

Resumo: Na diversidade de saberes e práticas que convergem em qualquer produção audiovisual, os expositores revisaram temas da atividade que vão desde uma viagem estética pelas tendências da matéria colorida, até as modalidades de evolução da linguagem e complexos movimentos de câmera, passando por o treinamento exaustivo necessário para enfrentar as necessidades organizacionais na pré-produção, bem como as vicissitudes que surgem no momento da filmagem e seus múltiplos incidentes do real que afetam tanto a práxis da produção quanto seu meticoloso planejamento. Além disso, revisaram as características particulares e específicas de alguns personagens inesquecíveis da história do cinema, as experiências relacionadas ao percurso

de um filme lançado e a experiência audiovisual de estudantes de dança por ocasião da pandemia.

Palavras chave: Produção - conteúdo - linguagem - estética - bloqueio - filmagem - fotografia - design

(*) **Mariano Nieto:** Realizador audiovisual (Universidad del Litoral, Santa Fe, 2002). Profesor de la Universidad de Palermo en el Área Audiovisual de la Facultad de Diseño y Comunicación. Autor de varios proyectos documentales, investigador, guionista y Jefe de Producción.

Los lenguajes audiovisuales, y más allá

Fecha de recepción: septiembre 2021

Fecha de aceptación: noviembre 2021

Versión final: enero 2022

Eduardo Russo (*)

Resumen: La mesa titulada *Experimentación audiovisual y cruce de lenguajes* presentó un panorama de experiencias que dan cuenta de las fronteras de la creación audiovisual desde una perspectiva que trasciende las tradicionales delimitaciones mediales. Por una parte, las intervenciones exploraron intersecciones y cruzamientos entre el arte, el diseño y la comunicación. Por otra, ingresaron en un campo de transformaciones donde las definiciones y hasta las identidades tradicionales de los medios audiovisuales clásicos son cuestionadas en sus ámbitos convencionales, proyectándose hacia un campo dinámico y en expansión, donde no solo la dimensión de los lenguajes se ve renovada, sino que se ve refundado el mismo carácter de la experiencia audiovisual.

Palabras clave: Arte – diseño – comunicación – hibridación – lenguaje

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 64]

La mesa *Experimentación audiovisual y cruce de lenguajes* desplegó, a lo largo de las ponencias presentadas, un nutrido panorama de investigaciones y producciones artísticas, comunicacionales y de diseño involucradas en plena reconfiguración y expansión. El título escogido para este artículo intenta dar cuenta de un proceso que, por cierto, interpela a los lenguajes audiovisuales, en el sentido en que a lo largo del siglo anterior fue pensado, por ejemplo, ese lenguaje cinematográfico que adquirió un protagonismo central, pero que luego fue acompañado, no sin fricciones y negociaciones, por un lenguaje televisivo otro del video analógico. Por otra parte, un incipiente lenguaje de los nuevos medios, de acuerdo a la consagrada expresión de Lev Manovich (2005), ingresó en las últimas décadas de la centuria anterior y los cambios se multiplicaron. En la actualidad, la misma idea de medio audiovisual se encuentra sometida a nuevas indagaciones y la necesidad de redefinir el concepto. El mismo Manovich ha propuesto, en una obra clave de la última década (Manovich, 2013), que de lo que se trata en el nuevo milenio no es otra cosa que del surgimiento y ascenso de nuevas especies audiovisuales. Así, la metáfora orgánica corre al auxilio de la necesidad de comprender un entorno medial no solo de complejidad creciente, sino también sometido a una dinámica de cambios cada vez más acelerados. Si hay un sistema de medios audiovisuales en la cultura contemporánea, esta

constelación está bajo el signo de cierta inestabilidad que es uno de sus datos constitutivos.

Otro rasgo característico de la panoplia de experiencias audiovisuales a nuestro alcance es el de la necesidad de pensarlas más allá de presuntas especificidades, de ciertas autonomías que dictan sus propias reglas de juego y funcionamiento en ámbitos compartimentados. En ese campo incursiona la primera de las ponencias, *La experiencia audiovisual como un espacio híbrido*. En dicha intervención, Violeta González Santos y Violeta y Mercedes Lozano ingresan, mediante el concepto clave de espacio híbrido, al estudio de la relación entre los espacios exhibitivos y la creación con imágenes en movimiento. Más allá del ingreso a la tridimensionalidad espacial que involucran a las artes visuales, las experiencias que integran la producción artística plástica, bi y tridimensional, con su expansión mediante recursos y materiales audiovisuales, interpelan radicalmente las categorías del tiempo y espacio, así como también la participación espectral, especialmente en lo que atañe a las formas de inmersión o interpelación al cuerpo de los asistentes. La ponencia atendió a la necesidad de encarar lo híbrido como figura clave para trascender posicionamientos tradicionales, que distinguen lo visual y lo audiovisual, las artes plásticas y las audiovisuales.

