

Libros de **Cátedra**

# Artes, medios, tecnologías

Cruces, convergencias  
y otros lugares de encuentro

Natalia Matewecki y María de las Mercedes Reitano  
(coordinadoras)

FACULTAD DE  
HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**S**  
sociales

  
**Eduulp**  
EDITORIAL DE LA UNLP



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA

**ARTES, MEDIOS, TECNOLOGÍAS**  
CRUCES, CONVERGENCIAS Y OTROS LUGARES  
DE ENCUENTRO

Natalia Matewecki  
María de las Mercedes Reitano  
(coordinadoras)

**Facultad de Artes**



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA



Buscar las huellas de la existencia de un «gusto» de nuestro tiempo por los objetos más dispares, desde la ciencia hasta las comunicaciones en masa, desde la literatura hasta la filosofía, desde el arte hasta los comportamientos cotidianos.

-Omar Calabrese, *La era neobarroca*

# Índice

Introducción \_\_\_\_\_ 6

## **PRIMERA PARTE**

Teorías y esquemas de la comunicación \_\_\_\_\_ 9

### **Capítulo 1**

Los modelos comunicacionales de Jakobson y Kerbrat-Orecchioni \_\_\_\_\_ 10

*Gerardo Sánchez Olguín*

## **SEGUNDA PARTE**

Imagen múltiple: dispositivos, medios de masas e historia del arte \_\_\_\_\_ 18

### **Capítulo 2**

El dispositivo cartel en el marco de la Historia de los Medios \_\_\_\_\_ 19

*María de las Mercedes Reitano y Gerardo Sánchez Olguín*

## **TERCERA PARTE**

Imagen opaca: el dispositivo fotográfico \_\_\_\_\_ 27

### **Capítulo 3**

Usos de la imagen técnica y científica en Lázló Moholy-Nagy y Xul Solar \_\_\_\_\_ 28

*Agustín Bucari*

## **CUARTA PARTE**

Imagen luz: cine, video y televisión \_\_\_\_\_ 53

### **Capítulo 4**

Pantallas expandidas: experiencias de TV, *streaming* y *mapping* \_\_\_\_\_ 54

*Joaquín Almeida*

## **Capítulo 5**

Estudio de las imágenes televisivas de uso electoral en Argentina \_\_\_\_\_ 68

*Mariano Cicowiez*

## **QUINTA PARTE**

Artes, medios y nuevas tecnologías \_\_\_\_\_ 76

## **Capítulo 6**

Cómo empezar a abordar el estudio de los videojuegos \_\_\_\_\_ 77

*Solana Lancharés Vidart*

## **Capítulo 7**

Perspectiva de género y artes multimediales \_\_\_\_\_ 94

*Victoria Dallachiesa*

## **SEXTA PARTE**

Estudios visuales y la cultura visual \_\_\_\_\_ 105

## **Capítulo 8**

Ciber-activismo visual: del *pañuelazo* blanco al verde y del verde al blanco \_\_\_\_\_ 106

*María Florencia Basso y Marina Féliz*

## **Capítulo 9**

Movimiento de mujeres: activismos visuales en redes sociales y la calle \_\_\_\_\_ 126

*Noelia Zussa*

## **Capítulo 10**

Historia del Arte y cultura visual: de la pintura al meme \_\_\_\_\_ 134

*Natalia Matewecki*

Los autores \_\_\_\_\_ 142

# Introducción

HISTORIA DE LOS MEDIOS Y SISTEMAS DE COMUNICACIÓN CONTEMPORÁNEOS es una materia anual que se dicta en la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP) para las carreras de Historia de las Artes (obligatoria), Artes Audiovisuales (algunas orientaciones) y Artes Plásticas (optativa).

Fundada por Oscar Traversa en 1985, comparte ese «gusto» de época neobarroco en el que predomina la mezcla, la pluralidad y la multiplicidad. Por esta razón, la asignatura presenta un marcado carácter interdisciplinar dado por la heterogeneidad en la formación de docentes y estudiantes así como por los marcos teóricos y conceptuales que se utilizan para abordar los problemas de la comunicación y de la imagen. Y es que HISTORIA DE LOS MEDIOS no es solo una historia de los medios: es también un poco de semiótica, otro tanto de filosofía, bastante de arte, algo más de antropología, de informática y hasta de biología.

Por ello, en este libro quisimos compartir el espíritu liminal que caracteriza a esta materia al propiciar el interés por los cruces, las convergencias y los lugares de encuentro que se manifiestan entre las artes, los medios y las tecnologías. El eje que guía a estas relaciones es el estudio de la imagen, pues las imágenes nunca se presentan solas ni están aisladas, sino que se asocian a un medio, un dispositivo, una tecnología, un tipo de discurso o un modo de lectura.

Los artículos que integran este libro son el resultado de las investigaciones que se han desarrollado en los proyectos de I+D «Artes, Medios y Tecnologías. Estudio de prácticas híbridas locales para la producción de nuevas teorías, conceptos y categorías» (2018-2019) e «Historia del Arte, Cultura Visual y Estética de los medios. Estudio de casos argentinos para la producción teórica local» (2020-2022). Ambos proyectos están integrados por docentes y adscriptos a la cátedra, becarios de iniciación (EVC-CIN), becarios CONICET, exbecarios UNLP y estudiantes avanzados de la Facultad de Artes, UNLP.

El libro ha sido dividido en seis apartados que se corresponden con cada una de las unidades que componen el programa de HISTORIA DE LOS MEDIOS Y SISTEMAS DE COMUNICACIÓN CONTEMPORÁNEOS.

En el primer apartado, *Teorías y esquemas de la comunicación*, Gerardo Sánchez realiza una aproximación teórica a los modelos de Roman Jakobson y Catherine Kerbrat-Orecchioni que presentan enfoques opuestos y complementarios respecto de otros esquemas que grafican el fenómeno de la comunicación. La perspectiva de Jakobson considera las cualidades del lenguaje en cuanto a estructura abstracta, compleja y múltiple; la perspectiva de Kerbrat-Orecchioni, por su parte, contempla la dimensión subjetiva, interpersonal y performática, de manera que profundiza los alcances del primer enfoque. Estas consideraciones permiten comprender mejor

el funcionamiento de toda situación comunicacional y advertir la enorme gama de matices que se presentan.

En el segundo apartado, llamado *Imagen múltiple: dispositivos, medios de masas e historia del arte*, Mercedes Reitano escribe junto con Gerardo Sánchez una historia del cartel como dispositivo comunicacional. Desde los primeros afiches realizados de manera artesanal hasta los carteles contemporáneos que incluyen desarrollos tecnológicos multimediales, se analizan las consecuencias históricas en torno a la imagen única y la múltiple, así como la transformación de la producción y circulación de imágenes masivas.

En el tercer apartado, *Imagen opaca: el dispositivo fotográfico*, Agustín Bucari describe las relaciones entre arte y ciencia. A lo largo de la historia se produjeron distintos intercambios entre artistas y científicos como, por ejemplo, los integrantes de la Bauhaus, y entre ellos László Moholy-Nagy. En la Argentina, el artista Xul Solar tomó contacto con las ideas y desarrollos de esta escuela alemana para realizar su propia obra. Por esta razón, el foco de análisis está puesto en el uso de la ilustración y de la fotografía científica. El artículo tiene como objetivo ampliar las lecturas sobre la obra de Xul Solar al incorporar los usos de la imagen técnica micro y macrofotográfica, así como profundizar y describir el lugar del dibujo como nexo entre la ilustración científica y la producción pictórica.

En el cuarto apartado, *Imagen luz: cine, video y televisión*, Joaquín Almeida realiza un recorrido por el festival internacional de cine independiente *FestiFreak*, que lleva 17 ediciones en la ciudad de La Plata. La producción de este festival implica la realización de tareas de curaduría y gestión que ponen en juego algunas cuestiones como la idea de obra múltiple, la relación entre arte y medios y la expansión del audiovisual. Este artículo se propone indagar, particularmente, aquellas primeras experiencias de transmisión en vivo y en directo por señal de televisión e internet desarrolladas para la sección *Freak TV* durante el periodo 2008-2011 del festival.

En tanto, Mariano Cicowiez realiza un estudio de las imágenes televisivas de uso electoral en la Argentina. La campaña presidencial de 2015 determinó una reconfiguración de las producciones audiovisuales de comunicación masivas: desde aquella campaña, la norma de diseño de los spots televisivos ha establecido que la representación de candidatos partidarios, cuya posición actancial incluso ya no predomina en su estructura diegética, estreche la distancia que intermedia con los electores. En este sentido, la exposición en los avisos de los atributos individuales de los contendientes ha reemplazado a las cartas orgánicas de presentación de las fuerzas políticas intervinientes en el acto electoral. El examen de los mecanismos de construcción del cuerpo presidencial constituye una categoría clave para reconocer el estilo de época televisivo vigente en la Argentina.

En el quinto apartado, llamado *Artes, medios y nuevas tecnologías*, Solana Lancharés Vidart propone un recorrido historiográfico sobre la clasificación de los videojuegos y su tratamiento teórico desde las nociones de medio y dispositivo. Asimismo, analiza el uso de un sistema clasificatorio basado en géneros, como el que se propone en los estudios literarios y cinematográficos, con el fin de reflexionar sobre el establecimiento de categorías genéricas en el ámbito de los videojuegos.

Por su parte, Victoria Dallachiesa parte de la pregunta: ¿conocemos artistas argentinas que produzcan obras vinculadas a las artes multimediales? para estudiar los circuitos nacionales de arte y nuevas tecnologías con perspectiva de género. Con el objetivo de responder este interrogante, la autora elabora un registro de obras de algunos de los circuitos más relevantes del país, como el *Premio MAMbA-Fundación Telefónica* y el Festival *FASE*. El enfoque del relevamiento se centra en el trabajo interdisciplinario de artistas mujeres que conciben las artes multimediales como una (inter)disciplina en la que convergen múltiples lenguajes artísticos.

En el sexto apartado, *Estudios visuales y la cultura visual*, Marina Félix y María Florencia Basso exponen un ejemplo de ciber-activismo visual en Argentina a partir de las acciones denominadas *ciber-pañuelazos*. El análisis se basa en el *pañuelazo blanco* que organizaron las Madres en 2017 contra el «2x1» a los genocidas, y en el *pañuelazo verde* que se produjo en 2018 frente al Congreso de la Nación Argentina por el reclamo de la aprobación del proyecto por el derecho al aborto legal, seguro y gratuito. En el capítulo se estudian ambas acciones como nuevas formas de hacer política visual de manera masiva y mediática a partir de la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), en especial las redes sociales, blogs y grupos de *whatsapp*.

También en la línea del activismo visual, Noelia Zussa estudia de manera crítica el movimiento de mujeres en dos territorios de circulación: las redes sociales (ámbito propio de las convergencias tecnológicas) y la calle (ámbito de circulación pública). Se indaga el colectivo artístico feminista Nosotras Proponemos, referente de Argentina, y su acción en redes sociales y el espacio público. El objetivo del análisis es mostrar el sentido político del feminismo artístico efectuado en manifestaciones efímeras, participativas y conceptuales.

Finalmente, cierra este volumen el artículo de Natalia Matewecki quien reflexiona acerca del rol actual de la imagen en la historia del arte y la cultura visual. El nacimiento de los estudios visuales surge a partir de los debates críticos generados dentro de la historia del arte respecto de los análisis formalistas que dejan a un lado las formas artísticas y culturales populares. Los estudios visuales, y en especial el área conocida como cultura visual, suponen una transformación en la manera de entender el lugar del arte en la sociedad de los siglos xx y xxi. Teniendo en cuenta esto, se desarrollan distintos aspectos teóricos de la cultura visual en vinculación con una serie de casos artísticos, mediáticos y tecnológicos.

Cada uno de los capítulos que comprende el libro da cuenta de las reflexiones que han ocupado a la cátedra desde sus orígenes, instada por Oscar Traversa, pionero en estudios sobre arte y medios en nuestra Facultad y que de alguna manera signó la orientación de la materia.

Es necesario continuar profundizando sobre las problemáticas que nos presenta la cultura visual para intentar dar respuestas a la realidad de nuestra época, de nuestros actos cotidianos. Es por esto que, en el seno de las propias imágenes, resulta seductora la presencia del tiempo, de una época y de un momento determinados que ya no son, que se han perdido en su tiempo sin tiempo y que solo conocen su continuo presente. De allí nuestro permanente interés en la historia de su génesis y permanencia.

## **PRIMERA PARTE**

---

### **Teorías y esquemas de la comunicación**

# CAPÍTULO 1

## Los modelos comunicacionales de Jakobson y Kerbrat-Orecchioni

*Gerardo Sánchez Olguín*

En el marco de la materia *Historia de los Medios y Sistemas de Comunicación Contemporáneos*, iniciamos nuestros contenidos con una primera unidad dedicada a la teoría de la comunicación. Aquí presentamos un conjunto de aproximaciones de este fenómeno de enorme complejidad, que abarca aspectos constitutivos del ser humano (como sus facultades cognitivas y comunicacionales) y también las interacciones humanas que dan origen a la sociedad y la cultura. La comunicación contiene y atraviesa todos los aspectos de la experiencia humana, que se vuelve inteligible únicamente a través del lenguaje: solo por medio de este podemos desarrollar el pensamiento conceptual.

En el plano de lo social, las interacciones entre sujetos acontecen siempre en el marco de una cultura, en un tiempo y espacio determinado, y por medio de algún tipo de materia que es modelada para producir significación. Por ejemplo los sonidos en la comunicación oral, las formas instituidas como código alfabético que da lugar a la escritura, las zonas de color que construyen distintas figuras en la pintura, etc.

Las múltiples dimensiones en las que acontece el fenómeno de la comunicación llevan a que sea necesario recurrir a un conjunto de aproximaciones diferentes para dar cuenta de estos diversos aspectos. Una serie de modelos se han aproximado al fenómeno de maneras diferentes. Tenemos autores que presentan una mirada contemporánea, que da cuenta del estado actual de los estudios de la comunicación (Barbero 2007; Carlón 2009; Scolari 2008, 2013; Machado 2006; Manovich 2006), en el que hay consenso respecto de la incidencia de las nuevas tecnologías en la configuración del panorama actual, caracterizado por un cambio de paradigma en los modos de pensar y entender la comunicación.

Esta mirada se complementa con una perspectiva histórica que presenta un panorama de las líneas de investigación que prefiguran o dan origen a lo que hoy conocemos como nuevo paradigma de la comunicación (Winkin 1984; Barnett Pearce 1998). Como hitos en la línea de desarrollo que une estos puntos, tenemos algunos modelos que focalizan sobre diferentes aspectos de la comunicación. El primero de ellos se concentra en los procesos de transmisión de información, desarrollado a partir de los esquemas elaborados por N. Wiener y C. Shannon en la II Guerra Mundial con un espíritu instrumental, pensando en mejorar la eficiencia de artefactos o mecanismos. Aquí se origina uno de los esquemas gráficos de la comunicación más

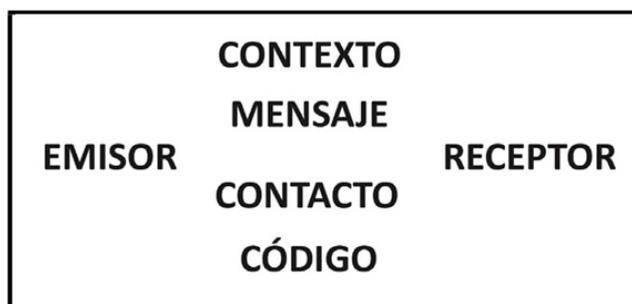
conocidos, que identifica elementos constitutivos: un emisor de un mensaje destinado a un receptor. Estas líneas estuvieron muy vinculadas al desarrollo de instrumentos y técnicas de comunicación a distancia.

Otra aproximación al fenómeno de la comunicación está dada por los estudios del lenguaje, que indagan en su intervención como condición necesaria para conceptualizar y desarrollar ideas. La reflexión sobre la palabra está presente desde el inicio del pensamiento humano: concebida primero como facultad humana de origen divino, con la consolidación del pensamiento moderno y positivista aparece la aproximación de Ferdinand de Saussure (1994) que plantea al lenguaje como sistema compuesto por un conjunto de elementos regulados por una serie de reglas que organiza sus partes.

Los aportes de Saussure dan origen a la lingüística moderna, como ciencia que estudia un sistema complejo basado en reglas abstractas. Inaugura, así, la disciplina científica que se preocupa por encontrar las leyes fundamentales que rigen el funcionamiento del lenguaje. Este autor plantea una serie de ideas de gran fecundidad como las distinciones entre lengua y habla, los ejes de paradigma y sintagma, el análisis diacrónico y sincrónico, el modelo binario del signo dado por el par significante-significado, entre otras.

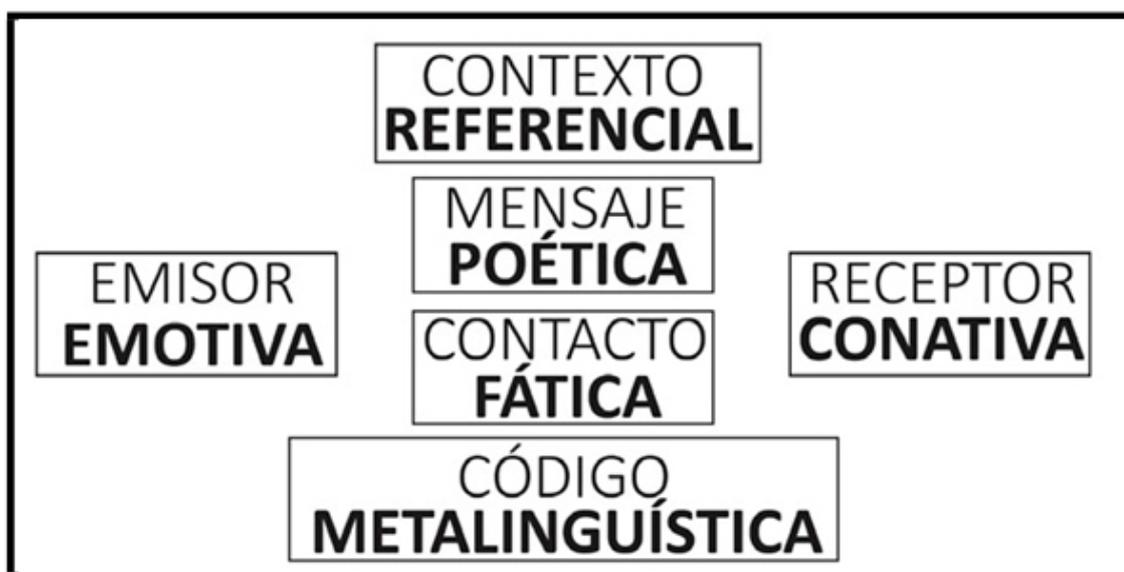
En el marco de los estudios de la lingüística, Roman Jakobson (1981) se preocupa por la especificidad de la poesía. Busca las particularidades que hacen que un conjunto de palabras pueda ser considerado una poesía. Señala que la poética no es una cuestión que atañe únicamente al lenguaje verbal, sino que se trata de una dimensión, o conjunto de características de los objetos (imágenes, películas, historietas, etc). El estudio lingüístico de la función poética tiene que rebasar los límites de la poesía, al mismo tiempo que la indagación lingüística de la poesía no puede limitarse a la función poética.

