus obras poéticas están asociadas a las estructuras que vienen de la Tabla Periódica de los Elementos, o hasta generadas a partir de patrones de difracción lumínicas¹⁰. Su videopoesía *Rotations* (1994) es una animación digital, donde aplica la tecnología informática para metamorfosear palabras y figuras. La metamorfosis es un tema recurrente a lo largo de su obra, para lo cual, utiliza las posibilidades que cada tecnología le brinda, pero siempre llevando al máximo los límites de los programas. Su objetivo, al igual que Györi, es tratar de abrir los sentidos a diferentes lecturas de cada pieza diseñada.

Rotations (1994) comienza con un plano negro donde se sobrepone diferentes palabras en inglés que toman por completo la imagen, luego el poeta comienza a decir esas palabras en una voz *en off* trabajada con una reverberación, y en ese momento el centro de la imagen forma una esfera que va rotando con las palabras impresas sobre su superficie hasta que al final del recitado, y luego de escuchar una risa de mujer, la esfera vuelve a constituirse como un plano. Doctorovich juega con la metamorfosis del plano a la esfera donde se re-imprimen las mismas palabras, pero cambiando su morfología, deformándolas, e impidiendo que la audiencia pueda leer cada palabra por sí sola, sino que las aprecie como un conjunto visual/sonoro. Se apela a la construcción de una estructura visual sonora que se percibe como un todo, sin necesitar una lectura separada de cada una de sus partes. Este poema, para el autor, está constituido a partir de las posibilidades del propio medio videográfico, tanto sus dimensiones espaciales, como temporales. Doctorovich, trabaja sobre esa problemática del medio a través de toda su obra y pone el foco en los modos de representación dentro del audiovisual, dándole importancia a los usos y puesta en forma de los códigos de su lenguaje específico

Por otro lado, Alejandro Thornton, que viene de las artes visuales, realiza piezas tanto de poesía visual como audiovisual. En sus videopoemas trabaja con la tipografía como protagonista, pero siempre generando estructuras compositivas muy precisas. Por ejemplo en *O* (2014), se generan relaciones espaciales que juegan con la figura y el fondo, pero a su vez en relación de una fusión entre forma y contenido¹¹. En la pieza se ve sólo

⁸ Traducción propia.

⁹ Traducción propia.

¹⁰ Doctorovich, en la actualidad, se encuentra trabajando en un proyecto de poesía lumínica, donde a partir hacer atravesar un rayo de luz de láser a unos patrones de difracción diseñados por él, se genera una escritura poética. Doctorovich fue entrevistado para esta investigación.

¹¹ Véase la web del Alejandro Thornton en el siguiente link:

<http://alethornton.wix.com/athornton#!video/c1ewe> (consultado: 1 de septiembre, 2021)

la letra o de color blanco, que ocupa toda la pantalla, pero ya no sobre un fondo neutro, como en las piezas anteriores, sino que la misma se incrusta en un plano secuencia de un paisaje que se ha grabado desde la ventana de un micro de larga distancia en la ruta donde se observa un horizonte de la llanura pampeana, cuya monotonía se alterna entre árboles y campos. El autor, invierte las estrategias compositivas convencionales, y hace girar el paisaje sobre su propio eje. Así, mientras la velocidad del micro se mantiene constante, el universo representado da una vuelta completa de 365° en absoluto silencio. La pieza carece de sonido, no hay construcción de la banda sonora, lo que refuerza la visualidad de la letra o y la pérdida de equilibrio del cuadro, al ir inclinando el horizonte. En términos de Tom Konyves (2011), la forma gráfica de la tipografía crea el contrapunto entre el paisaje y la poesía: la letra o y el giro de la banda visual marcan el equilibrio entre la videopoesía y su significado.

B. LÍNEA A-RACIONALISTA

Kozak denomina un segundo grupo de poéticas tecnológicas como “a-racionalista (...) que combina saberes y tecnologías de base científica con otros no científicos o para-científicos como forma de ampliación de horizontes respecto a los imaginarios de la Modernidad occidental” (2014: 10-11). Aquí se exploran tanto imaginarios, como creaciones, que se inclinan por todas aquellas manifestaciones que fueron dejadas de lado por las Ciencias: como el esoterismo, la astrología, los sueños, lo fantástico, la religiosidad y la posibilidad de creación que generan otros estados de conciencia o fuerzas sobrenaturales; pero también se encuentran idearios que vinculan a las Ciencias con este otro tipo de creencias populares.

Dentro del ámbito internacional, se pueden incluir en esta línea a las creaciones del Ciberpunk, como la novela *Neuromancer* de William Gibson (1984) donde se construye la noción de matriz virtual como nueva forma social. El ciberespacio, para Gibson, es el *no lugar de la mente*, donde los individuos están ligados en una alucinación de *pesadillas consensuadas*.

Aplicando esta línea a la industria audiovisual, la trilogía *Matrix* dirigida por las hermanas Wachowski (1999-2003) es un ejemplo emblemático de la construcción de realidades virtuales ligado a filosofías religiosas donde un nuevo orden social, se une con cierto aspecto esotérico de la nueva realidad alternativa e hipertecnologizada en la cual máquinas autónomas dominan el mundo. El cine ha tomado de la literatura la figura del autómatas místico que cobra vida en varias ocasiones: *Frankenstein* de James Whale (1931); *Blade Runner* de Ridley Scott (1982) son sólo unos ejemplos. Pero incluso se puede asociar a este grupo al film *¿Quieres ser John Malcovich?* de Spike Jones (Being John Malcovich, 1999) donde la fantasía de saber qué se siente al ser otra persona puede hacerse realidad mediante pasar por un túnel que oficia de portal, que desliza al individuo directamente a la conciencia del actor norteamericano. Otros ejemplos son *Sentencia Previa* de Steven Spielberg (Minority Report, 2002) y *Origen* de Christopher Nolan (Inception, 2010), entre otras películas que cuestionan los adelantos tecnológicos que posibilitan la simulación de realidades virtuales, desde una perspectiva que combina tanto la magia, la religión, los sueños como cuestiones metafísicas (Speziale, 2012a).

