

Anabella Speziale > **Video-poéticas y medios expresivos del diseño audiovisual: el caso del videopoema**

Video-poetics and expressive means of audiovisual design: the case of the videopoem

### Resumen

¿Son los videopoemas capaces de crear una nueva experiencia poética que quiebre el modo de representación institucional? El artículo pone en relación al diseño audiovisual y el trabajo con la materialidad del video para crear obras artísticas que problematizan no solamente a los medios audiovisuales sino también al propio soporte y tecnología para su creación. Se hará un análisis de obras de tres autores: Gustavo Galuppo, Alejandro Thornton y Lara Arellano, para dar cuenta del trabajo de puesta en forma a partir de las prácticas del diseño audiovisual, pero en función de explorar nuevas visualidades y sensibilidades a partir del uso de los materiales. Las obras seleccionadas permiten discutir nociones de las poéticas tecnológicas como estrategias para combinar y conjugar lenguajes con las cuales crear nuevos modos de expresión audiovisual.

**Palabras claves:** Diseño. Audiovisual. Videopoesía. Experimentación. Poéticas Tecnológicas.

### Abstract

Are videopoems capable of creating a new poetic experience that breaks the mode of institutional representation? The article relates audiovisual design with the experimental use of video materiality to create artistic works that problematize not only the audio-visual media but also the technology for its creation. It will be made an analysis of works by three different authors: Gustavo Galuppo, Alejandro Thornton and Lara Arellano. It will be described how they work by using audiovisual design practices, in order to explore the materiality of image representation. The selected works allow us to discuss notions of techno-poetics as strategies to combine languages with which to create new modes of audio-visual expression.

**Keywords:** Design. Audiovisual. Videopoetry. Experimentation. Techno-poetics.

### Resumo

Os videopoemas são capazes de criar uma nova experiência poética que rompe o modo de representação institucional? O artigo se refere ao design audiovisual e trabalha com a materialidade do vídeo para criar obras artísticas que problematizam não apenas a mídia audiovisual, mas também o próprio suporte e tecnologia para sua criação. Será feita uma análise dos trabalhos de três autores: Gustavo Galuppo, Alejandro Thornton e Lara Arellano para dar conta do trabalho de dar forma às práticas do design audiovisual, mas em função de explorar novas visualidades e sensibilidades do uso dos materiais. Os trabalhos selecionados nos permitem discutir noções de poética tecnológica como estratégias para combinar linguagens com as quais podemos criar novos modos de expressão audiovisual.

**Palavras-chave:** Design. Audiovisual. Videopoesia. Experimentação. Poética Tecnológica.

> Actualmente cursa el Programa de Estudios Postdoctorales en la Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF). Es Doctora de la Universidad de Buenos Aires (UBA), área Diseño. Es Master of Arts in Media and Communications por el Goldsmiths College de la University of London. Es Diseñadora de Imagen y Sonido, graduada en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UBA. Ha obtenido las becas BEC. AR, UBACyT, British Council y Fondo Nacional de las Artes. Es profesora en asignaturas relacionadas con los medios audiovisuales y se desempeña como investigadora desde el 2002. Afilación Institucional: Universidad de Buenos Aires (UBA) y Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF)  
País: Argentina

La poesía es lo que queda entre líneas: una extraña palabra y un áspero lenguaje, todo está en lo no escrito, en lo no dicho... (Charles Wright)

Cada videopoema es único e invita a hacer más de una lectura sobre él. Tiene sus propias reglas internas: el uso del espacio/tiempo, la disposición de sus elementos a lo largo de la banda visual y sonora, la experiencia poética y el mensaje que se propone construir. Pero no todo video pertenece al género de la videopoesía. El mismo tiene sus características y limitaciones, dentro de la generalización que existe alrededor de las propiedades que comparten sus obras. Generalización que puede confundirse, superponerse o hasta camuflarse con otras prácticas audiovisuales, lo que genera cierta preocupación frecuente entre teóricos, curadores y espectadores del género<sup>1</sup>. Sin embargo, como establece Christine Gledhill, cada "género es primero y sobre todo un fenómeno de fronteras" (2000, p.221)<sup>2</sup> que demarca los límites de sus formas en relación a otras.

Tom Konyves (2011), no concibe un videopoema sin la presencia de la palabra. Palabra que debe tener su corporeidad sonora y/o visual, que puede ser legible o adoptar otras posibilidades morfológicas. Una palabra presente, por más que no permita una lectura a simple vista. Konyves sólo considera videopoesía a aquellas piezas audiovisuales que complementen, yuxtapongan o fusionen texto, imagen y sonido auspiciando una experiencia poética. Sin texto, no hay videopoesía.

Este es el punto inicial, de donde partir para un análisis de estas obras videopoéticas. Es el texto, el que diferencia al género de otras realizaciones audiovisuales similares (como el video-arte, o la videodanza). Ese texto, no es inocente, caprichoso, que aparece porque sí, sino que debe estar en consonancia, y en unidad, articulado con los otros elementos propios del video. Las relaciones entre el espacio y el tiempo, la imagen y el sonido, la palabra y su significado configuran vínculos entre lo que se ve (audiove), lo que se lee, lo que se siente y se piensa de esa obra. Esas relaciones, por un lado, parten de la disposición que hacen los autores de la materialidad audiovisual, y por otro lado, de las características propias del medio donde circula.

En efecto, Claudia Kozak (2012) entiende que es la significación de las prácticas, de quien crea, quien lee y quien reflexiona sobre los videopoemas, la que hace que los mismos adquirieran sus configuraciones específicas. Está en la identificación que, tanto los creadores, como los espectadores - sean ellos calificados o no - y

1 Véase: Kozak, 2012.

2 Traducción propia.



los estudiosos hagan del género, lo que determinará si una pieza audiovisual puede ser calificada como videopoesía.

En consecuencia, un análisis que sólo aborde al objeto de estudio desde las características genéricas internas a las obras, da cuenta de la morfología de las mismas y es válida para clasificarlas, pero no contempla el entramado de las prácticas que circulan alrededor del mismo (Gledhill, 2000). Más aún, si se considera lo expuesto por Vilém Flusser (1983 [2001]), se puede inferir que hacer sólo una descripción de los elementos del género, sería quedarse en la superficialidad que se muestra en las pantallas, sin atravesarlas para comprender el fenómeno desde una perspectiva más amplia. De todas formas, considerar las características propias del género ayuda a realizar una clasificación según las distintas aplicaciones que adquieren los elementos que forman parte de las dimensiones espaciales y temporales específicas de cada obra. Es decir, como se trabaja con las técnicas y recursos dentro del sistema comunicativo que se plantea en la videopoesía.

A lo largo de la literatura especializada en el género de la videopoesía, se destaca un rasgo en común, que sobresale como una necesidad y se manifiesta en un pedido que promueven los distintos autores hacia aquellos realizadores que se dediquen a llevar adelante estas obras: *cada videopoema debe demostrar su capacidad de expresión poética*. Dicha expresión, no es sólo material o basada en sus elementos endógenos, sino que se rescata la *construcción de un mensaje* como un elemento clave a la hora de mantener viva la atención del espectador a lo largo de toda la duración de la pieza audiovisual<sup>3</sup>. Dicho mensaje puede ser abstracto o no, pero trasciende las prácticas de ordenamiento de sus materiales en un soporte específico: el video. En él, se desenvuelven ciertas temáticas, conceptos, nociones y una forma determinada de abordarlos, de construirlos y de exhibirlos a una audiencia.