El terreno en expansión propio de prácticas audiovisuales que exploran sus fronteras fue también abordado, a

partir de una perspectiva inclusiva, en la ponencia *Cine y Accesibilidad: Experiencias de un cineasta sordo*, presentada por Federico Sykes. Esta intervención se centró en el despliegue de estrategias y recursos técnicos y humanos que tengan por objetivo disolver las barreras comunicacionales en medios audiovisuales que afectan a personas hipoacúsicas. La propuesta fue basada en la integración de grupos de trabajo mixtos: oyentes-sordos, traductores audiovisuales, realizadores audiovisuales, diseñadores audiovisuales, intérpretes de lengua de señas argentina-español y asesores sordos/mediadores lingüístico-culturales. El objetivo de este desarrollo es el diseño de actividades audiovisuales con lenguaje de señas, que no permiten el contacto con las piezas audiovisuales en un entorno de renovada accesibilidad, sino que refuerza las posibilidades comunitarias de la creación audiovisual en un marco inclusivo.

En la ponencia titulada *Del mito zombi a la amenaza global*, el expositor César Arturo Heil tomó la figura del zombi, de prolífica presencia tanto en el cine como en la televisión y los videojuegos, a través de sus orígenes antropológicos caribeños dentro de la tradición del vudú y sus primeras transposiciones al cine dentro del período clásico, durante los primeros años del sonoro. Las distintas formas que el zombi adoptó como portador de una alteridad radical al mundo de los vivos, enemigo absoluto y contaminante, fue examinada desde sus implicaciones con el mundo del capital y del control social, con el género de terror y sus metáforas que traducen ansiedades sociales, desde los temores de tipo sociopolítico a los que se enfrentan, como en la actualidad, con catástrofes de origen biológico.

La ponencia de Andrea Cárdenas y Javier Sobrino, *Grupo Fosa: Hacia una poética de lo transdisciplinar*, presentó las producciones de un colectivo argentino que desarrolló una intensa actividad artística en la última década del siglo pasado e inicios de éste. La producción de Fosa abarcó no solamente el campo audiovisual sino que se instaló entre la performance y el entrecruzamiento de distintos lenguajes artísticos. La utilización de dispositivos tecnológicos innovadores y las formas en que produjeron una articulación con el cuerpo de sus participantes, permitió a Fosa desarrollar una propuesta estética y poética que se convirtió en pionera dentro del ámbito local, marcando el camino a artistas posteriores. En la ponencia titulada *Experimentación en lenguajes de cine de animación sincréticos* Ileana Gómez Gaviñoser enfocó las posibilidades artísticas de la experimentación en el cine de animación, una práctica que frecuentemente ha sabido conjugar la más intensa incursión en lo experimental con el acceso a públicos más amplios que los que habitualmente se congregan en torno a la categoría de "cine experimental". La experimentación entre técnicas tradicionales e innovadoras, entre medios clásicos y nuevas disponibilidades, hacen que la animación sea la demostración cabal, no de un sincretismo que apuesta a lo heterogéneo en un punto de su desarrollo, sino de un universo integrador que hace a la animación como ámbito audiovisual que juega con los fundamentos mismos de un arte de las imágenes temporalizadas y en movimiento.

La interrogación sobre lo híbrido, presente en el comienzo de la mesa e insistente de modo lateral en otras in-

tervenciones, toma nuevamente la centralidad en *(De) construyéndonxs: desandando paradigmas desde la interseccionalidad*, expuesta por Maive Carone Fernández y Silvia Daniela Balvedere. Basadas en una propuesta de creación-investigación, las autoras presentaron a *(De) construyéndonxs* como un proyecto de base audiovisual que propone una expansión narrativa a otros lenguajes y formatos. Apuntando a lo comunicacional y el diseño, el proyecto busca pensar los dispositivos como catalizadores de subjetivación, en una perspectiva identitaria - individual y colectiva que apuesta a la diversidad. El proyecto involucra un documental en cuatro versiones, que integra distintos medios expresivos con similar planteo narrativo, dentro de un emprendimiento que explora y desarrolla nuevas experiencias mediales.