Kozak menciona que, en la Argentina, esta línea se encuentra en ciertas ficciones; como, por ejemplo: en la obra de Leopoldo Lugones, en la que se representan fuerzas

extrañas; o en lo fantástico de los escritos de Horacio Quiroga, o incluso en los textos de Roberto Arlt donde el mundo por momentos se torna una fantasmagoría. También en las revistas editadas por Miguel Grinberg, como *Eco Contemporáneo* y *Mutantia*, y en las máquinas de Alberto Laiseca, donde la magia, lo invisible, lo esotérico dan vida a un universo secreto. Desde la representación visual, se encuentra en las obras de Xul Solar donde lo fantástico se conecta con las nociones que el pintor poseía de la astrología y de las ciencias ocultas (Kozak, 2014: 12).

Si se lleva este concepto al cine nacional, un ejemplo es la filmografía de Eliseo Subiela donde la poesía crea estados imaginarios en *El lado oscuro del Corazón* (1992), o en *No te mueras sin decirme adónde vas* (1995), film en el que un hombre dialoga con el espíritu de su alma gemela, un amor que tuvo en su vida pasada, y que logra hacer visible por medio de la invención de una máquina que recolecta los sueños y recrea sus imágenes.

Ahora bien, dentro de la especificidad de las artes audiovisuales, en particular dentro del género de la videopoésía, algunas obras de Javier Robledo tienen elementos que vienen de lo mágico, y a veces, hasta se los mezcla con el humor. Por ejemplo, en *Ponencia* (2007)¹², trabaja con ironía la relación entre la exposición de las ponencias científicas, y la expresión popular de ‘poner los huevos sobre la mesa’. Así, mientras el poeta se encuentra parado detrás de un atril, con una biblioteca de fondo, que representa al saber científico, declama la palabra ‘ponencia’. Luego se dirige a una mesa y saca de sus bolsillos dos huevos que tienen escrito en sus cáscaras la palabra ‘yo’. Robledo en su obra hace un vínculo con cierto saber mágico, propio de las culturas populares, que se ha perdido a partir del desarrollo de la ciencia. Este tema, lo repite en su videopoema *Dialéctica* (2007), donde, luego del título -que se refiere a un tipo de discusión y diálogo del pensamiento filosófico cuya función está puesta en descubrir una verdad mediante la confrontación de distintos argumentos-, se ve en pantalla la palabra ‘push’ (empujar en inglés), grabada en una superficie curva metálica (de lo que parece ser un tacho de basura), y desde el audio se escucha la palabra ‘pull’ (tirar en inglés). Robledo, desde el humor y por medio de un juego de asociaciones, trabaja el concepto de los opuestos complementarios y abre el sentido a un replanteamiento de la tradición de los métodos por la búsqueda de la verdad.

Otro ejemplo, de esta línea de tecno-poéticas, pero que adopta sentido muy distante a las obras de Robledo, es el excelente trabajo de Luis Campos, *Humedades* (2012). Campos se propone recordar su pasado, el personal y el histórico, a través de un conjunto de videos de muy corta duración. Dentro de esta serie, que agrupa 12 videos y 4 obras de video-arte, se encuentran piezas donde a la imagen realizada a partir de planos secuencias fijos, se le sobreimprimen distintos textos de escritos y poetas reconocidos: Borges, Pessoa, Bukowski, Kristeva, Duras, Gelman.

Pero, dentro de este conjunto se destacan las piezas: *Yo veo amores* y *Yo veo militancia*, donde Campos, pone en escena sus propios recuerdos de la década de los 70s. Por ejemplo, en la serie de cinco videos llamada *Yo veo militancia*, se retrata la vida de la ciudad, transeúntes, autos y colectivos, vistos a través del cristal empañado de las ventanas de cinco bares porteños (Academia, El Foro, Ramos, La Paz y 36 Billares). Campos propone, por medio de su práctica proyectual, romper los paradigmas de sentido

¹² Véase el videopoema de Javier Robledo *Ponencia* (2007) en el siguiente link: <https://www.youtube.com/watch?v=Yh0vQfOcA3Q> (consultado: 24 de octubre, 2021)

tradicionales, y aplicando las herramientas del diseño audiovisual aportar un modo de representación personal que rescata sus vivencias del pasado. Pero estas memorias, se hacen presente a través de una escritura, que podría calificarse como fantasmática, sobre el vidrio empañado. No se ve la mano que dibuja; las frases aparecen solas. Lo mágico, se combina con las posibilidades técnicas del programa de efectos visuales de la postproducción audiovisual, en este caso para dar cuenta de una época oscura, de censura, de cuerpos ausentes. Campos realiza una nueva interpretación de aquel pasado que se hace presente sobre el vidrio de un café, donde lo sobrenatural y lo tecnológico van de la mano. La potencia de esta obra radica en combinar las dimensiones políticas del dispositivo audiovisual, con sus posibilidades tecnológicas a partir de apelar a su puesta en forma para representar un espacio inasible, de sutilezas infinitas, y que se presenta por fuera de lo cotidiano.