Los videopoemas, son modos decir, que se apropian del video como soporte y como medio, para accionar y llevar adelante prácticas, que le permiten tomar la palabra y expresar su mirada sobre el mundo. Ellos asumen como propia la tecnología, las técnicas, los recursos del audiovisual en su totalidad, pero también lo cuestionan, lo ponen en jaque, para develar su naturaleza en toda su dimensión. Siguiendo a Kozak (2014), la videopoesía forma parte de las poéticas, y políticas, tecnológicas, no sólo por poner en relación a la técnica con el arte de las imágenes en movimiento y de los sonidos; sino porque también, aporta una mirada y una palabra crítica, reflexiva, a veces trasgresora o de resistencia, sobre la cultura, la sociedad y el mundo tecnológico que están implicados en la vida cotidiana. Muchas veces, pone el acento en evidenciar las tramas y las tensiones de los dispositivos, y, de este modo, busca corrimientos de los usos de la *caja negra*. Su mensaje no es neutral. Pero, su potencia poética también radica en su contexto de recepción, donde cada receptor hará la decodificación del videopoema.

*Roda Lume* (1968) de E. M. de Melo e Castro (2007), inaugura el género de la videopoesía, ya que se despega de la

3 Véase Konyves 2011.



experimentación audiovisual contemporánea a su realización para comenzar una nueva búsqueda por fuera de los parámetros que se veían en otros videos de aquellos años. La pieza es una animación hecha en cámara de tipografías y figuras geométricas, dibujadas previamente a mano; mientras que el sonido se basa en la improvisación de la lectura fonética que el propio artista realiza sobre esas formas. Lo mismo sucede en *Rotations* (1994) de Fabio Doctorovich y *VPoems* (1995) de Ladislao Pablo Györi, los primeros videopoemas argentinos, donde la experimentación en relación a la palabra poética busca nuevas visualidades para generar una experiencia estética, que muchas veces llega a aportar nuevas posibilidades de creación para el medio audiovisual. Son obras que dan cuenta de una exploración de nuevas sensibilidades a partir del uso de los materiales donde se evidencia la técnica con que se construye la obra, y su dispositivo.

Las categorías de espacio, tiempo, banda sonora e imagen técnica; y las relaciones que se generan entre ellas, siempre están presentes en una pieza audiovisual. Es decir, el dinamismo de los movimientos y la gramática de integración de códigos verbales y no verbales, son elementos que contribuyen a distintas posibilidades de significados. Sin embargo, como establece Kozak (2014, pp.5-11), en un trabajo sobre las poéticas tecnológicas, como modos de decir y de ver, no sólo se debe tomar en cuenta los elementos compositivos, sino que también hay que considerar las prácticas y los dispositivos, donde se teje un vínculo entre el espacio de la creación con el ambiente de la técnica para evidenciarlo y echar luz sobre sus implicancias.

¿Son los videopoemas capaces de crear una nueva experiencia poética que quiebre el modo de representación institucional? Y de ser cierto: ¿es una búsqueda que permite el distanciamiento estético y la reflexión sobre aquello que quiere transmitir?, o ¿es simplemente un espectáculo vacuo que sólo busca lo superficial a partir de una aparente novedad?

La impronta industrial inmersa en el medio audiovisual, va de la mano con la necesidad de que, las producciones que circulan en él, estén enfocadas en cautivar el consumo de las audiencias, y en conseguir nuevos mercados. Existe una repetición y reiteración de fórmulas ya consensuadas, que facilitan los procesos de lectura y la decodificación de los mensajes. Este objetivo, se distancia de la innovación y la experimentación también implícita en las posibilidades tecnológicas del medio. Jean-Louis Baudry (1970 [1999]) establece que es parte del dispositivo que encarna la ideología dominante. Condiciona y moldea la representación audiovisual a partir de sus características tecnológicas, y concepciones de mundo, instaurando ciertas formas institucionalizadas para la creación de los textos que circulan en él.

Flusser, refuerza este concepto cuando establece que las imágenes técnicas son el resultado de los textos científicos, implícitos dentro de los programas de los aparatos. Quien trabaje con dichas imágenes, su obra sólo podrá materializarse dentro de las muchas, pero finitas, posibilidades de su programa. De todos modos, quienes se ocupen de ir en pos de una crítica comprometida al interior de las imágenes técnicas, manipulándolas, encontrarán

vías de diálogo para una nueva riqueza creativa (Flusser, 2012 [2015]). De hecho, para Arlindo Machado (1983 [2000]), hoy los límites del programa dentro de la *caja negra* se encuentran en constante expansión. Como bien destaca Kozak (2014), están quienes se apropian del medio, para crear nuevos imaginarios y desviar de sus aplicaciones técnicas los usos masivos. Así, toman al medio y sus modalidades de representación para explorar nuevos caminos a partir de un replanteo que los lleve hacia la búsqueda de otros imaginarios.

Este fue el procedimiento con el cual, E. M. de Melo e Castro (2007), trabajó su obra *Roda Lume* (1968). El proceso de creación del videopoema, estaba puesto en la experimentación con el soporte, encontrando las posibilidades de acción que le permitieran una redefinición, a partir de combinar la poesía, con lo visual y con lo sonoro. El autor logró problematizar, no sólo el medio audiovisual, sino también los cánones de la tradición literaria.

Raymond Bellour pone el acento en la profecía de McLuhan, la cual, “se cumple, opuestamente al mito que pretendía mostrar”, ya que muchas veces el medio “tiene la función de mensaje” (2002 [2009, p.64]). ¿El mensaje es el medio? Bellour explica como los poetas y los textos de vanguardia de finales del siglo XIX, con Mallarmé a la cabeza, buscaron alternativas para resistir ante la proliferación, cada vez mayor, de los discursos provenientes de la prensa (ibíd. pp. 54-57). Hoy es el video, el que ocupa ese lugar. El mismo, hace frente, y busca alternativas, a los modelos tradicionales, que circulan cada vez a mayor velocidad, dentro del flujo mediático. El video es una herramienta propicia para socavar las estructuras y consecuencias de la herencia cinematográfica y televisiva. ¿Será el video, y dentro de sus manifestaciones, la videopoesía, una de las encargadas de continuar con el programa propuesto por Mallarmé a finales del siglo XIX?

Tomando las palabras de Philippe Dubois (2001), se lo puede pensar como un *arte mecánico* que busca formas de desvío y crítica a la creciente invasión de información audiovisual que se despliega en los medios contemporáneos, sobre todo en Internet. Además, las características propias del soporte video, lo hace un medio conveniente para la realización de bienes simbólicos frente a otras tecnologías digitales. Los sistemas operativos computacionales, debido a su acelerado desarrollo tecnológico, se encuentran en permanente fluctuación y cambio. Tanto los programas (software) como las máquinas (hardware), se vuelven obsoletas en cortos períodos de tiempo. Esto trae como consecuencia que muchas piezas artísticas realizadas en distintos sistemas operativos y soportes digitales no puedan ser hoy reproducidas. Hay problemas de almacenaje y las mismas se pierden si no son transferidas, o traducidas, a programas más actuales. En cambio, el video, como soporte, ha trascendido este inconveniente<sup>4</sup>. El video es usado como medio de registro de piezas interactivas, claro que las mismas pierden su cualidad de interacción, pero al menos pueden

4 En este punto hay que aclarar que el video ha transitado por varios formatos tecnológicos, tanto analógicos como digitales, los cuales requieren también de una transferencia de uno a otro a lo largo de los años. Aquí, entendemos al video como soporte, en términos generales, más allá de un formato específico. También véase Meigh-Andrews, 2014.

seguir siendo difundidas y exhibidas. Asimismo, el video es hoy un modo de acceso a obras de poesía electrónica, o digital, e incluso de video-instalaciones de poemas, en las cuales sus tecnologías quedaron obsoletas. El video, en sentido amplio, más allá de su tecnología de grabación y reproducción específica, se ha reposicionado en los últimos años y se ha convertido en parte constituyente de la vida cotidiana.

