

Anabella Speziale > **Las prácticas videopoéticas como formas de experimentación y quiebre del paradigma monocanal en el campo del Diseño de Imagen y Sonido**

Resumen

Con motivo del treinta aniversario de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido de la Universidad de Buenos Aires, este trabajo se pregunta por las formas de creación que se dieron en sus talleres en relación a la experimentación con sus materiales y con sus poéticas. Para ello, se hace un recorrido sobre el género de la videopoesía en el marco de las prácticas del diseño audiovisual, pero teniendo en cuenta sus orígenes dentro de las vanguardias cinematográficas, y cómo en la actualidad expandió sus posibilidades experimentando con las tecnologías contemporáneas.

Palabras Clave: Diseño. Audiovisual. Videopoesía. Experimentación. Poéticas Tecnológicas

> Dra. Anabella Speziale: Actualmente cursa el Programa de Estudios Postdoctorales en la Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF) bajo la dirección de la Dra. Mariela Yeregui. 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. Afiliación Institucional: Universidad de Buenos Aires (UBA) y Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF)
anabellasppeziale@gmail.com

COMO CITAR:
 SPEZIALE, A. (2020). LAS PRÁCTICAS VIDEOPOÉTICAS COMO FORMAS DE EXPERIMENTACIÓN Y QUIEBRE DEL PARADIGMA MONOCANAL EN EL CAMPO DEL DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO. REVISTA VAZANTES, 4(2), 46-58.
[HTTPS://DOI.ORG/10.36517/vazppgartesufc2020.2.60880](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.2.60880)

Anabella Speziale **Videopoetic practices as forms of experimentation and breaking off the single-channel paradigm in the field of Image and Sound Design**

Abstract

Due to the 30th anniversary of the Image and Sound Design career at the University of Buenos Aires, this text talks about the forms of creation that took place in its workshops. It makes a description of works that prefer the experimentation with video technology and poetic texts. Therefore, within the framework of audiovisual design practices, it puts its attention on pieces of videopoetry genre, taking into account its origins as cinematographic avant-garde, and how nowadays expanded its possibilities by experimenting with contemporary technologies.

Keywords: Design. Audiovisual. Videopoetry. Experimentation. Techno-Poetics

Anabella Speziale **Práticas videopoéticas como formas de experimentação e quebra do paradigma monocanal na área da Imagem e Sound Design**

Resumo

Por ocasião do 30º aniversário da carreira de Design de Imagem e Som na Universidade de Buenos Aires, este trabalho questiona as formas de criação que aconteceram em suas oficinas em relação à experimentação com seus materiais e com sua poética. Para tal, faz-se uma viagem ao gênero da videopoesia no quadro das práticas de design audiovisual, mas tendo em conta as suas origens na vanguarda cinematográfica e como actualmente expande as suas possibilidades experimentando as tecnologias contemporâneas.

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

*Todo el arte es
poesía.*
Gianni Toti

Diseño de Imagen y Sonido (DIS), es una carrera de la Universidad de Buenos Aires (UBA) creada en 1989, que hace poco cumplió sus primeras tres décadas y que, en este período, ha demostrado solidez para constituir teorías, conceptos y materiales propios que enriquecen su campo de conocimiento vinculado con las disciplinas proyectuales. Un campo que si bien ha tenido su piedra fundacional dentro de los ámbitos de los estudios cinematográficos, a lo largo de los años fue ampliando sus incumbencias y áreas de pertenencia afianzándose en las más diversas ramas del audiovisual.

En efecto, los aniversarios son tiempos propicios para hacer balances, examinar los desafíos afrontados y celebrar los frutos que se cosecharon a lo largo de los muchos caminos transitados por la comunidad de esta carrera que se dicta en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) de la UBA. Uno de dichos recorridos es el de la investigación y producción de textos académicos para el campo disciplinar. De ahí que este artículo tiene como objetivo continuar difundiendo algunos de los lineamientos y hallazgos de la tesis doctoral *Poéticas tecnológicas y diseño audiovisual. Una lectura sobre el videopoema*, que se defendió en la FADU, UBA; y que hoy se continúa en el proyecto de investigación *Diseño, vínculos y expansiones de las tecnopoéticas audiovisuales en argentina* radicado en la Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF)¹.