C. LÍNEA DESVIACIONAL

El tercer grupo asume “una línea desviacional que, apelando muchas veces a genealogías Dada, situacionistas o fluxus, propone políticas de desvío ligadas a una desinstrumentalización del fenómeno técnico occidental” (Kozak, 2014: 11). Para Kozak, estas poéticas tecnológicas adoptan una actitud reflexiva sobre su propia tecnologización; se preocupan por las relaciones que se establecen entre las manifestaciones simbólicas y los medios de producción de las mismas. El pensador Vilém Flusser, como luego Arlindo Machado, ya había dado cuenta de la importancia de estudiar estas relaciones en el ámbito artístico donde la tecnología ha cobrado un rol central, y son los propios artistas los que muchas veces asumen un rol reflexivo ante la técnica. Hoy encontramos centros de investigación estética y laboratorios tecnológicos tanto en universidades de artes como en institutos científicos¹³. El artista reflexiona no sólo con los temas que asume en su obra, sino que también con la propia manipulación de la tecnología siendo ellos muchas veces los encargados de su programación (Machado, [1993] 2000: 237-238). El artista, y el diseñador, al intervenir en los propios dispositivos tecnológicos, tiene una postura crítica sobre los mismos. Dicha postura puede ser por medio de la creación de imaginarios, por la alteración de los usos de los dispositivos o por la generación de desvíos comunicacionales.

Los representantes de esta línea de poéticas tecnológicas son muchos, y de muy amplio espectro, pero se destacan los *Ready-mades* de Marcel Duchamp, los *Cut-ups* de William Burroughs, la propuesta del libro *Guerrilla Televisión* (1971) de Michael Shamberg, la obra de John Cage, Nam June Paik, Bill Viola. Las técnicas de intervenciones no convencionales de las guerrillas de la comunicación, como las de Luther Blisset¹⁴, las Guerrilla Girls, incluso las apariciones de Mathieu Laurette en

¹³ Machado menciona a modo de ejemplo el Media Lab de Massachusetts Institute of Technology en los Estados Unidos, el Media Arts Section del The Canada Council en Canadá, la Action Artistique de la Cité des Sciences et de l'Industrie en Francia. A esta lista se le puede agregar la creación de los centros de producción en las diversas universidades nacionales. Por ejemplo, el NeoMediaLab de la UNTREF.

¹⁴ Luther Blisset es un alias multiusuario – como Karen Eliot, o incluso Rose Selany (este último usado por Marcel Duchamp y Robert Desnos) – que surge en los noventa y se lo relaciona con el sabotaje informativo y una corriente post-situacionista. Es parte del grupo autónomo a.f.r.i.k.a que junto a Sonja Brünzels redactan el *Manual de la Guerrilla de la Comunicación* (1997 [2001]) donde se plantean las técnicas y los métodos para llevar a cabo dicha tarea, los cuales se basan en el distanciamiento y la sobreidentificación principalmente pero que incluso usan el collage, el montaje, la tergiversación, el fake, la reapropiación y la afirmación subversiva, entre otras. *Uno de cada diez dentistas recomienda chicles*

programas de televisión abierta. Dentro de los referentes de la poesía digital contemporánea que siguen esta línea está el trabajo de Jim Andrews¹⁵, quien se define como artista-programador, y en su obra trabaja con formas de reflexividad del lenguaje y con formas lúdicas de lo poético. Por ejemplo, en *Asteroids* (2002/2005) donde reformula un videojuego de 1979, para que en vez de disparar asteroides el usuario dispare y genere fonemas y poemas.

Dentro del cine, se puede incluir la tarea de Chris Marker en su película *La Jetée* (1962), realizada -casi- enteramente por medio de fotografías¹⁶. Marker hace un estudio del cine con imágenes fijas, desvía el uso aceptado del dispositivo audiovisual, su imagen en movimiento, para problematizar sobre la representación por medio de imágenes y la relación entre ellas y la realidad. Es el propio artista/fotógrafo/realizador quien intercede en el mecanismo de construcción audiovisual. El film a su vez, reflexiona sobre el tiempo audiovisual y la construcción de la memoria a través de las imágenes. A lo largo de la historia hay muchas producciones que se plantean un cine reflexivo, o meta-cine -pues es cine que se piensa a sí mismo-, entre ellas se pueden mencionar a *Retorno a la razón* (*Le Retour à la Raison*, Man Ray, 1923), *El hombre de la cámara* (*Chelovek s kino-apparatom*, Dziga Vertov, 1929), *El ocaso de una estrella* (*Sunset Boulevard*, Billy Wilder, 1950), *Tratado de baba y eternidad* (*Traité de bave et d'éternité*, Isidore Isou, 1951), *Fellini 8½* (*8½*, Federico Fellini, 1963), *La sociedad del espectáculo* (*La société du spectacle*, Guy Debord, 1974), *La rosa púrpura de El Cairo* (*The Purple Rose of Cairo*, Woody Allen, 1985) y las películas de David Lynch *El camino de los Sueños* (*Mulholland Dr.*, 2001) e *Imperio* (*Inland Empire*, 2006), entre muchas otras¹⁷. Estas producciones cuestionan los dispositivos y las instituciones vinculados al hacer audiovisual y crean imaginarios sobre los mismos. Llevan a problematizar y replantearse los mecanismos de construcción de las imágenes, los modos de representación, de narración y de significación. Experimentan por medio de la intervención en la materialidad del soporte, como la película de Man Ray y la de Isidore Isou, como también por medio de estéticas del desvío, como en la obra de Chris Marker y Guy Debord.

En esta línea desviacional, se pueden incluir los trabajos realizados con materiales informados por otros, es decir con material apropiado y cuyo significado se transforma en una nueva obra. A partir de los años noventa esta modalidad se vio incrementada debido a la oferta de bienes culturales que circula en Internet. Nicolás Bourriaud, primero en su *Estética Relacional* (1998 [2004]), dio cuenta de esta modalidad en el arte donde se establecen lazos y vínculos que entran en diálogo reemplazando las formas fijas tradicionales. Luego en *Post-producción*, el autor describe como un modo de producción artística a aquellas piezas que: *reprograman obras ya existentes, habitan estilos o formas ya historizadas, hacen uso de imágenes y sonidos elaborados por otros y utilizan la*

con azúcar es un documental producido por Nuria Vila (2002) donde recopila distintos trabajos que se basan en este manual.