De todos modos, en un principio tuvo que transgredir los usos de mero registro que recayeron en él desde la industria tanto cinematográfica como televisiva. El video fue adquiriendo una gramática propia a partir de la herencia recibida, no sólo de los medios audiovisuales que lo precedieron, sino del conjunto de sus antepasados. Fueron los artistas y diseñadores audiovisuales que lo utilizaron en búsquedas experimentales de lenguajes y visualidades alternativas, quienes reivindicaron al soporte, y le dieron una relevancia a su propio lenguaje. Gustavo Galuppo propone pensar lo por fuera de los formatos audiovisuales estandarizados y afirma que el hecho destacable del video es:

“su rol determinante en la configuración de otras formas enunciativas posibles, de otros modos expresivos que se van delineando según las especificidades de la máquina y según la conciencia que el artista/operador tenga de ella y de sus aplicaciones.” (GALUPPO, 2012, p.152).

En efecto, para Bellour, el video contribuye a pensar la imagen - la imagen audiovisual - cosa que no le ha sido posible al cine, o la televisión. A esta afirmación, se le puede sumar que este soporte también, contribuye a repensar la relación entre la palabra y la imagen audiovisual presente en la videopoesía. Ya que, si bien este género hereda cierto uso del video ya afianzado en obras que provienen del video-arte - y hasta cierta poética del cine experimental -, también persigue visualidades alternativas, al correr los límites de sus prácticas a partir de proyectar ciertas poéticas-audiovisuales propias. El video, aquí, se piensa y se replantea como arte, como poesía, como pieza de diseño audiovisual, donde la fuerza del reencuentro de la palabra con la imagen adquiere mayor profundidad y una luz propia, que asemeja a la investigación teórica. Así, como Mallarmé repensó a la literatura, el video, para Bellour, contribuye a hacer un travelling hacia atrás, hacia los blancos de la Historia, debido a “que el pensamiento tiene que retroceder para ver mejor los objetos” (2002 [2009, p. 25]). De ahí que, el autor, ponga como ejemplo a las *Historie(s) du cinema* de Jean-Luc Godard (1988-1998) y a las cintas de video de Thierry Kuntzel para considerar el “desplazamiento del cine hacia el video [que] es comparable a lo que fue en la poesía el pasaje del alejandrino al verso libre. Que de allí surgió una reflexión sobre el destino literario de la lengua, como surge hoy sobre el destino de la imagen” (ibid. 26). En efecto, en las últimas décadas, como bien queda demostrado en la obra de Godard, el video ha adquirido voz propia, ahondando las búsquedas de desvío y generando puentes entre teoría e imagen. ¿Tendrá la videopoesía un rol similar?

En la obra de Gustavo Galuppo<sup>5</sup>, *María o el fracaso* (2009), el realizador se apropia de todas las dimensiones, tanto técnicas como poéticas, que le permite el video como medio expresivo, para crear una pieza que transita entre la poesía y la reflexión teórica audiovisual. Para ello, toma imágenes y sonidos de películas de Jean-Luc Godard y de Guy Debord, para contar una posible historia sobre la inmaculada concepción de la virgen María. Sin embargo, el uso de las palabras, tanto sobre impresas como reproducidas desde la banda sonora, adquiere un ritmo reiterativo, que se asemejan a la métrica poética. Así, repite una y otra vez, de manera sostenida y casi sin descanso, las palabras “production / reproduction” (producción, reproducción en idioma inglés) y solo las calla para tomar otras frases, que también se escucharan varias veces. El conjunto de las frases dará cuenta de algún aspecto de la vida de María: su deseo, la anunciación de su embarazo, el nacimiento de su bebé, pero que aquí resulta ser una niña. Por ejemplo, una voz masculina enuncia en francés: “Marie désirer”, y una voz femenina responde “comme tous femme” (María desea / como toda mujer); diálogo que se reiterará varias veces hasta llevarnos una vez más al par de palabras original: producción y reproducción. Esta estructura, alternando estas dos palabras con otras frases pequeñas, intercalará momentos narrativos, con episodios cíclicos, durante los once minutos del video. El mismo culmina con la escenificación de la muerte, treinta y tres años después, de aquella niña devenida en mujer, en un espectáculo transmitido en vivo por la televisión.

Si bien, no está en la intención del realizador, hacer un videopoema, su obra adquiere los códigos genéricos que describe Konyves (2011), para el mismo. Imagen, sonido y texto, se juxtaponen, combinando unidades narrativas, con otras no narrativas para generar una experiencia poética. Pero incluso, construye un mensaje en torno a la denuncia, no sólo del dispositivo audiovisual y sus mecanismos de reproducción, sino también de las instituciones y las ideologías que en ellos se representan. Las imágenes, en constante cadencia y concordancia con las palabras que se repiten en la banda sonora, dan cuenta de los ciclos productivos y de las constantes imágenes que construyen la realidad social. Esta obra permite poner en relación al soporte con la poesía, y brinda herramientas para trazar analogías entre la imagen audiovisual y el pensamiento intelectual.

El video le permite a Galuppo “trabajar desde los márgenes (...) por la idea de poner en tela de juicio la imagen institucionalizada” (2007, p.23). En efecto, el autor está en sintonía con la descripción de Bellour, ya que, tanto en su obra artística, como también es sus publicaciones teóricas, trabaja y estudia como el video le permite el extrañamiento, el ir a contracorriente, para hacer una crítica a nuestro mundo contemporáneo a partir de los mismos bienes simbólicos que este produce y reproduce. En el propio devenir del videopoema, se evidencia el uso del dispositivo a conciencia, donde sin desconocer sus antecedentes, pero haciendo

5 Gustavo Galuppo nació en Rosario, en 1971. Es realizador audiovisual, músico, y docente universitario. Su obra de video experimental ha sido premiada internacionalmente y exhibida en museos y galerías reconocidas. También ha publicado varios textos académicos que disertan sobre la teoría cinematográfica y audiovisual.

un corrimiento de su tradición simbólica apela a develar las estructuras que se tejen detrás de este medio expresivo.