Este texto pone su interés en piezas de diseño audiovisual que toman a la poesía como eje y las considera como manifestaciones simbólicas que se encuentran en el cruce del quehacer audiovisual -o sea, la materialización de dichas prácticas en una forma específica- y las expresiones poéticas específicas de lo audiovisual que asumen, reflexionan y se preguntan por el mundo técnico donde están insertas.

¹ La tesis Doctoral de Speziale, *Poéticas tecnológicas y diseño audiovisual. Una lectura sobre el videopoema* (2017), fue dirigida por la Dra. María del Valle Ledesma y obtuvo beca UBACyT. El proyecto de investigación y formación posdoctoral radicado en la UNTREF, *Diseño, vínculos y expansiones de las tecnopoéticas audiovisuales en argentina* (SPEZIALE 2018-2020) es dirigido por Dr. Mariela Yeregui. Este artículo referencia parte de estos proyectos de investigación, y amplía sus análisis con ejemplos realizados dentro de la Carrera de Diseño de Imagen y Sonido (véase también SPEZIALE, 2019).

El Diseño Audiovisual es una disciplina proyectual que se vale de imágenes y de sonidos que se despliegan tanto en el espacio como en el tiempo, tanto para cumplir algún tipo de función comunicacional, como para satisfacer necesidades artísticas (CAMPOS; CABRISSES, 2003). En la actualidad, la experiencia de abordaje de este campo disciplinar se encuentra en constante redefinición, por la rápida renovación de los medios de producción y los distintos tratamientos estilísticos que ellos permiten (SPEZIALE, 2010). La circulación cada vez mayor de producciones audiovisuales que se plasman en todo tipo de pantallas, tanto en espacios públicos como privados, abre preguntas en torno a sus modos de representación, a sus contextos de uso y a sus prácticas de apropiación y resignificación. Problematicar las formas de hacer heredadas -discutir sus implicancias- lleva a obtener como resultado metodologías y herramientas para un diseño que tiende a la innovación. El Diseño Audiovisual muchas veces actúa en el margen, entre la reproducción de viejos formatos y nuevas prácticas que ponen en evidencia su propio hacer (ibíd.).

Estas puestas en relación entre los distintos modos de expresión dentro de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido en sus orígenes y en la actualidad pueden ser observadas a partir del uso de la poesía en distintas piezas de diseño realizadas por estudiantes de la misma. Es por ello, que aquí se trabajará a partir de dos formas de creación audiovisual. Por un lado, se hará hincapié en la videopoesía, como un formato monocal canal propicio para representar un poema, utilizado desde los orígenes de la creación de la carrera; para luego relacionarlo con proyectos contemporáneos donde la poesía vincula lo audiovisual con la interactividad y las posibilidades de las plataformas y aplicaciones digitales.

En la actualidad, los videopoemas son

piezas realizadas no solo por poetas sino también por artistas visuales e incluso por diseñadores audiovisuales, pueden ser vistos como una dimensión particular donde se entrelazan la tecnología audiovisual, la expresión simbólica y la disciplina proyectual. En ellos, confluyen la poesía y las dimensiones audiovisuales a partir de la construcción de formas que evocan una emoción y, al hacerlo, tensionan las prácticas comunes del pensamiento proyectual. (...) La videopoesía anuda el arte con la tecnología específica que permite su materialización, y, en esta acción, imprime una subjetividad propia en sus modos de representación del mundo, al mismo tiempo que experimenta y busca visualidades alternativas a las ya institucionalizadas por la industria (SPEZIALE, 2019, p. 57-58).

En efecto, los videopoemas son parte de las llamadas tecnopoéticas (KOZAK, 2012) y requieren de los procedimientos aplicados por el diseño audiovisual para su creación.