Véase en: <https://www.youtube.com/watch?v=LZNXbbN6HQo> (consultado: 24 de octubre, 2021)

¹⁵ Véase el sitio web de Jim Andrews: <http://vispo.com/> (consultado: 24 de octubre, 2021)

¹⁶ La película es francesa, hecha en blanco y negro y tiene una duración de 28 minutos. La misma se narra a través de una voz en off que va relatando los acontecimientos que se describen mediante una sucesión de fotografías fijas. Sólo encontramos unos segundos de una imagen en movimiento, sin embargo, este movimiento es muy sutil. Luego de tener en cuadro una imagen de una mujer durmiendo por varios segundos, ella abre los ojos, se despierta. Es un movimiento mínimo, pero de mucha potencia, aunque, sin embargo, para algunos espectadores pasa desapercibido.

¹⁷ Véase, para ampliar este punto, a García Manso, Angélica (2013) *Séptimo arte al cuadrado: intertextualidad filmica y metacine* (Madrid: Pigmalión Edypro)

sociedad como un repertorio de formas (2001 [2009: 9-17]). Esta acción es una práctica de desvío como la de Copiar / Pegar, o apropiar / resignificar, que tiene su origen en los *Ready-mades* y en los *Cut-ups*, donde se manipula alguna característica de los bienes que circulan en la oferta cultural y se les otorga nuevas relaciones de significación y de contextualización.

Así se encuentran obras como *24hs Psycho* (Douglas Gordon, 1994) en la cual se exhibe el film de Alfred Hitchcock dilatando su tiempo de exhibición para que dure un día, es decir 24 horas, asimismo *Solaris* (Angela Bulloch, 1993) donde se proyecta la banda de imágenes del film homónimo de Andrei Tarkovsky, pero en la banda sonora se reproducen en *voz en off* los comentarios sobre el film. Incluso, Jean-Luc Godard realiza esta operación en sus *Historia(s) del cine* (Histoire(s) du cinéma, 1988-1998) donde conjuga en simultáneo imágenes, citas, fragmentos audiovisuales, voces y su relato sobre las distintas dimensiones y estructuras del cine. Para Bourriaud, en esta línea también están las obras producidas por DJs, y por VJs¹⁸, quienes toman fragmentos, de música o videos, y los samplean o los reproducen en loops continuos. Así, para el autor estas poéticas difuman las fronteras entre producción y consumo, las obras son generadoras de nuevas actividades donde el sentido no sólo recae en la intención del artista, sino también en el uso que se hace de ellas.

Entre los referentes de este grupo en Argentina, Kozak sitúa a Edgardo Antonio Vigo tanto con sus máquinas inútiles e imposibles, como con su práctica del arte correo que contiene una utopía técnico comunicacional; y lo hace extensivo mencionando en términos generales a los colectivos de *net.artivismo* que apelan a discursos y usos desviacionales de las tecnologías de los medios en sus acciones. Si bien, Kozak no menciona los nombres de estos colectivos, se pueden incluir al movimiento Kilómetro 501, a las intervenciones sobre publicidades en la vía pública del taxista Oscar Brahim, como también de los colectivos de las Mujeres Publicas y de los Iconoclastas.

Dentro de las producciones cinematográficas nacionales, en una de las escenas finales de *La cabalgata del circo* (1945) de Eduardo Boneo y Mario Soffici, se está en el set rodando la vida de los personajes y se cuestiona cómo se altera los sucesos reales, sin embargo el director contesta: “la realidad sólo sirve para inspirarse, el cine crea su verdad, una verdad cinematográfica”¹⁹ y continúa explicando que el cine tiene otras exigencias, que es crear emoción. También Carlos Sorín hace un fuerte cuestionamiento de la industria en *La película del Rey* (1985) y de la construcción de la realidad a través del medio televisivo en el falso documental *La era del Ñandú* (1986). Asimismo, la obra *Déjala correr* (2001) de Alberto Lecchi utiliza la función de rebobinar del video para subsanar errores de la vida cotidiana, y, *Medianeras* (2011) de Gustavo Taretto, cuestiona los distintos modos de comunicación social en las urbes contemporáneas²⁰.

¹⁸ DJs (Disc Jockeys) y VJs (Video Jockeys), son artistas, de la industria de la música los primeros y del campo audiovisual los segundos, que crean, seleccionan y/o reproducen música e imágenes (respectivamente) propios o de otros compositores y realizadores para una audiencia que por lo general se encuentra presente en el momento de la ejecución de la obra.

¹⁹ Texto del diálogo de la película. Véase la escena en el minuto 01:18:02 del siguiente link: <https://www.youtube.com/watch?v=pMFHngEntx4> (consultado: 24 de octubre, 2021).

²⁰ Otros ejemplos: *Km 111* (Mario Soffici, 1938) tiene una escena donde se muestra la formación de actores para cine en tono de comedia; *Madreselva* (Luis César Amadori, 1938) devela y critica el mundo cinematográfico y de los artistas; *La muerte camina en la lluvia* (Carlos Hugo Christensen, 1948) muestra un cine del barrio donde pasan una película que se llama como la propia película. Más recientemente:

En las realizaciones audiovisuales, el trabajo de experimentación con los soportes, medios y dispositivos es muy característico del videoarte como del género de la videopoesía. John M. Bennett realiza un videopoema llamado *The Drive* (1988) donde trabaja la imagen con el efecto de retro-alimentación (*feedback*)²¹ de la señal de video, generando una composición espiralada, mientras que en la banda sonora se escucha el poema distorsionado. Bennett escenifica la imposibilidad de traducción, de pasaje, de un poema escrito a otro medio o soporte.

Dentro de los ejemplos locales, sobresale la obra de Carlos Trilnick, *Geometrias de turbulencia* (1999) por la plasticidad que adquieren las imágenes. Mientras que, desde otra modalidad de registro, la obra de Lara Arellano, *Viajera de corazón de pájaro rojo* (2012) hace una reflexión sobre el tiempo audiovisual por medio de una búsqueda de una estética de la inmovilidad. Ambas obras pueden ser categorizadas como parte del género de la videopoesía por el trabajo que realizan con la yuxtaposición poética de imágenes, texto y sonido. Es la conjunción mesurada de estos elementos que para Konyves (2011), los videopoemas producen en el espectador una experiencia poética.