La lingüística estudia el funcionamiento del lenguaje, sus cambios históricos, la enorme diversidad de formas, usos y funciones. Toda conducta verbal se orienta a un fin. Todo enunciado se encuentra indisolublemente ligado a coordenadas espacio temporales y condiciones materiales de manifestación. Se produce en una situación concreta, por un actor determinado, y es recibido también en situaciones concretas y con actores específicos. El lenguaje participa de todas las actividades humanas, estableciendo sectores particulares que se activan en situaciones específicas [figura 1]. Si bien el lenguaje se presenta como una unidad para cada hablante, este código global representa un sistema de subcódigos interconexos; cada lengua abarca, además, varios sistemas concurrentes que se caracterizan por una función diferente.



*Figura 1. Gráfico de los seis factores de la comunicación del esquema de R. Jakobson*

Jakobson (1981) plantea un modelo teórico que observa los diferentes usos y funciones a los que se presta el lenguaje en la diversidad de acciones que hacen a la cotidianidad de la vida humana. A partir de estas consideraciones señala seis funciones [figura 2] que realizamos por medio del lenguaje, asociadas a los seis elementos que constituyen todo hecho discursivo. Estas funciones son planteadas como estructuras del lenguaje que se activan en las diferentes situaciones en las que el lenguaje se pone en funcionamiento, priorizando unas funciones por sobre otras.



*Figura 2. Gráfico de las seis funciones del esquema de R. Jakobson*

Caractericemos a continuación cada uno de estos elementos, con su función correspondiente:

a) Destinator/Emisor: Función EMOTIVA centrada en el emisor, apunta a una expresión directa de la actitud del hablante ante aquello de lo que está hablando. El estado puramente emotivo del lenguaje está dado por las interjecciones, e implica procedimientos no lingüísticos como la entonación. Por ejemplo, expresiones como «Uy», «Ay», «Ejem» no hacen referencia a ningún objeto del mundo, ni siquiera son propiamente conceptos. Se los llama signos pregramaticales, sonidos semánticamente equivalentes a una oración. Únicamente expresan al emisor en alguna actitud específica. Cualquier otra expresión que se centre en dar a conocer información respecto del emisor, puede considerarse que prioriza la función emotiva, aunque también ponga en movimiento funciones como la referencial o la conativa.

b) Destinatario: Función CONATIVA centrada en el destinatario, la intención está dirigida al interlocutor. Su más pura expresión gramatical se encuentra en el vocativo e imperativo. El imperativo no puede ser sometido a la pregunta por su veracidad. Por ejemplo expresiones como «cierre la puerta» o «por favor, responda» están orientadas a producir un efecto en la persona a la que van dirigidas, requieren algo de esa persona.

c) Mensaje: Función POÉTICA, observa las formas que adoptan los mensajes, como la combinación de palabras, el ritmo y la fonética. Contempla también la retórica y ornamentación,

los juegos del lenguaje, el desplazamiento del sentido. Por ejemplo, la rima es una figura que contempla la fonética de las palabras para priorizar una forma sonora construida por los versos, como podemos observar en el siguiente poema de Jorge Luis Borges (1989, p. 813):

*Ajedrez I*

En su grave rincón, los jugadores  
Rigen las lentas piezas. El tablero  
Los demora hasta el alba en su severo  
Ámbito en que se odian dos colores.

*Adentro irradian mágicos rigores  
Las formas: torre homérica, ligero  
Caballo, armada reina, rey postrero,  
Oblicuo alfil y peones agresores.*

Cuando los jugadores se hayan ido,  
Cuando el tiempo los haya consumido,  
Ciertamente no habrá cesado el rito.

*En el Oriente se encendió esta guerra  
Cuyo anfiteatro es hoy toda la tierra.  
Como el otro, este juego es infinito.*

d) Contexto: Función REFERENCIAL, orientada a hablar del contexto o universo de referencia, se encarga de los aspectos denotativos y cognoscitivos del lenguaje. Abarca todo el campo del lenguaje dedicado a hablar del mundo, por ello es la base del conocimiento. Por ejemplo la expresión «el cielo está nublado», que hace referencia a la situación atmosférica en donde se produce ese enunciado.

e) Código: Función METALINGÜÍSTICA, habla del lenguaje mismo, se ocupa de confirmar su uso por parte de los participantes de la situación comunicacional. Se activa cuando alguno de los agentes, en roles de emisor o receptor, quiere estar seguro de la significación. Por ejemplo, la expresión «el término metalenguaje hace referencia al lenguaje que se usa para hablar de aspectos propios de una lengua o para describirla» es la definición del término.

f) Canal: Función FÁTICA, orientada a establecer o verificar el contacto que permita la comunicación. Se utiliza para llamar la atención del interlocutor, prolongar o interrumpir la comunicación. Se patentiza a través de un intercambio profuso de fórmulas ritualizadas, que conforman diálogos enteros destinados a prolongar una situación comunicacional. Por ejemplo un saludo como «Hola», al que suelen adjuntarse preguntas que no se proponen obtener información particular del interlocutor, sino que son fórmulas de cortesía como «¿Qué tal?» o «¿Cómo estás?».

El esquema de Jakobson contempla la enorme extensión y heterogeneidad del lenguaje, que

permite la expresión de subjetividades, la referencia al mundo exterior, las interacciones sociales, la conformación de códigos y canales que permiten la comunicación, y finalmente, no deja de estar sujeto a una dimensión estética que observa el juego de las formas y sus efectos, es decir, la dimensión poética. Asocia estas acciones a cada uno de los elementos constitutivos del modelo de comunicación, de manera que su modelo es capaz de dar cuenta de diferentes aspectos que pueden aparecer en las diversas situaciones comunicacionales y tienen su correlato en el uso que hacemos del lenguaje para cada caso.

A partir de los planteos de Jakobson, la lingüista Catherine Kerbrat-Orecchioni (1997) elabora una aproximación que profundiza en el carácter subjetivo del lenguaje. Observa las características que asume la relación de los sujetos particulares con la estructura abstracta que es el lenguaje, y plantea que el modelo de Jakobson da cuenta de diferentes usos del lenguaje, pero es insuficiente para explicar las relaciones que se establecen a escala personal. Formula entonces una serie de observaciones que se complementan con ese modelo, considerando las características de la personalidad de los sujetos, que hacen que cada persona establezca una relación diferente con lo que se dice en cada caso [figura 3].

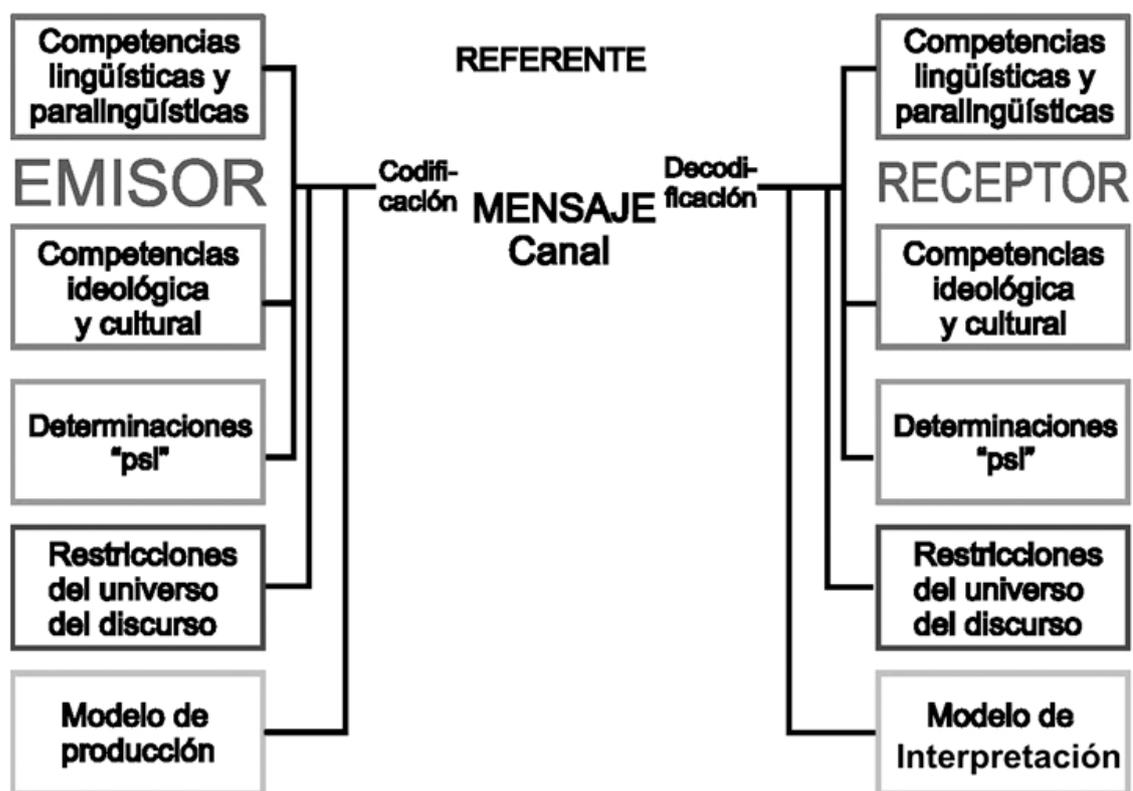


Figura 3. Esquema de C. Kerbrat-Orecchioni

Su atención está puesta en la noción de código, que alberga tensiones y confusiones al ser considerado como algo homogéneo y exterior. La autora refiere a la "idealización teórica" cometida por Jakobson, al identificar la competencia del hablante con la del oyente, que invisibiliza las tensiones, enfrentamientos y opresiones que se realizan en el lenguaje. Si bien la posibilidad de la comunicación se basa en un consenso de significaciones que permite una

intercomprensión por lo menos parcial, en el intercambio verbal se juegan relaciones de poder, y muy a menudo es el fuerte el que le impone su propio al idiolecto al más débil. Es inexacto pensar que dos participantes de la comunicación, aun si pertenecen a la misma comunidad lingüística y hablan la misma lengua, puedan tener certeza de coincidir en sus interpretaciones. Las divergencias entre los idiolectos presentes son importantes.

Los problemas de ambigüedad del código se multiplican si consideramos las apropiaciones individuales que hace cada sujeto del lenguaje. Estas apropiaciones son diferentes en cada persona, y determinadas por un conjunto de competencias. La competencia de un sujeto puede ser entendida como la suma de todas sus posibilidades lingüísticas, el espectro completo de lo que es susceptible de producir y de interpretar.

A las ambigüedades del código se suman los condicionamientos dados por el universo del discurso, que habla de datos situacionales concretos de la comunicación, determinando caracteres temáticos y retóricos (restricciones de género), competencias no lingüísticas, determinaciones psicológicas, competencias culturales (conocimientos sobre el mundo) y competencias ideológicas (sistemas de interpretación y evaluación del universo referencial). Todos estos son factores que inciden en las situaciones comunicacionales.

Los modelos de competencia lingüística explicitan el conjunto de conocimientos sobre la lengua que tienen los sujetos, pero cuando esos conocimientos se movilizan con vistas a un acto enunciativo efectivo, los sujetos emisor y receptor hacen funcionar reglas generales que rigen los procesos de codificación y decodificación y, cuyo conjunto, una vez explicitado, constituye los modelos de producción e interpretación (Kerbrat-Orecchioni, 1997, p. 26).

El destinatario o alocutario (que puede ser singular o plural, nominal, anónimo, real o ficcional) se define por el hecho de que es explícitamente considerado por el emisor; también se lo denomina «destinatario directo», «destinatario indirecto» o «receptor aleatorio». Se trata de una figura que se construye en el texto y orienta la disposición de sus elementos.

La enunciación es la puesta en funcionamiento de la lengua, actividad lingüística ejercida por el hablante que da origen al fenómeno observable del enunciado. La enunciación se produce cuando se pone en movimiento, durante un acto particular de comunicación, el conjunto de elementos que hemos esquematizado. Concebida de forma amplia, la lingüística de la enunciación tiene como objetivo describir las relaciones que se tejen entre el enunciado y los diferentes elementos constitutivos del marco enunciativo: los protagonistas del discurso, la situación de comunicación, circunstancias espacio temporales, condiciones generales de la producción y recepción del mensaje (naturaleza del canal, contexto socio-histórico, restricciones, etc.).

Kerbrat-Orecchioni plantea los *hechos enunciativos* como las unidades lingüísticas que dan cuenta de la situación comunicacional en la que se produce el enunciado. El locutor se apropia del aparato de la enunciación y organiza el discurso alrededor de sus propias coordenadas

espaciales y temporales. La problemática de la enunciación tiene que ver con la búsqueda de los procedimientos lingüísticos (*shifters*, modalizadores, términos evaluativos, etc.) con los cuales el locutor imprime su marca en el enunciado, se inscribe en el mensaje (implícita o explícitamente) y se sitúa en relación a él (distancia enunciativa).

## Conclusión

Los modelos de Jakobson y Kerbrat-Orecchioni nos aportan consideraciones complementarias respecto de los esquemas que grafican el fenómeno de la comunicación. La perspectiva de Jakobson considera las cualidades del lenguaje en cuanto a estructura abstracta, compleja y múltiple. La perspectiva de Kerbrat-Orecchioni contempla la dimensión subjetiva, interpersonal y performática, de manera que profundiza los alcances del primer enfoque. Estas consideraciones nos permiten comprender mejor el funcionamiento de toda situación comunicacional y advertir la enorme gama de matices que se presentan en ellas.

## Referencias

- Barbero, J. M. (2008). De incertidumbres e inciertas esperanzas. Una meditación sobre el comunicar en medio de la tormenta. En E. Gutiérrez y M. A. Ibarra López (comps.), *Ciudadanías de la incertidumbre: comunicación, poder y subjetividad* (26-37). Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- Barnett Pearce, W. (1998). Nuevos modelos y metáforas comunicacionales: el pasaje de la teoría a la praxis, del objetivismo al construccionismo social y de la representación a la reflexividad. En D. Fried (ed.), *Nuevos paradigmas, cultura y subjetividad* (265-283). Buenos Aires: Paidós.
- Carlón, M. (2009). Autopsia a la TV? Dispositivo y lenguaje en el fin de una era. En *El fin de los medios masivos* (159-187). Buenos Aires: La Crujía.
- Borges, J. L. (1989). Ajedrez. En *Obras completas, 1923-1972* (813). Buenos Aires: Emecé.
- Jakobson, R. [1963] (1981). Lingüística y poética. En *Ensayos de lingüística general* (347-395). Barcelona: Seix Barral.
- Kerbrat-Orecchioni, C. [1980] (1997). La problemática de la enunciación. En *La enunciación. De la subjetividad en el lenguaje* (17-43). Buenos Aires: Edicial.
- Machado, A. (2006). Convergencia y divergencia de los medios. En *Miradas*. La Habana: EICTV.
- Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios*. Buenos Aires: Paidós.
- Saussure, F. [1916] (1994). *Curso de lingüística general*. Buenos Aires: FCE.
- Scolari, C. (2009). Hacia la hipertelevisión. Los primeros síntomas de una nueva configuración del dispositivo televisivo. *Diálogos de la comunicación* (77), Felafacs. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2694422.pdf>

Scolari, C. (15 de junio de 2013). La TV después del broadcasting: hipertelevisión, redes y nuevas audiencias. En *Hipermediaciones*. Recuperado de <https://hipermediaciones.com/2013/06/15/la-tv-despues-del-broadcasting-hipertelevision-redes-y-nuevas-audiencias>.

Winkin, Y. (1984). La nueva comunicación. Barcelona: Kairós.

## **SEGUNDA PARTE**

---

**Imagen múltiple: dispositivos, medios de masas  
e historia del arte**

## CAPÍTULO 2

# El dispositivo cartel en el marco de la Historia de los Medios

*María de las Mercedes Reitano y Gerardo Sánchez Olguín*

En este capítulo se presentarán algunos de los aportes más relevantes sobre la noción de dispositivo, en el marco del programa de nuestra materia y de las carreras en las cuales se inscribe. La especificidad de nuestro espacio curricular será el criterio a partir del cual revisaremos los conceptos y perspectivas de estudio que conforman al dispositivo como noción teórica que permite generar y encausar conocimientos en diversas direcciones. La noción de dispositivo cuenta con un extenso recorrido en distintos campos del conocimiento, integrando aportes de la filosofía, así como de las ciencias sociales y humanas, que han permitido elaborar miradas muy agudas respecto de fenómenos de diversa índole, que abarcan cuestiones vinculadas a las conductas humanas, formas de expresión y medios de comunicación. El término se refiere tanto a técnicas como a procedimientos y resultados: disposición (organización, orden, control) de datos formales (materiales) y organizacionales (simbólicos). De esta manera, provee una entrada teórica que articula observaciones sobre dimensiones diferentes de los productos comunicacionales e involucra otros conceptos de gran densidad teórica, como medio, soporte, lenguaje, enunciación, género o institución.

Tomaremos el dispositivo *cartel* como tipo de objeto que nos permite movilizar algunos de los aportes de este concepto para producir conocimiento en el campo de las artes y los estudios visuales. Observaremos el origen del cartel, las características específicas que lo definen como tipo de imagen en el marco de su aparición, su momento de auge en las urbes del siglo xx, y sus variaciones y extensiones en lo que se ha dado en llamar la cultura visual. Así, el cartel será pensado como fenómeno primigenio en el proceso de densificación icónica que deviene en la sociedad hipermediatizada de redes virtuales de la contemporaneidad. Nos referimos a carteles interactivos, capaces de reaccionar al entorno o al espectador, a la imagen publicitaria inserta en la cotidianeidad, y en definitiva, a artefactos de las más diversas índoles y funciones.

### La noción de dispositivo

El concepto de dispositivo refiere a la organización de elementos para que actúen en función de un resultado esperado, ya sea en el orden de la materia (signos) o la subjetividad

(comportamientos). Es un artefacto compuesto por partes, elementos específicos que funcionan de manera regulada para producir un efecto sobre lo real, en forma de imagen, objeto, sonido, acción, etcétera. El dispositivo resulta en la articulación de intención, medios, procedimientos, resultados y efectos que operan tanto en las instancias de producción, circulación y recepción de los fenómenos comunicacionales. Es, por lo tanto, un concepto que nos permite indagar en la determinación recíproca de un conjunto de recursos que abren un campo de posibilidades (funcionales, expresivas) y de limitaciones (adecuación al contexto).