Sin embargo, el género de la videopoesía en sus comienzos, a finales de los años sesenta, fue rechazado en los ámbitos especializados. Considerado como un desprendimiento menor del video-arte, cuyo soporte electrónico tampoco le permitía entrar en los circuitos ya consolidados del cine experimental. Este tipo de

oposiciones, tan comunes dentro de los segmentos consolidados del campo artístico a lo largo de su historia, también incentivaron a que surgieran formas de resistencia a ellas. En ese contexto, fueron muchos los artistas que desoyeron estas críticas y se lanzaron al campo de la experimentación en los tiempos originarios del arte electrónico, más precisamente a partir del uso poético que permitía la materialidad del video. Esa condición hiperreal e inmediata en la forma de su operación propició el vínculo para entramar las potencialidades del audiovisual con las del texto poético. Y como siempre ocurre en la irrupción de nuevas tecnologías expresivas, rápidamente este encuentro produjo una identidad propia. Surgió entonces, desde ese momento inaugural, esa lógica que aún persiste en el campo de las producciones *videopoéticas*.

En la década del noventa, con la irrupción del universo digital, y específicamente con la primera masificación de Internet y luego de los entornos colaborativos de trabajo y producción; las expresiones audiovisuales que toman a la poesía como objeto de su representación se volvieron aún más reconocidas en el campo del arte. La estructura dialéctica creador/tecnología que en los tiempos pre-digitales construía su devenir en las piezas *videopoéticas* monocal rompió su estructura generando un sistema más complejo que incluye a otros, pudiendo 'ser otros', incluso la inminente introducción de la máquina automática movida por la inteligencia artificial. Red, inmersión, colaboración, generatividad, aleatoriedad comienzan a ser atributos frecuentes para estos nuevos tiempos. La *videopoética* toma su prefijo video ya no solo para referirse al clásico monocal sino también para entrar en los campos del videojuego, la video-interacción, la video-inmersión, entre otros.

La hibridación entre la programación, la audiovisualidad y la poesía comienza a generar también un espacio de producción en el campo del NetArt. Dos claros ejemplos de este proceso son las obras pioneras *My boyfriend came back from the war* (1996) de la artista rusa Olya Lialina y *Epithelia* (1999) de la argentina Mariela Yeregui. Ambas piezas introducen la práctica de la navegabilidad en un entorno en donde quien interactúa con ellas producirá cada vez una versión distinta de la obra.

Dentro de esta constelación de relaciones entre la digitalización, el video y la poesía, también los videopoemas alcanzaron una nueva popularidad, aunque en este caso la web se presentó como un espacio clave para su difusión e intercambio. En efecto, dentro de las redes sociales el género de la videopoesía circula cada vez con mayor frecuencia y ha consolidado su forma de creación. Esto produjo, no solo un aumento en la cantidad de producciones dentro del género, sino que se incrementó el interés por el mismo y se lo comenzó a incluir como parte de otras piezas de diseño audiovisual (SPEZIALE, 2017). A su vez, se introdujo en distintos círculos tanto intelectuales como académicos, siendo hoy parte de la currícula de algunas carreras universitarias. Sin embargo, aún no hay un corpus teórico considerable que atienda a la videopoesía en profundidad. La mayor parte de la literatura especializada son artículos informales que circulan de manera aislada dentro de ámbitos más relacionados a las letras y a las

humanidades que al hacer y al diseño audiovisual.

La tendencia, cada vez mayor, a producir imágenes mixtas, por un lado, y el uso de signos lingüísticos basados en textos poéticos dentro de las piezas audiovisuales, por el otro, son el puntapié inicial para la necesidad de una caracterización del género de la videopoesía. Estas obras forman parte de un conjunto de piezas artísticas que persiguen la creación de un lenguaje distintivo. Sin embargo, ante la diversidad de manifestaciones tecnológicas que toman a la poesía para trascender la página escrita y crear sintaxis no convencionales, hoy es frecuente escuchar a curadores de los festivales del género preguntarse por las dificultades a la hora de establecer la especificidad y los límites tanto de la videopoesía como de la poesía digital en su conjunto (KONYVES, 2011; AGUILAR, 2012; KOZAK, 2012).

