

Universidad de Buenos Aires
Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo

Secretaría de Investigación
Programa de Doctorado

PROYECTO DE TESIS

Doctoranda: **Mg. DIS. Anabella Speziale**
Directora: **Dra. María del Valle Ledesma**

1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

**POÉTICAS TECNOLÓGICAS Y DISEÑO AUDIOVISUAL.
UNA LECTURA SOBRE EL VIDEOPOEMA.**

2. DESCRIPCIÓN GENERAL Y FUNDAMENTACIÓN

2. 1. Descripción General

El presente proyecto de tesis se propone describir y cuestionar las posibilidades de creación de nuevos regímenes de expresión audiovisual por parte de las denominadas poéticas tecnológicas, teniendo en cuenta este fenómeno comunicacional en su conjunto. Para ello, se tomará al videopoema como formato clave donde convergen factores que permiten reflexionar sobre el hacer audiovisual - es decir la materialización de dichas prácticas en su morfología específica - sobre la expresión simbólica de las poéticas tecnológicas y sobre la particular apropiación y resignificación que ha tenido esta práctica expresiva en los últimos años debido a la mayor accesibilidad a los medios de producción audiovisual. Si bien, no se puede obviar que el espacio de creación y circulación de los videopoemas tiene una impronta de fuerte internacionalidad; la discusión que se perseguirá se circunscribe a obras provenientes de la región latinoamericana, y especialmente de autores argentinos. Este enfoque permitirá poner en diálogo la sensibilidad estética de las obras sin dejar de lado su carácter político. Este formato nos permite estudiar esta tensión, que implica una toma de posición, junto con la existencia de rasgos propios y novedosos en la experimentación y en el desarrollo de recursos estilísticos audiovisuales que, un poco a la manera de los pre-cinematográficos del siglo XIX, prometen la posibilidad de un nuevo acercamiento poético a los modos de representar el mundo por medio de la tecnología digital.

¿Qué se entiende por videopoema? En la actualidad, se presenta una dificultad al querer rotular o categorizar los formatos audiovisuales por la proliferación y la diversidad del uso del video en las prácticas artísticas contemporáneas. La tendencia, cada vez mayor, a producir imágenes híbridas, por un lado, y al uso de signos lingüísticos en las piezas audiovisuales, por el otro, es el puntapié para la realización y circulación de videopoemas. Los mismos forman parte de un conjunto de piezas artísticas que cada vez tiene mayor incidencia en la creación de un lenguaje propio del diseño audiovisual. Sin embargo, ante la diversidad de formatos tecnológicos que toman a la poesía para trascender la página escrita y crear sintaxis no convencionales, hoy resulta recurrente escuchar a curadores de los festivales del género preguntarse por las dificultades a la hora de establecer la especificidad y los límites de la videopoesía (ver: Konyves, 2008; Speziale, 2009; Kozak, 2012).

Si bien, todas las aproximaciones teóricas coinciden en que la videopoesía, no es el mero registro del recitado de un poema, ni una obra que sólo presenta a la poesía ilustrada por medio de imágenes en movimiento; algunas definiciones del género caen en la simpleza de partir de la sumatoria de la literalidad de las palabras video y poesía¹. Otras persiguen una idealización que implica una vaga redundancia, como denominarla el *casamiento* de la imagen y la palabra². Otras la asocian con el video-clip musical por compartir algunas características básicas. No sólo en ambos casos el soporte es el mismo, sino que conjugan imágenes, sonidos y texto. Sin embargo, el video-clip está ligado a la promoción de un cantante/artista/poeta para posicionar en el mercado su producción - canción/álbum/evento -; mientras que el videopoema aún no está ligado a una industria con fines comerciales y pone en primer plano al poema/obra, más que al poeta. Estos debates se plantean mientras que, paralelamente, cada vez son más los videopoemas que circulan en distintos ámbitos. Como es frecuente, las manifestaciones simbólicas proliferan al ritmo del crecimiento exponencial y vertiginoso que hoy permite el progreso tecnológico; y así se anticipan al desarrollo teórico que pueda dar cuenta del fenómeno desde una aproximación adecuada. En efecto, es necesaria una discusión sobre este género específico, para interpretar sus potencialidades reales en la creación audiovisual, y no reactualizar viejos formatos expresivos.

De todos modos, una primera definición del videopoema fue acuñada por Tom Konyves³ hacia 1978 cuando un video suyo no fue aceptado para formar parte de un festival de cine experimental en San Francisco. Los organizadores lo rechazaron por el soporte en sí: la pieza audiovisual estaba realizada en video analógico, en vez de utilizar el celuloide fílmico. Es por la naturaleza del cuerpo tecnológico de la obra, es decir el soporte video, que surge la enunciación del término para designar a estos trabajos audiovisuales. Konyves (2011), en su texto *Videopoetry: A manifesto*, desarrolla una definición posible, aunque dentro de ciertos límites, para este género que toma a la poesía exclusivamente para ser representada en una pantalla.

Esta caracterización, a modo de programa de doctrinas, ha sido discutida por George Aguilar⁴ (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 a la

¹ En los últimos años, y gracias a la innovación tecnológica del 2.0 que ha cambiado ha Internet radicalmente, han surgido algunas páginas Web y Blogs que se especializan en el género de videopoesía. Muchos de ellos actúan como meros archivos que organizan distintos trabajos que fueron subidos por poetas, artistas y/o diseñadores a canales de video, tales como YouTube, Vimeo. Un ejemplo es el Blog del español Agustín Calvo Galán (ver: www.poetryvideopoesia.blogspot.com) donde se define a la videopoesía sumando las definiciones de video y poesía según la Real Academia Española. Así, al término video se lo define como un “sistema de grabación y reproducción de imágenes, acompañadas o no de sonidos, mediante cinta magnética. (Del ingl. video, y este del lat. vidēo, yo veo)” y a la poesía como “manifestación de la belleza o del sentimiento estético por medio de la palabra, en verso o en prosa. (Del lat. poēsis, y este del gr. ποίησις)”; y también se lo considera como uno de los géneros de la obra literaria (ver: www.rae.es).

² Vease: la definición completa de Heather Haley en: heatherhaley.com/visibleverse

³ Tom Konyves es profesor de Creative Visual Writing en la Universidad de Fraser Valley, Canadá. Él es también un pionero y reconocido autor de producciones dentro de la videopoesía, habiendo publicado no sólo varios textos, sino que también DVDs que compilan su obra con títulos que ya forman parte de los clásicos del género como *Sign Language* (1985); *Hopscotch* (1993) y *A Poem for the Rivers Project* (2004). Véase: www.tomkonyves.com/

⁴ George Aguilar es un artista cuya obra está centrada en los multimedios y las tecnologías digitales; y fue el curador del Film Poetry Festival de San Francisco, desde 1992 a 1998. Este festival creado en 1975 de la mano de Herman Berlandt, pero que durante la gestión de Aguilar se ha posicionado como el espacio de difusión más importante del género a nivel mundial. Aguilar también contribuyó activamente con otros festivales como el Zebra Poetry Festival (Berlín), el Sadho Poetry Festival (Nueva Delhi) y el Vancouver Videopoetry Festival (Vancouver).

melodía y a 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 - sea el cine, el video o el digital -, de manera innovadora, para crear una obra única. A pesar de que en la actualidad la disputa del soporte se ve zanjada mediante la imposición del soporte digital, ambas definiciones quedan atrapadas en el objeto en sí, sin cuestionarse el proceso productivo en su conjunto.

La mayoría de estas aproximaciones, caen en optimismos extremos, donde la videopoesía es la manifestación por excelencia de una *nueva* experiencia poética que da cuenta de nuestro tiempo contemporáneo. Ante este contexto, es necesario, para comprender el valor de la videopoesía, llevar a cabo una investigación que analice y problematice las relaciones que existen entre el hacer audiovisual y la puesta en forma de las poéticas tecnológicas, donde se tenga en cuenta la materialidad de la obra, sus procesos proyectuales, su circulación y las distintas reapropiaciones que hacen los agentes sociales que se ven implicados en ellas.

El desarrollo de este proyecto de investigación está dividido en tres instancias. La primera se propone dar cuenta de los vínculos que existen entre las poéticas tecnológicas y el diseño audiovisual, en tanto proceso proyectual que utiliza imágenes técnicas para materializar sus piezas de diseño. Partiendo del concepto de *teckné* propuesto por Vilém Flusser (1983 [2001]), el proyecto busca revisar las dimensiones de articulación que existen entre la puesta en forma de los recursos estilísticos y el lenguaje poético en el diseño audiovisual. Esta relación entre arte y técnica será analizada desde una mirada que incluye a la tipología estilística, el diseño audiovisual y los propios modelos de producción de la disciplina inscriptos en el paisaje mediático. Es pertinente partir de la propuesta de Flusser, retomada por Arlindo Machado (2000) en Brasil y en Argentina por Claudia Kozak (2012), de estudiar a las poéticas tecnológicas desde todas sus dimensiones y no sólo desde lo formal y expresivo sino atravesándolas con los valores políticos, sociales, culturales y productivos como parte del espacio técnico contemporáneo.