El autor toma las imágenes, los sonidos, y hasta la música del gran repertorio cultural que es Internet. Así lo indica en los créditos finales del video, una vez dados a conocer los títulos de las películas de Godard y Debord como fuente primaria para la obra, escribe: “+ materiales de YouTube; + información de Wikipedia” y cierra con la superposición de un par de signos de puntuación: “?!”, como énfasis del propio gesto irónico que implica criticar los materiales que utiliza. Este acto refuerza la tesis de Nicolas Bourriaud (2001 [2009] y 2015), cuando expresa la relación entre las formas que se generan al utilizar la sociedad como repertorio cultural donde bienes simbólicos ya historizados encuentran nuevos vínculos y diálogos. Las lógicas del *Ready-made* y del *Cut-up*, se encuentran presentes a lo largo de toda la obra. La cita de los autores, funciona con una doble lectura: la del homenaje, y la de la legitimación del robo, que está presente en todas las obras donde se encuentran imágenes y sonidos apropiados de otros autores (*found footage*). Aquí, Galuppo, hasta se permite la ironía, cuando en la secuencia final de títulos da a conocer que el tema musical del cierre de la obra se utiliza “sin licencia de la intérprete”<sup>6</sup>.

Galuppo aplica las prácticas del *web surfing*<sup>7</sup>, del samplado del DJ y del loop del VJ, que menciona Bourriaud, para entretener las imágenes audiovisuales que rescata del reservorio cultural que es Internet. En términos de Michel De Certeau (1980), el artista aplica tácticas y ardidés que negocian dentro del repertorio de formas del mundo simbólico, para encontrar nuevas trayectorias y desvíos en la intersección de lo poético y lo técnico. Logra un ritmo sonoro-visual que es análogo con el mensaje que quiere expresar, la constante reproducción de los mismos deseos, de las mismas tradiciones, de la misma ideología. Crea un sistema de comunicación a partir de un pulso rítmico y cíclico, que vincula la obra con el giro que se desató en la creación poética desde la propuesta de Mallarmé (Wall Romana, 2005). Un despliegue que se imprime cada vez más en la cultura contemporánea en un juego de espejos invertidos: por un lado se repiten las mismas ideas, y se afianzan las mismas formas de ser y de estar en el mundo; mientras que, por el otro, el devenir tecnológico se publicita como mesiánico para un cambio que gira en falso sobre su propio origen, para que nada cambie. Galuppo toma un tema religioso, y lo emparenta con la sociedad de consumo, la mediatización de la vida privada y la vinculación afectiva que se generan con las imágenes.

Para lograr esta denuncia de la afición por la mecánica, tanto industrial como audiovisual, Galuppo aplica técnicas y efectos que se emparentan con un montaje poético experimental, que liga la obra con la tradición que hereda de las vanguardias artísticas, del cine experimental, del medio televisivo y del video-arte. Ya Theodor Adorno (1966 [2006]), advirtió como la forma de la

6 Texto extraído del video de Galuppo. Tema de cierre: “Quiero papá” interpretado por Vanexxa cuya letra exclama por un padre que no la abandone (haciendo un juego de espejos con el tema del video)

7 *Web surfing*, es el término usado en inglés para referirse a la navegación por internet. Una navegación azarosa, por momentos, en busca de información. Este término está usado en inglés en el libro de Bourriaud, *Postproducción* (2001 [2009])



experiencia subjetiva propia de la técnica del montaje, es a la cual se debe recurrir para que el cine no caiga en la alienación industrial y se pueda convertir en un arte. Galuppo, hace propia esta sentencia. Él deforma la imagen, devela su materialidad (tanto el rayado vertical como el color desteñido en un viejo celuloide, al igual que el drop y el error del video electrónico). Si bien, para hilar el video respeta cierta continuidad cronológica de los hechos, la narración se encuentra fragmentada, volviendo una y otra vez sobre sí misma. Elimina la representación que implica una identificación con los personajes, impide el reconocimiento de un rostro, o de un tiempo y espacio específico, para correr la atención del espectador hacia el sentido que él mismo produce en una nueva imagen interior, es decir, mental, donde hacen eco las luces y sombras de las imágenes que se aprecian desde una visión automática. Pareciera que el encadenamiento audiovisual es azaroso, arbitrario, o hasta lúdico. Como una escritura que se reescribe, se produce y reproduce, sobre el mismo dispositivo. Estos recursos que el autor utiliza en la obra, también los describe y examina en sus textos académicos donde estudia lo audiovisual desde distintas posturas teóricas<sup>8</sup>.

Para Galuppo, el video adquiere un carácter distintivo en su proceso creativo que le es muy propio: la relación directa con la tecnología, los bajos costos de producción y las posibilidades materiales del registro. Para el autor, las obras realizadas a partir de las potencialidades inscriptas en el video, tienen una huella fuerte de auto-referencialidad. "El artista/operador/videasta se relaciona con la máquina casi a modo de prótesis, de extensión de su cuerpo o su cerebro" (2012, p.156). Pero esta auto-referencialidad se inscribe en partida doble: desde la subjetividad del artista y desde la materialidad del dispositivo. Este gesto expresivo pone en tensión los recursos estilísticos con los procedimientos técnicos. Para Galuppo:

"El video se construye entonces como una imagen en proceso de conformación no resuelto, (...) pero que logra exhibirse apenas como una serie de trazos o huellas que en su devenir sugieren solamente la posibilidad de esa imagen" (GALUPPO, 2012, p.156)

Una imagen múltiple, que trabaja en distintas capas y planos que le posibilita el medio electrónico, y el programa de post-producción. La imagen, se disocia de su fuente primaria, y se recupera, a veces por casualidad, a veces por la misma búsqueda del artista, en un nuevo encadenamiento que hacen coincidir los procedimientos plásticos y rítmicos que se deslizan en la pantalla como reflejo de las imágenes interiores del artista.

Este procedimiento, iterativo de creación audiovisual, que conlleva la posibilidad de encontrar recursos innovadores, es propio del pensamiento proyectual implícito en toda la disciplina del diseño<sup>9</sup>, como lo es el diseño audiovisual. Flusser (1999 [2002]) expresa que el pensamiento proyectual, se emparenta con el evento, la indeterminación, el desorden. Este tipo de pensamiento

8 Véase Galuppo, 2007 y 2012.

9 Véase Iglesias, 2007.

posibilita dar cuenta de las estrategias a llevar a delante, donde hasta el azar tiene un rol importante. El pensamiento intersubjetivo que propone Flusser, propio del diseño, permite visiones integradoras, se puede tomar como parte del capital específico que aporta el campo disciplinar. Para Rafael Iglesias (2007), la imagen decisoria de un sistema intencional guía la acción orientada a ciertos fines. Es decir, tiene en ella la noción de proceso. Galuppo, está en este camino, ya que dentro del procedimiento proyectual que el artista aplica a su obra, está en la denuncia de los mecanismos de los medios y dispositivos institucionalizados, y pretende así echar luz a la necesidad de nuevas formas de representación.

Esta relación de la imagen no lineal ligada a la memoria y a los procesos mentales, se recupera en el montaje que realiza el artista en su obra donde combina una mirada interior subjetiva, pero orgánica e integrada a los trabajos que realiza. Aquí, los elementos técnicos del video dan lugar a la creatividad y la innovación en el uso del medio que persigue Galuppo. No hay una sola manera de realización de la obra y la misma adquiere su forma final en el proceso del trabajo. Aplicando las palabras de Machado (1983 [2000]), se puede decir que, en este videopoema, se replantean los idearios sociales y tecnológicos a partir de llevar sus usos cotidianos a lugares radicales, y así encuentra posibilidades inesperadas. Galuppo intersecta lo propio de las poéticas tecnológicas con los procedimientos del diseño audiovisual que le permite crear formas para pensarse a sí mismo, para intentar cruzar los límites y aportar nuevos significantes técnicos y culturales.