En el caso de los videopoemas, estos tienen inscripto en ellos la fuerza de la expresión de la palabra, de la imagen y del sonido, y habitan en numerosas manifestaciones simbólicas nutriéndose de los espacios de intersección e intercambio que les permiten transitar en la bisagra del límite entre la producción industrial del medio y las expresiones periféricas de las artes audiovisuales. No obstante, no es el mero registro de la declamación de un poema, ni tampoco es una pieza que solo ilustra con imágenes y sonidos decorativos los versos de una poesía. Estas concepciones caen en una ingenuidad que no puede dar cuenta de la profundidad del complejo entramado de relaciones que presenta el género. No es una adición de las características del audiovisual y el hacer poético, sino una mutación de los mismos a partir de conjugarse y amalgamarse en un videopoema.

Tom Konyves, un pionero de la videopoesía, delineó las bases para una definición del género. En su texto *Videopoetry: A manifesto* la caracteriza como una obra donde se yuxtaponen imágenes, sonidos y textos para generar una experiencia poética en quien la observa (KONYVES, 2011, p. 4). Konyves describe detalladamente cada uno de sus elementos constitutivos. Sin embargo, no hace una diferenciación sobre la materialidad de su soporte, ya que para el autor es una obra que solo puede ser concebida como video monocal, sea este analógico o digital, pero descartando todo tipo de interactividad de manera directa sobre la pieza.

Esta caracterización, a modo de programa de doctrinas, ha sido discutida por George Aguilar (2012), quien propone una visión más amplia del género: *la videopoesía es un formato que mezcla medios productivos, donde poema, imagen y sonido interactúan simbióticamente*. Así, un videopoema fusiona poesía e imagen, del mismo modo que una canción contiene la melodía y la letra en sí misma. Si la definición de Konyves se apoyaba específicamente en el soporte productivo, la de Aguilar la amplía a sus elementos constitutivos. Este autor expande el concepto al proponer el término de *cin(e)poesía* como forma artística que combina todos los recursos formales por medio de la tecnología existente en cada contexto histórico de manera innovadora, para crear una obra única. En este caso, tanto la interactividad, como todas las posibilidades que aporta la tecnología digital,

están incluidas dentro de las características del género. De todos modos, ambas definiciones quedan atrapadas en el objeto en sí, sin cuestionar el proceso productivo en su conjunto.

Es de destacar la visión de Clemente Padín (2008), quien expresa que *los videopoemas sitúan a la verbalidad bajo el interés de la dimensión audiovisual del lenguaje*. El videopoema resignifica el vínculo que existe entre arte y tecnología en el paisaje de la cultura letrada por medio de la realización audiovisual. De todos modos, advierte que este género audiovisual no implica una transposición de una poesía en particular, sino que constituye una nueva edición de la misma en una pieza distintiva. Padín augura que el video aporta recursos casi ilimitados al quehacer poético permitiéndole crear ámbitos imposibles de ser imaginados por otros medios o soportes. Hay que considerar la materialidad del video como aquella que impacta en lo específico de la escritura de estas obras y en su posterior lectura. El lector adquiere una experiencia poética a partir de la totalidad de los elementos que se generan en ella, donde las palabras allí representadas son un engranaje de un sistema mayor que se anuda a ciertas tradiciones literarias, artísticas y culturales.

En efecto, el uso de la palabra en el género de la videopoesía se nutre de grandes hitos artísticos que han marcado tanto a la poesía como al audiovisual. Ya en 1865, Lewis Carroll había quebrado la linealidad de la prosa en *Alicia en el país de las maravillas*. Conocida como *la cola del ratón*, el autor hace una relación entre forma y contenido al interrumpir su prosa lineal y dibujar con forma zigzagueante lo expresado por el roedor de la ficción. De todos modos, fue Stephane Mallarmé quien rompió con la linealidad del libro y experimentó con la disposición de las palabras en combinaciones espaciales creando un poema como una galaxia de signos en su obra *Un golpe de dados jamás abolirá el azar* (1897). Para Walter Benjamin, este poema da cuenta de los cambios que se vislumbraban en su época puesto que toma las “tensiones gráficas de la publicidad, aplicándola a la disposición tipográfica” (1955 [1987, p. 37]).