La segunda instancia se propone entonces, para profundizar la exploración realizada en el punto anterior, establecer una genealogía específica de los antecedentes del videopoema, en general, pero sin perder de vista su relación con la producción latinoamericana y argentina en particular. La videopoesía se inserta en el campo de la experimentación poética; y al mismo tiempo que se diferencia de las conquistas formales de otros grupos y movimientos artísticos que la precedieron, no las desconoce. Es preciso partir del cinepoema de las vanguardias históricas europeas de principios del siglo XX, formato que se presenta como denuncia y crítica de las estructuras narrativas provenientes de los modos de representación institucional de la industria cinematográfica, y establecer las rupturas y continuidades que la experimentación del lenguaje audiovisual ha adquirido a lo largo de los distintos contextos culturales en función a la utilización de una tecnología específica. De igual manera, se aspira abrir interrogantes referidos a la escala que deberían atender dichas instancias de articulación con las relaciones y las influencias de las producciones audiovisuales locales. Es imprescindible distinguir sus particularidades para reflexionar sobre las búsquedas de recursos propios del formato y de los usos que los diseñadores latinoamericanos y argentinos hacen del mismo.

La última instancia del proyecto, se desprende de la anterior, para enfocarse en hacer una descripción exhaustiva del videopoema, para distinguirlo de otras modalidades de video-creación, de poesía visual, y/o de tecnopoesía, y dar cuenta de cómo este formato incide en la creación de nuevas visualidades audiovisuales. La videopoesía permite estudiar la estrecha relación que existe entre la materialidad de lo audiovisual, su conexión con la palabra y el hacer poético. Este punto focaliza su análisis en casos paradigmáticos del género. Su foco está

puesto en la búsqueda que desarrollan sus realizadores para crear nuevas modalidades de ver y de representar nuestro mundo.

Hoy se advierten dos líneas bien diferenciadas a la hora de clasificar los videopoemas. La primera, cuyas producciones abordan la poética audiovisual con puestas en escenas sencillas y lineales, donde predomina el cuerpo del poeta en el acto de leer y las imágenes acompañan las metáforas apeladas por el poema. Se destacan en esta dirección el ámbito local: Javier Robledo⁵ y Belén Gache⁶. Una segunda línea, más rica en tanto al uso de los materiales y a la búsqueda de innovación de los recursos estilísticos. En estas obras convergen la imagen técnica, la banda sonora y el texto poético para crear yuxtaposiciones espacio-temporales cuyo objetivo es, no sólo apelar a una sensibilidad estética, sino que también experimentan con el pulso, las afecciones y las potencialidades de la materialidad de la obra. Sus referentes locales más destacados son: Iván Marino, Graciela Taquini, Carlos Trilnick, Luis Campos, Lara Arellano, Mariela Cantú.

Es el interés de este proyecto, transitar el camino que proponen este segundo grupo de autores para preguntarse por cuáles son las dimensiones poéticas audiovisuales que se recrean y cuáles son las que se subvierten; cuáles son las problemáticas que se preservan y cuáles las que se silencian; cuáles son los recursos más frecuentes y cuáles son los que marcan un quiebre.

Este Proyecto de Tesis busca estudiar este fenómeno como un todo, y no sólo desde el argumento, los contenidos o los signos que se disponen en la pantalla, como es frecuente encontrar en publicaciones sobre el cine en general, o sobre obras audiovisuales en particular. Para Marta Zatoryi, el conjunto de elementos de una pieza artística, desde el soporte de su creación hasta los medios de la transmisión de la misma, juegan un papel muy importante en la constelación de la obra (2006; 7). Por ello, más allá de lo específico de las poesías, de las imágenes, e incluso de los sonidos; el videopoema se aprehende si se lo atraviesa, tanto desde comprender su contexto de creación, como el de circulación y exhibición.

Los videopoemas – entendidos como particulares formulaciones en la que distintos lenguajes artísticos convergen y asumen explícitamente su inserción en el mundo técnico que les es contemporáneo – pueden ser vistos como una dimensión particular en un campo de cruce entre el diseño audiovisual y las poéticas tecnológicas; pero no sin olvidar su relación con otras disciplinas como la historia, la filosofía, la estética y las teorías sociales de la cultura. Así, de las películas experimentales de las vanguardias históricas a las actuales tendencias de llevar los poemas a ser realizados en video y, en las últimas décadas, los contruidos a partir de medios electrónicos y digitales, es pertinente estudiar esas diversas posiciones al interior del campo de las poéticas tecnológicas contemporáneas, pasando por la fuerte relación entre el diseño audiovisual y los medios masivos - y específicos - de comunicación.

2. 2. Fundamentación

El trabajo reviste especial importancia no solo por la escasez - sino carencia - de trabajos académicos que traten el objeto de estudio, el videopoema, desde su dimensión

⁵ Javier Robledo es poeta y realizador audiovisual. En 1996 VideoBardo, un colectivo de poesía, video y arte independiente; que hoy es el mayor archivo del género de videopoesía en Argentina y se ha posicionado como un referente internacional. Es quien, junto a Queralt Lencinas, organiza y cura el Festival Internacional de Videopoesía VideoBardo, que este año tendrá su quinta edición. Véase: www.videopoesia.com

⁶ Belén Gache proviene del mundo de las letras, es escritora y poeta experimental. Su obra en video se centra en el acto de leer como una performance. Véase: www.belengache.net

teórica⁷; sino porque también en la última década este formato ha cobrado en diversos ámbitos, tanto profesionales como amateurs, una destacada presencia, notoriedad y difusión.

Su circulación en Internet ha crecido de manera vertiginosa al ritmo de las innovaciones tecnológicas digitales. Hoy es habitual encontrar páginas web específicas – Vimeo o YouTube – donde hay canales dedicados exclusivamente al género. Sus producciones no vienen solamente de inquietudes de poetas o artistas, sino que también de diseñadores y realizadores que producen videopoemas con fines tanto artísticos, como comerciales. Se ha incorporado a las actividades de materias proyectuales, como lo es la materia de Diseño Audiovisual, tanto en la UBA como en la UNSAM y en la UNTREF. Dentro de la FADU, la cátedra Fischbein, realiza un trabajo práctico específico del género de videopoesía.

Los recientes casos de creación de festivales específicos del género, como el *Festival Mix* en Inglaterra, el cual es organizado y financiado desde la University of Bath, o las cada vez más frecuentes ediciones del *Festival Internacional de Videopoesía de VideoBardo* en Argentina, la compra de derechos de exhibición de videopoemas por el INCAA⁸, la utilización del género en campañas publicitarias, como en la serie de comerciales audiovisuales para la FORD Ranger en el 2009, dan cuenta de la necesidad de un estudio que problematice los usos y aplicaciones del mismo.

La videopoesía funciona a menudo como campo de batalla y lugar de toma de la palabra. Puede ser un espacio de resistencia frente a otros discursos normativos: como lo son los que provienen de la industria audiovisual y otros medios hegemónicos. El desafío que permite la experimentación con los recursos poéticos en su dimensión audiovisual, ha sido la excusa, que varios poetas, artistas y diseñadores, han confesado a la hora de elegir este formato para expresarse. Estudiar este proceso, en relación a los medios de difusión, tanto globales como locales, se presenta como una oportunidad, desde el punto de vista de la producción audiovisual de los países periféricos, como lo es Argentina.

3. ESTADO DEL CONOCIMIENTO ACTUAL EN EL TEMA A DESARROLLAR

El paisaje mediático nos sugiere, desde finales del siglo XIX, que el manejo de cierta tecnología en el espacio de las artes audiovisuales no es de uso simple ni cerrado. Ya Martin Heidegger (1983), quien distingue nuestro tiempo como la era técnica moderna, formuló la pregunta por la relación entre arte y tecnología. Esta relación es estrecha y complementaria, una está imbricada en la otra, y viceversa. Marta Zatonyi explica cómo “los materiales utilizados para cualquier arte ya tienen una voluntad propia. Técnica, materia, forma, interactúan vital y necesariamente” (2007; 79). Es con los materiales constituyentes de una obra que la obra es lo que es y no otra cosa.

Marshall McLuhan (1964) entiende que las características tecnológicas de un determinado medio condicionan intrínsecamente su producción, circulación y recepción. En su

⁷ La mayoría de los textos que se interesan en el estudio e investigación del género de la videopoesía provienen de autores que no forman parte del ámbito académico, sino que son poetas/artistas/diseñadores que se preguntan desde su propio saber hacer por las cualidades, las posibilidades y las limitaciones del mismo. Escriben a partir de su propia creación para dar cuenta de sus procesos proyectuales. Este es el origen de los textos de Konyves y Agular, como también de los producidos por Robledo, Trilnick y Marino.