En *Geometrias de turbulencia* (1999), Trilnick adopta una posición comprometida para reflexionar sobre la historia, la memoria y la herencia que, a finales del siglo XX, se le deja a las generaciones futuras. Trilnick, hace un trabajo donde conjuga la plasticidad de la imagen videográfica y las posibilidades de experimentación que le brinda el soporte, con su mirada particular, comprometida e intimista, sobre la realidad (Cantú, 2007). En este sentido, la pieza adquiere un tono autobiográfico al utilizar imágenes de su archivo personal, tomadas en el Museo de La Plata, en el Bosque Petrificado de Chubut y en Machu Pichu en Perú, las cuales combina con una poesía propia e incluye su voz. El artista realizó este video a pedido de una convocatoria para la Bienal de Nuevos Medios de Chile cuya tema se centró en el ‘fin de siglo’. Fue a partir del surgimiento del proyecto que las imágenes cobraron sentido: la petrificación, el museo, las ruinas de una civilización, se mezclan con pájaros, una demolición, una fogata. El artista reutiliza, incluso imágenes de otras obras propias, *Celada* (1990) y *Visperas* (1991), enfatizando la auto-referencialidad -como también lo hacía Nam June Paik en sus trabajos- desviando las imágenes de su sentido original para el cual fueron creadas.

En esta obra, es a partir del proceso de edición, de la combinatoria de las imágenes, que se generan distintas tensiones y diálogos visuales que construyen metáforas sobre aquello que el artista quiere expresar. Es en la edición, donde el videasta se comporta como un muestreador, en términos de Bourriaud, y permite que la narración y la composición surjan dentro del propio proceso de trabajo. Asimismo, Trilnick rescata “la inmediatez del soporte video, que es lo que lo asemeja a la estrategia del pintor, por ejemplo trabajar en capas en la edición, como se hace con el óleo. (...) Ese yo veo, propio del soporte, tiene esa impronta de bitácora”²². Por ejemplo, utiliza imágenes superpuestas, sobreimpresiones, disolvencias y hasta juega con el encastre de unas imágenes sobre

Upa una película argentina (Santiago Giralt; Camila Toker y Tamae Garateguy, 2007) también puede sumarse a esta línea.

²¹ Retroalimentación o *feedback*: efecto que se crea cuando la cámara es enfocada hacia una superficie donde se está reproduciendo la propia imagen que su objetivo está capturando, la imagen se retroalimenta de sí misma, la cual se va multiplicando una y otra vez.

²² Texto a partir de la entrevista realizada a Trilnick para esta investigación.

otras²³. Estos encastres de formas visuales, generan una relación de figura/fondo análoga al uso de la piedra en las ruinas incas retratadas en ellas, y, para Trilnick, refleja las maneras de construcción que se hace de la historia.

Otro punto para destacar de esta pieza es el uso de la palabra, la cual aparece de dos maneras distintas: primero sobreimpresa en la imagen, luego hablada. El texto poético se presenta verso a verso, superpuesto a las imágenes, pero girando sobre sí mismo, en círculos, y desapareciendo hacia el centro de la pantalla. Este movimiento giratorio recuerda a lo que sucede en ese golpe de dados, a modo de gesto inaugural, que trabaja Mallarmé en su poema, como también a los discos de la obra de Duchamp. Al igual que allí, Trilnick dificulta la lectura, al hacer girar las palabras, transformarlas, sobreimprimirlas o hasta hacerlas desaparecer a velocidades que desorientan al ojo de quien las lee. El texto se presenta enigmático, como la imagen del fin de siglo XX a la que se refiere el video. La poesía juega con un tiempo cíclico, que le exige un esfuerzo a quien pretende leerla para que desenrolle de ella sus múltiples significados.

El texto comienza con una sentencia: “como hojas sin sonido, en un lugar sin lugar, en un siglo perdido”, y finaliza con una reflexión expresada en la propia voz del propio Trilnick: “al hablar de hojas de turbulencia lo hacía mirando la imagen laminar en la que se debilitan los sentidos y las pasiones”²⁴. No existe clausura dentro del video, sino que se apela a que el espectador resignifique lo que allí se exhibió, por medio de su propia reflexión y memoria. La construcción formal del video, trabaja como indicio de la visión, pesimista, que tiene el artista sobre el siglo XX, y al ser reconstruido desde el recuerdo de quien lo observa, se presentará de otra forma, con otro guion, al igual de lo que hace el autor con sus propias imágenes de archivo. La obra se crea a partir de la singularidad de la experiencia, tanto del poeta/artista/diseñador, como del espectador. En esta acción, este videopoema, apunta a una contemplación que incluye a la crítica y la reflexión como parte del proceso creativo. El trabajo que hace a partir de sus materiales y recursos formales, es propio del accionar de las poéticas tecnológicas, ya que interpela y obliga a repensar la propia experiencia de quien la observa.

Por otro lado, el videopoema de Lara Arellano, si bien trabaja con procedimientos formales propios de la experimentación audiovisual, no esconde la factura industrial de la pieza realizada. Arellano es diseñadora de imagen y sonido, con una amplia trayectoria en la industria audiovisual, especialmente dentro de la publicidad, y esto se refleja en la creación de sus videos, incluso en aquellos que son de carácter personal, y forman parte de su propia obra artística. Ella elabora el proyecto en colaboración con un equipo de producción, donde cada uno lleva adelante una labor específica y replica los métodos propios del campo profesional. Para Konyves (2011), es conveniente que los videopoetas se manejen dentro de las lógicas productivas del trabajo en equipo pues así la pieza se crea con la mayor potencialidad de cada una de las áreas. Así, *Viajera de corazón de pájaro rojo* (2012), comienza con una secuencia de títulos donde se menciona el nombre de la casa productora (elemento que no existe en los videos de los otros autores anteriormente trabajados), y luego se detallan los roles adoptados por todo el equipo de trabajo. Sin embargo, este gesto, al evidenciar el proceso productivo, puede ser tomado como un procedimiento desviacional en relación al conjunto de obras relacionadas a este género cuya factura se basa en creaciones más personales, ya que la pieza no deja de

²³ Trilnick utiliza el efecto del *Wipe*. Una ventana dentro del cuadro que muestra otra imagen, sobre la imagen total del mismo.