Asimismo, el cine, desde sus orígenes, fue explorado como medio poético. Las vanguardias históricas produjeron películas que se pueden considerar como precursoras de los videopoemas (ALBERA, 2005 [2009]; KOZAK, 2012). Man Ray, Marcel Duchamp y Jean Cocteau anticiparon puestas en escenas provocativas y relacionaron a la poesía con el cinematógrafo. Cada uno se apropió del medio para devolver su mirada crítica y particular. Ellos jugaron con frases sinsentido, les dieron movimiento a palabras en espirales hipnóticas, buscaron estrategias ideogramáticas y concibieron la idea de que cada film debe ser descifrado como un poema. Cocteau creía que el lenguaje del cine es el lenguaje del poeta (GACHE, 2006).

François Albera asocia los procedimientos de escritura en la poesía con cierta manera de escribir guiones cinematográficos, “donde la lengua anticipa el efecto-imagen perseguido en la realización” (2005 [2009, p. 95]). El surrealismo en el cine incursionó en la búsqueda de una poética que reforzó su postura política. Se pueden encontrar films que cuestionan la industria

cinematográfica en tanto institución social y simbólica. Esto último es llevado adelante por medio de la propia experimentación material con el medio, rechazando el modelo habitual, sin buscar la unidad de la narración, apostando a estados evolutivos, no cerrados, y sin destinar sus películas a salas comerciales (ibid., p. 96). Este proceso y esta búsqueda trascendió al surrealismo y también hubo otras experiencias en los años cincuenta y sesenta como el cine letrista de Isidore Isou, el *antifilm* de Guy Debord o el experimental de Maurice Lemaitre. Algunos no necesariamente contienen texto poético, aunque se puedan reconocer en ellos relaciones o puestas en escena poéticas donde se experimenta con el uso de la palabra, la tipografía y la búsqueda de nuevas metáforas audiovisuales (ALBERA, 2005 [2009, pp. 166-171]).

Junto con el surgimiento del video portátil en los años sesenta, nace el videoarte (MACHADO, 2000; BELLOUR, 2002 [2009]). Hay una fuerte búsqueda expresiva de este medio que, gracias a su materialidad tecnológica de registro, manipulación de sus códigos y reproducción, aporta ciertas características estilísticas que permiten conjugar distintos tipos de lenguajes que le son recíprocos a la poesía. El surgimiento del videoarte trajo una gran ebullición entre artistas y cineastas que adoptaron las tecnologías electrónicas y los recursos de los medios audiovisuales, como la televisión y el video, para buscar un corrimiento de obras tradicionales y nuevas apuestas favorecidas por estas herramientas técnicas. Este grupo de obras son la referencia directa que la mayoría de los autores toma para afirmar que de él se desprende, como un subgrupo, o como una consecuencia, la videopoesía. Sin embargo, esta se diferencia del video-arte por su relación con la palabra y su proceso creativo en torno a la poesía.

“Sin texto, no hay videopoesía” (SPEZIALE, 2017, p. 263). Es el texto, la toma de la palabra, en cualquiera de sus manifestaciones, lo que diferencia al género de otras realizaciones audiovisuales similares (como el videoarte, la videodanza o el video-clip). Dicha expresión no es simple, sino que es necesario que se encuentre en consonancia y en unidad, articulada con los otros elementos propios del video. Las dimensiones espacio-temporales, las relaciones entre la imagen y el sonido, y la palabra y su significado configuran vínculos entre lo que se escribe, lo que se lee, lo que se escucha, lo que se siente y lo que se evoca con esa obra.