Jacques Aumont (1990) dedica a esta noción el capítulo «El papel del dispositivo» en su libro *La imagen*, donde presenta ideas muy claras respecto de los alcances del concepto, y entiende el concepto de dispositivo como conjunto de determinaciones sociales, medios y técnicas de producción, circulación, recepción de las imágenes, que conforma una entidad multidimensional encargada de la gestión del contacto entre el espectador y la obra. El autor observa distintas instancias de la incidencia del artefacto en la relación de la imagen con la realidad que representa o los usos que tiene.

El texto de Oscar Traversa, *Aproximaciones a la noción de dispositivo* (2001), presenta algunas de las dimensiones en las que se despliega el concepto. En primera instancia, rescata la referencia a la técnica en el sentido más instrumental, como las operaciones y herramientas que permiten moldear, dar forma a la materia sensible de cualquier índole. El dispositivo determina las posibilidades expresivas, requerimientos y limitaciones técnicas dadas por las condiciones materiales. Aquí tenemos una distinción en este nivel fundamental del análisis: por un lado el dispositivo como herramienta que da la forma a la materia significativa, por ejemplo las técnicas de la escritura en sus diversos soportes, o la pintura o la técnica fotográfica; por otro lado la técnica como el ejercicio eficiente en el uso de un lenguaje, es decir, los criterios de selección y combinación de elementos significantes, el correcto acatamiento de las normas en las que se funda el lenguaje.

Otra de las líneas de desarrollo que señala Traversa está dada por el dispositivo en tanto espacio de figuraciones -esto es, los diferentes modos de hacer aparecer lo real, la asignación de roles y comportamientos- que se asientan en las prácticas sociales y dan lugar a estandarizaciones y diferenciaciones entre tipos de objetos sociales. El dispositivo sistematiza formas de representar lo real, maneras específicas de interacción en esa suerte de espacio de operaciones que se conforma en los objetos comunicacionales, dando lugar a objetos portadores de funcionalidades estandarizadas. En este punto es citado el trabajo de Eliseo Verón (1997), quien observa las diferentes estandarizaciones que se hace del dispositivo fotográfico, cuya consolidación social da lugar a tipos de objetos tan diversos como la foto postal (el objeto impreso que se comercializa para ser enviado por correo) y la foto turística (la fotografía personal tomada por una persona en sus vacaciones), donde la utilización de un mismo dispositivo (aparato fotográfico) configura lo que es definido como un medio (tipo de objeto cultural) distinto.

El dispositivo despliega también una dimensión de análisis en tanto agente de intervención en una situación concreta, dando lugar a una participación activa en el devenir de los acontecimientos reales. Este campo de acción abarca desde la puesta en escena de un acto

hasta el monitoreo y control de fenómenos cuya visibilidad se hace posible gracias al dispositivo, ya sea como criterio rector en la toma de decisiones que determinan al objeto o situación comunicacional, o como extensión de los alcances de la percepción y las acciones humanas. Encontramos así el aspecto constructivo del dispositivo, que define sus condiciones de visibilidad y posibilidad (lo que se puede ver, lo que se puede hacer dentro de una situación específica).

En síntesis, el uso de una técnica produce siempre una modalidad portadora de sentidos: órdenes, figuras y formas de uso. Todo lo que se hace o dice podría expresarse o realizarse de otra manera, por lo tanto, la forma actual responde a un universo de condicionantes que también son alcanzados por la noción de dispositivo.

Estas consideraciones nos muestran diversos aspectos en los que la noción de dispositivo puede resultar útil para comprender mejor el funcionamiento de los objetos culturales, ya que nos provee de una entrada analítica a la situación comunicacional de la que estos fenómenos forman parte. Por ejemplo, una imagen publicitaria distribuida en el interior de una revista impresa pone en juego el dispositivo de producción de la imagen (fotografía o ilustración), técnicas de producción y distribución del objeto revista, y el sistema de relaciones y funciones estandarizadas socialmente que hacen de ese fenómeno un objeto cultural reconocible como una publicidad gráfica. Así, por medio del concepto de dispositivo podemos advertir una serie de coordenadas conceptuales y espacio temporales que preceden y condicionan al objeto en cuestión. Podríamos afirmar incluso que, en cierta medida, conocer la Historia de los Medios de Comunicación es observar una serie de fenómenos en los que se produce una situación comunicacional a partir de recursos que cambian en el tiempo.

El dispositivo, como articulador de materia, reglas o lenguajes, fusiona en un objeto fenómenos de significación que responden a órdenes muy diferentes. Por ejemplo, el lenguaje verbal y sus modalidades de escritura; la imagen, su génesis y cualidades materiales; el sonido, sus fuentes, significación y connotaciones; los comportamientos posibles a través de las interacciones con las imágenes. Este compendio de determinaciones se manifiesta en marcas que deja el proceso de manufactura en la superficie del objeto comunicante, en sus usos, y en las convenciones y saberes subyacentes que hacen posibles estas instancias.

En tanto noción que da cuenta de las cualidades particulares con las que se produce un fenómeno social o cultural, el concepto de dispositivo contempla los procesos de desarrollo y logros técnicos que traen cada uno de los cambios históricos en la comunicación. Por ejemplo la imagen fotográfica, que da origen al automatismo (maquinización de la génesis de la imagen, artefacto que capta una señal lumínica), la indicialidad y la masividad como nuevas cualidades de la imagen. Del mismo modo, el dispositivo cinematográfico ha sido observado en carácter de imagen temporalizada, resultado de un complejo ensamblaje industrial e ideológico que produce formas altamente estandarizadas, observadas en una posición de expectación específica. Innumerables análisis han discurrido sobre la incidencia del cine, tanto como instrumento de dominación o de resistencia, o como material didáctico y de divulgación. De igual manera la imagen televisiva, con su posibilidad de emisión en directo y recepción domiciliaria; y la informática, con las cualidades de síntesis, procesamiento y ubicuidad de la información digital.

Los saberes de los que un determinado dispositivo es portador son determinantes en el funcionamiento de la producción de sentido de cualquier objeto. Philippe Dubois (2008) establece un vínculo interesante con las ideas de Charles S. Peirce (1986) en relación al dispositivo como interpretante en el modelo del signo ternario. Esta noción, nos limitaremos a recordar, puede entenderse como aquello que sabe el lector del signo respecto del objeto al que el signo hace referencia. Este saber condiciona de manera absoluta la interpretación que se hace de los signos: el interpretante es ese saber actualizado por la acción y el efecto del representamen, la manifestación material del signo. La asociación entre las nociones ubica la cuestión problemática del dispositivo en el centro mismo de la producción de sentido, como parte del modelo del signo, enlazando sus elementos constitutivos.

## Del cartel tradicional al cartel contemporáneo

La convergencia de técnicas como la litografía y el muralismo, junto con las necesidades comerciales del capitalismo moderno, dieron lugar al cartel, *affiche*, póster o manifiesto: medio icónico escrito de expectación colectiva. Figura desencadenante de la creciente expansión del campo de la imagen óptica que lleva a la consolidación de la llamada cultura visual, con la cada vez más imperante necesidad de hacer visibles bienes y servicios para poder comercializarlos en las urbes modernas:

Después que la novela de folletín había creado la primera literatura de masas y había invadido ideológicamente el espacio de la privacidad, convirtiendo al ciudadano en lector doméstico, la incipiente industria cultural de la burguesía conquistó con el cartel también la calle, utilizada como soporte público de la comunicación (Gubern, 1987, p. 196).

Medio de lectura rápida y vida efímera, imagen fugitiva, tipificación estereotipada en el uso de la imagen y la tipografía, el cartel rápidamente se constituyó en un territorio de operaciones retóricas y posiciones enunciativas remarcadas. Con el siglo XX asume funciones políticas de movilización social en la Primera Guerra Mundial y la Revolución Rusa y se constituye como medio iniciático de la sociedad de masas. En la década del veinte surge el oficio de diseñador gráfico (con la Bauhaus) para dar lugar luego al campo del *marketing* y la publicidad. La cartelería contemporánea, a su turno, se manifiesta en objetos sumamente complejos que ponen en juego una diversidad de operaciones e instancias comunicacionales. La revolución digital del siglo XXI lleva a la expansión del cartel en los mundos virtuales de los medios interactivos.

El concepto de dispositivo nos abre, frente a la imagen publicitaria, un campo de análisis sumamente rico que puede estar conformado por las técnicas e instrumentos de producción de la imagen y su mediatización (distribución o vehiculización), las modalidades de enunciación (quién habla, hacia quién, con qué efecto) y las formas de expectación (comportamientos previstos) y sistemas de organización de lo real (acciones, reacciones, afectos, asociaciones,

procedimientos). Permite captar así los múltiples aspectos en los que se manifiesta la relación de la imagen con su entorno.

Hablaremos de algunos ejemplos.



**Figura 1.** Afiches de reclutamiento militar. Izquierda: Alfred Leete, Inglaterra (1914). Derecha: James Montgomery Flagg, Estados Unidos (1917).

En el primer caso [Figura 1] tenemos un clásico de la cartelera, elaborado para la campaña de reclutamiento militar de la Primera Guerra Mundial. En cuanto a la imagen, lo primero a destacar sería el fuerte carácter apelativo al espectador. Se señala de la manera más directa al receptor, se le habla a la persona que lee el cartel, poniendo el acento en el nacionalismo a partir de la apelación y la figura del enunciador. El original, realizado por Alfred Leete en 1914, muestra a Lord Kitchener, Secretario de Guerra de la Corona Británica, para convocar a la población a enlistarse. La idea es replicada en 1917 en Estados Unidos por James Montgomery Flagg, quien utiliza la figura del Tío Sam, personaje popular que adquiere un gran poder de simbolismo y representatividad de la cultura norteamericana. En este caso sería pertinente señalar las cualidades plásticas de la imagen y de la tipografía, en los componentes verbales. La utilización de este elemento o pieza comunicacional como parte de una convocatoria también forma parte de sus cualidades en tanto dispositivo. Se trataba de carteles en la vía pública de los grandes centros urbanos, para convocar amplios sectores populares a enlistarse en una gran guerra sin precedentes, la primera guerra moderna (por cuestiones como la sofisticación técnica militar, cantidad de víctimas, medios de registro y difusión de acontecimientos).

En el segundo caso comentaremos la publicidad para *Frontline* (cadena local de tiendas para mascotas), en Jakarta, Indonesia (2009)

([https://drive.google.com/file/d/11QakUFNh3qWv9EUwAXB8GUc-XvUyoASG/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/11QakUFNh3qWv9EUwAXB8GUc-XvUyoASG/view?usp=drive_link))

Aquí observamos una situación comunicacional que se produce a partir de la utilización de la imagen, el punto de vista y el juego metafórico que hacen las personas que caminan sobre la imagen. El dispositivo opera sobre la forma y el espacio, dando como resultado una imagen con un funcionamiento que se activa o se completa cuando hay personas que caminan sobre la imagen del perro y personas que observan desde arriba el efecto que se produce, donde las personas en la planta baja parecen pulgas. Hay una imagen de un perro (con sus cualidades particulares), generada a partir de una técnica (fotográfica), que se observa desde una determinada altura (punto de observación, espacio, arquitectura), en función de un fin comercial (publicidad de un producto antipulgas). Todo lo que podamos decir sobre la cuestión en estas diversas líneas de indagación hacen a la cuestión del dispositivo según la proponemos.

La noción de dispositivo nos permite dar cuenta de la relación que se establece entre diversos elementos en la producción de un efecto de sentido. El tercer caso trata de una imagen publicitaria para la organización conservacionista *Fondo Mundial para la Naturaleza (WWF)* realizada en Dinamarca (2007) ([https://drive.google.com/file/d/1xTq3lre9Px0XcP1kGsCBIOU\\_Uq6JRwS/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1xTq3lre9Px0XcP1kGsCBIOU_Uq6JRwS/view?usp=drive_link)) que se produce a partir de un objeto, un dispensador de servilletas de papel. La pared frontal del depósito de servilletas tiene un calado con la silueta de Latinoamérica recortada, en la que se muestra el contenido del depósito, las servilletas de papel restantes. En la imagen, que muestra tres estadios en la cantidad de servilletas, se observa directamente la reserva de un recurso. En este sentido la selección de la zona representada en el mapa, América Latina, no es menor. El dispositivo pone en relación la acción del uso, el simbolismo de la cantidad y el consumo, con Sudamérica (omite la región de Norteamérica), a partir de la presencia humana, indicial, fotográfica, de una mano extrayendo ese recurso que se agota. No importa si el objeto efectivamente existe y fue instalado en lugares de uso o si se trata de un fotomontaje: el efecto que produce en la construcción de una escena comunicacional, en términos de dispositivo, es el mismo.

El cuarto caso trata de una publicidad para la empresa *Hot Wheels*, de Mattel, realizada en Ciudad de México (2011) ([https://drive.google.com/file/d/1lwV50vLR2baKjpEKj5W8JL-7f07Yo9CH/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1lwV50vLR2baKjpEKj5W8JL-7f07Yo9CH/view?usp=drive_link)). En la imagen vemos una valla publicitaria en un puente peatonal que une dos edificios, por encima de una calle transitada. Sobre la pasarela se instaló la gigantografía de un niño en una posición y relación de escala tal que parece que está jugando con los autos reales que pasan por debajo. El dispositivo pone en juego la técnica fotográfica, técnicas de impresión a gran escala, materiales y soportes perdurables, aspectos arquitectónicos concernientes al espacio y la perspectiva, en un espacio específico de función comercial.

El video que documenta la Campaña publicitaria para el licor *Ice&Fire Becherovka*, de Jan Becher, realizada en Praga por la agencia Zaraguza (2014) (<https://vimeo.com/119866654>) nos muestra una valla publicitaria para una bebida alcohólica, que tiene emisores de fuego y humo que funcionan de acuerdo a la actividad de la campaña publicitaria en redes sociales (replicando la etiqueta #IceAndFireCZ o indicando «Me gusta» en las transmisiones en vivo por *Facebook*). En este caso el cartel forma parte de un dispositivo mucho más complejo que incluye

comportamientos virtuales y reacciones físicas de alto impacto como lo es una explosión de fuego y humo. El cartel produce un acontecimiento performático que incluye distintas instancias de observación e interacción, y en el cual se organizan materiales icónicos y verbales, reacciones físicas, interacciones en redes, en múltiples instancias de representación.

Por último, la serie de carteles de la compañía *Leica* (Agencia Advico Young & Rubicam, 2008)

([https://drive.google.com/file/d/1oSIAu1CUybG8O2zdnwHZXtcLYsUQ9Ya/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1oSIAu1CUybG8O2zdnwHZXtcLYsUQ9Ya/view?usp=drive_link)) forma parte de la campaña publicitaria para una cámara de fotos. Cada cartel tematiza la calidad de la imagen que logra la cámara, mostrando de manera detallada la imagen del fragmento del entorno real que se oculta por la presencia del propio cartel. Simula un efecto de transparencia y lente amplificador de la imagen. El cartel asume la forma de otro dispositivo, muestra lo que el propio dispositivo (por regla general, por norma constitutiva) oculta. La imagen establece una continuidad con el contexto físico que la rodea, el cartel parece haberse convertido en una lupa o lente de aumento. Los elementos de anclaje son mínimos: el logo de la marca, una pequeña imagen de la cámara de fotos, y un pequeño texto que representa la información que se muestra en la pantalla de la cámara y los entornos digitales de fotografía: «12x optical zoom: Leica V-Lux 1», es decir, el grado de acercamiento que se produce con el lente para lograr la imagen que muestra el cartel.

## Conclusión

La noción de dispositivo, nos ofrece una serie de cuestiones a tener en cuenta a la hora de observar los aspectos de la realidad que queremos comprender mejor. En nuestro campo de estudio, los fenómenos culturales de producción estética y poética, el concepto engloba todas instancias que intervienen en el contacto del espectador con la imagen (obra u objeto comunicacional), en la gestión de un conjunto de determinaciones que dan origen al fenómeno en cuestión (objeto o situación comunicacional analizado). Brinda también elementos para agudizar la mirada en aspectos concernientes a la materialidad de los signos y los procedimientos necesarios para darle forma, los lugares de la enunciación y las funciones; y para dar cuenta del repertorio de recursos en su respectivo correlato con el ámbito social de circulación, ya que el dispositivo también abarca los criterios de pertinencia y adecuación al ámbito.

Finalmente, al tratarse de una noción de tal riqueza, profundidad y amplitud, será justamente la persona en actitud de análisis o investigación que la utilice quien deba elaborar su propia significación puntual y aplicabilidad en el marco del estudio que desarrolle, contemplando siempre la relación entre objetos materiales, técnicas de producción, dinámicas de circulación e interacción social y fenómenos de significación.

## Referencias

- Aumont, J. (1990). El papel del dispositivo. En *La imagen* (143-206). Barcelona: Paidós.
- Dubois, P. (2008). *El acto fotográfico y otros ensayos*. Buenos Aires: La Marca.
- Gubern, R. (1987). Esplendor y miseria del cartel. En *La mirada opulenta* (180-254). Barcelona: Gustavo Gili.
- Peirce, C.S. (1986). *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires: Nueva visión.
- Traversa, O. (2001). Aproximaciones a la noción de dispositivo. *Signo y Seña*, (12), 231-247.  
Recuperado de <https://doi.org/10.34096/sys.n12.5612>
- Verón, E. (1997). De la imagen semiológica a las discursividades. El tiempo de una fotografía.  
En I. Veyrat-Masson y D. Dayan (Comps.), *Espacios públicos en imágenes* (47-70).  
Barcelona: Gedisa.
- Zaragoza. (27 de agosto de 2014). *Case Study: ICE&FIRE interactive billboard with flamethrower*  
[Archivo de video]. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=InUlzEsMPvo&t=19s>

## TERCERA PARTE

---

### Imagen opaca: el dispositivo fotográfico

## CAPÍTULO 3

# Usos de la imagen técnica y científica en László Moholy-Nagy y Xul Solar

*Agustín Bucari*

La propuesta del capítulo es ahondar en las lecturas sobre los préstamos y apropiaciones de las imágenes técnicas y científicas en los artistas László Moholy-Nagy y Xul Solar. Sabemos los múltiples efectos que la reproductibilidad técnica supone para el arte occidental (Benjamin [1936] 2003), en este marco, intentaremos sostener que el fenómeno no sólo afecta al original que se reproduce, sino que el mundo de las reproducciones ocupa un lugar significativo en la producción de otros originales, de otras obras plásticas. Este giro icónico, resultado de la gran proliferación de imágenes y su circulación en medios gráficos (revistas, libros, manifiestos, etc.) así como de la *masificación* de las técnicas de reproducción, establece un nuevo contexto (iconosfera) de cambios en la mirada de los hombres modernos. En consecuencia, los regímenes escópicos, o la construcción social de lo visual y las visualidades de lo social, hacen imperioso el estudio de las imágenes en relación a las producciones plásticas modernas.

A fin de describir los intercambios entre imágenes técnicas, científicas y artísticas, recurriremos al enfoque interdisciplinar que proponen los Estudios Visuales, que incluye el análisis de los medios y su historicidad de tal forma que la descripción de los fenómenos artísticos debe acompañarse también de los cambios significativos de los medios y técnicas visuales de reproducción de imágenes. Por ello, ciertos tópicos de la historia de la fotografía (como por ejemplo la evolución de la imagen aérea, las imágenes quirográficas microscópicas y las microfotografías) serán abordados en la medida en que este tipo de imágenes configuran relaciones morfológicas relevantes.