De hecho, para Rafael Ràfols Cabrisses y Antoni Colomer Campos (2003), el diseño audiovisual es un campo de experimentación y renovación del lenguaje. Es el movimiento, implícito en él, lo que le imprime el sentido de la metamorfosis, es decir del constante cambio, no sólo de lo que se ve y escucha en él, sino también de sus modos procesuales y productivos. El videopoema de Galuppo es un ejemplo de ello, pero hay otros realizadores cuya experimentación pone el acento en otras perspectivas que posibilitan las tecno-poéticas en relación al diseño audiovisual que también se pueden agrupar en el marco de esta línea de videopoemas.

Dentro de la obra de Alejandro Thornton<sup>10</sup> se encuentran varios videopoemas que se asemejan entre sí por el uso que hacen del texto tipográfico: sus formas, su plasticidad, su relación de figura/fondo. Thornton, es artista visual, y también investigador, esto se refleja en cada uno de los videos donde usa el texto como forma, pero también como personaje principal. El primero de ellos se titula *E morta* (2012). En él se manifiesta una fuerte impronta de los caligramas de Apollinaire y de la poesía concreta brasileña. Thornton toma la letra e en mayúscula, la ubica en el centro del cuadro y juega con ella haciéndola crecer hacia el frente del mismo. En una relación figura/fondo alterna los colores entre la letra y el espacio que la contiene, entre el blanco y el negro. Hasta

10 Alejandro Thornton nació en Buenos Aires en 1970. Es graduado de la Escuela Nacional de Bellas Artes Prídiliano Pueyrredón, actualmente es profesor de la UNA y se desempeña en el CONICET. Véase la web Thornton para visionar todos los videos que se describirán a continuación en el siguiente link: <http://alethornton.wix.com/athornton#!video/c1ewe> (consultado: 24 de septiembre, 2019)

que incorpora el color rojo, que comienza a ser un tercer elemento que marca un conflicto. El rojo irrumpe el diálogo entre los colores neutros y el movimiento creciente de la tipografía en la pantalla. Una vez que este nuevo color se apodera de la letra, la misma crece hasta salir de cuadro y desaparecer. Mientras, la banda sonora queda en silencio para dar lugar a las campanadas, y la voz del comunicado oficial que anunció el 26 de julio de 1952 la muerte de Eva Perón. Thornton, ahora pone a la letra e en posición horizontal y boca abajo, hasta hacerla desvanecer, para que se escuche un fragmento del coro de la canción *Don't cry for me Argentina*<sup>11</sup>.

Para Ràfols Cabrisses y Colomer Campos una letra es una forma que puede ser modificada y manipulada con una finalidad concreta. Thornton lo hace en función de crear una metáfora poética sobre la vida de Evita, no con una búsqueda comunicativa dirigida, sino que abre la posibilidad que el espectador lea desde su propia mirada. El artista comenta que "en general [usa] la tipografía Arial o Helvética para que le den una apariencia bien neutra, no tienen inclinación hacia ningún lado, y así explotar la visualidad de la forma"<sup>12</sup>. El artista resalta el valor visual de la forma tipográfica, aislándola, cambiando sus dimensiones, haciéndola salir de cuadro, para explotar dicha neutralidad y que cada espectador vaya tomando su propio significado de la obra, hasta que al final devela que el mensaje estaba previamente inscripto en el poema audiovisual: la vida y muerte de la figura de Eva está presente desde la lectura del título de la obra, *E morta*.<sup>13</sup>

Esto mismo realiza en *Tierra / Casa* (2012), donde el juego de la visualidad se basa en la combinación en distintas palabras de las letras que contienen el título hasta formar una poesía al final de la pieza. Pero dicha combinación, está basada en el movimiento como metamorfosis, primero las palabras se van superponiendo, luego se deslizan de derecha a izquierda hasta abarcar todo el cuadro, imposibilitando su lectura. El artista intercambia el blanco y el negro entre la figura y el fondo, para cerrar la pieza con un fragmento de un corto documental de 1945, *The American Scene*<sup>14</sup>, en el que se ve un niño entrando en una casa a la cual se le sobreimprime la palabra casa, enfatizando una relación redundante entre significado y significante de los signos lingüísticos. Una vez concluida la acción el autor sobreimprime la poesía completa y cierra la pieza. En esta obra se pone en acto la preocupación de Michel Chion (2013) acerca de los vínculos que se originan entre la palabra, la imagen corpórea de la misma y la lectura de cada espectador. Thornton, no sólo imprime el tiempo de lectura de cada frase, en la velocidad que le da para que las mismas corran sobre la pantalla; sino que también a partir de la imagen de la misma, crea una sonoridad específica. Aquí, la representación del objeto de la escritura, da cuenta de la *audio-lecto-visión* estudiada por

11 *No llores por mí Argentina* (Don't Cry for me Argentina, 1976) canción compuesta por Andrew Lloyd Webber y Tim Rice para la obra musical *Evita*.

12 Fragmento de la entrevista realizada a Thornton para esta investigación en el 2015.

13 Título que a su vez anticipa el final. El artista utiliza el idioma italiano para decir, *ha muerto*.

14 Película dirigida por Alexander Hammid y nominada a los premios Academy Awards en la categoría Mejor Cortometraje Documental.



Chion. Thornton explica como hace tiempo que viene trabajando “con la visualidad de la palabra, del texto, y más allá de ésta, de las letras”<sup>15</sup>. Le interesa la forma visual que se genera en el cuadro a partir de las combinaciones de las mismas, *independientemente del significado que tengan*.

En otro videopoema del autor denominado *O* (2014), se aprecia solamente la letra *o* en 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. El fondo muestra un horizonte de la llanura pampeana, cuya monotonía se alterna entre árboles y campos. Pero el autor, invierte las estrategias desplegadas en las otras obras, 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. De este modo, rechaza el verbocentrismo, que denuncia Chion (1990 [1993]) sobre la mayoría de las obras audiovisuales: aquí no hay ni siquiera palabra, sino que es la letra la que crea la imagen poética. En términos de 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.

Esta problemática es constante en la obra de Thornton. En otras obras, producidas dentro del mismo año, también apuesta a poner en escena recursos formales similares, aunque con algunas variantes. El plano secuencia, la tipografía como protagonista, el paisaje, son retomados por el artista en *Horizonte verbal* (2014) y en *Sonar* (2014). El primer videopoema -también carente de banda sonora como en *O*-, establece una relación conceptual entre el título y la imagen. El cuadro está compuesto por un paisaje desértico donde el horizonte muestra una prolongación montañosa baja. En el margen izquierdo está la letra *a*, y en el izquierdo a la misma altura la letra *z*, ambas en mayúsculas. La imagen corre en un *time-lapse*<sup>16</sup>, una elipsis temporal que representa un paso de tiempo vertiginoso donde las nubes corren en el cielo dando distintas tonalidades al paisaje, y permite distinguir cambios sobre eventos que le son imperceptibles al ojo humano. El artista juega con la supresión del tiempo, la supresión del alfabeto y, también, la supresión de la mirada sobre el mundo y lo que se percibe de él.