Si bien se pueden encontrar videopoemas desde finales de los años sesenta, en Argentina el género recién adquiere relevancia dos décadas más tarde a partir de la experimentación que hacen los integrantes del *Grupo Paralengua*, o *la Ohtra Poesía*. Los trabajos de Fabio Doctorovich y Ladislao Pablo Györi aportan un estilo propio para fusionar la poesía al audiovisual, utilizando el video no solo desde sus posibilidades como pieza monocal o como aparato de registro del acontecimiento poético, sino también ampliando su búsqueda incluyendo las programaciones digitales. Más tarde, en 1994, se incorporará al colectivo Javier Robledo, quien adoptará al género como medio de expresión para su obra. Robledo aún hoy lleva adelante el festival y el archivo de videopoesía más importante a nivel nacional. Paralelamente, durante esos mismos años, en el país surgieron otros artistas

que también amalgamaban a la poesía con los recursos formales del audiovisual y sus posibilidades materiales y tecnológicas. Ya mencionamos a Yeregui, pero también hay obras de Carlos Trilnick, de Belén Gache, de Carlos Essmann junto al colectivo Poesía Estéreo, por tan sólo mencionar algunos ejemplos.

En el ámbito de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido, desde sus primeros años se destacan piezas **videopoéticas** producidas en el marco de sus asignaturas. Por ejemplo, en 1993, Laura Reznik realiza un autorretrato para un trabajo práctico del -por aquel entonces denominado- Taller de Diseño de Imagen y Sonido II² y cuya consigna se basó en la premisa ***Yo me presento así***³. El video presentado por Reznik, es un plano secuencia, donde se la ve a la propia autora, vestida con un traje típico y una peluca de trenzas rubias hechas con hilo de yute, sentada sobre una hamaca balanceándose al ritmo de una opereta austríaca (FIGURA 1). La directora sobreimprime en la pantalla un texto poético, a modo de subtítulos de una película extranjera. Sin embargo, esos versos correspondían a una poesía escrita por la propia Reznik que no tenía relación alguna con la letra de la interpretación en alemán que se escuchaba simultáneamente en la banda sonora, sino que funcionaban como contrapunto. De este modo, la palabra de Reznik en la pieza adquiere una impronta personal donde la poesía expresa una emoción profunda. Asimismo, al final de la pieza, la sogas de la hamaca se corta dejando caer a la autora. Este cierre, que apela al humor, subraya la dualidad ya manifiesta entre la canción y el poema⁴.

Figura 1 - *Yo me presento así*, Laura Reznik, 1993 (Super-VHS, 1'28"). Selección de dos fotogramas de la videopoética.



- 2 En el primer plan de estudios de la carrera se denominó Taller de Diseño de Imagen y Sonido a la asignatura troncal para la enseñanza de las prácticas audiovisuales y los fundamentos del diseño audiovisual. Esta asignatura contaba con tres niveles. Luego, en el Plan de estudios aprobado en la Resolución CS n°3113/99, se denominó Diseño Audiovisual. En el actual Plan de Estudios, aprobado a finales del 2016 (Resolución CS n° 6181/16) la asignatura pasó a denominarse Proyecto Audiovisual y consta de 4 niveles.
- 3 El trabajo práctico mencionado se realizó en la cátedra Fischbein, cuyo Profesor Titular era Silvio Fischbein y lo acompañaban el Profesor Adjunto Teo Kofman y el docente Pascual Massarelli.
- 4 Ese mismo año, hubo otras realizaciones dentro de la carrera que experimentaban con distintas combinaciones de poesía y video. Por ejemplo, el cortometraje *Inventario* dirigido por Anabella Speziale en 1993: un videopoema concebido dentro de la misma asignatura. En él, una voz femenina recitaba una poesía, también de la propia realizadora, mientras que en cuadro se veían una serie de elementos que se referían a los versos, aunque no literalmente, sino que ampliando su sentido poético a partir de asociaciones surrealistas. Este video, fue exhibido en dos muestras de nuevos realizadores al finalizar 1993. Al año siguiente, el video *Ante la ley* dirigido por Cecilia Vera en 1994, es el primer video experimental de la carrera que trabaja manipulando elementos poéticos de un texto prestigioso, como es la prosa de Kafka, con la materialidad videográfica, a partir de la creación de imágenes saturadas que evidencian su soporte y la potencialidad de los usos de la edición por medio de un mixer. Este video, realizado en Super-VHS, ganó el Primer Premio en Buenos Aires Video VII organizado por el ICA - Centro Cultural de España.