## Imágenes técnicas, el microscopio y la visión aérea en László Moholy-Nagy

Otto Stelzer, en la descripción de los estilos abstractos modernos, parte de un enfoque comparado con dos tipos de producciones fotográficas: las fotografías desde el aire y las microfotografías:

Con razón se ha señalado en este contexto el parentesco existente entre las fotografías (de la superficie terrestre) realizadas desde grandes alturas y las

fotografías microscópicas. [...] En ambos casos se trata de una visión desde arriba, una visión con eje visual vertical. En consecuencia no existe un límite visual en forma de horizonte y, por tanto, tampoco puede construirse una perspectiva. En ambos casos nos encontramos con un conjunto de formas que no poseen carácter de objetos [...]. Con ello, las citadas formas escapan a nuestra captación, tanto en el reconocimiento y la interpretación conceptual como en la vivencia perceptiva (Stelzer, 1978, pp. 61-62).

La historia de la fotografía aérea que describe Beaumont Newhall (1969) es importante para situar la periodización de la fotografía desde el aire. Pues si bien la fotografía desde los aviones es contemporánea a la producción de las vanguardias históricas (primeras décadas del siglo XX), no así las fotografías desde globos aerostáticos, entre otros artefactos voladores. Por lo tanto, dichas imágenes ya formaban parte de la cultura visual desde mitad del siglo XIX, con su popularización en las últimas dos décadas (Félix Nadar, diarios, revistas, etc.). Las que nos interesan son las que expresan el eje visual vertical, como analiza Stelzer, y una clara predominancia de la superficie por sobre el panorama: esta vista de planta topográfica recién es alcanzada en 1885 y perfeccionada con fines militares en la Primera Guerra Mundial. Newhall no trabaja la comparación con el arte abstracto en todo el cuerpo del texto, salvo en una doble página en la que aparecen dos imágenes, una de la torre Eiffel tomada desde un globo aerostático en 1909 ocupando toda la página izquierda, y otra de la obra del pintor Robert Delaunay de 1922 a la derecha. El autor comenta en el centro:

Las fotografías aéreas se han comparado a menudo con pinturas abstractas. La semejanza no es accidental, sino inevitable. Cuando los pintores comenzaron a experimentar con la eliminación de la materia representativa o su distorsión más allá del reconocimiento, encontraron estimulantes las vistas aéreas. El pintor suprematista ruso Kazimir Malévich, que expuso en 1913 un dibujo de un cuadrado negro sobre un fondo blanco, utilizó fotografías aéreas para ilustrar "el nuevo entorno del artista" en su libro *El mundo no objetivo*. El arquitecto Le Corbusier eligió la fotografía de globo de 1909 de la Torre Eiffel (izquierda) para la portada de su libro *Arte decorativo de hoy* (1925); de la misma fotografía Robert Delaunay hizo el cuadro (derecha) en 1922. Los futuristas italianos se deleitaron con lo que veían desde los aviones [...]. Así como los pintores abstractos han descubierto nuevas formas a partir de fotografías aéreas, nosotros hemos aprendido de sus pinturas a apreciar la nueva visión que revela el vuelo. Incluso las fotografías tomadas con fines estrictamente utilitarios pueden tener una belleza intrínseca extraordinaria (Newhall, 1969, p. 105; traducción nuestra).

La misma comparación se encuentra en *Historia de la fotografía* de Newhall (2002), pero esta vez sí puesta en contexto con los artistas de la vanguardia, en especial quienes practicaron la técnica fotográfica y sucesivas estrategias de montaje en sus obras (collage, fotomontaje, cadáver exquisito). En el capítulo «En busca de la forma», el autor describe esta *nueva perspectiva* oblicua y sus potenciales compositivos. Enumera algunos fotógrafos aficionados de

la década de 1910 y los agrupa en dos categorías: los que experimentan con los medios materiales y aquellos que toman sus objetivos desde grandes alturas. Ya para 1920 centra su análisis en las figuras de Man Ray y Moholy-Nagy, entre otros. De este último argumenta que la cámara era para el artista «un instrumento que permitía ampliar la visión», y que su atención residía en la «búsqueda de la forma que lo llevó a apreciar instantáneas realizadas con propósitos científicos o utilitarios». Por último, y siempre hablando de Moholy-Nagy explica que:

Su libro de 1925, *Malerei, Photographie, Film* [Pintura, Fotografía, Cine], publicado en la serie de libros de la Bauhaus, contiene no sólo una selección de fotogramas y fotografías, hechas por él mismo y por otros como deliberadas obras de arte, sino una cantidad igual de fotografías astronómicas, fotomicrografías, placas de Rayos-X, vistas aéreas, fotos periódicas. Muchos otros artistas vanguardistas fueron fuertemente influidos por la fotografía científica (Newhall, 2002, p. 207).

El otro par opuesto en escala es el de las imágenes que tienen por objeto cortes histológicos o muestras para el microscopio óptico. En este caso no son siempre microfotografías, pues el microscopio es un instrumento óptico utilizado por las ciencias naturales previo a la invención de la fotografía; en palabras de Gubern la fotografía y su circulación vienen a completar estas técnicas ópticas. En consecuencia, existen en general más ilustraciones quirográficas que microfotografías, si bien en el período abordado el avance técnico llega a la filmación de preparados, como en el caso de las Kultur Films expuestas en la Bauhaus en su reapertura en Dessau.

La macrofotografía, o sea los lentes que aumentan el objetivo, suelen confundirse también con la microfotografía, los paralelismos y los usos de estos dos tipos de imágenes son similares en el ámbito moderno de las primeras décadas del siglo XX, ya sea por el extrañamiento que producen o por la tematización del detalle. Otro antecedente, mencionado por Georges Didi-Huberman (2011) en *Ante el tiempo*, es la referencia que hace Walter Benjamin de la macrofotografía de Karl Blossfeldt. Benjamin sitúa el procedimiento de Blossfeldt en el terreno mismo de la historia del arte, investigando los efectos de la amplificación de lo vegetal en el mundo ornamental, así como las consecuencias gráficas y pictóricas de la «visión microscópica» en obras «tan abstractas como las del Klee o Kandinsky» (Didi-Huberman, 2011, p. 199). El artículo al que Didi-Huberman refiere es *News about Flowers [Noticias sobre Flores]* (Benjamin, [1928] 1999), que resulta ser importante en este análisis pues no sólo hace explícita la relación entre arte abstracto, ciencia y microfotografía, sino que el mismo Benjamin ubica al artista húngaro en el centro de la escena:

Ha demostrado cuán acertado estaba el pionero de la nueva imagen de luz, Moholy-Nagy, cuando dijo: «Los límites de la fotografía no se pueden determinar. Todo es tan nuevo aquí que incluso la búsqueda conduce a resultados creativos. La tecnología es, por supuesto, la pionera aquí. No es el

ignorante de la escritura sino el ignorante de la fotografía quién será el analfabeto del futuro» (Benjamin, [1928] 1999, p. 156; traducción nuestra).

Moholy-Nagy ve en la posibilidad de la tecnología y del medio fotográfico una nueva escritura; la frase citada más arriba, «[es] el ignorante de la fotografía quien será el analfabeto del futuro», insta el advenimiento de la imagen técnica como medio cognitivo en la cultura. El acceso masivo a las imágenes fotográficas reproducidas en medios gráficos refuerza el giro icónico que se produce en la vanguardia alemana (Boehm, 2006, p. 2).

La importancia de la descripción técnica y del proceso de producción de las imágenes es prioritario, ya que lo fundamental es discernir y describir el programa dentro del aparato para «hacer opaco el medio» (Flusser 1990), o, desde una perspectiva cercana, realizar el análisis de las imágenes desde una iconología crítica (Mitchell, 2019, p. 24). En otras palabras, las migraciones de las imágenes de un medio a otro, de un contexto de circulación a otro, llevan consigo restos de las múltiples capas de lo técnico (Bredenkamp, 2015, p. 19); y así el uso de las imágenes, en concordancia con el programa asignado al aparato, hace transparente y oculta, siguiendo el modelo de Flusser, sus condiciones visuales. En el caso de los artistas modernos, teniendo en cuenta que el pensamiento biocéntrico<sup>1</sup> se despliega durante más de 40 años, los usos de los aparatos y de las imágenes que acompañan dichas perspectivas ideológicas influyen en los problemas visuales que dan forma a sus producciones tanto teóricas como plásticas. Haciendo foco en las imágenes microscópicas, por ejemplo, Moholy-Nagy es muy claro cuando incorpora las imágenes generadas en la ciencia a la vista de su valor para el arte moderno: muchos de los aportes intuitivos-experimentales pasan por visibilizar el medio y reprogramar las funciones del aparato. En este sentido Moholy-Nagy se pregunta:

Dado que la producción -creación productiva- está ante todo al servicio de la constitución humana, debemos intentar que los aparatos (medios) que hasta hoy solo han sido empleados con fines de reproducción, se apliquen con fines productivos. Esto exige pruebas exhaustivas basadas en las siguientes preguntas:

¿Con qué fines puede emplearse este aparato (este medio)?

¿Cuál es la esencia de su función?

¿Podemos, y tiene algún sentido, desarrollar el aparato de tal modo que resulte útil también para la producción? ([1925] 2005, p. 118).

El artista introduce una investigación sobre la técnica que desnuda el programa del aparato y busca, de esta manera, forzarlo a estados productivos, no reproductivos. «Reproductivo» en estos términos significa seguir en la transparencia del medio. El paradigma experimental metodológico que propone sobre el aparato, en cambio, se observa en la orientación de un

---

<sup>1</sup> Los trabajos del autor Oliver Botar son fundamentales en el enfoque propuesto, en particular *Prolegomena to the Study of Biomorphous Modernism* (1998), donde expone una revisión de los estilos modernos de la vanguardia a partir de las interferencias de los planos artísticos, científicos y filosóficos, proponiendo un nuevo punto de vista para el fenómeno artístico vanguardista: un anclaje en la naturaleza y una epistemología biológica (Botar, 2009, p. 75).

programa para el estudio de la fotografía que describe de la siguiente manera (Moholy-Nagy [1925] 2005):

1 - Captura de la acción de la luz con o sin cámara (fotografía ordinaria, photogramme, rayos X y exposición nocturna).

2 - Fotografía documental: a) fotografía amateur; b) fotografía científica (técnica), microfotografía, ampliación.

3. Fijación de movimientos e instantáneas de alta velocidad (reportaje).

4. Estudio de diversas reacciones mecánicas, ópticas, químicas tales como las distorsiones del instrumento óptico y del medio sensibilizado (modificaciones de la emulsión), exposiciones «accidentales».

5. Superposición, sincronización, montaje.

El desagregado de los diferentes usos de la imagen fotográfica sirve para encontrar el programa asignado, desarmarlo en su proceso y construir fines productivos no contenidos en sus condiciones de uso. La modificación de los estratos técnicos, materiales, de registro, de lo fotografiado tensiona la tradición fotográfica del siglo XIX<sup>2</sup>, haciendo aparecer nuevas imágenes de interés para el ojo moderno y nuevos problemas visuales a atender, como puede ser el pasaje del pigmento a la luz (Moholy-Nagy, [1929] 1984, p.68). La fotografía debe, para el artista húngaro, encontrarse a sí misma en su especificidad, no en un sentido pictorialista (Valtorta, 1999) sino en la posibilidad de señalar los campos en donde el medio fotográfico avanza por fuera de los cánones de lo artístico.

El uso de imágenes extra artísticas provenientes en su mayoría del terreno científico ocupaba gran parte de los montajes editoriales de Moholy-Nagy. En el libro *La nueva visión y reseña de un artista* ([1929] 1984, pp. 40-41)<sup>3</sup> el artista adjunta dos imágenes, una microfotografía de fibras de papel y una vista aérea, que dan cuenta del contacto con las imágenes fotográficas científicas y técnicas de la época. En ambos casos las imágenes presentan un enfoque cenital. Esta nueva perspectiva puede rastrearse con anterioridad en obras pictóricas como *El ciclista* (1920-1921) [Figura 1] y *Acres* (1920-1921) [Figura 2].

En *El ciclista* el artista se posiciona por sobre el modelo: «coloqué los objetos en el suelo, directamente debajo del lienzo. Pensaba que desde esta posición se los observaría más detalladamente» (Moholy-Nagy, [1929] 1984, p. 129). La segunda obra se basa en la observación, desde una colina, de las pequeñas parcelas que dividen y constituyen un territorio. El artista utiliza esta fragmentación y división del plano como clave formativa de la obra, así como

---

<sup>2</sup> «A falta de criterios estéticos en que sustentar su nueva práctica, los fotógrafos primitivos adoptaron como pautas estéticas para su medio de expresión las procedentes de la pintura académica (...) dando origen a una tendencia que se denominaría *pictorialismo*.» (Gubern, 1987, p. 151).

<sup>3</sup> Hay diferencias entre las publicaciones originales y su reedición en editoriales de habla hispana. En este caso se cita la página en español, pero la versión correspondiente del Bauhaus Butcher tiene más imágenes de procedencia científica, además de estar diagramado por el artista, o sea que la secuencia de montaje está compuesta visualmente por el autor del texto y de la obra. En general las reediciones modifican el orden de las imágenes y, como en este caso, eliminan las que no son pertinentes.

el hecho de conquistar el horizonte háptico corre paralelo a la estructuración material que evidencian las micro y macrofotografías.

La producción fotográfica en Moholy-Nagy es de una importancia central en su praxis artística, tanto en relación a la imagen técnica como en sus estudios experimentales sobre la luz (sin olvidar sus esfuerzos teóricos en la definición de *fotograma*). La fotografía funciona como un lazo que permite al pintor dar respuestas a las preocupaciones que la invención del cinematógrafo impuso en la producción visual, el movimiento, la proyección, la luz.

El siguiente grupo de fotografías hacen de *punte de enlace* entre la imagen fotográfica cenital y su paralelo en las composiciones plásticas: *L3. Modulador de luz* (1933) [Figura 3], *Torre de Radio de Berlín* (1928-1929) [Figura 4], *Geometría y textura en paisaje* (1930) [Figura 5].

Esta forma de representar el espacio tiene a nuestro entender una deriva propia de lo que Moholy-Nagy entiende como problema: las múltiples capas de lo técnico problematizan el campo de lo óptico de forma similar. Transitan ejes constructivos paralelos entre uno y otro, o dicho de otro modo, la manera en la cual la imagen macroscópica o microscópica se presenta tiene efectos específicos en la *construcción* del plano pictórico: por momentos es del plano pictórico a la fotografía, otras veces es de la reprogramación del aparato a sus potencialidades plásticas, y en un tercera posibilidad es la disposición de imágenes en montajes, ya sean gráficos o expositivos.

Las imágenes en el Panel 1b, que comprenden publicaciones gráficas de la revista *Telehor* (1936), responden a los factores constructivos mencionados, sea como montajes en la secuencialidad de la revista o como atributos plásticos asociados a imágenes técnicas. Si partimos de la modelización de la imagen microfotográfica, el encuadre circular característico se identifica tanto en *S-T* (1933) [Figura 6] como en *Construcción* (1935) [Figura 7]. Sin ánimos de llevar la interpretación a una saturación, dentro de la Figura 6 las formas se relacionan con elementos de la microfotografía. Si el marco es la lente, se observa los dos portaobjetos y la fuente lumínica de los aparatos ópticos. La opacidad-transparencia<sup>4</sup> de los materiales y el factor luz-sombra devenido de dicha interacción también son constitutivos en la imagen microfotográfica, y de vital importancia tanto para el artista como para la *visión moderna*:

¿Quién puede creer todavía en la opacidad de los cuerpos después de que nuestra sensibilidad aguda y multiplicada haya penetrado en las oscuras manifestaciones del medio fotográfico? ¿Por qué debemos olvidar en nuestras creaciones el poder redoblado de nuestra vista, capaz de lograr resultados análogos a los de los rayos X? Las imágenes de rayos X, de las cuales hablaron los futuristas, se cuentan entre los más extraordinarios ejemplos del espaciotiempo en el plano estático. Proporcionan una vista transparente de un sólido opaco, el exterior y el interior de una estructura. *La pasión por las transparencias es una de las características más espectaculares de nuestros días*. Podríamos decir si se nos perdona el entusiasmo, que la estructura se

---

<sup>4</sup> Otto Stelzer utiliza el mismo par de opuestos para analizar las distinciones y similitudes del espacio entre la imagen microscópica y la aérea (Stelzer, 1978, p. 62).

convierte en transparencia y que la transparencia manifiesta la estructura (Moholy-Nagy, [1925] 2005, p. 210).

La pasión por la transparencia que alienta al artista lo lleva a su vez a buscar nuevos materiales e incorporarlos a sus obras, como ejemplifica la utilización de polímeros translúcidos en la Figura 7. La puesta lumínica en este caso provoca la duplicación de las figuras en el plano del fondo, a la manera inversa en la cual la visión microscópica construye su visualidad. La obra pasa a ser un objeto que responde a una composición lumínica, lo que evidencia la transición provocada por las nuevas medialidades. El pintor responde ahora a la desmaterialización de la pintura y su focalización en el carácter constructivo de la luz (positivo-negativo, blanco-negro, luz-sombra).

En cuanto al montaje Moholy-Nagy realiza un recorrido perceptual en el cual propone niveles de acercamiento entre lo micro y lo macro. Las fotografías *Radio de Berlín en invierno* (1928) [Figura 8] y *Autoretrato* (1933) [Figura 9] de la revista *Telehor* son obras propias que ejemplifican la estrategia de lo micro y lo macro frente a lo fotografiado. Como se puede observar en el montaje de las dos páginas contiguas, Moholy-Nagy incorpora en un mismo lugar el espectro de escalas: en la página izquierda se observa lo grande a través de la visión de avión, y en la página derecha lo pequeño viene dado por la visión macroscópica.

Esta visión cenital se replica, desde lo gráfico, con las prácticas arquitectónicas, en especial con la visión de planta. La arquitectura como tal en la modernidad alemana, tanto para Moholy-Nagy como para otros autores relevantes (Rudolf Steiner, Walter Gropius, Adolf Meyer), se presenta como la obra de arte total de las artes aplicadas. Sabemos que la disposición de una planta coincide en muchos casos con las características predominantes de las imágenes modernas, como la preponderancia del espacio bidimensional, el uso de tipografías, la demarcación de superficies y el punto de vista aéreo. En paralelo responde también a la visión de un interior, un corte y una sección, que lo emparentan con la imagen microscópica y las ilustraciones científicas.

En épocas de los dirigibles y los aviones, la arquitectura puede apreciarse no solo desde el frente y desde los costados, sino también desde arriba. Así, la perspectiva aérea, y sus opuestos, la perspectiva desde el suelo y las tomas de gran angular se convierten en experiencia cotidiana (Moholy-Nagy, [1925] 2005, p. 208).