En *Sonar*, se muestra una imagen de una bandera argentina flameando al compás de un fuerte viento en el vasto paisaje de las Salinas Grandes en Jujuy, mientras que la banda sonora hace eco de esa violencia del clima. El signo tipográfico que utiliza el artista aquí es el paréntesis, el cual lo aplica encerrando el mástil. Pero

15 Fragmento de la entrevista realizada a Thornton en el 2015.

16 El *time-lapse* es una técnica, para registrar imágenes, usada en fotografía, en la industria cinematográfica y en el audiovisual en general para mostrar algún evento que tiende a completarse en un tiempo demasiado prolongado, y cuyos cambios no son perceptibles al ojo humano. Esta técnica logra un efecto visual donde se realiza una elipsis temporal y lo que se ha registrado se muestra a una velocidad más rápida que la real. Es usado para la salida o puesta de sol, el movimiento de las nubes, nacimiento de una planta, la apertura de una flor, etc.

los paréntesis aparecen, desaparecen y se desplazan, en función a la sonoridad del video. Cuando están presentes en la pantalla, se escuchan fragmentos de la Sonata para clave y Violín N°1, de Bèla Bártok. La música, y los paréntesis, acogen y cuidan a la bandera de las clemencias del tiempo. Thornton, haciendo eco de las teorías de Chion, expresa que para él la sonoridad se construye a partir de la forma tipográfica, y afirma que “de alguna manera las distintas tipografías le dan ciertas características a las palabras, cierta intencionalidad, que juega entre su diseño, su imagen y su sonido. Hay una relación directa pues la imagen modifica lo sonoro y viceversa”<sup>17</sup>. El artista hace una representación conceptual del tiempo y del espacio, de las palabras y de la geografía; pero también de la construcción que se hace a partir del plano significativo en función de la coyuntura social. De allí que, Thornton, trabaje buscando distintos procesos creativos que le ayuden a realizar un sistema integrado, tanto de la obra en sí misma, como del conjunto de cada pieza en un todo. Texto, imagen y sonido se complementan a lo largo de diferentes videopoemas del autor.

Este trabajo, propio del pensamiento proyectual, lo aplica para crear un espacio de crítica y reflexión a partir de los conceptos que se representan desde las experiencias sensibles del artista/diseñador. Thornton compone las imágenes con herramientas que vienen tanto de la disciplina del diseño gráfico como del diseño audiovisual, y les aplica su propio método, que nunca sigue acciones prefijadas, sino que está abierta a las asociaciones implícitas en un hacer iterativo, donde incluso pueden surgir hallazgos a partir del azar. Al igual que lo hace Galuppo, Thornton trabaja primero desde el acopio del material, “como quien junta figuritas”<sup>18</sup>, junta, archiva y colecciona distintas imágenes, sonidos, elementos, y en un segundo momento, según el propio interés por un tema, o por alguna circunstancia, utiliza algo que ya había seleccionado previamente. Se evidencia una búsqueda reflexiva que ambos realizadores ponen en práctica sobre el mundo donde habitan y sobre las herramientas y dispositivos que les permiten representarlo. Para Galuppo, este trabajo mediante la experimentación de los materiales para crear obras por fuera de los circuitos comerciales, brinda mucha libertad. Así, afirma que “el autor se enuncia a sí mismo operando en relación directa con el dispositivo, en la soledad del creador, más cercano al poeta o al pintor que al cineasta” (Galuppo, 2012, p. 156). Ambos, crean sus videos a partir de estar atentos y conscientes a sus propios estados interiores, y como los mismos se acomodan al sistema del mundo<sup>19</sup>. Este proceso los lleva a encontrar un sistema integrado donde la obra cruza la propia expresión, el medio y el lenguaje.

Sin embargo, es con la experiencia del espectador, a partir de la traducción que haga de la propuesta que se devela en la pantalla, donde se consolida la obra. De hecho, para Galuppo, la manipulación y el desfasaje propios de la materialidad electrónica del video “exige del espectador el trabajo esencial [para] completar

17 Fragmento de la entrevista realizada a Thornton en el 2015.

18 Ibid.

19 Este concepto lo expresa más en profundidad Alejandro Thornton en su entrevista que Gustavo Galuppo.



el proceso de construcción de la obra” (2012, p.165). En términos de Jacques Rancière, es el arte de la *traducción* como trabajo poético, el que el espectador aplica para conectar lo que percibe de la obra con todas sus experiencias anteriores, tanto en otras obras como en su vida en general. Es por medio de la traducción que el espectador “compone su propio poema con los elementos del poema que tiene adelante” (2008 [2010, p. 20]). El sentido se construye a partir de los desvíos y las asociaciones, de los cruces entre la obra y la propia memoria personal. Las obras de Galuppo y de Thornton apelan a este tipo de prácticas y lecturas por parte de sus espectadores/receptores/audiencia.

En otro registro de este tipo de obras, donde se apela al distanciamiento reflexivo sobre el dispositivo y sobre el mensaje construido en los videopoemas, está el trabajo de Lara Arellano<sup>20</sup>. 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 no son realizados a pedido de un cliente, sino que son parte de su propia obra artística. Ella trabaja, no en la soledad que describen Galuppo y Thornton, sino que elabora el proyecto en colaboración con un equipo de producción, donde cada uno lleva adelante una labor específica, y, de esta forma, replica los métodos de la industria. 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 mayor potencialidad en cada una de las áreas audiovisuales. Su video *Viajera de corazón de pájaro rojo* (2012)<sup>21</sup>, si bien adquiere su forma final en el ámbito de la post-producción, el mismo está llevado adelante a partir de prácticas inversas a los casos anteriores. Ya desde los títulos de la obra, se menciona el nombre de la casa productora, elemento que no existe en los videos de creación personal de los otros autores. Aquí, se destaca la figura de Arellano como guionista y directora, y se menciona al resto del equipo técnico que participó desde la preproducción hasta el corte final de la obra<sup>22</sup>. Si en los otros videos, los autores tomaban imágenes de archivos personales o de la circulación de los medios, aquí, las mismas se producen a partir de un guion y del rodaje con un elenco previamente seleccionado a partir de un casting.

*Viajera...* trabaja desde lo particular a lo general. No representa ideas claras o cerradas, sino que sugiere y muestra de a poco su contenido, como sucede en todo poema, hasta completar la evocación de su significado al finalizar la obra. Comienza con un paneo sobre el cuerpo de una joven tirada en la hierba, se escucha el sonido constante de la naturaleza. De a poco, en una velocidad

20 Lara Arellano nació en Buenos Aires en 1977. Se graduó de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido. Como directora audiovisual se desempeña en el ámbito de la publicidad. Ha realizado varios video-clips para bandas de música. Actualmente también es docente en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires. Ha recibido varios premios nacionales e internacionales. Véase la página de *Vimeo* de Arellano en el siguiente link: <https://vimeo.com/laraarellano> (consultado: 24 de septiembre, 2019).

21 Véase el video en el siguiente link: <https://vimeo.com/69026903> (consultado: 24 de septiembre, 2019).

22 La obra de Arellano divide los roles de trabajo en cada especialización de la industria. Para su realización ella contó con un equipo completo de profesionales: productor, jefa de producción asistentes, asistente de dirección, director de fotografía, camarógrafo, operador de video, gaffer, eléctrico, montajista, editor de sonido, compositores musicales.

muy lenta, casi imperceptible, la cámara se desliza desde los pies hasta encontrar la cabeza de la joven, quien lleva una máscara con forma de una coneja blanca. Una *voz en off* femenina, cuyo tono remite al de una adolescente, dulce, ingenua y llena de entusiasmo, comienza a hablar, frase a frase, con silencios entre ellas: “voy a confesar... me asusto... estoy medio manchada y me arrepiento”<sup>23</sup>. Cada verso devela fragmentos de lo que la autora quiere decir. La voz continúa: “creo que quería arruinarme... creo que quería romperme”<sup>24</sup>. Arellano maneja con sutileza la representación sobre una relación amorosa, y las dicotomías que surgen dentro de ella cuando hay algún tipo de violencia en el lazo que se construye.