Ciertamente, este ejemplo no es el único realizado dentro de la carrera. Sin embargo, es significativa la cantidad cada vez mayor de piezas *videopoéticas*, como lo son los videopoemas, que se producen cada año dentro de las distintas asignaturas y cátedras. Esta tendencia que va en aumento marca cómo las *videopoéticas* son elegidas como medio de expresión para llevar adelante piezas de diseño audiovisual de todo tipo.

En tiempos de inevitable hibridación, así como el territorio donde se despliega el hacer disciplinar encuentra en las nuevas tecnologías y en sus variadas políticas de apropiación un área fértil para la innovación de sus prácticas, discursos y lenguajes, también se suman a la videopoesía otras opciones a sus campos de creación. Hoy se trabaja fuertemente en los talleres de la carrera con los formatos interactivos, inmersivos y de realidad aumentada que enriquecen al universo de inscripción *videopoético*.



Figura 2 - *Cámara Poética*, Elías Sarquis, 2018

Durante 2018, Elías Sarquis llevó adelante el proyecto *Cámara Poética* (FIGURA 2), un dispositivo que por medio de un pulsador toma imágenes fotográficas, pero que en vez de mostrarlas las transforma en tiempo real en poesías y se las devuelve al usuario por medio de un audio que recita el texto poético⁵. Las palabras son seleccionadas por un programa a partir del reconocimiento de objetos de la escena capturada en la imagen. El dispositivo trabaja con inteligencia artificial que combina el procesamiento de la imagen a través de un algoritmo con palabras de un texto preestablecido en una base de datos para finalmente reproducirlo por medio de

5 Este proyecto fue llevado adelante por el estudiante en la asignatura Diseño Audiovisual 3 de la cátedra Campos-Trilnick cuyos Profesores Titulares son Luis Campos y Carlos Trilnick, el Profesor Adjunto es Damián Zantleifer y los docentes son Mariano Ramis, Mariana Grasso y Andrés Gatto.

una voz femenina metálica que pronuncia de forma maquina el poema creado. Estas imágenes luego se difunden en una cuenta de la red social Instagram a modo de videos donde se puede ver la fotografía mientras la voz recita el poema que también se puede leer como el texto que acompaña a la publicación⁶. Ante una foto de un paisaje tomado desde las ventanas de la FADU, la *Cámara Poética* recita: *"vida piadosa: en el pasto de su estación, madre, paisaje de la tierra llana, rural o de la mañana con área elocuente, colinas de horizonte suave, nuestro árbol"* (FIGURA 3).

Figura 3 - Publicación en Instagram de la imagen y el poema creado por la *Cámara Poética*.



Este último caso, es uno entre tantos que grafican la apertura de los campos de acción en el marco del diseño audiovisual, expandiendo sus potencialidades hacia nuevos paradigmas de creación de los ya afianzados desde aquellos lejanos orígenes de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido, hace ya treinta años, en los que primaban casi exclusivamente el pensamiento proyectual basado en piezas monocal.

Frente a este contexto, dentro de las conclusiones de los trabajos académicos que se refieren en este texto, se puso énfasis en la necesidad de continuar en futuros proyectos de investigación con el análisis y la problematización de las relaciones que existen entre el diseño audiovisual y la puesta en forma de las poéticas

6 El proyecto de Sarquis contempla también una cuenta en la aplicación Instagram donde se van publicando las imágenes obtenidas por la cámara poética con el poema creado a modo de epígrafe. La generación de los versos se da por medio de un orden que se les asigna a las palabras en oraciones predeterminadas que varían aleatoriamente. Véase las distintas publicaciones de la obra en la cuenta de Instagram @camara_poetica_ Recuperado: https://www.instagram.com/camara_poetica_/ el 2 de junio de 2020.

tecnológicas en las cuales se tenga en cuenta la materialidad de la obra, sus procesos proyectuales, su circulación y las distintas reappropriaciones que hacen los sujetos que se ven implicados en ellas.