Moholy-Nagy es conocedor del potencial existente en aquellas áreas y disciplinas ajenas al mundo artístico. Por esta razón, hace uso de diversos recursos extra artísticos que incorpora a sus obras pictóricas, fotográficas, fílmicas, a sus exhibiciones y sus publicaciones.

## Xul solar y las prácticas de archivo. Marcas de la imagen técnica y científica en su obra

Xul Solar puede catalogarse como un artista de archivo, lo que supone una conexión con la imagen reproducida, sobre todo fotográfica, y una metodología específica de ordenamiento del material visual-documento (Guasch, 2010). Esta metodología de coleccionismo de imágenes impresas es señalada por Álvaro Abós (2004) y también por Patricia Artundo: esta autora describe los contactos y el interés de Xul Solar por las imágenes aéreas, así como por aviones y distintos prototipos voladores que aparecen en sus carpetas de recortes (Artundo, 2017, p.45).

El interés del artista por la fotografía mediatizada y los medios gráficos oscila entre el ámbito privado y público. En privado realiza álbumes con recortes donde monta distintos documentos gráficos (de revistas científicas, de interés general, etc.), práctica que se extiende desde 1906 hasta el fin su vida; en público, ilustra la revista *PROA* o escribe artículos para medios gráficos, además de ser entrevistado en varias oportunidades por este tipo de revistas<sup>5</sup>.

Sabemos que, al regresar al país en el año 1924, el artista trajo consigo una gran cantidad de libros comprados en Europa sobre arquitectura y urbanismo, ciencias naturales, astronomía y astrofísica (Fischler, 2010; Frigerio, 2006, p. 11). La mayoría de los libros tiene correlación con los álbumes de imágenes que el pintor confecciona en la década del cuarenta. Así, por ejemplo, la carpeta *NATUR* tiene contenido visual y textual sobre ciencias naturales, *Zionzi* sobre ciencia, lo mismo sucede con *Arquitectura*, etc.

En la muestra *Xul Solar Panactivista*, celebrada en el año 2017 en el Museo Nacional de Bellas Artes, se expusieron dos cuadernos en formato de biblia que reunían fotografías recortadas y pegadas de todo tipo de edificaciones. En el recorrido curatorial de la muestra, se ponía en relación las obras realizadas en 1918 con la documentación visual de la carpeta número 6: *Templos y Palacios*. Si bien la tematización de la arquitectura no es el objeto de este artículo, es necesario recalcar la importancia de la figura del arquitecto y ampliar el análisis de manera que se agreguen otras perspectivas con imágenes técnicas. Xul Solar pasó por la facultad de ciencias exactas y estudió arquitectura sin terminar la carrera, y estuvo a cargo de algunas modificaciones de los muros exteriores de la cárcel de la cual su padre era empleado (Abós, 2004). Más allá de la anécdota, la mención de la arquitectura no es casual, pues implica una manera de abordar gráficamente la estructuración del espacio bidimensional en una vista cenital, sumado al lugar que el hacer del arquitecto supone al interior de la cultura moderna. Una obra paradigmática en este sentido es *Mansilla 2936* (1920), que cumple con todas las especificaciones antes descritas [Figura 10]<sup>6</sup>.

---

<sup>5</sup> Xul Solar publica textos de interés técnicos y científicos en revistas de interés general, como es el caso del texto *Autómatas en la historia chica*. Mirador. Panorama de la civilización industrial. Buenos Aires, n°2, junio de 1957, pp. 37-40; o *Propuestas para más vida futura. Algo semitécnico sobre mejoras anatómicas y entes nuevos*. Lyra, a. 15, n. 164-166, 1957 (Artundo, 2017).

<sup>6</sup> Los derechos de las imágenes correspondientes a Xul Solar pertenecen a la *Fundación Pan Klub-Museo Xul Solar*. Agradecemos a la Fundación por permitir su publicación.

Las imágenes seleccionadas por Xul Solar, las temáticas abordadas y la manera de organizar las carpetas cobran otro sentido al presentarlas en la compleja red de relaciones entre arte y ciencia de la cultura alemana y en la «visión moderna» expresada por los artistas. No es sólo la manifestación de un interés por lo técnico, por los sucesos contemporáneos que generan visualidades, sino también una forma de relevar y reorganizar dicho material en nuevas combinaciones.

Un documento relevante en este sentido es el volumen *Die Welt in 100 Jahren [El mundo dentro de cien años]* dirigido por el periodista Arthur Brehmer (Fischler, 2010), que el artista adquiere en su viaje a Alemania. Lo que interesa de dicho volumen es el despliegue del imaginario sobre el futuro y su eminencia técnica. Las ilustraciones que contiene encuentran una conexión directa con la cultura visual del momento, como con la tematización de la conquista del aire. Como se observa en las tres imágenes [Figuras 12, 13, 14], hay claras similitudes entre el devenir técnico poético de la ciudad del futuro, ligado a la obra *Vuel/Villa* (1936) [Figura 11], y a las ilustraciones del mundo del porvenir entre los dos modelos de conquista del aire: los dirigibles y los aviones. De su archivo se rescatan los montajes de la carpeta *Sin título 2*; si bien el ejemplo más elocuente es la carpeta de *Arquitectura y Urbanismo*, en los montajes propuestos se entiende que no siempre la imagen responde a un núcleo temático general, sino que es en su cualidad móvil que se evidencian sus continuidades-discontinuidades. Un ejemplo es *Pequeños globos libres contra ataques aéreos* (1943-1948) [Figura 16], que reúne en un montaje la visión cenital, la tematización del aire, los globos y los aviones y sin embargo no responde -como sí lo hace la publicación de Brehmer (1910), o incluso *Vuel/Villa* [Figura 11]- a un imaginario utópico y positivo de la tecnología, sino a una crónica beligerante.

La reconstrucción de los referentes icónicos de imagen técnica de génesis microscópica, y podríamos agregar de visión interior (lo que incluiría así los rayos X)<sup>7</sup>, pueden rastrearse en varias obras del período, como se evidencia en el recorte propuesto en el panel 3: *Ña Diáfana* [Figura 17], *Ion Cintas* [Figura 18], *S-T* [Figura 19] y *Jefe de sierpes* [Figura 20]. Todas estas obras fueron realizadas en 1923.

Si bien la transparencia y la técnica que la acompaña -la acuarela y la témpera- son comunes a todas las obras del período, las cuatro obras seleccionadas se orientan por su constitución temática hacia la visión interior de los cuerpos, la transparencia de la piel y diferentes grados de opacidad de los elementos internos. La metodología visual que intenta reproducir el montaje del *Panel 3* pone lado a lado las manifestaciones gráficas técnicas encontradas en el archivo, en primer lugar las publicaciones a las que hacíamos referencia en el listado de libros, en este caso las tres imágenes del interior abdominal y su develamiento secuencial presentes en el *Atlas descriptivo de la Anatomía humana. Tomo 3: Los nervios, el sistema de vasos y los órganos de los sentidos* de Johannes Sobotta (1920) [Figuras 21, 22, 23]. Le siguen, debajo, dos montajes realizados por Xul Solar extraídos de su carpeta de recortes: el primero es un grupo de imágenes técnicas radiográficas que muestran el interior-estructura de diversos animales *S-T* en *NATUR*

---

<sup>7</sup> Para un estudio más exhaustivo sobre la visión de rayos X en la cultura visual de entre siglos y su relación con la corriente esotérica e imaginarios técnicos en el contexto argentino, ver Quereilhac (2018).

(1943-1948) [Figura 24], el segundo una nota periodística referente a *Estrona y suero antiofídico* en *MOIKI* (1943-1948) [Figura 25].

Las comparaciones entre las obras y el montaje invitan a detenerse en la mención que hace Gaston Bachelard sobre la visión del poeta y la técnica: «Aunque un poeta mire por el microscopio o por el telescopio ve siempre las mismas cosas» (Bachelard, [1957] 2000, p. 154). En el montaje de las carpetas conviven distintas temporalidades, lo que evidencia una continuidad en los intereses visuales de Xul Solar y su producción previa: por ejemplo, en la nota de la Figura 25 se encuentran estructuraciones visuales comunes a su obra, ya sea por la tematización de la serpiente o por la visión técnica que muestra los cristales en claro paralelismo a los recursos plásticos que utiliza en su producción. Del mismo modo se puede comparar la forma de la serpiente con el órgano intestinal, operación que Xul Solar lleva a cabo en las Figuras 17 y 20. En cuanto al esqueleto que se define como el sostén del cuerpo, y también es asignado al dibujo como andamiaje de la forma, se replica en aquellas imágenes que tienen un solo personaje, con más o menos elaboración o síntesis (Figuras 17, 18 y 20); mientras que en la Figura 19 la transparencia de los cuerpos aparece ligada a lo sanguíneo, obviando el esqueleto de los personajes, y más próximos en este sentido a las ilustraciones científicas de Sobotta.

Los artistas modernos encuentran en las imágenes técnicas nuevas fuentes formales, pero también las utilizan como modelos de su enseñanza, problematizando la visión y la mirada a través de la construcción de la forma en el plano pictórico y en la tensión interior-exterior. Paul Klee, por ejemplo, dice respecto a la imagen técnica: «¿Debe el artista ocuparse de la microscopía, de historia natural, de paleontología? Sólo para comparar. Sólo en el sentido de la movilidad» (Klee, [1929] 1976, p. 50). Este diálogo que el artista propone con la naturaleza establece desde el dibujo una mirada penetrante (Graboleda, 2006). Kandinsky teoriza sobre la mirada desde lo técnico, dando con el modelo interior-exterior, y no es casual que use la metáfora del microscopio para teorizar acerca de la práctica artística: «llamo “mirada interior” a la experiencia del “alma secreta” de todas las cosas, tal como la vemos a simple vista en el microscopio o a través del microscopio. Esta mirada atraviesa la dura corteza, la forma “exterior”» (Kandinsky en Hess, 2003, p. 150).

Lo microscópico se incorpora desde la propuesta de Moholy-Nagy como la posibilidad del medio óptico de amplificar el límite fisiológico humano e ilustra desde el lenguaje visual la estructura, textura y materia. Así se dispone en el tratado de *La nueva visión* ([1929] 1984), que ilustra esta continuidad estructural organizada en montajes gráficos, propia de los libros que están en todas las facultades de arte (Stelzer, 1978, p. 64). Esta tendencia a abarcar desde lo más pequeño a lo más grande a través de una continuidad estructurante es el apotegma del diseñador total pensado por Walter Gropius en la Bauhaus, que debe tener la capacidad de diseñar desde la cuchara hasta la ciudad. En esta perspectiva podemos pensar la serie llamada *tapices* o *decoras*, realizada entre los años 1918-1924 por Xul Solar, en la que pueden identificarse motivos estructurales microscópicos, ciertos préstamos y apropiaciones de imágenes técnicas y científicas y de diseños edilicios.

En esta línea se montó el núcleo de «espacios habitables» de la muestra *Xul Solar Panactivista* (2017). Allí se hizo referencia a las carpetas de montajes que tenían como eje taxonómico la arquitectura. Puede realizarse la misma operación pero poniendo el foco en las imágenes microscópicas, aéreas y científicas presentes en numerosas carpetas y proponer la relectura de dichas obras como parte de una *visión moderna* tratada en el apartado inicial del capítulo.

El *Panel 4 a* contiene dos pares de imágenes. El primero: *S-T. Cat. 107* (1918) [Figura 26] y *S-T. Cat. 180* (1918) [Figura 27], pertenece a la serie *decoras*; debajo, el segundo par de imágenes contrapone dos obras con cuarenta años de distancia, *Gestación* (1914) [Figura 28] y *Gestación* de Jesús (1954) [Figura 29]. En el primer par el análisis está orientado a la utilización y asimilación de la imagen científica con motivos decorativos, como hemos dicho, en una lógica que recorra todas las escalas, desde edificios hasta utilitarios. Un rasgo característico (que se encuentra también en las obras de Moholy-Nagy) es el reencuadre circular, que, como se evidencia en el montaje del *Panel 4 b*, también se replica en las ilustraciones científicas quirográficas: *Common Objects of the Microscope* [Objetos Comunes bajo el microscopio] [1861] (1900) de John George Wood [Figura 31], como en las carpetas de recortes del artista: *Protozoología* montaje en *MOIKI* (1943-1948) [Figura 33] y *S-T* montaje en *NATUR* (1943-1948) [Figura 34].

En el reverso de la obra *S-T. Cat. 81* (1923) [Figura 32], el catálogo de Xul Solar refiere a esta manifestación gráfica como el boceto previo a la Figura 27 por lo que la importancia del dibujo como nexos entre la obra plástica y la imagen técnica hace pensar una matriz compleja de asimilación-reformulación de motivos microscópicos entre otros<sup>8</sup>. Las similitudes visuales entre las láminas de divulgación del *Panel 4-Xul Solar-b* van más allá de los patrones gráficos, la disposición compositiva es una marca a subrayar distintiva de los muestrarios enciclopédicos, que privilegian la forma de manera indicial, lo que significa mostrar en un mismo espacio plano sobre un fondo simple una variedad de elementos indexados. Esto también se replica en la Figura 27, donde hay un gran reencuadre circular en el centro y alrededor otros elementos afines. La ilustración científica *Kunstformen der Natur*. Leipzig und Wien, Bibliographisches Institut (1899), del embriólogo Ernst Haeckel [Figura 30], muestra cómo desde el campo científico se crea un montaje editorial con un estilo visual científico-divulgativo con fines estéticos.

La imagen proveniente de las formas artísticas de la naturaleza tematiza en este caso las medusas, si bien en dicha publicación aparecen manifestaciones gráficas referidas a los radiolarios y otros elementos microscópicos pertinentes<sup>9</sup>. Dicho ejemplar se encuentra en la fundación Pan Klub y está listado en el documento de la aduana analizado por la licenciada Fischler (2010). En lo que refiere a la posible relación con obras del artista argentino, para el caso de la obra *S-T. Cat. 180* (1918) el motivo está en la matriz bidimensional de la composición;

---

<sup>8</sup> Para un análisis más detallado cfr. Agustín Bucari (2019).

<sup>9</sup> Tanto las autoras Graboleda (2006) y Verdi (1984) para Klee, como Maltas i Mercader (2009) y Barnett (1985) para Kandinsky, como Botar (1998) para Moholy-Nagy ubican a este libro de Haeckel en las bibliotecas de los artistas junto con otros tipos de publicaciones científicas, asignándole distinto grado de influencia en sus obras.

en general, como vimos en *Mansilla 2936* (1920) -donde Xul transforma el plano de la casa en un personaje alado- la estructura del dibujo es transformada en otro elemento. En este caso la medusa parece hacerse de rayos y otras formas aéreas, como las dos palomas; sin embargo, la interpretación en este caso está condicionada por el bajo nivel de iconicidad y síntesis, lo que no anula otros sentidos aparentes.

Por último, el par del *Panel 4a: Gestación* (1914) [Figura. 28] y *Gestación de Jesús* (1954) [Figura 29] es un claro ejemplo de cómo Xul Solar hace convivir en un mismo espacio elementos de distinta escala, introduce a su vez reencuadres circulares y manifiesta en los dos casos, a partir de la transparencia, el interior de un cuerpo gestante. Vemos también cómo se replica la matriz bidimensional en las dos obras: además de los dos personajes (Xul-Virgen), los dos embriones, etc. Esta operación de repetir la composición a través del plantado básico en otra imagen es el mismo proceso productivo que Xul aplica con otras imágenes, nada más que aquí el referente icónico es su propia obra.

Hay en esta serie una clara superposición entre el campo artístico y religioso, lo cual no sorprende desde la perspectiva de Xul Solar como artista ligado al misticismo. Lo que sí es necesario incorporar es la visión moderna y sus modelos e imágenes, como es en este caso el de la embriología. Son numerosos los libros de corte biocéntrico que forman parte de la biblioteca del artista: al ya mencionado Ernst Haeckel, conocido embriólogo, se suma en particular Raoul Francé con *Bios die Gesetze der welt* [Bios: Las leyes del mundo] (1923), que en su despliegue editorial consta de varias composiciones gráficas que remiten al corpus de interés. Ya sean secuencias de ilustraciones que muestran embriones o desarrollos formales e imágenes que ilustran registros ópticos de aparatos como el microscopio y el telescopio. Asimismo, los montajes contruidos por el artista en la década de los cuarenta toman este tipo de manifestaciones del ámbito divulgativo y componen un muestrario basto, como se puede ver por un lado en la carpeta *NATUR* [Figura 34] donde el objeto son las formas que produce la naturaleza; y por el otro en la carpeta *MOIKI* [Figura 33] que agrupa notas e imágenes de Medicina.

## Conclusiones

El capítulo intenta establecer paralelismos entre los artistas Moholy-Nagy y Xul Solar en la utilización de estrategias que comprenden préstamos y apropiaciones de imágenes extra artísticas. Este tipo de práctica tuvo un gran desarrollo en la vanguardia alemana, en muchas dimensiones de la producción cultural (contexto que transitaban los dos artistas en cuestión). Sin embargo, no es sólo un fenómeno germano, sino que en Europa, como se sabe, tuvo distintas variantes cuyo análisis no es el objetivo del trabajo, pero que bien resume Newhall cuando cita a Le Corbusier hablando de la importancia y el lugar de las imágenes técnicas en la cotidianeidad (mencionado al inicio del capítulo).

El análisis propuesto se centró tanto en las imágenes como en la forma en las que estas circulan y se perciben, estableciendo conexiones importantes, asimilaciones y reformulaciones de las mismas en las obras plásticas y visuales. En el caso de Moholy-Nagy es más simple identificarlas, primero por el cambio de medio -pictórico, fotográfico, fílmico-, segundo por la prolífica producción que reúne montajes y ediciones gráficas, y tercero por su producción escrita y teórica, donde están presentes tanto las imágenes como los modelos visuales que de ellas se desprenden. En Xul Solar, en cambio, no existe una producción textual-teórica que se ajuste como Moholy-Nagy a un estilo propedéutico, sino más bien todo lo contrario; a pesar de ello el acceso al mundo privado del archivo permitió reconstruir caminos posibles en la producción, en relación a la presencia de imágenes técnicas tanto en publicaciones como en los montajes propios.

Se propuso la construcción de una *visión moderna* en el sentido de agregar a la mirada el fenómeno técnico, tanto en el artista húngaro como en el argentino: la planimetría del espacio producto de una vista cenital, transparencias-opacidades en puestas lumínicas, panoramas interiores así como la convivencia de distintas escalas en una misma composición, en un claro intercambio con otras imágenes extra artísticas mediante el montaje, son algunas de las coincidencias que se perciben entre los dos artistas.