⁸ Por ejemplo, el videopoema de Matías Baretta titulado *Costurera* (2012) fue adquirido el año pasado por el INCAA para ser exhibido en la señal de televisión INCAA TV. La realización de este videopoema es un logro de la metodología de investigación propuesta en el presente Proyecto de Tesis. Para la recopilación de material audiovisual y para realizar las entrevistas en profundidad se han organizado una serie de grupos focalizados y de laboratorios. Baretta ha participado en uno de ellos donde produjo esta obra, que forma parte del corpus a trabajar en la investigación.

obra, *Comprender los medios de comunicación* (1964 [2009]), McLuhan estimula una reflexión acerca del modo de creación de los mensajes en función al medio tecnológico donde circulan. Contra lo que sostienen algunos críticos no hay nada determinista en el mensaje McLuhaniano: la relación entre creación y circulación de las obras artísticas es una instancia clave para comprender a los medios tecnológicos contemporáneos. Si, como reconocen algunos autores (ver: Strate y Watchtel), no siempre las respuestas de McLuhan son cerradas y acertadas, lo cierto es que sus enfoques y las preguntas que plantea - en tanto al acelerado cambio tecnológico, que hoy ha alcanzado velocidades altísimas en cuanto a su incorporación a la vida social - son cada vez más pertinentes. Básicamente, al centrar su reflexión en el cambio tecnológico, McLuhan apuntó fuertemente al futuro, es decir a nuestro vertiginoso presente.

La obra de McLuhan nos brinda un marco conceptual para comprender y estudiar las tecnologías de hoy, y como la creación de entornos virtuales que permite la cultura digital, están estrechamente ligadas a nuestra forma de movernos e interactuar en el mundo. Este autor nos permite reflexionar sobre el paisaje mediático en relación al Diseño Audiovisual. McLuhan nos advierte que “las películas de cine, por pura aceleración de lo mecánico, nos trasladaron del mundo de la secuencia y las conexiones, a un mundo de configuraciones y estructuras creativas” (McLuhan 2009: 36). Por otro lado, los medios audiovisuales, junto a sus contenidos, tanto sean estos referenciales, informativos, ficciones, experimentales o meras publicidades, tienen un proyecto de orden formativo más amplio. Los medios producen y reproducen el régimen de verdad, recreando formas de pensar, de decir y de vivir. Por ello, un estudio que sólo se focalice en los contenidos de sus programas no nos llevaría a entender la riqueza ni la carga subliminal específica de dicho medio (McLuhan 2009: 44).

Raymond Bellour, destaca que la profecía de McLuhan “se cumple, opuestamente al mito que pretendía mostrar”, puesto que muchas veces el medio “tiene la función de mensaje” (Bellour 2009: 64). Por ello, el diseñador audiovisual, en tanto proyectista y realizador de la obra, debe saber combinar los recursos artísticos y estilísticos de la práctica audiovisual con el manejo de la técnica específica del medio en que realiza su producción, teniendo en cuenta todo el proceso, que va desde la idea del proyecto hasta la resignificación de la obra por el espectador/audiencia/usuario. Para Bellour (2009: 54-57), en la actualidad el video es a la televisión, como el libro le era a la prensa en el siglo XIX. El autor explica como ante la aceleración y proliferación del discurso mediático de la prensa escrita, la vanguardia literaria de la época buscó formas de resistir ese flujo constante de información y evidenciar sus consecuencias. ¿Será la videopoesía la encargada de continuar con el programa propuesto por Stéphane Mallarmé⁹ a finales del siglo XIX?

Para José Luís Brea (1991), toda técnica hace a su época, es la que la escribe. Brea piensa a la técnica como un lenguaje y apela a reconocer el modo en que la técnica construye mundos y al mismo tiempo es construida en su inscripción social. En esta línea de pensamiento, tanto Vilem Flusser, Arlindo Machado y Claudia Kozak, entre otros autores, dan cuenta que el aparato maquínico de la cámara audiovisual se ofrece como un sistema abierto en el que el sujeto puede encontrar una posibilidad de acción y redefinición de los mundos que habita, pero sin tener la capacidad de problematizar sobre la propia materialidad, constitución ni origen de las imágenes que con ella crea.

⁹ Poeta y crítico francés de finales del siglo XIX, cuya obra es pionera y fuerte referente para la poesía visual. Mallarmé imagina la misma superación del libro como soporte material del poema. Vislumbra un Libro Total, un libro del futuro, quiere llegar a dar forma a una máquina poética que contenga todos los libros al mismo tiempo e incluso genere innumerables poemas. La idea del poema como una galaxia de signos la plasma en 1897 en *El Golpe de Dados*. 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: 37]). Aquí es el lector quien decide que recorrido hacer con su lectura sobre la obra. El lector pasa a formar parte de la autoría del poema, en tanto que depende de su recorrido en la lectura el sentido que adquiera dicho texto.

Así, Flusser, continuando con la advertencia formulada por Heidegger sobre cómo las palabras esenciales suelen caer en el olvido de lo que realmente es denominado por ellas, propone recuperar el concepto griego de *teckné*, del cual deriva la palabra tecnología. Este vocablo se refería a toda o cualquier práctica productiva, abarcando las prácticas técnicas en su conjunto, incluyendo a la práctica artística. La propuesta de Flusser, que continúa en los trabajos de Machado y Kozak, es revisar esta relación entre arte y técnica desde una mirada que incluye a la tipología estilística, las ciencias sociales y los propios modelos de producción incluyendo las continuidades históricas y las rupturas por las especificidades geográficas de la modernidad tecnológica occidental.

Si bien, Eduardo Kac (2007) realizó una antología que reúne las manifestaciones artísticas de la poesía vinculada a los medios tecnológicos contemporáneos, su genealogía teórica al describir dichas prácticas carece de una dimensión política de las mismas. Muchas veces, ante el escenario variopinto que presentan las denominadas poéticas tecnológicas, los autores caen en la fascinación de describir el contenido de la superficie que muestran las imágenes, sin atravesarlas y estudiarlas desde la propia yuxtaposición que se genera entre el contenido, la forma, la materialidad, la tecnología, el medio, sus potencias y sus afecciones de creación específicas. La novedad tecnológica es lo que prevalece, y se desconoce el aparato socio-cultural que está implicado en el pensamiento proyectual que da origen a ciertas imaginaciones de mundo, y no a otras.

Cuando la técnica heredada no es cuestionada por quienes la utilizan para representar y crear obras artísticas, sus producciones suelen caer en lo vacío, lo tradicional y lo reiterativo; sin embargo, cuando la técnica es problematizada, cuestionada, y hasta subvertida, el resultado de esta práctica es un arte experimental que pelea por encontrar quiebres que permitan innovar las visualidades y sensibilidades del mundo (ver: Kozak, 2006).

Según Jacques Rancière la fotografía, el cine, el vídeo, las instalaciones y todas las demás formas de artes visuales y audiovisuales contribuyen para generar “una tensión entre diversos regímenes de expresión”(2008[2010];123) lo que lleva a reconfigurar las percepciones de quienes los observan. Si bien, en el video las imágenes se deslizan unas sobre otras, mezclándose a través de un programa diseñado por el dispositivo, chocan sobre la pantalla, y por ende nadie puede negar la opacidad de la misma. ¿Hay un otro lado? Para Rancière, no existe ese otro lado. Para él es muy importante apelar a un arte crítico, que busque el distanciamiento estético para generar un efecto político. Sin ese distanciamiento, el espectador es un mero consumidor que repetirá las fórmulas que le son ofrecidas por los distintos imperialismos. Para Rancière, para llegar a ser un espectador emancipado, también se debe ser un traductor y creador de narrativas de su mundo: “una comunidad emancipada es una comunidad de narradores y traductores” (2008 [2010]; 28).

Tanto Machado (2000) como Kozak (2012), comenzaron a mapear los regímenes de experimentación de lo sensible y las potencias de creación que estrechan lazos solidarios entre la técnica y la poética, y entre estética y política. Sin embargo, esta tarea es ardua y casi inconmensurable. Existen tantas clasificaciones de obras y proyectos como ideas, personas, programas y tecnologías existentes dentro del universo posible en el entorno técnico de nuestra cultura. Esta preocupación recurrente en los textos de estos autores, es también perseguida por otros académicos contemporáneos que provienen tanto del ámbito internacional como local y cuyos trabajos se vinculan más específicamente con la tecnología audiovisual. Lev Manovich, Andrew Darley, Philippe Dubois, Jorge La Ferla, Rodrigo Alonso, entre otros, toman al video como su objeto de estudio y punto de partida para organizar distintas lecturas posibles.

Las poéticas tecnológicas tienen una particular repercusión en los sistemas de vida y 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. El videopoema resignifica arte y tecnología en el paisaje de la cultura letrada por medio de la realización audiovisual. Para Clemente Padín (2007) el videopoema “está poniendo a la verbalidad al servicio de la dimensión visual del lenguaje”. Podemos tomar las palabras de Zatoryi para establecer que esta manifestación artística, como toda construcción humana, se nos ofrece “como un objeto de goce y estudio cuya aprehensión está balanceada entre sentir, percibir y saber” (Zatoryi, 2007: 9).