Resalta el manejo y la representación del tiempo que hace la diseñadora. Este video representa la escena en un tiempo inverso al real, desde el final hacia el principio, retrocediendo la acción en cada uno de los planos. Asimismo, la diseñadora estira la duración de cada acción<sup>25</sup>. Se trabaja un tiempo sostenido, fuera del tiempo real, lento, dilata cada una de los movimientos, y le genera al espectador un esfuerzo para mantener la mirada durante los diez minutos del corto. A diferencia de lo que se encuentra en los otros videopoemas, que refuerzan aquella noción que describe Wall Romana (2005) sobre el despliegue que inicia Mallarmé en su obra, haciendo eco de los tiempos industriales de su época, y, que es retomado como un girar constante en las obras de vanguardia, aquí, por el contrario, se recupera el instante, el gesto, lo estático. Como si fuera una fotografía, o como el mecanismo mental que remite a una imagen cuando se presenta a modo de recuerdo. La *voz en off*, subraya esta tesis sobre la subjetividad de la dimensión temporal: “quisiera que esto se parase... quieta como en una foto... que pase, pero que pase bien lento”<sup>26</sup>.

La imagen está lograda mediante las posibilidades tecnológicas del dispositivo, el cual registra más cuadros por segundos de los necesarios. Luego al reproducirlos, hay más imágenes para cada uno de los movimientos, lográndose así el efecto de la cámara lenta o ralenti. Arellano, construye un extrañamiento de la banda visual. Esto lo enfatiza al sobreexponerla levemente, generando 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 intervalo para representar una historia de amor frustrada, e hiriente. Un corazón roto es puesto en escena mediante una metáfora, que se representa en la acción de un chico tirándole una bombita de agua de color rojo a la protagonista. Pero al narrar el episodio de atrás para adelante, la bombita no estalla, sino que se reconstruye a partir de las miles de gotas de agua que estaban viajando suspendidas por el aire. En ese momento, y durante la trayectoria que hace la bombita del cuerpo de la chica a la mano de su novio, es el único fragmento que es acompañado por una

23 Fragmento de la narración del video de Arellano.

24 *Ibid.*

25 Este video está realizado con una cámara Phantom Digital, la cual permite el registro a 2000 cuadros por segundo, esta cantidad de fotogramas es lo que hace que la imagen luego se deslice en un movimiento de cámara-lenta, de ralenti.

26 Fragmento de la narración del video de Arellano.



composición musical, para dar cuenta del período de la relación. Hasta develar, la figura del chico quien lleva una máscara de *Darth Vader*<sup>27</sup>, y el torso desnudo. La elección del vestuario da cuenta del mensaje de la autora, el cual se enfatiza en las palabras de la voz *en off*: “sos oscuro, ya se, medio siniestro (...) de tantas formas te vi en pastilleros”<sup>28</sup>. Aquí, se encuentra un buen ejemplo de lo que establece Konyves para el juego en contrapunto del texto con el uso de la banda visual y sonora. La videopoesía produce un equilibrio entre su apariencia y su significado.

No se puede dejar de mencionar que el uso de la máscara de este personaje popular, corre al videopoema de la solemnidad del género como heredero de las vanguardias artísticas, como sucede en los casos anteriores, y lo lleva al terreno de la cultura popular. Los Estudios Culturales demuestran cómo se vinculan las expresiones simbólicas con las prácticas y elementos de la vida cotidiana. Arellano, juega con la metáfora de la saga de *Star Wars*, al hablar de una imagen en pastilleros, remite al marketing, no solo para venta de productos, como en el film de Hollywood, sino para la venta de valores de vida, roles sociales e ideologías. La industria cultural construye también la noción de amor, y los modos de comportamiento socialmente aceptables. Aquí, hay una crítica directa, una denuncia.

A su vez, el uso de las máscaras, remite a significaciones muy arraigadas en la humanidad. Desde la antigüedad se la vincula con los rituales mágicos, el ser otro, el poder actuar en libertad propio de los períodos de carnaval. Esa libertad de acción que brinda el anonimato de la máscara, puede ser análoga al voyerismo del espectador, quien, dentro de la tradición cinematográfica se escuda detrás de la pantalla en la oscuridad de la sala, y desde allí espía, y juzga a los personajes. Pero Arellano, interpela al espectador, ya que en el final del corto la joven se quita la máscara de coneja y mira directo al objetivo de la cámara, es decir a los ojos del espectador. El texto del poema continúa: “tengo ahora un impulso feroz, primitivo, quiero mirar... miro y muero... nos mato... morimos sinceros, sonrientes y equivocados”<sup>29</sup>. Esta mirada, es la que abre a la reflexión sobre aquella escena y le demanda al espectador que adopte una postura acerca de los hechos vistos. Pero también asume una crítica sobre esa construcción de verdad a través de los dispositivos (una verdad sincera pero equivocada). La mirada por fuera de él, está ligada a la muerte.

Está en la figura de quien diseña el videopoema, como lo hace Arellano, la tarea de combinar los elementos, de fusionarlos, para generar procesos de pensamiento que abran a significaciones. Esta obra se corresponde con lo que establece Konyves (2011) sobre la videopoesía, ya que en la misma se da una simultaneidad de la experiencia que se expresa en el significado de las palabras el cual se amalgama con la representación audiovisual. Esta última, no ilustra el poema, sino que lo complementa desde la puesta en

27 Darth Vader es el principal antagonista de la saga Star Wars. Se ha popularizado en la industria cinematográfica a partir de 1977, y representa el lado oscuro de la fuerza de los Jedis en los films.

28 Fragmento de la narración del video de Arellano.

29 *Ibíd.*



escena que funciona como metáfora del mismo. Aquí hay un uso poético de las posibilidades tecnológicas. Arellano, da cuenta del concepto de *teckné*. La diseñadora pone en tensión la innovación técnica con los recursos estilísticos, desde la práctica proyectual, en un proceso que se completa con la inclusión, que se hace al final, del espectador para que cierre, o vuelva a abrir, el significado sobre la pieza. Arellano, crea un tiempo y un espacio que requieren del distanciamiento crítico, ya que la obra excluye la posibilidad de ser consumida a partir de la mera fascinación del entretenimiento. Así, el diseñador audiovisual, en tanto integrante, y partícipe de una cultura íntimamente vinculada a los medios de comunicación, debe transformarse, en primera instancia en un espectador capaz de traducir su mundo contemporáneo para generar nuevas narraciones del mismo, y luego abrir las posibilidades de significación de quienes se encuentren mirando su obra.