## Referencias

- Abós, Á. (2004). *Xul Solar. Pintor del misterio*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Sudamericana.
- Artundo, P. M. (2017). *Entrevistas, artículos y textos inéditos: Alejandro Xul Solar*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Corregidor.
- Bachelard, G. [1957] (2000). *La Poética del espacio*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Barnett, V. E. (1985). Kandinsky and the science. Introduction of biological images in Paris period. En *Kandinsky in Paris, 1934-1940* [Catálogo de exposición] (61-87). New York: The Guggenheim Foundation.
- Benjamin, W. [1928] (1999). News about Flowers [Noticias sobre Flores]. En M.W. Jennings, H. Eiland y G. Smith (Eds.), *Walter Benjamin: Selected Writings [Walter Benjamin: Escritos Seleccionados]*, Volume 2: 1927-1930 (155-157). Massachusetts: Belknap Press of Harvard University.
- Benjamin, W. [1936] (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Ciudad de México: Itaca.
- Boehm, G. (2006). Die Wiederkehr der Bilder [El retorno de las imágenes]. En G. Boehm (Ed.), *Was ist ein Bild? [¿Qué es una Imagen?]* (11-38). Friburgo: Fink.
- Botar, O. A. I. (1998). *Prolegomena To the Study of Biomorphie Modernism [Prolegómenos al estudio del modernismo biomórfico]* (Tesis de doctorado). Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Toronto, Toronto, Canadá.

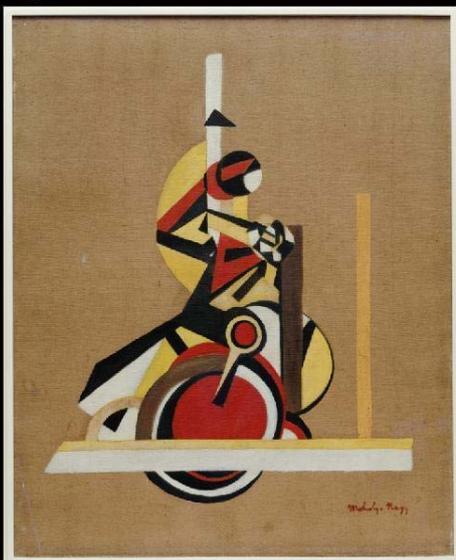
- Botar, O. A. I. (2009) Defining Biocentrism. En *Modernism and Biocentrism. Understanding Our Past in Order to Confront Our Future* (73-80). United Kingdom: Editorial Ashgate.
- Bredenkamp, H. (2015). *The technical image: a history of styles in scientific imagery* [La imagen técnica: una historia de estilos en la imaginería científica]. Chicago: The University of Chicago Press.
- Brehmer, A. (1910). *Die Welt in 100 Jahren* [El mundo dentro de cien años]. Berlin: Nachdr. der Ausg.
- Bucari, A. (2019). *Apropiación de la imagen técnica y científica en la obra de Xul Solar*. Ponencia presentada en las 9ª Jornadas de Investigación en Disciplinas Artísticas y Proyectuales. Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata, La Plata, Argentina. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/81133>
- Didi-Huberman, G. (2011). *Ante el tiempo. Historia del arte y anacronismos de las imágenes*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Fischler, V. (2010). *Xul Solar, 2 años y 229 libros* (Tesis de grado). Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales de la Universidad de Palermo, Ciudad de Buenos Aires, Argentina.
- Flusser, V. (1990). *Hacia una filosofía de la fotografía*. Ciudad de México: SIGMA. Recuperado de [https://monoskop.org/images/8/8d/Flusser\\_Vilem\\_Hacia\\_una\\_filosofia\\_de\\_la\\_fotografia.pdf](https://monoskop.org/images/8/8d/Flusser_Vilem_Hacia_una_filosofia_de_la_fotografia.pdf)
- Francé, R. H. (1923). *BIOS. Die gesetze der welt* [Bios. Las leyes del mundo]. Stuttgart: Walter Seifert. Recuperado de <https://archive.org/details/biosdiegesetzed-02fran>
- Frigerio, S. (2006). *Xul Solar: recortes para la construcción de una totalidad privada* (Tesis de grado). Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales de la Universidad de Palermo, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.
- Goergen, J. (2010). Juego luminoso y reportaje social. László Moholy-Nagy y el cine de vanguardia alemán. En A.A.V.V. *László Moholy-Nagy. El arte de la luz* [Catálogo] (197-216). Madrid: La Fábrica.
- Graboleda, F. (2006). *Cuerpo simbólico en Paul Klee* (Tesis doctoral). Departamento de Humanidades de la Universidad Carlos III, Madrid, España.
- Guasch, A. M. (2010). *Arte y Archivo, 1920-2010. Genealogías, tipologías y discontinuidades*. Madrid: Akal.
- Gubern, R. (1987). *La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Haeckel, E. (1899). *Kunstformen der Natur* [Obras de arte de la naturaleza]. Recuperado de <https://archive.org/details/kunstformenderna-00haecHaeckel>.
- Hess, W. (2003). *Documentos para la comprensión del arte moderno*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Nueva Visión.
- Klee, P. [1929] (1976). *Teoría del arte moderno*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ediciones Caldeón.
- Maltas i Mercader, A (2009). *Wassily Kandinsky y la evolución de la forma: fundamentos teóricos para presenciar el espacio y el tiempo* (Tesis de doctorado). Escola Tècnica Superior

- d'Arquitectura de Barcelona de la Universitat Politècnica de Catalunya, Barcelona, España.  
Recuperado en <https://upcommons.upc.edu/handle/2117/93876>
- Mitchell, W. J. T. (2019). *La Ciencia de la imagen*. Madrid: Akal.
- Moholy-Nagy, L. [1925] (2005). *Pintura, fotografía, cine y otros escritos sobre fotografía*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Moholy-Nagy, L. [1929] (1984). *La nueva visión y reseña de un artista*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ediciones Buenos Aires.
- Moholy-Nagy, L. y Kalivoda, F. (1936). *Telehor, Internationale Zeitschrift für optische Kultur*. [Telehor, Revista Internacional de Cultura Óptica] Plotnik: Kalivoda.
- Newhall, B. (1969). *Airborne camera. The world from the air and outer space [Cámara aérea. El mundo desde el aire y el espacio exterior]*. New York: Hastings House.
- Newhall, B. (2002). *Historia de la fotografía*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Quereilhac, S. (2018). Radiografías en la pampa. Fantasías sobre rayos X y radiación en la Argentina de entresiglos. En J. Caravaca, C. Daniel, y M. Plotkin (Eds.), *Saberes desbordados. Historias de diálogos entre conocimientos científicos y sentido común (Argentina, siglos XIX y XX)* (20-50). Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Instituto de Desarrollo Económico y Social.
- Sobotta, J. (1920) *Atlas der deskriptiven Anatomie des Menschen. Band 3: Das Nerven und Gefäßsystem und die Sinnesorgane des Menschen [Atlas descriptivo de la Anatomía humana. Tomo 3: Los nervios, el sistema de vasos y los órganos de los sentidos]*. München: Lehmann.
- Stelzer, O. (1978). Logros espaciales de la fotografía y sus posibilidades en la creación de estilos pictóricos. En *Arte y fotografía. Contactos, influencias y efectos* (46-119). Barcelona: Gustavo Gili.
- Valtorta, R. (1999). El reverso de las imágenes. *Papel Alpha. Cuadernos de fotografía*, (4), 3-19.
- Verdi, R. (1984). *Klee and Nature*. Londres: A. Zwemmer Ltd.
- Wood, J. G. [1861] (1900). *Common Objects of the Microscope [Objetos Comunes bajo el microscopio]*. London: George Routledge and sons. Recuperado de <https://archive.org/details/49492157.2969.emory.edu>
- Xul Solar. (1942-1948). *Zionzi* [Carpeta de recortes]. Archivo documental (Carpeta n° 4, tapas de cartulina, 36 x 24,5 cm, papel obra liso, 34 x 22,4 cm). Fundación Pan Klub, Museo Xul Solar.
- Xul Solar. (1943-1948). *MOIKI* [Carpeta de recortes]. Archivo documental (Carpeta n° 2, tapas de cartulina, 36 x 24,5 cm, papel obra liso, 34,8 x 21,9 cm). Fundación Pan Klub, Museo Xul Solar.
- Xul Solar. (1943-1948). *Templos y Palacios* [Carpeta de recortes]. Archivo documental (Carpeta n° 6, tapas de cartulina, 35 x 22,5 cm, papel obra liso, 34,8 x 21,9 cm). Fundación Pan Klub, Museo Xul Solar.
- Xul Solar. (s/f). *NATUR* [Carpeta de recortes]. Archivo documental (Carpeta n° 7, tapas duras verdes, 35,5 x 22,6 cm, papel obra liso, 33,8 x 22,4 cm). Fundación Pan Klub, Museo Xul Solar.

## Anexo

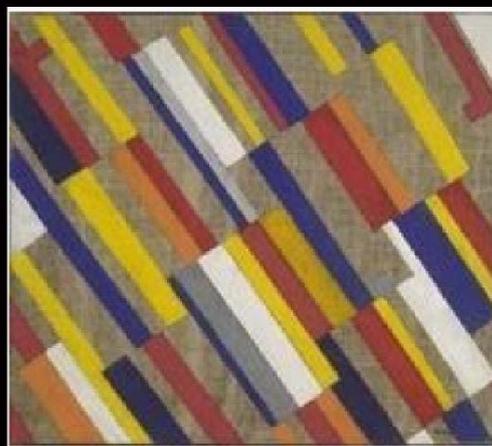
### PANEL 1 - MOHOLY-NAGY - a

Fig. 1



El ciclista (1920)

Fig. 2



Acres (1921)

Fig. 3



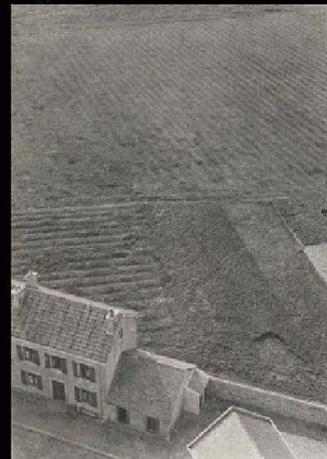
L3. (1936)

Fig. 4



Torre de Radio de Berlín (1928)

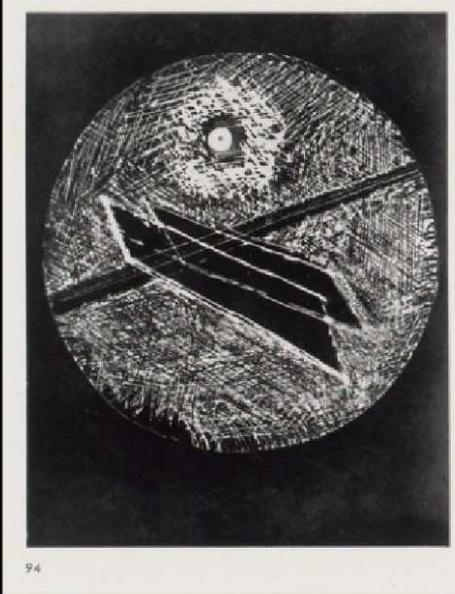
Fig. 5



Geometría y textura en paisaje (1930)

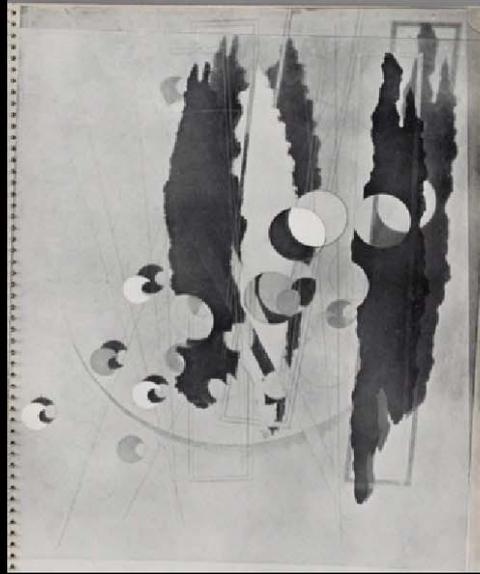
PANEL 1 - MOHOLY-NAGY - b

Fig. 6



Telehor (1936) p. 94. S-T (1933)

Fig.7



Telehor (1936) p. 70. Construcción (1935)

Fig. 8

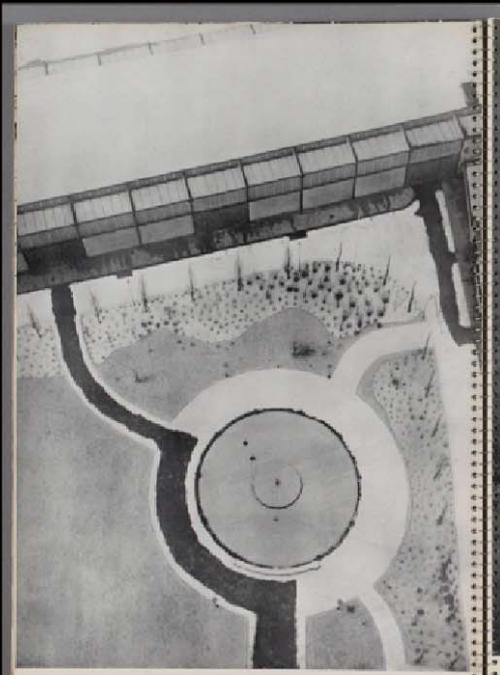


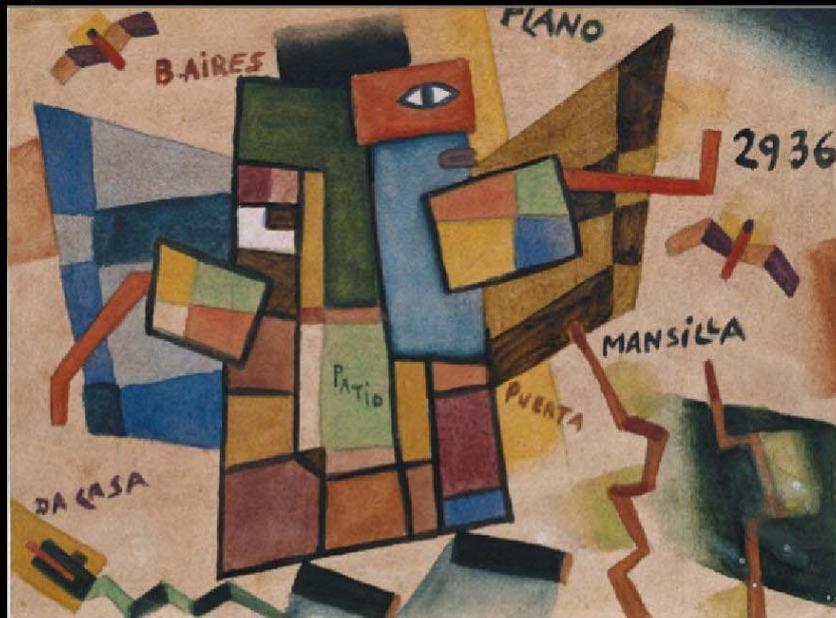
Fig. 9



Telehor (1936) p. 98-99. Radio de Berlín en invierno (1928) / Gletscher (1931)

PANEL 2 - XUL SOLAR - a

Fig. 10



Mansilla 2936 (1920)

Fig. 11



Vuelvilla (1936)

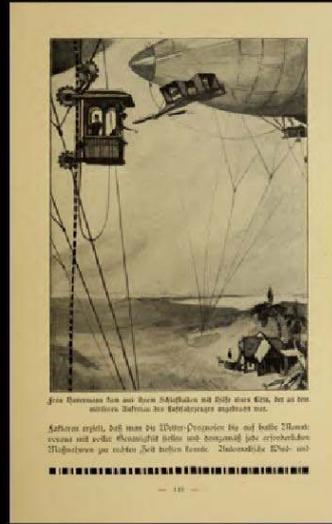
PANEL 2 - XUL SOLAR - b

Fig. 12



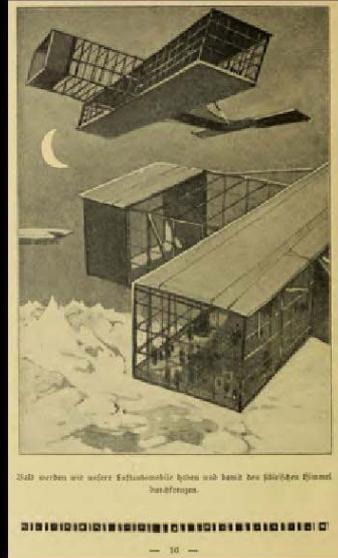
127. Brehemer

Fig. 13



127. Brehemer

Fig. 14



127. Brehemer

Fig. 15



Carpeta de recortes - Sin título 2

Fig. 16



Carpeta de re cortes -Sin título 2

PANEL 3 - XUL SOLAR - a

Fig. 17



Ña Diáfana (1923)

Fig. 18



Ion cintas (1923)

Fig. 19



Cuatro Cholas (1923)

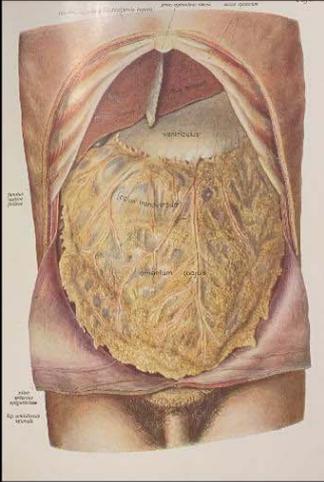
Fig. 20



Jefe de sierpes (1923)