Los escritos específicos sobre videopoemas son escasos y, como se mencionó en el apartado anterior, caen en la superficialidad de una mera descripción de sus contenidos o se ajustan a revisiones que provienen de la historia del cine. El cine, desde sus orígenes, fue explorado como medio poético. Las vanguardias históricas produjeron películas que se pueden considerar como precursoras de los videopoemas (ver Albera; 2005 [2009], Gache 2006, Kozak, 2012). Principalmente exponentes del dadaísmo y del surrealismo incursionaron en la liberación del fundamento técnico de los rasgos principales del cine para cuestionar la mentalidad burguesa en torno a la expresión artística. 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. Así, jugaron con frases sinsentido, le 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.

François Albera asocia estos 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; 95]). El surrealismo en el cine incursionó en la búsqueda de una poética que reforzó su postura política. Así, se pueden encontrar films que cuestionan directamente tanto al Catolicismo; como también a 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 unidad de la narración, apostando a estados evolutivos, no cerrados y sin destinar sus películas a salas comerciales (Ibíd. 96). Este proceso y esta búsqueda trascendió al surrealismo y también hubo otras experiencias en los 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 pero se pueden reconocer en ellos relaciones o puestas en escena poéticas donde se experimenta con el uso de la tipografía y la búsqueda de nuevas metáforas audiovisuales (Albera; 2005 [2009: 166-171]).

Junto con el surgimiento del video portátil en los años sesenta, nace el videoarte (ver: Alonso 2005; 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, ésta se diferencia del videoarte por su relación con la palabra y su proceso creativo en torno a la poesía,

Un análisis de dicho proceso esta siendo trabajada en Canadá por Tom Konyves (2011), quien da cuenta de una posible categorización al interior del género. Estas categorías remiten al uso de formatos de la institución cinematográfica, es decir de concepciones estilísticas que son previas a la realización y así condicionan la libertad expresiva de la misma para adecuarla a las fórmulas anteriormente consensuadas (Speziale, 2009). De todos modos,

su planteo interesa para el estudio de la videopoesía como género expresivo y a fin de hacer un análisis del mismo.

Para el autor, los videopoemas pueden ser agrupados en cinco tipologías diferentes. El tipo de videopoema más frecuente es el que denomina SONIDO/IMAGEN, en donde hay un trabajo de la banda de imágenes acompañadas con un texto leído por una voz. La banda sonora es la encargada de la locución del poema. El tipo denominado TEXTO/IMAGEN, el poema está sobreimpreso con cierta tipografía en el video sobre la imagen o jugando con ella. También, esta el denominado PERFORMANCE donde el poema es recitado por su autor. El cuerpo del poeta está presente, y pasa a ser también actor de la pieza audiovisual. La TIPO-POESÍA es aquel videopoema que hace un juego visual con la tipografía que remite a la poesía concreta. El uso tipográfico es lo que cobra mayor importancia y protagonismo, el que genera la poética visual sobre un fondo monocromático. Para Konyves, las videopoesías que él denomina CINE-POESÍA son las que mejor trabajan la maleabilidad del soporte video y sus posibilidades tecnológicas. Aquí, la tipografía es trabajada por el ordenador deformándola, deslizándola desordenadamente por la pantalla, sin seguir las combinaciones en palabras y hasta convirtiéndola en mancha.

De todos modos, hay que pensar a este formato, no como una transposición de una poesía en particular, sino como una nueva edición de la misma. Padín (2008) augura que el video aporta recursos casi ilimitados al quehacer poético permitiéndole crear ámbitos imposibles de ser imaginados por otros medios o soportes. Hay relaciones específicas que se encuentran entre la escritura/soporte/lectura de estas obras que determinan significaciones particulares en cada receptor y como los mismos se vinculan con las palabras allí representadas.

Michel Chion en su libro *La audiovisión* (1990 [1993: 166]), en tanto al uso de la palabra en la elaboración de la banda sonora, explica que el video brinda las posibilidades de trabajar con la palabra texto o teatro, pero también experimentar con lo que él llama la *palabra-emanación*. Es decir, utilizar los recursos del audiovisual creativamente, la palabra-emanación “no es necesariamente oída e íntegramente comprendida y, sobre todo, no está ligada al corazón y al centro de lo que podría llamarse la acción en sentido amplio” (ibíd.). Es una palabra que en ocasiones puede jugar con la ilegibilidad, dada la rapidez con que se desenvuelve en el tiempo, puede abolirla como concepto para dar lugar a otro sentido acorde al contexto, o se puede modificar la textura, como el timbre, la altura y la intensidad, es decir, aquellos aspectos materiales significativos del lenguaje verbal.

Para Bellour, el video tiene cierta obligación de conceptualizar el silencio, frente a la proliferación de la palabra sonora en otros dispositivos. Para él, “el artista de video podría ser aquel que impone silencio a la televisión” (2002 [2009: 61]) y así crear un efecto de desplazamiento que invite al distanciamiento y la reflexión. El videopoema se audio ve, para utilizar los términos de Chion, y tanto el sonido, como la música, como la palabra humana, la edición de efectos sonoros como el propio silencio dan su impronta a una audiovisión cualitativa que crea la atmósfera de lectura. En esta línea, Jorge La Ferla (2007) rescata el valor de la post-producción, en tanto que combina distintos materiales brindando *una construcción electrónica puramente artificial que apela a la relación conceptual proponiendo una lectura diversa por momentos íntima y personal pero que también requiere de la crítica*.

Bellour (2009) reflexiona sobre este mundo de las imágenes técnicas y las consecuencias que las mismas están generando en el paisaje de un nuevo régimen de visualidad. Las posibilidades del imaginario numérico, digital, virtual, donde pareciera que la materialidad va desapareciendo, acentúa el analfabetismo creciente que los usuarios tienen del mismo. Para Bellour, por un lado, este estado nos lleva a una conmoción, pero por el otro, nos proporciona una suerte de liberación de viejos preceptos o naturalizaciones sobre producciones audiovisuales. Así, el autor propone trabajar los intersticios, ese *entre imágenes*, para poder

contemplarlas con cierta distancia, para descubrir lo que está vedado a ojos incautos. Atravesarlas por medio del uso de la poética, para evidenciar el gesto que permita ver a través de ellas. Ese gesto es violento, pero a la vez liberador, y pareciera que los videopoemas están en el camino de poder realizarlo.

Estas obras, que vinculan a las poéticas tecnológicas con el diseño audiovisual, le dan entidad a una nueva sensibilidad contemporánea. Si bien, las llamadas tecnologías audiovisuales, muchas veces caen en la reactualización de viejas apuestas de representación, también aportan nuevos modos de apropiación de los lenguajes. La experimentación que el artista audiovisual haga sobre ellos será clave para evitar caer en lugares comunes, y potenciar nuevas visualidades y percepciones del mundo.

4. EXPERIENCIA Y O ANTECEDENTES PERSONALES EN EL TEMA A DESARROLLAR

Una primera aproximación a este objeto de estudio, que derivó en el presente Proyecto de Tesis, tuvo lugar en las XXIII Jornadas de Investigación FADU-UBA: SI+morf (2008). La Secretaría de Investigación propuso para este encuentro indagar sobre la cuestión morfológica y comunicacional, *para poder generar un debate entre el problema de la forma y el cambiante mundo de la comunicación*. Por tal motivo, se presentó una ponencia donde se expusieron argumentos acerca de líneas de análisis preliminares en las cuales se venía trabajando desde la pertenencia al Proyecto SI MyC 13 “Morfologías Audiovisuales”.

De todos modos, este camino ya se había comenzado a transitar con anterioridad, cuando a principios de los noventa trabajos propios de experimentación poética realizados en el campo de las letras y del diseño audiovisual fueron galardonados por instituciones reconocidas como el ICI (hoy CCEBA). El video “Ante la ley” fue pionero dentro de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido, puesto que en él se trabajó con la noción concebir al diseño audiovisual como una práctica disciplinar que abarca mucho más que el formato cinematográfico. En ese entonces, la Carrera estaba dando sus primeros pasos y era frecuente el trabajo en estructuras y realizaciones que provenían sólo de la industria del cine. Así, desde el comienzo de mi carrera profesional, y académica, se trabajó con el objetivo de romper los límites de los soportes tecnológicos específicos y entender la práctica audiovisual en un sentido amplio que integre las distintas disciplinas.

En la actualidad, y a partir de haber comenzado a ocuparme más en profundidad por las temáticas que aborda esta investigación, se ha participado activamente en Festivales de Videopoesía como oradora invitada, así como realizadora de videopoemas. Se ha viajado a disertar sobre el tema a congresos internacionales, en Austria, Inglaterra y Chile, como también nacionales. Algunas líneas introductorias a la formulación de este proyecto, fueron publicadas en capítulos de libros, artículos y hasta se me ha solicitado entrevistas para distintos medios: una revista académica de Viena, Radio Nacional, entre otros.