Las obras aquí analizadas, se unen a una larga lista de videopoemas, que trabajan en pos de crear nuevas visualidades poéticas posibilitadas a partir de aplicar procesos proyectuales con la finalidad de subvertir cierta tradición de los modelos y de los usos ya afianzados en el dispositivo audiovisual. En la pieza de Galuppo la preocupación está puesta sobre el dispositivo y la construcción de los mensajes, en los videopoemas de Thornton hay un vínculo con la representación del paisaje social, mientras que en la obra de Arellano el medio se utiliza para expresar un estado anímico, subjetivo e interno de la artista. Se le suma a esta línea de trabajo piezas como *Cosmos en formación* (2006) de Ileana Andrea Gómez Gavinoser<sup>30</sup>, *Cornisa* (2009) de Federico Randazzo, *Este mundo - aquí* (2011) de Daniela Mutis, *We trust en nosotros* (2012) de Natalia Rizzo, entre otros videopoemas que afianzan las características de esta tipología.

Las obras que se destacan en este escrito persiguen la tarea de ampliar las sensibilidades implícitas en la videopoesía a partir de creaciones personales que experimentan con los materiales visuales, sonoros y textuales del género. La característica común es la creación de obras que asumen la tecnología como elemento poético, para hacerse cargo de ella, evidenciar las estructuras ya naturalizadas y vislumbrar posibilidades y alternativas futuras.

Para Flusser (2015), el carácter audiovisual de las tecno- imágenes, no está dado por una adición de cada uno de sus materiales, sino por una mutua superación de los mismos. Esto también ocurre en la videopoesía, donde hay un vínculo que impulsa y expande a la poesía y al video. Cada uno de ellos, al converger y articularse en un videopoema, transforman y potencian sus posibilidades. Los realizadores al crear estas obras entablan diálogos y negociaciones entre el mundo de las artes y las posibilidades técnicas de su mundo contemporáneo para poner en acto su palabra y materializar aquellas percepciones que desbordan su cotidianeidad y así crear una mirada distinta sobre

30 Gómez Gavinoser tiene una amplia videografía, dentro de la cual predominan las obras de videopoesía. Su producción audiovisual, ha sido exhibida en diversos festivales nacionales como internacionales. De todos modos, se rescata que el curador Tom Konyves ha seleccionado este video, *Cosmos en formación* (2006) para que integre un grupo de cinco producciones que él presentó como representativas del género y que exhibió en una sección especial del V Festival Internacional de Videopoesía VideoBardo en el 2014.

ella. En consecuencia, se puede decir que, la videopoesía, ayuda a develar algo propio y característico de su tiempo presente para el entendimiento del mismo. Entonces, ¿cuál es su devenir? El trabajo con los materiales que habilita el pensamiento proyectual propio de la disciplina del diseño, abre caminos para la creación de obras *video-poéticas* que asumen una tarea comprometida en la construcción de mensajes. Estos videopoemas aportan desde su materialidad tecnológica, nuevas maneras de codificación y producción de sentido. La experimentación que el realizador haga sobre el video y la poesía, será clave para evitar caer en lugares comunes, y potenciar nuevas visualidades y percepciones del mundo.

## Referencias

- ADORNO, Theodor W. Transparencias cinematográficas. **Archivos de la Filmoteca. Revista de estudios sobre la imagen**. España: Institut Valencià de Cinematografia Ricardo Muñoz Suay, nº 52, págs. 130-138, febrero, 2006 [1966].
- BAUDRY, Jean-Louis. Ideological effects of the Basic Cinematographic Apparatus. En BRAUDY, L. y COHEN, M. (eds.). **Film Theory and Criticism**. 5th Edition, Oxford: Oxford University Press, [1970] 1999.
- BELLOUR, Raymond. **Entre imágenes**. Buenos Aires: Colihue, [2002] 2009.
- BOURRIAUD, Nicolás. **Postproducción**. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, [2001] 2009.
- \_\_\_\_\_. **La exforma**. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2015.
- DE CERTEAU, Michel. **L'invention du quotidien, tome 1: Arts de faire**. Paris: Union générale d'éditions, 1980.
- CHION, Michel. **La Audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido**. Barcelona: Paidós, [1990] 1993.
- \_\_\_\_\_. 2013. Chion en la FADU. Charla-Concierto organizado por la cátedra Fischbein de la Carrera de Diseño de Imagen y Sonido. Trad. al español Ariadna García Rivello, Aula Magna de la FADU/UBA, 03/06/2013.
- DE MELO e CASTRO, Ernesto Manuel. Videopoetry. En Eduardo KAC (ed.). **Media Poetry: an international anthology**. Bristol: Intellect, 2007.
- DUBOIS, Philippe. **Video, Cine, Godard**. Buenos Aires: Libros del Rojas, 2001.
- FLUSSER, Vilém. **Una filosofía de la fotografía**. Madrid: Síntesis, [1983] 2001.
- \_\_\_\_\_. **Filosofía del diseño. La forma de las cosas**. Madrid: Editorial Síntesis, [1999] 2002.
- \_\_\_\_\_. **El universo de las imágenes técnicas. Elogio de la superficialidad**. Buenos Aires: Caja Negra Editora, [2012] 2015.
- GALUPPO, Gustavo. Genealogía y contexto (a modo de introducción). El estado de las cosas. En GALUPPO, G. (coord.). **Videoperfiles 01: apuntes sobre cuatro videastas argentinos**. Rosario: Ciudad Gótica, 2007.
- \_\_\_\_\_. Dispositivo cinematográfico y narración. Apuntes sobre una divergencia y Video, el cine por otros medios. En LA FERLA, J. y REYNAL, S. (eds.). **Territorios Audiovisuales**. Buenos Aires: Librería, 2012.
- GLEDHILL, Christine. Rethinking genre. En GLEDHILL, Ch. & WILLIAMS, L. (Eds.). **Reinventing Film Studies**. London: Arnold, 2000.
- IGLESIA, Rafael. Diseño y acción proyectual. En FRIGERIO, M. C., PESCIO, S. y PIATELLI, L. (comps.). **Acerca de la enseñanza del diseño: reflexiones sobre una experiencia metodológica en la FADU**. Buenos Aires: Nobuko, 2007.
- KONYVES, Tom. **Videopoetry: A Manifesto**. Issuu, 2011. Disponible en: [http://issuu.com/tomkonyves/docs/manifesto\\_pdf](http://issuu.com/tomkonyves/docs/manifesto_pdf)
- KOZAK, Claudia. **Tecnopoéticas argentinas: archivo blando de arte y tecnología**. Buenos Aires: Caja Negra, 2012.
- \_\_\_\_\_. **Poéticas/políticas tecnológicas en Argentina 1910-2010**. Buenos Aires: Fundación La Hendija, 2014.
- MACHADO, Arlindo. Máquina e imaginario. El desafío de las poéticas tecnológicas en MACHADO, A. (ed.). **El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas**. Buenos Aires: Libros del Rojas, [1993] 2000.
- MEIGH-ANDREWS, Chris. **A History of Video Art**. 2nd Edition, London:

- Bloomsbury, 2014.
- RÀFOLS CABRISSES, Rafael y COLOMER CAMPOS, Antoni. **Diseño audiovisual**. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2003.
- RANCIÈRE, Jacques. **El espectador emancipado**. Buenos Aires: Manantial, [2008] 2010.
- WALL-ROMANA, Christophe M. Mallarmé's Cinemoetics: The Poem Uncoiled by the Cinématographe, 1893-1898. **PMLA**. New York: The Modern Language Association of America, n° 120, pp. 128-147, 2005.