En la presentación *Entre cine y videojuegos: La cámara subjetiva y sus avatares*, Eduardo Russo presentó un estudio comparativo entre las distintas modalidades y funciones de lo que tradicionalmente se ha denominado como cámara o plano subjetivo, aquel en el que el espectador ve lo que ocurre en pantalla como percibido por un personaje, en el cine y los *videogames*. La propuesta se dirige a interrogar no solamente las distintas modalidades que la subjetiva ha desplegado en ambos campos, sino los procesos de cruce crecientes que se han verificado en las últimas cuatro décadas. Las implicancia, tanto en lo que toca a la identificación psicológica y la asimilación perceptiva y motriz del espectador y el personaje son atendidas, para dar cuenta de un tránsito y contaminación recíproca entre cine y videojuegos, que llega a reconfigurar y proponer nuevas perspectivas a la actividad del espectador y del jugador. Figuras reconocibles, pero a la vez sometidas a notables mutaciones en la actualidad.

El mismo expositor presentó también la ponencia titulada *Una arqueología de Stagecraft: El espacio cinematográfico como construcción ilusionista*. La reciente aparición industrial del proceso denominado *Stagecraft*, cuyas posibilidades de simulación de espacios reales en cine mediante paneles LED es presentada en términos mediáticos como una absoluta innovación en las relaciones entre los espacios de rodaje, la grabación en estudio y la articulación entre instancias de producción y postproducción. Trascendiendo ese anuncio de novedad radical, la ponencia traza una arqueología de *Stagecraft*, que se remonta a la añeja tecnología de retroproyección (*back projecting*) en cine y los diversos usos del *chromakey* con pantallas azules o verdes. El panorama resultante, aunque no desestime lo que implica *Stagecraft* como innovación de peso, la inserta y fundamenta dentro de las aspiraciones ilusionistas que atraviesan a lo audiovisual desde su misma invención.

En la ponencia de Águeda María Valverde Maestre, *Makoto Shinkai: construcción y deconstrucción del espacio cinematográfico* se presentó un análisis de discurso del cine de Makoto Shinkai a partir del film *Tu nombre* (2016), obra emblemática del autor y fenómeno de recepción en el cine animado japonés de la última década. El film en cuestión, como un compendio del estilo de Makoto Shinkai, tanto en su forma como su contenido, presenta al espectador una experiencia caracterizada con una peculiar u compleja construcción del espacio y tiempo cinematográfico. A través del análisis de caso

y reflexionando sobre las cualidades del espacio en el cine de Makoto Shinkai, la ponencia propone el acercamiento a dicha experiencia como ingreso en un universo de posmodernidad cinematográfica.

Una perspectiva teórica y conceptual fue escogida para la ponencia *La otra realidad como representación*, presentada por Luis Mihovlcevic. A partir de la interrogación de la dupla real/virtual desde la particular configuración del palíndromo, esas palabras o frases pasibles de ser leídas en espejo, de atrás para adelante y viceversa, el autor toma estos dos conceptos como pertenecientes a un campo que no enfrenta dos ámbitos rivalizantes, sino que permite tránsitos diversos y hasta continuidades insospechadas. La referencia a la creación artística permitió al autor interrogar los modos en que la virtualidad puede ser transformada en un hecho real, lo que quedó demostrado en el desarrollo insólito de emprendimientos artísticos en espacios híbridos bajo la actual pandemia. Proceso que, por otra parte, lleva a nuevas preguntas sobre la realidad y la representación.

En la última intervención de la mesa, *Bitácora de creación de un relato como Relato*, el expositor Franco Alonso Calderón Flores apeló a un formato narrativo, evocando una experiencia de creación común entre realizador y actriz en una experiencia audiovisual que procuró trascender las habituales previsibilidades que otorga ese instrumento llamado guion. Ingresando en un territorio fundamentalmente performativo, la propuesta relata las tensiones producidas entre las exigencias de visualidad y espectáculo, por una parte, y las libertades que generan tanto excitación ante las posibilidades abiertas como angustia por la indefinición inevitable. El formato de bitácora elegido para la ponencia operó como un relato sobre otro relato, un intento de rearmar y pensar colaborativamente un proceso en busca de su forma.