Si bien, el anteproyecto de esta investigación tuvo su origen en el 2008, el objeto de estudio ha sido abordado desde el origen de la carrera académica: tanto en los trabajos proyectuales de mi paso como estudiante de grado en la carrera de Diseño de Imagen y Sonido de la FADU-UBA; como en mi Tesis de Maestría en Medios y Comunicación desarrollada en la Universidad de Londres. En esa oportunidad, se trabajó la relación de la tecnología, sus imaginarios y la industria cinematográfica. Las conclusiones de dicho trabajo abrieron los interrogantes que hoy se formulan para este proyecto y que se plasmaron en un primer artículo: “Poesía - video: un recorrido para la experiencia poética” publicado en la compilación de Verónica Snoj titulada *Becarios UBA en la FADU / 2009 trabajos de investigación*, editado por la Secretaría de Investigaciones FADU, Universidad de Buenos Aires.

5. OBJETIVOS E HIPÓTESIS

5.1. Problema

En los últimos años, a raíz de las lecturas y las entrevistas realizadas en el marco del anteproyecto de esta investigación, se ha comenzado a formular la pregunta sobre si toda pieza audiovisual con pretensión de originalidad en el campo del diseño debe necesariamente estudiarse en relación a su dimensión tecnológica y cómo dicha dimensión incide en su puesta en forma final, o si hay alguna alternativa que pueda rearticularla por medio de una experimentación referida a los instrumentos con los cuales se realizan los videos.

En efecto, las piezas de diseño de imagen y sonido no pueden ser escindidas de su materialidad, ni de los recursos que utilizan para apelar a una sensibilidad estética, ni de la interpretación que de ella hacen los sujetos que están involucrados con las mismas: sean artistas/diseñadores, como receptores/usuarios. Este proyecto reconoce la problemática de la integración tecnológica a la creación audiovisual, sin embargo, su objeto de estudio, el videopoema, que se considera absolutamente relevante para el abordaje de los fenómenos que exploran el lenguaje poético, resulta adecuado para trabajar la relación del pensamiento proyectual en la búsqueda de nuevas visualidades audiovisuales que se distancian de las impuestas por ideologías dominantes. La videopoesía permite focalizar esta investigación en la estrecha relación que existe entre la materialidad de lo audiovisual, su conexión con la palabra y su búsqueda hacia un nuevo modo de ver y de representar nuestro mundo; y cómo la misma está atravesada por su contexto socio-cultural.

Los aportes realizados por Arlindo Machado y por Claudia Kozak sobre el valor de las poéticas tecnológicas como prácticas artísticas que experimentan con sus materiales de producción, con el fin de generar quiebres que permitan una crítica a la cultura de la industria visual contemporánea, son la base para formular el problema que persigue este proyecto. Esta acción no es neutral, conlleva una toma de posición política frente al entorno de la modernidad instrumental.

Muchos discursos que circulan sobre obras que requieren de la tecnología para su producción, caen en una universalización de los materiales, y un generalizado optimismo que augura y promueve falsas novedades. Estas disertaciones transitan sobre las apariencias que se vislumbran en la superficie de las pantallas de dichas piezas artísticas; sin prestar atención a la dimensión geopolítica de las mismas. Para Zatonyi (2006; 6), hoy ya no es una novedad decir que el conocimiento de la ciencia y los más amplios discursos que proliferan alrededor de la misma forma parte constituyente de los modos de producción centrales, lo que es un permanente obstáculo en el mundo de la periferia dado que allí (es decir, aquí) se encuentra en escaso nivel de desarrollo, o hasta incluso esta ausente. La autora pone el acento en que “se concibe al epicentro como el que impone sus pautas culturales – desde el idioma hasta su voluntad productiva y comercial – a los inmensos territorios de la periferia” (2007; 56).

Zatonyi nos enseña a través de la Estética a poder vislumbrar esas fuerzas creativas atrapadas dentro de nuestro objeto de estudio; a hacernos las preguntas correctas y así interrogarnos con mejor precisión por el camino que debemos tomar para llevar a cabo los objetivos propuestos. La pregunta que se nos abre ante este formato marcado por su naturaleza tecnológica, por su transmisión mediática y por su reformulación por parte de los agentes que están inscriptos en su desarrollo, es la siguiente: ¿puede el videopoema ser considerado como una obra de diseño audiovisual que permite experimentar con sus materiales en pos de romper con los regímenes de representación heredados, y enquistados en la cultura contemporánea?

Para profundizar este cuestionamiento, es conveniente recordar la pregunta que hace Zatonyi: “¿existe arte que no está sólo transmitido sino también producido por los medios y por la tecnología de la informática?” (2006; 9); para luego expresar que “la digitalización comenzó a adquirir lenguaje propio” (ibíd). Es la búsqueda de este nuevo lenguaje lo que lleva al género de la videopoesía a ensayar con relativa independencia nuevas visualidades audiovisuales e imaginarios de mundo.

Este problema habilita formular las siguientes preguntas:

¿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 vano que sólo busca lo superficial de una aparente novedad?

¿Qué encierran los videopoemas en sus imágenes, sonidos y textos? ¿Qué oscuro secreto guardan en lo más profundo de su esencia? ¿Son capaces de proponer una nueva dimensión audio-logo-visual?

¿El diseño audiovisual invita a la reflexión? ¿Qué técnica es la que media en la creación de esas representaciones consensuadas? ¿Qué artefacto las reproduce? ¿Cuál es su devenir?

¿Qué relaciones hay entre quien crea las imágenes y quien las observa? ¿Cómo se integran estas superficies en nuestra forma de relacionarnos con el mundo? ¿Qué importancia tiene el contexto de creación y el contexto de circulación de estas obras?

¿Cuales son las temáticas representadas según la región donde fueron creadas? ¿Qué similitudes y diferencias encontramos? ¿Qué valores se ponen en juego? ¿Hay tópicos que inciden más que otros?

¿Qué afecciones producen estas obras sobre sus receptores?

Por ello Rancière pregunta “¿es tolerable hacer y proponer a la vista de los otros tales imágenes?” (2008 [2010; 85]). Y en tal caso si se muestran ¿se cae en el peligro de que sean naturalizadas? No hay que olvidar que “la imagen de la realidad está bajo sospecha”; y por ello “la imagen es declarada no apta para criticar la realidad porque ella pertenece al mismo régimen de visibilidad que esa realidad” (ibíd.).

Para Rancière, la imagen que se pretende crítica no debe caer en la espectacularidad, pues esta espectacularidad vela su función crítica. Así, el autor advierte que “para que la imagen produzca su efecto político, el espectador (...) debe sentirse ya culpable de mirar la imagen que debe provocar el sentimiento de su culpabilidad. (...) El simple hecho de mirar las imágenes que denuncian la realidad de un sistema aparece ya como una complicidad dentro de ese sistema” (2008 [2010; 87]).

Está en la figura del artista/poeta/diseñador audiovisual, la tarea de elaborar procesos cuyo contenido apele al distanciamiento, a la reflexión y a la creación de un nuevo saber. Los mismos no deberían quedar en la superficialidad del entretenimiento; sino que deben invitar a la construcción de juicios críticos, para no ser meramente consumidos por la fascinación tecnológica que brinda el medio audiovisual. Así, se puede tomar al videopoema, como ejemplo para dar cuenta de la intersección entre el arte y la técnica, en tanto persigan la reflexión sobre su propio hacer, sobre su materialidad y sobre el acto mismo de la representación; sin olvidar su lugar en la sociedad y en la cultura.

¿Son los videopoemas piezas claves para evitar caer en lugares comunes, y potenciar nuevas visualidades y percepciones del mundo?

5.2. Hipótesis de investigación

En los últimos años, a raíz de la masificación de los medios digitales, el diseño audiovisual ha creado una serie de importantes trabajos en video que experimentan con el uso de recursos poéticos y problematizan la materialidad en relación a su tecnología específica, en busca de nuevas visualidades y modos de representación del mundo. Por lo tanto, el formato de videopoema, ha adquirido un auge particular en el campo de cruce entre las poéticas tecnológicas y el diseño audiovisual. Estas piezas audiovisuales, con pretensión de singularidad en el proceso de diseño, no pueden desvincularse de su dimensión tecnológica y cómo la misma incide en su puesta en forma final; sin embargo exploran alternativas que buscan subvertir los formatos ya enquistados en los modos de producción institucionalizados.

La hipótesis que guía esta investigación se basa en el supuesto de que el videopoema, cuya circulación en los medios digitales globales es cada vez más frecuente, es un formato clave para la creación de piezas audiovisuales que problematizan nuevos usos del lenguaje poético, sus recursos estilísticos y sus posibilidades técnicas/tecnológicas; y al hacerlo dan cuenta del contexto donde fueron creadas cristalizando la identidad local. En este sentido se considera que el videopoema resulta adecuado para trabajar la relación del pensamiento proyectual en la búsqueda de nuevos regímenes de expresión audiovisuales, ya que permite focalizar la estrecha relación que existe entre la materialidad de lo audiovisual, su conexión con la palabra y la búsqueda hacia un nuevo modo de ver y representar nuestro mundo en sus dimensiones estéticas como políticas.