El diseño audiovisual tiene una particular repercusión en las maneras de pensar e imaginar el mundo. Por lo tanto, si de imaginar el mundo y plasmar su sentimiento de época se trata, la poesía desde siempre ha estado en la intersección de aquello que puede ser dicho y aquello que puede ser imaginado (DE MELO E CASTRO, 2007). El aporte del territorio de las *videopoéticas* y su natural adquisición de los distintos paradigmas tecnológicos las ubica en un campo flexible y maleable para generar una reflexión sobre las relaciones entre las prácticas proyectuales y sus tiempos.

Referencias

- AGUILAR, George. The Growth and Evolution of the Cin(E-)Poetry/Videopoetry Movement through Technology: A Personal Retrospective and Outlook. En AA.VV. **I Simposio Internacional de Videopoesía. Diálogos entre imagen, sonido y lenguaje verbal**. Buenos Aires: VideoBardo, 2012. Disponible en: <https://festivalvideopoesia.wordpress.com/simposio/> Recuperado: 2019, 24 de octubre.
- ALBERA, Françoise. **La Vanguardia en el cine**. Traductor H. Cardoso. Buenos Aires: Manantial, 2009.
- BELLOUR, Raymond. **Entre imágenes**. Traductora A. Vettier. Buenos Aires: Colihue [2002] 2009.
- BENJAMIN, Walter. **Dirección única**. Traductores J. del Solar y M. Allendesalazar. Madrid: Alfaguara [1955] 1987.
- CAMPOS, Antoni Colomer; CABRISSES, Rafael Ràfols. **Diseño audiovisual**. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2003.
- DE MELO E CASTRO, Ernesto Manuel. Videopoetry. En Eduardo KAC (ed.), **Media Poetry: an international anthology**. Bristol: Intellect, 2007.
- GACHE, Belén. Videopoesía o cómo escapar de la página blanca. En J. Robledo (comp.), **Catálogo del II Festival Internacional de Video Poesía**. Buenos Aires: Videobardo, 2006.
- KONYVES, Tom. **Videopoetry: A Manifesto**. Issuu, 2011. Disponible en: http://issuu.com/tomkonyves/docs/manifesto_pdf Recuperado: 2020, 2 de junio.
- KOZAK, Claudia. **Tecnopoéticas argentinas: archivo blando de arte y tecnología**. Buenos Aires: Caja Negra, 2012.
- MACHADO, Arlindo. **El paisaje mediático: sobre el desafío de las poéticas tecnológicas**. Buenos Aires: Libros del Rojas, 2000.
- PADÍN, Clemente. Videopoesía: Aproximaciones. En **Artículos**. Issuu, 2008. Disponible en: https://issuu.com/boek861/docs/clemente_padin_articulos Recuperado: 2019, 24 de octubre.
- SPEZIALE, Anabella. Poesía - video: un recorrido para la experiencia poética. En M. V. Snoj (ed.), **Becarios UBA en la FADU / trabajos de investigación**. Buenos Aires: Secretaría de Investigaciones FADU, 2010.
- **Poéticas tecnológicas y diseño audiovisual: una lectura sobre el videopoema**. Año de entrega 2016. 376 páginas. Tesis Doctoral, área Diseño - Programa de Doctorado, Secretaría de investigaciones Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires, Defendida el 5 de junio de 2017. [Texto inédito].
- Videopoesía: un modo de expresión para pensar la realidad social. **Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación N°96. Imágenes y Sociedad: Arte, Diseño y Comunicación**. Buenos Aires: Universidad de Palermo, vol. 96, año 22, p. 57-71, octubre 2020/2021 [2019]