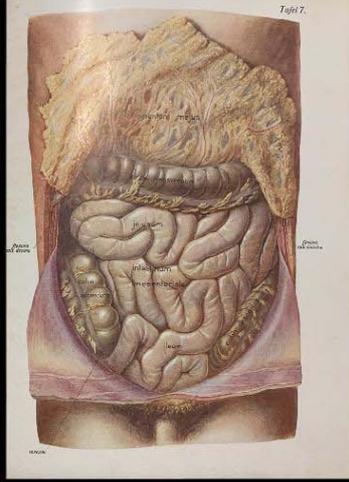
PANEL 3 - XUL SOLAR - b

Fig. 21



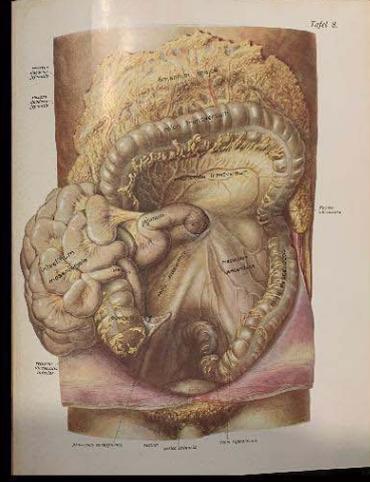
115. Sobotta

Fig. 22



115. Sobotta

Fig. 23



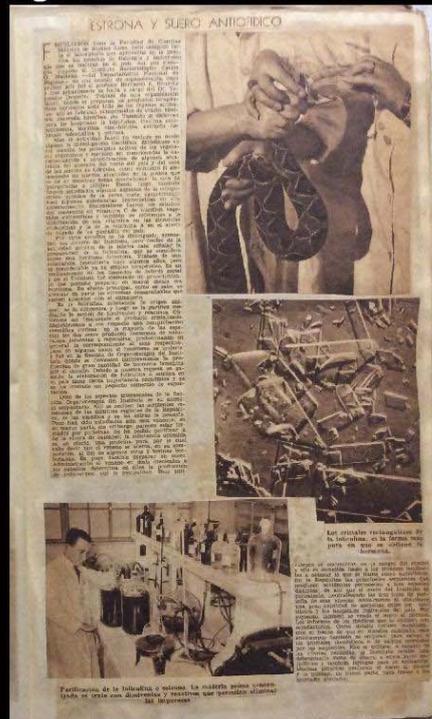
115. Sobotta

Fig. 24



Carpeta de recortes - NATUR

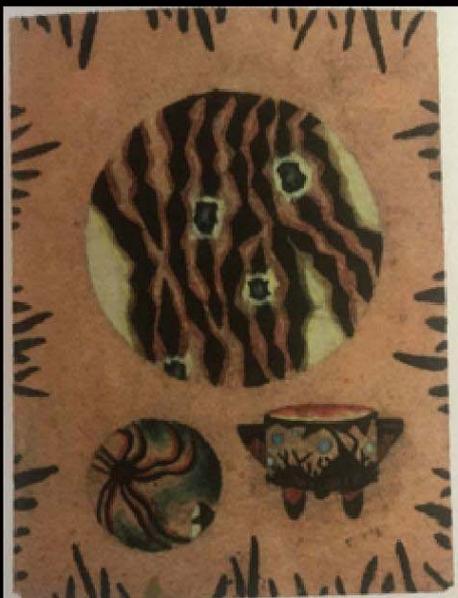
Fig. 25



Carpeta de recortes - MOIKI

PANEL 4 - XUL SOLAR - a

Fig. 26



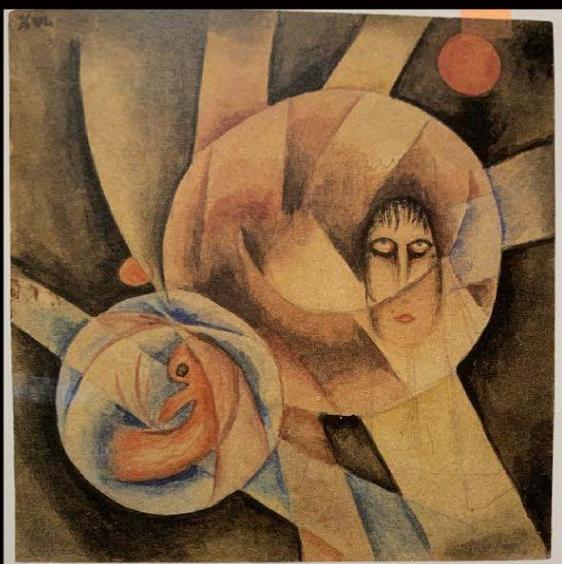
S-T. Cat. 107 (1918)

Fig. 27



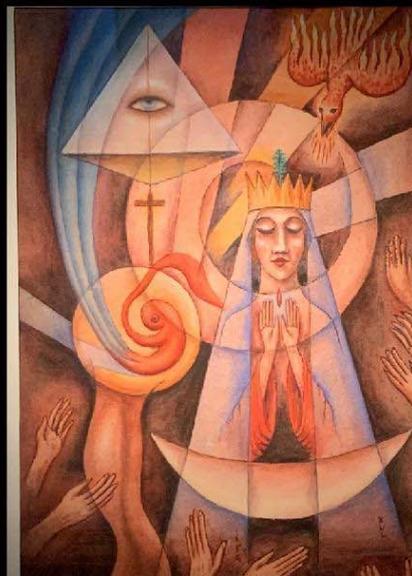
S-T. Cat. 180 (1918)

Fig. 28



Gestación (1914)

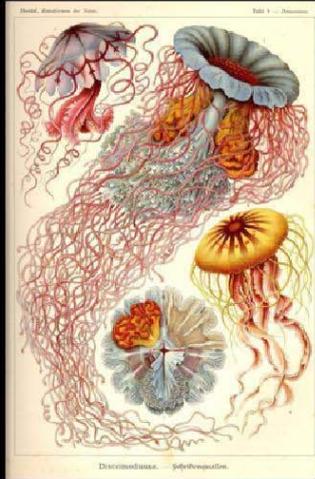
Fig. 29



Gestación de Jesús (1954)

PANEL 4 - XUL SOLAR - b

Fig. 30



Heackel (1899)

Fig. 31



Wood (1861)

Fig. 32



S-T. Cat. 81 (1923)

Fig. 33



Carpeta de recortes - MOIKI

Fig. 34



Carpeta de recortes - NATUR

## Referencias Anexo

### Panel 1 - Moholy-Nagy - a

Fig. 1: *El ciclista (Naturaleza muerta)* [Pintura] (1920-1921), Lazlo Moholy-Nagy.

Fig. 2: *Acres (collage)* [Pintura] (1920-1921), Lazlo Moholy-Nagy.

Fig. 3: *L3. Modulador de luz* [Pintura] (1933), Lazlo Moholy-Nagy.

Fig. 4: *Torre de Radio de Berlín* [Fotografía] (1928-1929), Lazlo Moholy-Nagy.

Fig. 5: *Geometría y textura en paisaje* [Fotografía] (1930), Lazlo Moholy-Nagy.

### Panel 1 - Moholy-Nagy - b

Fig. 6: *S-T* [Fotografía] (1933), Lazlo Moholy-Nagy. En *Telehor* [Revista] (1936), p. 94.

Fig. 7: *Construcción* [Modulador de luz] (1935), Lazlo Moholy-Nagy. En *Telehor* [Revista] (1936), p. 70.

Fig. 8: *Radio de Berlín en invierno* [Fotografía] (1928), Lazlo Moholy-Nagy. En *Telehor* [Revista] (1936), p. 98.

Fig. 9: *Gletscher* [Fotografía] (1931), Lazlo Moholy-Nagy. En *Telehor* [Revista] (1936), p. 99.

### Panel 2 - Xul Solar - a

Fig. 10: *Mansilla 2936* [Pintura] (1920), Xul Solar.

Fig. 11: *Vuel Villa* [Pintura] (1936), Xul Solar.

### Panel 2 - Xul Solar - b

Fig. 12: *Die Welt in 100 Jahren* [El mundo dentro de cien años] Arthur Brehmer, p.107.

Fig. 13: *Die Welt in 100 Jahren* [El mundo dentro de cien años] Arthur Brehmer, p. 111.

Fig. 14: *Die Welt in 100 Jahren* [El mundo dentro de cien años] Arthur Brehmer, p.16.

Fig. 15: *S-T* [Montaje] en *Arquitectura y Urbanismo* (1943-1948).

Fig. 16: *Pequeños globos libres contra ataques aéreos* [Montaje] en *Sin Título 2* (1943-1948).

### Panel 3 - Xul Solar - a

Fig. 17: *Ña Diáfana* [Pintura] (1923), Xul Solar.

Fig. 18: *Ion Cintás* [Pintura] (1923), Xul Solar.

Fig. 19: *Cuatro Cholas* [Pintura] (1923), Xul Solar.

Fig. 20: *Jefe de sierpes* [Pintura] (1923), Xul Solar.

### Panel 3 - Xul Solar - b

Fig. 21: *Atlas descriptivo de la Anatomía humana. Tomo 3: Los nervios, el sistema de vasos y los órganos de los sentidos*. München. Lehmann, [Ilustración Científica] (1920). Johannes Sobotta, p. 339. Recuperado en el Archivo FPK.

Fig. 22: *Atlas descriptivo de la Anatomía humana. Tomo 3: Los nervios, el sistema de vasos y los órganos de los sentidos*. München. Lehmann, [Ilustración Científica] (1920). Johannes Sobotta, p. 341. Recuperado en el Archivo FPK.

Fig. 23: *Atlas descriptivo de la Anatomía humana. Tomo 3: Los nervios, el sistema de vasos y los órganos de los sentidos*. München. Lehmann, (1920). [Ilustración Científica] Johannes Sobotta, p. 343. Recuperado en el Archivo FPK.

Fig. 24: S-T [Montaje] en NATUR (1943-1948).

Fig. 25: *Estrona y suero antiofídico* [Montaje] en MOIKI (1943-1948).

Panel 4 - Xul Solar - a

Fig. 26: S-T. *Cat. 107* [Pintura] (1918), Xul Solar.

Fig. 27: S-T. *Cat. 180* [Pintura] (1918), Xul Solar.

Fig. 28: *Gestación* [Pintura] (1914), Xul Solar.

Fig. 29: *Gestación* de Jesús [Pintura] (1954), Xul Solar.

Panel 4 - Xul Solar - b

Fig. 30: *Kunstformen der Natur*. Leipzig und Wien, Bibliographisches Institut. [Ilustración científica] (1899), Ernst Haeckel.

Fig. 31: *Objetos comunes bajo el microscopio* [Ilustración científica] [1861] (1900), John George Wood. Recuperado en el Archivo FPK.

Fig. 32: S-T. *Cat. 81* [Dibujo en reverso] (1923).

Fig. 33: *Protozoología* [Montaje] Moiki (1943-1948), Xul Solar.

Fig. 34: S-T [Montaje] en NATUR (1943-1948).

## **CUARTA PARTE**

---

### **Imagen luz: cine, video y televisión**

## CAPÍTULO 4

### Pantallas expandidas: experiencias de TV, *streaming* y *mapping*

*Joaquín Almeida*

#### **Festival Internacional de Cine Independiente de La Plata *FestiFreak* (2008-2011)**

El Festival Internacional de Cine Independiente de La Plata *FestiFreak* se propone desde sus inicios como un espacio donde exhibir y poner en común nuevas expresiones audiovisuales. Desde su primera edición en 2005, el *FestiFreak* aportó una pantalla renovada dentro del esquema de festivales a nivel nacional, tomando riesgos sobre cinematografías no exploradas o películas que se apartaban de los límites.

El presente trabajo se propone indagar sobre las experiencias de transmisión en vivo y en directo por señal de televisión e internet desarrolladas por lo que se denominó *Freak TV*, a cargo de Germán Monti y Andrés Vázquez, y la pantalla expandida que se ejecutó con el *mapping* realizado por Ricardo Tapia Fernández del grupo Oktopus.

Desde el comienzo el *FestiFreak* pretendió ser un espacio para propuestas que rompieran con las convenciones. Hasta 2008, el sitio para estas propuestas fue solamente la pantalla de los cines; a partir de la 4° Edición, el cine se desplazó hacia otros territorios, volviéndose un Festival expandido, multimedial e híbrido. En este contexto, nos proponemos transitar las acciones realizadas entre 2008 y 2011 para delimitarlas e identificarlas, a la vez que reconocerlas en su aporte a la conformación del campo audiovisual local y nacional a través del Festival como catalizador de la mirada de los realizadores de esas obras.

Siguiendo a Néstor García Canclini, utilizamos el concepto de hibridación para hablar de los procesos socioculturales en los que estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas (García Canclini, 2003). Analizaremos estas hibridaciones en las pantallas expandidas, investigadas por Gene Youngblood en la televisión, buscaremos experiencias de *live* cinema que se dieron en el *FestiFreak* e indagaremos en las propuestas de los artistas ya no entendidos como cineastas porque la expansión tecnológica volvería obsoleta esa categoría (Bernini, 2012).

## Algunos antecedentes de un nuevo festival

En un contexto de proliferación de escuelas de cine, de reapertura de la carrera de cine en la entonces Facultad de Bellas Artes (FBA) de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP), y de consolidación del Festival Internacional de Cine Independiente de Buenos Aires (BAFICI) y el reinicio del Festival Internacional de Cine de Mar del Plata, el *FestiFreak* fue el primero en conformarse en la ciudad de La Plata. Organizado a partir de un ciclo de cine denominado *Freakshow!*, que se desarrollaba en el Cine Municipal - Espacio INCAA Km. 60 del Centro Cultural Pasaje Dardo Rocha de La Plata, el *Festival Concurso Festi Freak 1° Edición*, tal como se lo denominó por esa única vez, se realizó del martes 22 al domingo 27 de noviembre de 2005 (AA.VV., 2005).

En esta 1° Edición se exhibieron 23 largometrajes internacionales de directores como Jean Luc Godard, Wim Wenders, Éric Rohmer, Hou Hsiao-Hsien, Kiyoshi Kurosawa o Gus Van Sant. Hubo una competencia de 18 cortometrajes argentinos, dividida en tres programas con un jurado conformado por Alejandro Lingenti, Eduardo Russo y Hernán Khourián (para los cortometrajes fuera de competencia hubo también tres programas pero con 31 películas). Se proyectó también una retrospectiva de obras realizadas antes del cierre de la carrera de Comunicación Audiovisual de la FBA-UNLP, durante la dictadura militar<sup>10</sup>, y se sumaron recitales de Mister América, Ambrosia, Flopa, Rosal, Él mató a un policía motorizado y E°.

La 2° Edición se realizó del lunes 20 al domingo 26 de noviembre de 2006 y se proyectaron 68 largometrajes junto a 106 cortometrajes<sup>11</sup> en 92 funciones. La programación se organizó en distintas secciones: Asia Mon Amour, Lejano Occidente, Cine Argento (subdividida en Pre-estreno, Sección video y Cine *under*) y dos retrospectivas de Martín Rejtman y Edgardo Cozarinsky. Se vieron películas de Terry Gilliam, Werner Herzog, Claire Denis, Hirokazu Koreeda, Takashi Miike, Sion Sono, Ezequiel Acuña, Lisandro Alonso, Gustavo Galuppo, Juan Villegas, entre muchos otros. La competencia de cortos se agrupó en animación, documental y ficción, y el jurado estuvo conformado por Gastón Duprat, Mariano Cohn y Leonardo D'Espósito. Continuaron los recitales<sup>12</sup>, se exhibieron trabajos históricos de la antigua carrera de cine de la UNLP y se realizaron proyecciones en Berisso y Ensenada (AA.VV., 2006).

Con un cambio de fecha de realización, la 3° Edición se llevó adelante del sábado 29 de septiembre al domingo 7 de octubre de 2007 con 112 funciones. Los cortometrajes fueron 66 en competencia (que sumó la categoría Experimental) y 30 fuera de competencia (denominada ahora Futuro). Se vieron películas de Mariano Llinás, Nicolás Prividera, Ignacio Masllorens, Alejandro Fernández Mouján, Bruno Dumont, Andrés Di Tella. Ante el suceso del nuevo cine de

---

<sup>10</sup> Según el catálogo, se proyectaron *Perdón* (sin datos); *Cuadrículas* (sin datos) de Angie Yankilewik; *Cirugía* (1960) de Luis Vesco; *Bienamémosos* (1971) de Silvia Verga; *Lucho Robledo* (1965) de Diego Eijo; *Cuellar* (1971) de Alberto Farfán; *Single (un ejercicio incompleto)* (1970) de Alberto Yaccellini; *Mayo* (1970) de Silvia Verga; Observatorio (1969) de Ricardo Moretti y Carlos Vallina; y los ejercicios *Pinchazo*, *La antena*, *Cristo*, *Nosotros* y *La Guerra* (sin datos) de Carlos Vallina.

<sup>11</sup> De los 106 cortometrajes, 64 fueron a competencia y 42 fuera de competencia.

<sup>12</sup> Participaron Gabo, Coiffeur, Bicho Bolita, Lucas Martí, Sergio Pángaro, Bicicletas y Villaelisa

terror nacional, se compilaron películas de Daniel de la Vega, Adrián García Bogliano y Pablo Parés. Se presentaron retrospectivas de Rafael Filipelli, Harun Farocki, Rainer Werner Fassbinder y Hernán Khourián. Se exhibieron trabajos contemporáneos de alumnos de la carrera de cine de la FBA-UNLP, y se dio origen a una sección dedicada al cine *Queer* que luego evolucionaría en otro festival platense (AA.VV., 2007).

Se seleccionaron 55 videoclips en cuatro programas, y continuaron los recitales de bandas<sup>13</sup>. Por primera vez se musicalizó en vivo una película muda dentro del *FestiFreak*, experiencia que ya se había realizado en otros Festivales: la película fue *La mujer en la luna (Frau im Mond, 1929)* de Fritz Lang, film de ciencia ficción que se proyectó en dos partes dada su extensión de 165 minutos. La primera parte fue musicalizada por 107 Faunos y la segunda parte por Silence in First Degree.

Esta acción simultánea entre una película y una banda que interpreta la música al mismo tiempo que se proyecta, se transformaría en lo sucesivo en una sección fija dentro de la programación del Festival. La combinación de la música en vivo y el film generaba un nuevo producto, efímero cuando no se registraba, con la intensidad de lo performático. Si bien originalmente las películas mudas contaban con música en vivo, la interpretación se realizaba a partir de una partitura específica o genérica; en este caso, la banda o ensamble musical definen el sonido con total libertad, a partir de sus intereses propios, búsquedas e investigaciones. Al redefinir la música que acompaña la película se resignifica también el sentido de la imagen, dando como resultado una nueva propuesta, una mirada actualizada sobre un producto generado en otros contextos sobre el cual se interviene.

## **Freak TV**

Para la 4° Edición, que se desarrolló del sábado 18 al domingo 26 de octubre de 2008, el Festival ya contaba con cinco películas musicalizadas, identificadas como «intervenciones sonoras» en el catálogo<sup>14</sup>.

Se realizaron 126 funciones, participaron 98 cortometrajes en competencia y 48 fuera de competencia, con el agregado de una sección de videoclip. El jurado estuvo conformado por Graciela Taquini, Diego Brodersen y Mariano Llinás (se esperaba también la presencia de Fernando Martín Peña, quien finalmente no participó). Se proyectaron retrospectivas de Thomas Heise, Alexander Kluge, Jacques Demy, Daniele Incalcaterra, Fausta Quattrini, Andrés Denegri, Federico Martini Crotti, y un especial sobre cine coreano. Además se realizaron una selección

---

<sup>13</sup> Participaron Ideal, Bauer, Los látigos, Valle de Muñecas, Sr. Tomate, Atrás hay truenos, Hacía Dos Veranos, Él mató a un policía motorizado, Bazaar, Norma, Francisco Bochatón, Ahora, Nerdkids.

<sup>14</sup> Las cinco propuestas fueron: Redescubriendo el cine mudo argentino: 1900 – 1924, con música de Alan Curtis; Cortos de Danny Williams musicalizados por el conjunto de Djs Freaky Boys; *À propos de Nice* de Jean Vigo, a cargo de E°; *Berlin: Die Sinfonie der Großstadt* de Walter Ruttmann, por Valentín y los Volcanes; y *El hombre de la cámara* de Dziga Vertov por Falso Primer Ministro.

de documentales de la Associação Cultural Videobrasil, nuevas producciones de la FBA-UNLP y recitales<sup>15</sup>, y se continuó con la sección de películas *Queer* (AA.VV., 2008).