5.3. Objetivos

5.3.1 Objetivos Generales

- Revisar la articulación de las poéticas tecnológicas con el diseño y los medios masivos – y específicos – de la comunicación audiovisual
- Describir las relaciones entre el arte y la técnica en la realización de piezas de video y sus implicancias en innovación de recursos poéticos audiovisuales.
- Realizar aportes conceptuales al campo disciplinar del Diseño Audiovisual como práctica proyectual que permite la producción de diversos formatos comunicacionales en los medios – tanto globales como locales.

5.3.2 Objetivos Específicos

- Comparar los quiebres y continuidades en las producciones audiovisuales que toman a la poesía como recurso expresivo, tanto en contextos internacionales como locales.
- Describir el uso específico de las poéticas tecnológicas para la experimentación audiovisual en el contexto latinoamericano y argentino.
- Determinar los recursos estilísticos y los procedimientos tecnológicos innovadores en la realización de videopoemas.
- Clasificar los tópicos audiovisuales recurrentes en torno al videopoema en producciones específicas realizadas por diseñadores audiovisuales.
- Reflexionar sobre las dimensiones estéticas y políticas se desprenden de las temáticas que prevalecen en los videopoemas.
- Constatar que los videopoemas contribuyen en la creación de regímenes sensibles.

6. METODOLOGÍA Y RECURSOS NECESARIOS

6. 1. Aspectos metodológicos

El abordaje metodológico del presente estudio es de carácter cualitativo ya que se pone el acento en “la visión de los actores y en el análisis contextual en que ésta se desarrolla, centrándose en el significado de las relaciones sociales” (Vela Peón, 2008: 63).

Desde una mirada holística se intentarán extraer los elementos claves de la realidad estudiada, su lógica y sus reglas implícitas y explícitas, como así también las percepciones, ideas, interpretaciones y representaciones de los agentes sociales centrales de la investigación (Sautu, 2005); captando el fenómeno a través de la forma en la que el “mundo es comprendido, experimentado, producido; por el contexto y por los procesos; por la perspectiva de los participantes, por sus sentidos, por sus significados, por su experiencia, por su conocimiento, por sus relatos” (Vasilachis, 2007:29). Tal como indica Roberto Cipriani (2013) para obtener resultados significativos, el científico social, deberá comprender el punto de vista de las personas que interactúan en el contexto estudiado. Este autor señala las falencias de posturas distantes a los sujetos sociales, que no se orientan a comprender el esquema de significados que los mismos le otorgan a las cosas.

Según S. J. Taylor y R. Bogdan, en su libro *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*, la adopción de este método nos permite “permanecer próximos al mundo empírico”, ya que, “están destinados a asegurar un estrecho ajuste entre los datos y lo que la gente realmente dice y hace. Observando a las personas en su vida cotidiana, escuchándolas hablar sobre lo que tienen en mente, y viendo los documentos que producen; el investigador cualitativo obtiene un conocimiento directo de la vida social, no filtrado por conceptos, definiciones operacionales y escalas clasificatorias” (Taylor y Bodgan, 2002: 22).

Para Jennifer Mason “la investigación cualitativa está: a) fundada en una posición filosófica que es ampliamente interpretativa en el sentido que se interesa en las formas en las que el mundo social es interpretado, comprendido, experimentado y producido, b) basada en métodos de generación de datos flexibles y sensibles al contexto social en el que se producen, y c) sostenida por métodos de análisis y explicación que abarcan la comprensión de la complejidad, el detalle y el contexto” (en Vasilachis, 2007: 25).

Este enfoque es sumamente enriquecedor en el sentido que provee nuevas perspectivas sobre lo que conocemos, da cuenta de lo que las personas piensan y nos indica que significa e implica ese pensamiento; privilegiando la unidad sobre la extensión, la producción y captando los matices de las experiencias vitales de los sujetos.

Es conveniente adoptar esta metodología “cuando se sabe poco acerca de un tema, cuando el contexto de investigación es comprendido de manera deficiente, cuando los límites del campo de acción están mal definidos, cuando el fenómeno no es cuantificable, cuando la naturaleza del problema no está clara o cuando el investigador supone que la situación ha sido concebida de manera restrictiva y el tema quiere ser reexaminado. Los resultados de la metodología cualitativa inspiran y guían la práctica” (Vasilachis 2007:31). Los mismos consideran a los agentes involucrados como creadores de mundos significativos a través de procesos capaces de adjudicar significados a sus realidades y actuar en función de las mismas.

Esta propuesta se asienta en la generación de una investigación analítico-descriptiva que apunte a construir teoría más que en su verificación. Su perspectiva basada fundamentalmente en el concepto clave de sensibilidad teórica, se apoya en la capacidad del investigador para leer los datos y su pertinencia en el marco de la investigación realizada.

6. 2. Técnicas y actividades

Para la recolección de los datos se utilizaron fuentes primarias y fuentes secundarias. En el primer caso se realizaron observaciones participante y no participantes y entrevistas en profundidad a artistas y diseñadores audiovisuales referentes del campo disciplinar. Asimismo, las mismas se completaron con la participación activa en exhibiciones de videopoemas, tanto en festivales, centros culturales, académicos y/o difundidos por Internet donde se realizaron observaciones y entrevistas al público amplio de las poéticas tecnológicas, y específico de la videopoesía. El objetivo de este diseño metodológico tendrá la finalidad de establecer cuáles son los mecanismos de producción de sentido tanto en diseñadores de las piezas audiovisuales como en los destinatarios en cada caso en particular.

En lo que refiere a la utilización de fuentes secundarias se analizaron producciones audiovisuales videográficas y digitales. Se identificaron los casos paradigmáticos de diseñadores profesionales que participan de Festivales, como aquellas producciones realizadas por diseñadores del ámbito de la FADU que se encuentran en la mediateca de esta casa de estudios, sin despreciar las realizaciones relevantes que provienen de realizadores amateurs. El corpus videográfico seleccionado se analizará al interior de su puesta en forma y en su contexto de exhibición. Se pondrá especial interés en las temáticas, las estructuras narrativas audiovisuales, los recursos estilísticos, la producción y el consumo de estos bienes simbólicos teniendo en cuenta sus dimensiones culturales, sociales y económicas.

A través del estudio de casos concretos – piezas audiovisuales en formato de videopoemas – y una vez constituidos los rasgos emergentes que develan las configuraciones de las poéticas tecnológicas y del diseño audiovisual, se aplicará las nociones teóricas para llevar adelante los objetivos específicos e interpretar las composiciones relativas del complejo video/poéticas, y así poder sacar las conclusiones propias del trabajo de investigación.

Asimismo, se realizó la búsqueda, recopilación y análisis de investigaciones previas desarrolladas sobre esta temática. Estos textos bibliográficos contribuirán para formular y delimitar el armado del corpus teórico.

La estrategia metodológica adoptada supone una actitud flexible, abierta, expectante y creativa, a través de la utilización de diferentes técnicas de recolección. Los criterios metodológicos se encuadran en un vasto campo epistemológico transdisciplinario que resulta sumamente apropiado para el tipo de investigación propuesto y necesario para entender el objeto de estudio mediante los estudios culturales, la teoría y la estética de los medios de comunicación y el pensamiento proyectual del diseño audiovisual. Cada uno de estos abordajes aportará, en su especificidad, herramientas, datos y perspectivas para un análisis abarcativo del objeto de estudio elegido.

7. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

<i>Actividades Primer Año</i>	Meses											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Presentación del Proyecto de Tesis	X											
Redacción Marco Teórico	X	X	X									
Procedimiento metodológico	X	X	X	X								
Trabajo de campo con permanencia en las áreas de estudio. Privilegiando las entrevistas y la observación.		X	X	X	X	X	X	X	X	X		
Recopilación y actualización bibliográfica continua	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Transcripción de materiales originales.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Actividades Segundo Año	Meses											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Análisis e Interpretación de los datos	X	X	X									
Conclusiones y recomendaciones			X	X	X							
Comunicación de resultados finales					X	X						
Redacción del informe final			X	X	X	X	X	X	X			
Retroalimentación del Informe-Ajustes									X	X	X	X

8. POSIBLES MODALIDADES DE TRANSFERENCIA

La transferencia del presente trabajo de investigación doctoral está estrechamente ligada con la propia actividad, tanto en docencia como en investigación, desempeñada en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UBA.