²⁴ Fragmento del texto del poema recitado en el video *Geometrias...* de Trilnick (1999)

experimentar con los materiales y sus potencialidades para representar con sutilezas poéticas una problemática actual. Esta pieza habla de una relación amorosa, y las dicotomías que surgen dentro de ella cuando hay algún tipo de violencia en el vínculo que se construye.

Para ello, Arellano transgrede el uso convencional que se hace de algunos recursos estilísticos. Por ejemplo, la banda visual transcurre en cámara muy lenta, un ralentí exagerado fuera de lo común, y desde una apuesta a la reversibilidad de las imágenes, ya que invierte el tiempo cronológico de las mismas. El video comienza desde el final, y desde el inicio se evidencia un tiempo sostenido, lento, fuera del tiempo real, dilatando cada uno de los movimientos casi imperceptibles de la cámara, y, con la implementación de este modo de representación esfuerza al espectador a mantener la mirada durante los diez minutos del corto. Estira el tiempo casi como si fuera estático, remitiendo a las fotografías de la obra de Chris Marker. Por su parte, la banda sonora se apoya en una *voz en off* femenina cuyo tono remite al de una adolescente, dulce, ingenua y llena de entusiasmo, que enuncia frase a frase, con silencios entre ellas. El uso que hace de la voz subraya la tesis sobre la subjetividad de la duración temporal que se despliega a lo largo de la pieza: “quisiera que esto se parase... quieta como en una foto... que pase, pero que pase bien lento”²⁵.

Arellano, mediante esta modalidad de representación, construye un extrañamiento de la banda visual y sonora. Esto lo enfatiza al sobreexponer las imágenes levemente, generando así una atmósfera bucólica, un espacio imaginario, que se asimila a un sueño. Las dimensiones espacio-temporales de la pieza audiovisual están manipuladas en función de construir una metáfora que recobra un instante para representar una historia de amor frustrada. Pero en particular, Arellano, desvía los patrones comunes de cronología, movimiento y ritmo audiovisual, y, al hacerlo posa la atención en estas dimensiones constitutivas del medio.

Las obras que se agrupan dentro de esta línea persiguen la tarea de ampliar las modalidades de representación a partir de creaciones personales que experimentan con los recursos visuales, sonoros y textuales, y trabajan más allá de sus usos convencionales. Apelan a reflexionar sobre la producción y reproducción de imágenes por medio de la praxis del diseño. El trabajo con los materiales que habilita el pensamiento proyectual, abre caminos para la creación de obras que adoptan una tarea comprometida en la construcción de mensajes. La característica común de estas piezas audiovisuales es que asumen a la tecnología en la que se constituyen como elemento poético, para hacerse cargo de ella, evidenciar las estructuras ya naturalizadas y vislumbrar posibilidades futuras. Y, en esta acción, proyectan formas novedosas dentro de su contexto de creación, cuyo diseño se destaca por sobre el resto.

D. INTERSECCIONES

Una mención aparte se merece la obra de Iván Marino quien, como otros artistas, tiene obras que entran en este último grupo de poéticas tecnológicas que apelan a una estética del desvío, pero también se pueden incluir en otros ejes de análisis, como lo es el constructivista-racionalista. En efecto, como se mencionó anteriormente, para Kozak, estas grandes líneas distintivas tienen “límites difusos ya que pueden implicar también

²⁵ Fragmento de la narración del video de Arellano.

solapamientos y convivencias” (2014: 20). La serie de Marino denominada *Los desastres* (2006-2007) está compuesta por diversas instalaciones computarizadas donde se toman imágenes de distintos medios y se las trabaja no solo desviando sus usos originales, sino que también evidenciando los procedimientos constructivos y programáticos del dispositivo y la violencia simbólica del mismo, tanto desde su aspecto técnico maquínico como en su aspecto comunicacional²⁶.

Otro ejemplo puede ser su obra *TextField* (2008), que si bien se vincula más con las obras constructivas de la poesía visual desde la perspectiva del arte digital, también apela a formas de desviación de los usos habituales del lenguaje. Esta instalación está compuesta por diversas pantallas que muestran animaciones que componen distintas visualidades con signos tipográficos negros sobre un fondo blanco. Los signos pueden coincidir pero no forman palabras concretas, así la obra cuestiona el orden constitutivo que tienen las formas expresivas que se usan dentro de los enunciados comunicacionales.

Estos ejemplos remiten a modos de representación distintos, el primero se basa en lo figurativo, mientras que el segundo remite a la poesía concreta; pero, de todos modos, en ambas obras el artista se pregunta por cómo se construye el sentido. A Marino le interesa dar cuenta de ese espacio/tiempo que existe entre el texto y la imagen, entre la escritura y la lectura, entre la codificación y la decodificación. Marino trabaja ese *entre* que existe en la elaboración y disgregación del significado²⁷. Seguir indagando sobre estas intersecciones, es lo que se propone trabajar en futuras investigaciones.