Conclusiones

La diversas intervenciones, enfocando lo híbrido en la relación actual no solamente en las formas audiovisuales identificadas a lo largo de un trayecto ya extenso, sino en las aperturas y contaminaciones que enmarcan lo audiovisual en un territorio metamórfico que se relaciona con las artes plásticas, lo gráfico, las artes del espectáculo y la música, fueron atendidas a lo largo de estas miradas en cruce. En ese sentido, la insistencia de lo que se ha dado en llamar, dentro del pensamiento sobre el audiovisual contemporáneo, como una *estética de lo híbrido* (Maio y Uva, 2003), sobrevoló todo el encuentro.

Algunas de las ponencias pertenecieron a la lógica y el diseño de las investigaciones académicas, tanto teóricas como analíticas, que tomaron un concepto o alguna obra, o grupo de obras, para indagar sus implicaciones. En otros casos, el punto de partida fue el mismo desarrollo de un proyecto artístico, comunicativo o de diseño, para ingresar en las ricas perspectivas de un formato de investigación-creación, por lo cual la exposición oral que es convención en las mesas de congresos o jornadas debió ser expandida al contacto con fragmentos de piezas audiovisuales, o a la posibilidad de compartir con links el acceso a las mismas por sus participantes. Los cruces verificados no sólo se percibieron en el ámbito de los lenguajes implicados, sino en el mismo entrecruzamiento en el orden de la experiencia audiovisual, cu-

yos desafíos a los sujetos contemporáneos son de orden creciente, y requieren una perspectiva que ligue la mirada histórica y la apertura a un territorio cuyas formas mutan dramáticamente ante nuestra propia presencia.

Expositores

- Violeta González Santos y Mercedes Lozano, *La experiencia audiovisual como un espacio híbrido*
- Federico Sykes, *Cine y Accesibilidad: Experiencias de un cineasta Sordo*
- César Arturo Heil, *Del mito zombi a la amenaza global*
- Andrea Cárdenas y Javier Sobrino, *Grupo Fosa: Hacia una poética de lo transdisciplinar*
- Ileana Gómez Gavinoser, *Experimentación en lenguajes de cine de animación sincréticos*
- Maive Carone Fernández, Silvia Daniela Balvedere, *(de)construyéndonxs: desandando paradigmas desde la interseccionalidad*
- Águeda María Valverde Maestre, *Makoto Shinkai: construcción y deconstrucción del espacio cinematográfico*
- Luis Mihovlcevic, *La otra realidad como representación*
- Franco Alonso Calderón Flores *Bitácora de creación de un relato como Relato*
- Eduardo Russo *Entre cine y videojuegos: La cámara subjetiva y sus Avatares y Una arqueología de Stagecraft: El espacio cinematográfico como construcción ilusionista*

Bibliografía

- Maio, Barbara y Christian Uva (2003) *L'estetica dell'ibrido*. Roma, Bulzoni.
- Manovich, Lev (2005), *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona, Paidós
- Manovich, Lev (2013), *El software toma el mando*, Barcelona, UOC Press

Abstract: The table entitled *Audiovisual experimentation and crossing of languages* presented a panorama of experiences that account for the borders of audiovisual creation from a perspective that transcends the traditional media boundaries. On the one hand, the interventions explored intersections and intersections between art, design and communication. On the other, they entered a field of transformations where the definitions and even the traditional identities of classical audiovisual media are questioned in their conventional areas, projecting themselves towards a dynamic and expanding field, where not only the dimension of languages is renewed, rather, the very nature of the audiovisual experience is re-founded.

Keywords: Art - design - communication - hybridization - language

Resumo: A mesa *Experimentação Audiovisual e Cruzamento de Linguagens* apresentou um panorama de experiências que dão conta das fronteiras da criação audiovisual em uma perspectiva que transcende as fronteiras da mídia tradicional. Por um lado, as intervenções exploraram interseções e interseções entre arte, design e comunicação. Por outro, entraram em um campo de transformações onde as definições e mesmo as identidades tradicionais dos meios audiovisuais clássicos são questionadas em seus ambientes convencionais, projetando-se para um

campo dinâmico e em expansão, onde não apenas a dimensão das linguagens se renova, em vez disso, a própria natureza da experiência audiovisual é refundada.

Palavras chave: Arte - design - comunicação - hibridização – linguagem

(* Eduardo Russo Crítico, docente e investigador de cine y artes audiovisuales. Doctor en Psicología Social. Profesor de la Universidad de Palermo en el Área Audiovisual. Dirige el Doctorado en Artes de la Facultad de Bellas Artes (UNLP).