Es importante destacar que dentro del espacio académico ya se ha comenzado con la transferencia de algunas de las líneas desarrolladas en el presente Proyecto de Tesis. Se han armado exposiciones dialogadas para la materia Teoría y Estética de los Medios, de la cual soy titular de una cátedra, como también para la materia Sociología, ambas de la Carrera de Diseño de Imagen y Sonido. Estas clases teóricas describen el estado del conocimiento actual de las poéticas tecnológicas y sus vínculos con el diseño audiovisual. Las mismas, aún tienen un carácter exploratorio, pero se espera que una vez desarrollado el proyecto en su totalidad y de haber delineado las conclusiones del mismo se convierta en un aporte que abra nuevos interrogantes y nuevas investigaciones sobre este objeto de estudio.

Así mismo, el proyecto es de vital importancia para el impulso que dicha carrera de la FADU le está dando a la Investigación Proyectual dentro de la disciplina audiovisual. Por ejemplo, en la actualidad, y debido al 25° aniversario de la creación de la misma, se han organizado las II Jornadas de Investigadores en Diseño de Imagen y Sonido dentro de las cuales la investigación que persigue este proyecto tiene un lugar tanto como ponencia y también como póster académico. Se espera que los proyectos presentados en este evento sirvan para afianzar las bases para así crear un Programa de Investigación propio de nuestra carrera.

En este sentido, el proyecto es relevante para la recomendación de currículas educativas y de políticas públicas en relación con la renovada industria audiovisual local y el ámbito de la gestión cultural y curaduría de las artes electrónicas que está adquiriendo cada vez mayor relevancia a nivel internacional.

Por último, pero no por ello menos importante, está abierta la invitación para exponer las líneas de investigación que se han desarrollado dentro del Proyecto en distintas universidades, tanto nacionales – UBA, UNSAM, UNRN – como del exterior – Vienna University of Technology, University of Bath y ARCIS en Santiago de Chile –, con un ofrecimiento concreto de publicación editorial del mismo una vez defendido y que sea aprobado.

9. BIBLIOGRAFÍA

ADORNO, Theodor W. Carta a Benjamin del 18 de Marzo de 1936 en *Sobre Walter Benjamin*, (Madrid: Ediciones Cátedra, 1995)

AGAMBEN, Giorgio. 2007. *Qu'est-ce qu'un dispositif?*, (Éditions Payot & Rivages, París). Trad. de Roberto J. Fuentes Rionda, de la edición en *Revista Sociológica*, año 26, número 73, pp. 249-264 mayo-agosto de 2011

----- 2005, *Profanazioni*. Trad. Flavia Costa y Edgardo Castro. *Profanaciones*. Buenos Aires: Ed. Adriana Hidalgo, 2009.

- AGUILAR, George. 2012. "El crecimiento y la evolución de la Cin (E-) Poesía / videopoesía movimiento a través de la tecnología: Una mirada retrospectiva, el status quo y perspectivas", ponencia presentada en *I Simposio Internacional de Videopoesía. Diálogos entre imagen, sonido y lenguaje verbal*. (Buenos Aires: VideoBardo)
- ALBERA, François. 2005. *L' Avant-garde au cinéma* (Paris: Éditions Armand Colin). Trad. al español por Heber Cardoso, *La Vanguardia en el cine*. (Buenos Aires: Manantial, 2009)
- ALONSO, Rodrigo. 2005. "Arte y tecnología en la Argentina. Los primeros años" en http://www.roalonso.net/es/arte_y_tec/arte_y_tecnologia.php (Consulta: 17 de diciembre 2013).
- ALONSO GARCÍA, Luís. 1996. *La oscura naturaleza del cinematógrafo. Raíces de la expresión aurovisual*. (Valencia: Ediciones de la mirada)
- AUMONT, Jacques, Bergala, A., Marie, M., Vernet, M. 1983. *Esthétique du film* (Paris: Éditions Fernand Nathan). Trad. al español Nuria Vidal, *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. (Barcelona: Paidós, 1985)
- BALDESSARI, John. 2005. *Scrabble. Video, lenguaje y abstracción*. (Centro Atlántico de Arte Moderno, San Antonio Abad).
- BAZIN, André. 1958. *Qu'est-ce que le Cinema* (Paris: Editions du Cerf). Trad al español José Luís López Muñoz, *¿Qué es el cine?*, 8ª edición. (Madrid: Rialp, 2008)
- BRAKHAGE, Stan. 1963. "Metaphors on vision", en *Film Theory and Criticism*. Comp. L. Braudy y M. Cohen. (Oxford: Oxford University Press, 1999)
- BAUDRILLARD, Jean. 1981. *Simulacres et simulation* (Paris: Éditions Galilée). Trad. al inglés por Sheila Faria Glaser, *Simulacra and Simulation* (Ann Arbor: The University of Michigan Press, 1994).
- BELLOUR, Raymond. 2008. "La doble helice", en Jorge La Ferla *Artes y Medios audiovisuales: un estado de la cuestión II: las prácticas mediáticas pre digitales y post analógicas*, (Buenos Aires: Aurelia Ribera, Nueva librería)
- 2002. *L'Entre-Images* (Paris: La Différence) Trad. española de Adriana Vettier, *Entre imágenes* (Buenos Aires: Colihue, 2009).
- BENJAMIN, Walter. 1929. *Die literarische Welt*. Trad. al español por Jesús Aguirre, *Imaginación y sociedad. Iluminaciones I*. (Madrid: Taurus, 1980)
- 1936. "La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica", en *Discursos interrumpidos I*, (Madrid: Taurus, 1982)
- 1955. *Einbahnstrasse* (Frankfurt: Suhrkamp Verlag) Trad. al español Juan J. del Solar y Mercedes Allendesalazar, *Dirección única* (Madrid: Alfaguara, 1987).
- BLOCK de BEHAR, Lisa. 2009, *Medios, pantallas y otros lugares comunes*, (Buenos Aires: Katz Eds).
- BREA, José Luis. 1991. *Las auras frías. El culto de la obra de arte en la era postaurática* (Barcelona: Anagrama). http://www.joseluisbrea.net/ediciones_cc/auras.pdf
- "Algunos pensamientos sueltos acerca de arte y técnica" en <http://aleph-arts.org/pens/arttec.html> (Consulta: 17 de Diciembre 2013)

- BURUCÚA José Emilio (comp.), 1992. *Historia de las imágenes e historia de las ideas. La escuela de Aby Warburg*, (Buenos Aires: CEAL).
- CANUDO, Riccioto. 1998. "Manifiesto de las Siete Artes", en Joaquim Romaguera I Ramio y Homero Alsina Thevenet (Eds.), *Textos y manifiestos del cine. Estética. Escuelas. Movimientos. Disciplinas. Innovaciones*. (Madrid: Cátedra).
- CASETTI, Francesco y DI CHIO, Federico. 1990. *Analisi del film* (Milán: Gruppo Editoriale Fabbri). Trad. española de Carlos Losilla, *Como analizar un film* (Barcelona: Paidós, 1994).
- CHION, Michel. 1990. *L'audio-vision* (Paris: Éditions Nathan). Trad. española de Antonio López Ruiz, *La Audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido* (Barcelona: Paidós, 1993).
- CIPRIANI, Roberto, 2013. *Sociología Cualitativa. Las historias de vida como metodología científica*. (Biblos, Buenos Aires).
- COLOMER CAMPOS, Antoni y RÀFOLS CABRISSÉS, Rafael. 2003. *Diseño audiovisual*. (Editorial Gustavo Gili, Barcelona).
- COMOLLI, Jean-Louis 2009. *Cinéma contre spectacle suivi de Technique et idéologie (1971-1972)*. (Paris: Verdier).
- DARLEY, Andrew. 2002. *Cultura visual digital*. (Paidós, Barcelona).
- DELUZE, Gilles 1991, "Posdata sobre las sociedades de control", en Christian Ferrer (comp.) *El lenguaje literario*, 7º 2, (Montevideo: Ed. Nordan).
- DEVALLE, Verónica. 2009. *La travesía de la forma: emergencia y consolidación del Diseño Gráfico (1948-1984)*. (Buenos Aires: Paidós).
- DOBERTI, Roberto. 2008. *Espacialidades*. (Buenos Aires: Ediciones Infinito).
- DUBOIS, Philippe. 2001. *Video, Cine, Godard*. (Buenos Aires: Libros del Rojas).
- FLUSSER, Vilém. 1983. *Für eine Philosophie der Fotografie* (Göttingen: European Photography) Trad española Thomas Schilling, *Una filosofía de la fotografía* (Madrid: Síntesis, 2001).
- 1999. *The shape of things. A philosophy of design* (Londres: Reaktion Books). Trad española de Pablo Marinas, *Filosofía del diseño. La forma de las cosas* (Madrid: Editorial Síntesis, 2002).
- 2007. "Creación científica y artística", en revista *Artefacto. Pensamientos sobre la técnica*, número 6, págs. 75-78. (Buenos Aires: Oficina de publicaciones del CBC-UBA).
- FOUCAULT, Michel. 1976. *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*, (México: Siglo XXI).
- 1985. *Saber y Verdad*. (Madrid: La Piqueta).
- GACHE, Belén. 2006. "Videopoesía o cómo escapar de la página blanca" en *Catálogo del II Festival Internacional de Video Poesía*, noviembre 2006, ed. Javier Robledo (Buenos Aires: Videobardo).
- GILBERT, Alan, 2006. *Another future. Poetry and art in a Postmodern twilight*. (Wesleyan University Press, Connecticut).