A modo de cierre

Si bien los artistas, diseñadores y, porque no, poetas audiovisuales aquí mencionados hacen proyectos y obras que apelan al distanciamiento, la crítica y la reflexión tanto sobre aquello que representan, como sobre las interfaces físicas donde ellas se materializan, no siempre es así. Como ya se detalló al comienzo de este texto, Kozak menciona que dentro del conjunto de obras que comprenden las poéticas tecnológicas, a pesar del trabajo que hacen con las herramientas y elementos específicos de cada época, hay piezas que solo los utilizan para reproducir contenidos tradicionales o conservadores. Cuando esto ocurre es porque se agota el recurso utilizado, se cierran en fórmulas expresivas que siguen corrientes de moda o caen en una estetización propia de la imagen del mundo contemporáneo. Por ejemplo, en algunos casos, a veces se toman imágenes, estilos y colores que se reiteran en distintas piezas durante un mismo período de tiempo, perdiendo así la potencia reflexiva, y por ende su postura política. Esta reiteración carece de una búsqueda por la transformación de los recursos poéticos sino una mera reutilización de los mismos según la materialidad de su soporte y la adecuada aceptación por el campo audiovisual en su conjunto.

Como expresa Gene Youngblood (1970 [2012]), por lo general los artistas trabajan con modalidades preexistentes de representación ya establecidas dentro de sus matrices culturales. Sin embargo, para el autor, aquellos realizadores que se destacan son quienes utilizan los recursos formales ya existentes, pero a partir del uso que se hace de ellos crean lenguajes que trascienden los límites de los modelos genéricos y expanden la

²⁶ Véase Speziale, 2012b; 2013.

²⁷ Véase Marino, 2008. También puede visitar las obras en el sitio web del artista: ivan-marino.net (consultado: 24 de octubre, 2021).

comprensión de los mismos (ibíd. 90-92). Youngblood describe al verdadero artista audiovisual, como *un científico del diseño* que “separa la imagen de su significado simbólico oficial y revela su potencial oculto” (ibíd. 91). Asimismo, genera nuevas formas de ver y de enunciar las problemáticas de su mundo. Es decir, genera articulaciones del lenguaje audiovisual mediante el diseño de relaciones entre las imágenes que son capaces de evidenciar los significados que están latentes pero aún velados para su época.

En este sentido, para Giorgio Agamben el verdadero poeta, es decir quien toma la palabra por medio de un lenguaje -verbal, audiovisual, o digital- para dar cuenta de su mundo contemporáneo, no repite fórmulas expresivas en boga, sino que es aquel que se puede despegar de su tiempo presente, para focalizarse en la fractura del mismo, y “percibir, no sus luces, sino su oscuridad” (2006 [2010: 78]). Es quien puede ir más allá de su contexto, penetrar en las sombras del mismo y, al hacerlo, vislumbrar en la propia oscuridad “esa luz que trata de alcanzarnos” (ibíd.). Esa luz particular, que dice algo de su presente, pero que sólo le es visible a aquellos que tienen la capacidad, y la sensibilidad para poder distinguirla en un mundo donde la luminosidad, cada vez mayor, de las tecnologías contemporáneas la absorben, la anulan, y la velan.

Así, para Agamben, es el poeta, quien al captar esa luz en la oscuridad del presente, divide y conjuga su tiempo para “transformarlo y ponerlo en relación con otros tiempos, (...) [lee] de manera inédita la historia” (ibíd. 80). Esa lectura inédita, de las citas del pasado, pero que no debe ser arbitraria, es la que responde a las preguntas sobre su presente. Es la reflexividad que pone en acto el artista en la oscilación entre la luz y la oscuridad, la que surge entre su obra y su contexto. Esa tensión, se traduce en el coraje que asume al tomar la palabra y expresarla en alguna de las formas simbólicas. Esa palabra es el desafío que Machado (1993 [2000]) les adjudica a las poéticas tecnológicas²⁸.

El universo de las tecnopoéticas se presenta como un conjunto heterogéneo, que enuncia una tensión sobre su contexto de época y cuya palabra es siempre política. Aquí se describió en términos generales, pues frente a la cantidad de movimientos, programas, artistas y obras, se hace inasible poder detallarlas en profundidad. Sin embargo, el conjunto seleccionado muestra un panorama donde conviven una multiplicidad de abordajes y de cruces disciplinares, pero siempre apuntan a correr los límites establecidos sin caer en manifestaciones idealista, siendo ellas las que asumen algún rasgo crítico sobre el paisaje mediático. No afianzan una parodia de la novedad de las posibilidades tecnológicas representada sobre sus pantallas, sino que se hacen cargo de sus usos, materialidades y sus lenguajes, para así hacerlos propios y echar luz sobre la totalidad del campo audiovisual. La experimentación que el artista, diseñador o poeta haga sobre él será clave para evitar caer en lugares comunes, y potenciar nuevas visualidades y percepciones del mundo.

²⁸ Véase también *Profanaciones* de Giorgio Agamben (2005 [2009]).