- GREENAWAY, Peter. 2005. "LUPERCYCLOPEDIA VJ Performance" en <http://www.petergreenaway.info>
- 2010. "Clase Magistral", desgrabación del audio de conferencia dictada en el British Arts Centre de Buenos Aires.
- GUARINI, Carmen. 2009. "Debates recientes en torno a la producción audiovisual en Ciencias Sociales y Humanidades: resignificación desde un recorrido histórico" en la publicación digital Actas del Congreso Pensando lo Audiovisual, Año 1. (Buenos Aires: Incluir).
- GUBERN, Román. 1995. "El cine después del cine", en *Historia General del Cine. El cine en la era del audiovisual*, vol. 12, págs. 289-309. (Madrid: Cátedra)
- HASSON, Uri, SKIPPER, J. I., NUSBAUM, H. C., & SMALL, S. L. 2007. *Abstract coding of audiovisual speech: Beyond sensory representation*. *Neuron*, 56. 1116-1126.
- HEIDEGGER, Martín. 1983. "La pregunta por la técnica" en *Ciencia y técnica*. (Santiago de Chile: Ed. Universitaria)
- KAC, Eduardo. 2007. *Media poetry. An anthology*. (Bristol: Intellect Books).
- KESKA, Monika. 2009. "Las maletas de Tulse Luper (P. Greenaway, 2003-2007) y la historia del siglo XX" en *Metakinema, Revista de Cine e Historia* Nº 4, Granada: Universidad de Granada <http://www.metakinema.es/metakineman4s2a2.html>
- KONYVES, Tom. 2008. "On Videopoetry and the road to Barraca Vorticista" en *III Festival de Videopoesía*, noviembre 2008, ed. Javier Robledo (Buenos Aires: Barraca Vorticista, ponencia inédita).
- 2011. *Videopoetry: A Manifesto*, en http://issuu.com/tomkonyves/docs/manifiesto_pdf (Consulta: 17 de Diciembre 2013)
- KOZAK, Claudia. 2006. "Técnica y poética. Genealogías teóricas, prácticas críticas" en http://www.expoesia.com/j06_kozak.html (Consulta: 17 de Diciembre 2013)
- 2007. "El Nudo" en *Revista Artefacto, pensamientos sobre la técnica*, Nº 6, pp 62-64; (Buenos Aires, Grupo Editor)
- 2012. *Tecnopoéticas argentinas: archivo blando de arte y tecnología*. (Buenos Aires: Caja Negra)
- LEVINSON, Paul, 1999. *Digital McLuhan: a guide to the information millennium*. (London; New York: Routledge).
- MACHADO, Arlindo. 2000. *El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas* (Buenos Aires: Libros del Rojas).
- MANOVICH, Lev. 2001. *The language of New Media*. (Cambridge: The MIT Press) Trad. española Oscar Frontodona, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital* (Buenos Aires: Paidós, 2006)
- MARINETTI, Filippo Tommaso y otros. 2007. *Futurismo: manifiestos y textos*. Trad. al español por Jorge Milosz Graba (Buenos Aires: Quadrata)
- MCLUHAN, Marshall. 1964. *Understanding Media: The Extensions of Man*. (New York: McGraw-Hill) Trad al español, *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. (Barcelona: Paidós, 2009)

- LA FERLA, Jorge. 2000 (comp.). *De la pantalla al arte transgénico*. (Buenos Aires: Libros del Rojas).
- 2007: "11 de septiembre de Claudia Aravena" en *Artes y Medios Audiovisuales: un estado de situación*. (Buenos Aires: Aurelia Rivera Nueva Librería).
- 2009, *Cine (y) digital: aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora*, (Buenos Aires: Manantial).
- ONG, Walter. 1982. *Orality & Literacy. The technologizing of the word*. (Londres: Routledge)
- PADÍN, Clemente. 2007. "Videopoesía: Aproximaciones" en www.videopoesia.com (Consulta: 17 de diciembre 2013).
- PERLOFF, Marjorie, 1991. *Radical artifice. Writing poetry in the age of media*. (University of Chicago Press, Chicago).
- POZO, Mariana. 2008. "Videopoesía" en www.videopoesia.com (Consulta: 17 diciembre 2013)
- RANCIÈRE, Jacques. 2008, *Le spectateur émancipé*, París: La Fabrique éditions. Trad. española Ariel Dilon, *El espectador emancipado*, (Buenos Aires: Manantial, 2010).
- RUSSO, Eduardo. 2006. "El ojo electrónico. Mirada, cuerpo y virtualización" en *¿Realidad virtual?*, Comp. M. Zatoryi, (Buenos Aires: Ediciones Geka).
- SADOUL, Georges. 1967. *Histoire du cinéma mondial-des origènes* (Paris: Flammarion) Trad. español Florentino Torner, *Historia del cine mundial desde los orígenes*. (México: Ed Siglo XXI, 1972)
- SIMMEL, Georg. 1905. "Sociología de los sentidos" en *Sociología*, (Barcelona: Gedisa, 2001).
- SPENCER, Herbert. 1969. *Pioneers of modern typography*. (Londres: Lund Humphries Publishers Ltd.) Trad. española por Concepción Méndez Suárez, *Pioneros de la tipografía moderna* (Barcelona: Gustavo Gili S.A., 1995).
- SALMON, Merrilee, 1989. "Explanation in the Social Sciences" en P. Kitcher y W. Salmon (eds.) *Scientific Explanation*. (Minnesota University Press, Minnesota).
- SARQUIS, Jorge, 2003. *Itinerarios del proyecto 1. Ficción epistemológica*. (Nobuko: Buenos Aires)
- SAUTU, Ruth, 2005. *Todo es teoría. Objetivos y métodos de investigación*. (Ed. Lumiere, Buenos Aires).
- SIMON, Herbert (2006): *Las ciencias de lo artificial*. Comares, Granada.
- SONTAG, Susan (2005): *Sobre la fotografía*. Madrid, Alfaguara.
- SPEZIALE, Anabella. 2009. "Diseño audiovisual y recursos poéticos para el registro documental" en la publicación digital de las Actas del Congreso Pensando lo Audiovisual, Año 1. (Buenos Aires: Incluir)
- SPIELMAN, Yvonne, 2008. *Video. The reflexive medium*. (MIT Press, London).
- STRATE, Lance y WACHTEL, Edward (eds.) 2005. *The legacy of McLuhan*. Cresskill, (New Jersey: Hampton Press).

- TAYLOR, Charles, 1994. "Interpretation and the Sciences of Man" en M. Martin y L. McIntyre (comp) *Readings in the Philosophy of Social Science*. (MIT Press, Cambridge).
- TAYLOR, S. J. y BOGDAN, R. 2002. *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*, (Paidós, Madrid).
- VASILACHIS, Irene, 2007. "La investigación cualitativa" en Vasilachis, I. *Estrategias de investigación cualitativa*. (Gedisa, Buenos Aires)
- VELA PEON, Fortino, 2008. "Un acto metodológico básico de la investigación social: la entrevista cualitativa" en *Observar, escuchar y comprender: sobre la tradición cualitativa en la investigación cualitativa*. (Porrua, Mexico).
- WACHTEL, Edward. 1993. "The First Picture Show: Cinematic Aspects of Cave Art" en *Revista Leonardo*, Vol. 26, No. 2. (MIT Press), pp. 135-140.
- WARBUG, Aby. 1966. *La rinascita del paganesimo antico*. Ed. Gertrud Bing. (Florence: La Nuova Italia). Trad. Inglesa David Britt, *The renewal of pagan antiquity*, (Los Angeles: Getty Research Institute, 1999).
- XAVIER, Ismael (2008): *El discurso cinematográfico. La opacidad y la transparencia*. (Manantial, Buenos Aires).
- YOEL, Gerardo (comp.) 2004. *Pensar el cine 2. Cuerpo(s), temporalidad y nuevas tecnologías*, (Buenos Aires, Manantial).
- ZATONYI, Marta. 1990, *Una estética del arte y el diseño de imagen y sonido*, (Buenos Aires: CP67 Editorial).
- 1993, *Diseño, análisis y teoría*, (Buenos Aires: Universidad de Palermo – CP67 Editorial).
- 1998, *Aportes a la estética desde el arte y la ciencia del siglo 20*, (Buenos Aires: La marca editora).
- 2006, *¿Realidad virtual?*, (Buenos Aires: Ediciones Geka).
- 2007, *Arte y creación. Los caminos de la estética*, (Buenos Aires: Capital Intelectual).
- 2011, *Juglares y trovadores: derivas estéticas*, (Buenos Aires: Ed. Capin)
- ZUNZUNEGUI, Santos. 1989. *Pensar la imagen*. (Madrid: Ediciones Cátedra)