BIBLIOGRAFÍA

- AGAMBEN, Giorgio. 2005. *Profanazioni*. Trad. Flavia Costa y Edgardo Castro. *Profanaciones*. (Buenos Aires: Ed. Adriana Hidalgo, 2009).
----- . 2006. "¿Qué es lo contemporáneo?", en *Otra parte* n° 20, pp. 77-80, otoño 2010.
- BLISSET, Luther y BRÜNZELS, Sonja. 2000. *Manual de guerrilla de la comunicación*. (Barcelona: Virus Editorial).
- BOURRIAUD, Nicolás. 1998. *Esthétique relationnelle* (Dijon: Les Presses du réel) Trad. al español Cecilia Beceiro y Sergio Delgado, *Estética relacional*. (Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2008).
----- . 2001. *Postproduction*. (Dijon: Les Presses du réel). Trad. al español Silvio Mattoni, *Postproducción* (Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2009).
----- . 2015. *La exforma* (Buenos Aires. Adriana Hidalgo editora).
- CANTÚ, Mariela. 2007. "La obra video desde la obra escrita" en M. Cantú y J. La Ferla (comps.), *Video argentino: ensayo sobre cuatro autores: Carlos Trilnick, Arteproteico, Marcello Mercado, Iván Marino*. (Buenos Aires: Nueva Librería).
- ECO, Umberto. 1979. *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*. (Bompiani: Milán). Trad. Ricardo Pochtar. *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. (Barcelona: Lumen, 1981).
- GARCÍA MANSO, Angélica. 2013. *Séptimo arte al cuadrado: intertextualidad fílmica y metacine* (Madrid: Pigmalión Edypro).
- GIBSON, William 1984 *Neuromancer*. (Londres: Voyager Harpercollins Publishers, 1995).
- GUTMAN, Margarita. 2011. *Buenos Aires. El poder de la anticipación: imágenes itinerantes del futuro metropolitano en el primer Centenario*. (Buenos Aires: Infinito).
- GYÖRI, Ladislao Pablo. 2007. "Virtual Poetry" en E. Kac (ed.), *Media poetry. An anthology*. (Bristol: Intellect Books).
- JAMESON, Fredric. 1984. *Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism*. (Oxford: New Left Review Ltd.) Trad al español Pardo Torio, *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado* (Buenos Aires: Paidós, 2005).
- KAC, Eduardo. 1995 [2007]. *Media poetry. An anthology*. (Bristol: Intellect Books).
----- . 1998. "Arte Transgénico" en *Leonardo Electronic Almanac*, Vol. 6, No. 11, December, 1998. (MIT).
- KONYVES, Tom. 2011. *Videopoetry: A Manifesto*. Disponible en:
http://issuu.com/tomkonyves/docs/manifesto_pdf (Consultado el 24 de octubre 2021)
- KOZAK, Claudia. 2006. "Técnica y poética. Genealogías teóricas, prácticas críticas" en el sitio web EXPOESÍA n°6. Disponible en http://www.expoesia.com/j06_kozak.html
----- . 2012. *Tecnopoéticas argentinas: archivo blando de arte y tecnología*. (Buenos Aires: Caja Negra).
----- . 2014. *Poéticas/políticas tecnológicas en Argentina 1910-2010*. (Buenos Aires: Fundación La Hendija).

MACHADO, Arlindo. 1993. *Máquina e Imaginario: o Desafio das Poéticas Tecnológicas*. (São Paulo: EDUSP). Corregido por Enrique Salvino, "Máquina e imaginario. El desafío de las poéticas tecnológicas" en A. Machado, *El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas* (Buenos Aires: Libros del Rojas, 2000).

MARINO, Iván. 2008. *Los Desastres. Políticas de representación*. (Badajoz, MEIAC).

SPEZIALE, Anabella. 2008. "Diseño Audiovisual y Poéticas Tecnológicas. Una Mirada sobre Videopoema" en *Actas XXIII Jornadas de Investigación FADU-UBA. V Encuentro Regional de Investigación Forma y Mensaje SI+Morf*, comp. Fernando Martínez Nespral, (Buenos Aires: Secretaría de Investigaciones FADU, Universidad de Buenos Aires).

----- 2009. "Diseño audiovisual y recursos poéticos para el registro documental" en la publicación digital de las *Actas del Congreso Pensando lo Audiovisual*, Año 1. (Buenos Aires: Incluir).

----- 2012a. "Matrices de realidades y simulacros imaginados. Representaciones de tecnología y la realidad virtual en la industria audiovisual" en Cassone, García Rivello y Speziale (comps), *Imaginarios Culturales. Notas para una sociología de los medios de comunicación audiovisuales*. (Buenos Aires: Editorial Azzurras).

----- 2012b. "Integrar el arte y la técnica en el Proyecto Audiovisual: artista + pantalla + espectador" en *SI + PI Proyecto Integrar. XXVI Jornadas de Investigación y VIII Encuentro Regional* (Buenos Aires: Editorial Aulas y Andamios).

----- 2013. "Arte, política y memoria. Transmedialidad y experimentación audiovisual en la obra de Iván Marino" en Acta Científica XXIX Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología ALAS 2013. (Santiago de Chile: ALAS). Publicación digital.

YOUNGBLOOD, Gene, *Expanded Cinema* (1970). Trad. al español María Ester Torrado, *Cine expandido*. (Sáenz Peña: Universidad Nacional de Tres de Febrero, 2012).

CVs

Anabella Speziale

Es Doctora de la Universidad de Buenos Aires, área Diseño, es *Master of Arts in Media and Communications* del Goldsmiths College de la University of London y es Diseñadora de Imagen y Sonido graduada en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UBA. Obtuvo la Beca del British Council y del Fondo Nacional de las Artes, la Beca UBACyT y la Beca [BEC.AR](#) para una estancia de investigación en el POLI.DESIGN Consorzio de Milano. Es Profesora Titular de las asignaturas Teoría y Estética de los Medios y Teorías Audiovisuales en la Carrera de Diseño de Imagen y Sonido de la UBA. Es directora del Proyecto Poéticas Tecnológicas y Diseño Audiovisual radicado en el IAA. Se desempeña también como investigadora y profesora en la Escuela de Humanidades de la UNSAM.

Damián Zantleifer

Es el Director de UBA WebTV. Es Profesor Titular de la asignatura Técnicas Audiovisuales y Profesor Adjunto de la asignatura Proyecto Audiovisual en la cátedra Campos-Trilnick, ambas en la Carrera de Diseño de Imagen y Sonido de la UBA. Actualmente se encuentra escribiendo su tesis para la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas de la UNTREF.

Mariano Ramis

Es Diseñador de Imagen y Sonido de la UBA. Profesor Adjunto en Técnicas Audiovisuales y Proyecto Audiovisual de la carrera Diseño de Imagen y Sonido y de Medios Expresivos de la Carrera de Diseño Gráfico de la UBA. Actualmente es Becario del Emerging Leaders in the Americas Program (ELAP), Canadian Bureau of International Education en la Concordia University de Montreal. Se encuentra escribiendo su tesis para la Maestría en Diseño Interactivo de la UBA. Es director del Proyecto IDIS radicado en el IAA.