Germán Monti (2007) presentó *Me preocupa el televisor* (Argentina, 61 min), un trabajo que fue el resultado de su tesis de licenciatura en la FBA-UNLP donde transmitía por televisión e internet una selección de fragmentos de programación de TV abierta, grabados en VHS. Este «híbrido televisivo-internético» (Monti, 2007, p.2) se proyectó en pantalla durante el Festival, pero Monti continuó en días consecutivos la acción, transmitiendo fragmentos de la programación del *FestiFreak* por *streaming* a través del sitio *Global Independent Streaming Support* (G.I.S.S.), en el que se podía emitir en audio (ogg o mp3) y video (ogg) sin costo. [Figura 1]<sup>16</sup>. De esta manera se apropiaba de lo que sucedía en las diferentes salas y luego las ponía a disposición del público en directo de forma experimental por internet, como un antecedente de lo que sería la versión digital del Festival en 2020, en plena pandemia de Covid-19.

En el blog del Festival, en un artículo publicado el sábado 25 de octubre de 2008, se indicaba que ya se estaba emitiendo por internet: «Germán Monti, el hombre que retransmite el festival a todo el mundo a través de una pequeña pantalla incrustada en la parte superior derecha de este blog» (FestiFreak, 2008).



**Figura 1.** Germán Monti transmitiendo en la 4<sup>ª</sup> Edición del FestiFreak (2008)

<sup>15</sup> Participaron Monoaural, Juan Ravioli, Javier Maldonado, Florencia Ruiz, Javi Punga, Nairobi, Banda de Turistas, Shaman y los hombres en llamas, Prietto viaja al cosmos con Mariano, Ático, Rosario Bléfari.

<sup>16</sup> Las imágenes que aparecen en este artículo pertenecen al archivo personal del autor.

Monti genera estas primeras experiencias en 2008, en un contexto donde internet no había llegado con fuerza a todos los espacios o dispositivos móviles. A través de una multiplicidad de medios de registro produce y presenta en tiempo real contenidos visuales a partir de la combinación de distintas tecnologías que, por edición, selección y la propia baja capacidad de datos, se reconstruye en un nuevo objeto visual.

La 5° Edición se realizó del sábado 17 al domingo 25 de octubre de 2009 y tuvo 100 funciones, ahora también en los cines comerciales de la cadena platense Cinema. Los cortometrajes en competencia fueron 49 y los de fuera de competencia, agrupados en la sección Futuro, 29. El jurado estuvo integrado por Juan Villegas, Marcelo Panozzo y Mario Chierico. Se exhibieron retrospectivas de Fatih Akin, Laila Pakalnina y Carlos Echeverría. Además de la colaboración internacional de la *Associação Cultural Videobrasil*, se incorporó la holandesa *The One Minutes Foundation*. La provincia de Córdoba tuvo una sección dedicada a nuevos directores, con cortometrajes (AA.VV., 2009).

Se desarrolló también el *FestiFreak Produce*, un enorme esfuerzo a través del cual se producen películas para ser exhibidas durante el festival. Se llevó adelante una convocatoria para estudiantes secundarios y universitarios, y de allí un seminario de creación cuyo resultado fueron seis cortos<sup>17</sup>. También continuaron las películas musicalizadas<sup>18</sup> y los recitales<sup>19</sup>.

Los productores del *FestiFreak*, Nahuel Lahora, Cecilia Guerrero y Nadia Estebanez, dieron apoyo a Germán Monti y Andrés Vázquez, que integraban el grupo que comenzó a llamarse internamente *Freak TV*, aunque todavía no se denominaba así en los catálogos. Uno de los principales objetivos del equipo que reunía Monti con sus transmisiones en vivo era poner a disposición los recitales, que en ese momento se organizaban junto con Radio Universidad FM 107.5 de la UNLP, programados por Oscar Jalil. Las sesiones se transmitían por *streaming* a través del sitio *Justin.tv*, creado en 2007, que habilitaba a cualquier usuario a emitir videos en vivo y en directo. La conectividad en ese momento no era tan potente como lo sería con posterioridad, por lo que muchas veces la señal se cortaba o llegaba con poca intensidad y calidad.

El objetivo del sitio *Justin.tv* era la transmisión continua y sin pausas, lo que era aprovechado por el grupo para dejar las cámaras encendidas en los pasillos o hall de entrada para que se viera al público, los encuentros previos a las funciones, etcétera. En 2014 la plataforma fue renombrada como *Twitch.tv* y adquirida por la compañía *Amazon*, por lo que muchos videos y accesos se perdieron. Actualmente los registros se pueden ver en la plataforma *Twitch*, en el canal que posee el Festival (Festifreak, 2009-2011).

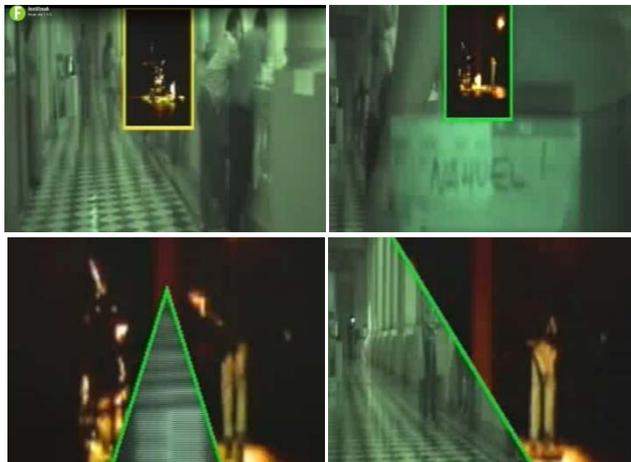
---

<sup>17</sup> Los cortos fueron: *Color de amor* de Fabián Vázquez junto a sus compañeros de la Escuela de Educación Secundaria Técnica N°1 «Lucas Kraglievich» de Balcarce; *Sereno* de Gwenn Joyaux; *Te toca* realizado por alumnos de la Escuela de Estética N°1 de Pehuajó; *Humo rojo* de Facundo Belén; *2070* de Julián Doni y *Las instancias del vértigo* de Paola Buontempo.

<sup>18</sup> Chipica trío musicalizó cortometrajes de Charles Chaplin y Bazaar puso música a *L'uomo meccanico* (1921) de André Deed.

<sup>19</sup> Participaron las bandas Valentín y los Volcanes, Los Galgos, La Patrulla Espacial, Estupendo, Laura Citarella, Les Mentettes, Dani Umpi, Chico Ninguno, Los Reyes del Falsete y Falso Primer Ministro.

En la primera transmisión de la 5° Edición, se ven los pasillos del segundo piso del Centro Cultural Pasaje Dardo Rocha con sonido directo y, por medio de efectos de edición, la superposición de imágenes de otra cámara que registra la sala Auditorio donde se realizaban los recitales [Figura 2].



*Figura 2. Primera transmisión en streaming de la 5° edición del Festival FestiFreak (2009)*

En el hall de entrada al Cine Municipal Select - Espacio INCAA Km. 60 [Figura 3] se ubicaron equipos desde donde se transmitía con una cámara de forma continua, lo que permitía que el público pudiera modificar lo que se veía, agregando texto.



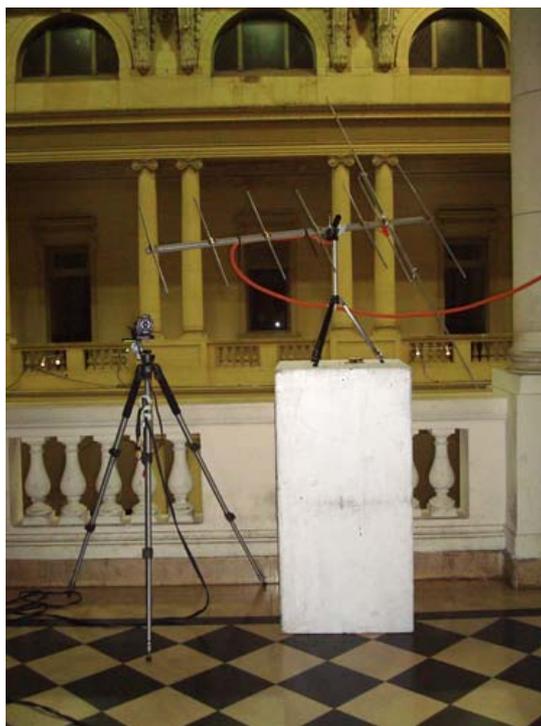
*Figura 3. Equipos instalados en hall de acceso del Cine Select Espacio INCAA Km 60*

Para mejorar el fluido de la información, se incorpora al blog del Festival el enlace a las transmisiones de *Justin.tv*. Germán Monti envía el código HTML por correo electrónico a la productora Cecilia Guerrero, quien lo agrega al código del blog. Así, aquellos que ingresaban al sitio <http://festifreak.blogspot.com/> podían ver en directo lo que sucedía en el punto de encuentro del Festival o en las actividades especiales (C. Guerrero, comunicación personal, 19 de octubre de 2009). Además, dentro del Centro Cultural Pasaje Dardo Rocha se ubicaron televisores que recibían las señales de TV que se transmitían en simultáneo por streaming. Por lo tanto *Freak TV* multiplicó la emisión por dos sistemas de transmisión, en un año donde la televisión por antenas estaba prácticamente extinguida y la internet no había alcanzado un grado de desarrollo ubicuo. Los aparatos de TV se instalaron en diferentes puntos, y en algunos casos agrupados, conformando todo el sistema una misma obra que pretendía la comunicación constante por medio de una tecnología obsoleta. La recolección de los aparatos fue realizada de forma colectiva: a través de las redes sociales se convocaba a prestar o donar televisores para la instalación (FestiFreak, 2009).

En un correo electrónico Cecilia Guerrero le escribe a Germán Monti que se habían instalado antenas para mejorar la transmisión (C. Guerrero, comunicación personal, 20 de octubre de 2009) [Figuras 4 y 5].



**Figura 4.** Cecilia Guerrero conecta antenas en los televisores para el FestiFreak



**Figura 5.** Cámara en trípode y antena de TV

La primera emisión de un evento en esa 5° Edición fue el domingo 18 de octubre de 2009, con los cortos de Charles Chaplin musicalizados por La Chípica trío. También se transmitieron un debate sobre la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual<sup>20</sup>, una charla del director Ezequiel Acuña y la entrega de premios<sup>21</sup>.

### **Nuevos territorios: la calle**

Dentro de esa 5° Edición, por primera vez en la ciudad de La Plata, el jueves 22 de octubre de 2009 (VV.AA., 2009) se presenta una proyección de *mapping* sobre la fachada de la sede del Festival, el Centro Cultural Pasaje Dardo Rocha, a cargo del chileno Ricardo Tapia Fernández del grupo Oktopus.

El video *mapping* consiste en la proyección sobre superficies como edificios, fachadas o estructuras arquitectónicas interiores o exteriores, acompañada de efectos sonoros en diferentes grados de sincronía. Utiliza distintos programas informáticos para calibrar las formas sobre las que se proyecta, y se intervienen desde la realidad aumentada para la creación de una realidad mixta a tiempo real (Sedeño Valdellós, 2017).

En línea con el cine expandido de Youngblood, el video *mapping* se relaciona con el *live* cinema entendido como una performance que incluye la presencia del ser humano ejecutante,

<sup>20</sup> Realizado el viernes 23 de octubre de 2009.

<sup>21</sup> La entrega de premios de la Competencia de cortometrajes se realizó el sábado 24 de octubre de 2009.

manipulando imágenes en movimiento proyectadas para una audiencia (Lew en Munárriz Ortiz, 2013).

Anteriormente a la sesión en el *FestiFreak*, el 4 de octubre se había realizado una experiencia a gran escala en la Ciudad de Buenos Aires (CABA), proyectada sobre el Palacio Barolo<sup>22</sup> en un acto por la puesta en valor del faro que posee en su torre. Acompañadas por la actuación del pianista Horacio Lavandera, las imágenes remitían a la *Divina Comedia* de Dante, temática asociada a la decoración del edificio (Reinoso, 2009).

Esta propuesta descriptiva del edificio, con relevancia en lo arquitectónico o lo temático, sería luego muy característica de los festejos del Bicentenario que llegarían en año siguiente. En el caso de Oktopus, la proyección era más libre, abstracta, sin identificación directa, y ocupaba el centro del edificio sobre calle 50 [Figura 6]. Se utilizó un proyector Sanyo PLCX47 de 15.000 ANSI lúmenes (Aranda, 2009) pero no se logró una completa oscuridad de la calle debido a reglamentaciones municipales.



**Figura 6.** Video mapping sobre la fachada del Centro Cultural Pasaje Dardo Rocha

Según Ricardo Tapia Fernández:

---

<sup>22</sup> El Palacio Barolo es un edificio histórico ubicado en Av. de Mayo 1370, CABA.

Las proyecciones sobre la fachada se veían bastante bien y se trató de aprovechar al máximo la arquitectura, jugando a teñirla de color y encajar ciertos elementos enmascarados sobre ciertas formas que la componían. La música de Alisu, destacada músico de Valparaíso, jugó un papel fundamental, creando la atmósfera perfecta, con un sonido electrónico elegante y experimental que nos inspiraba para adornar el edificio con nuestras mejores imágenes y mezcla visual en vivo (Aranda, 2009, párr. 4).

Tapia estuvo acompañado por Draggandropp [Figura 7], un grupo local multidisciplinario que trabajaba en experiencias relacionadas con la tecnología audiovisual y que daba apoyo para las transformaciones, en tiempo real, de las imágenes.



**Figura 7.** Alisu a la izquierda, Tapia en el centro, flanqueado por los Draggandropp

El equipo de *Freak TV* registró el evento y lo transmitió en vivo y en directo por *streaming* a través de *Justin.tv* [Figura 8]. Según Monti, para poder realizar la transmisión «hicimos un enlace analógico entre la plaza San Martín (desde donde se proyectaba) y el Pasaje Dardo Rocha. Luego enviamos esa señal por el Wifi del Hall del cine. En esa época los teléfonos celulares no tenían internet ni cámara» (G. Monti, comunicación personal, 26 de abril de 2021).

La proyección tuvo gran repercusión entre los asistentes y los medios. Se le dedicó la primera plana en el medio local *El Día*, que presentaba el *mapping* como un espectáculo audiovisual acompañado por una gran fotografía (El Pasaje Rocha disfrazado, 2009).



**Figura 8.** Imagen de la transmisión por streaming

La 6° Edición se realizó del viernes 15 al domingo 24 de octubre de 2010 y contó con 113 funciones. La competencia ofreció 77 cortometrajes y 20 se presentaron fuera de competencia. El jurado estuvo integrado por Ezequiel Schmoller, Gustavo Galuppo y Ana Katz. Se exhibieron retrospectivas de Éric Rohmer, Andrés Borghi, Narcisa Hirsch, Agnès Varda e Iván Marino. Pudieron verse trabajos de la FBA, *The One Minutes Foundation*, *Associação Cultural Videobrasil*, cortos del bicentenario y obras curadas por Graciela Taquini. También continuaron las películas musicalizadas<sup>23</sup> y los recitales<sup>24</sup>. Finalmente, se estrenó el primer largo de creación colectiva del *FestiFreak Produce*, *Los puntos quietos* (AAVV, 2010).

Germán Monti presentó *Réquiem para la TV analógica*, trabajo realizado a partir del *found footage* con casetes de VHS encontrados, en los que alguien grabó programas de televisión abierta entre 1983 y 1993. Con ese material Monti actuó como Vj, seleccionando en vivo las imágenes que se iban proyectando por medio de una consola y equipos. Para esto utilizó un Video Mixer Ediol V4, Panasonic Mx 50, cuatro monitores de TV 14", otro de 20" y cuatro videocaseteras de S-VHS (AA.VV., 2010).

Laura Sebastián Magaña explica:

La figura del Vj se nos presenta como un creador que produce su obra a merced de un imaginario colectivo que se cultiva y se renueva constantemente. En sus piezas de corta duración, se pueden apreciar pequeños extractos de cotidianidad, ramdoms frenéticos, abstracciones geométricas, composiciones generadas a través de ilustraciones y animaciones flash, efectos de expandido,

<sup>23</sup> Nunca Pausa musicalizó *M, el vampiro de Düsseldorf* (1931) de Fritz Lang; Negativo Noise lo hizo con cortos (1903 – 1909) de Georges Méliès e *Interstellar puso música a El maquinista de la General* (1926) de Buster Keaton.

<sup>24</sup> Participaron Hermano Perro, Michael Mike, Crema del Cielo, Fantasmagoría, Pájaros, Pérez, Mostro!, Thes Siniestros, 107 Faunos y Viva Elástico.

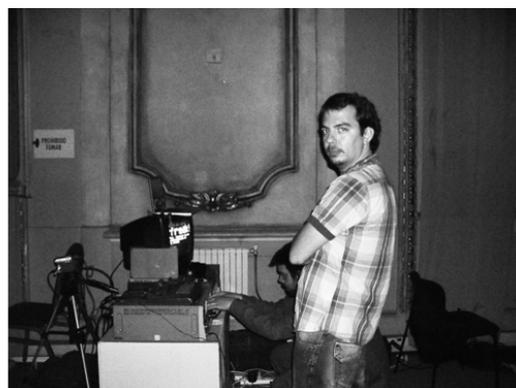
ralentización, repetición, aceleración, dibujos y pinturas en tiempo real, fotografía, retoque digital, glitch, etc. Todos estos elementos configuran una *película resultado* en su conjunto. Esa película tiene siempre un carácter experimental, performativo, diferenciador e irrepetible (Sebastián Magaña, 2006, s.p.).

El equipo del *Freak Tv* continuó trabajando en la 6° Edición, aunque no se hacen referencias en el catálogo. Se instalaron equipos en la sala Auditorio del Centro Cultural Pasaje Dardo Rocha, desde donde se transmitieron los recitales de Mostruo! y Thes Siniestros (viernes 22 de octubre), y 107 Faunos y Viva Elástico (sábado 23 de octubre).

La 7° Edición que se lleva a cabo del viernes 30 de septiembre al domingo 9 de octubre de 2011 encuentra a *Freak TV* con una sección especial en el catálogo, dentro de Actividades especiales. El Festival presenta 121 funciones, 64 cortos en competencia y 16 fuera de competencia. El jurado estuvo conformado por Andrés Denegri, Juan Manuel Domínguez, Daniel Aróz y Fabio Alberti. Se realizaron retrospectivas de Chris Marker, Alain Resnais, Jean Rouch y especiales de Andrés Denegri, Gabriela Golder. Hubo presentación de trabajos de la FBA, un programa de cortos curados por Mariela Cantú, un seminario sobre medios digitales a cargo de Carlos Trilnick. El *FestiFreak Produce* presenta el largo *Al cielo* de Diego Prado, íntegramente realizado desde el Festival (AA.VV., 2011).

En el *Freak TV*, Germán Monti y Andrés Vázquez incorporaron a las transmisiones calidad *broadcast*. «...Con la calidad broadcast de hace 35 años» (AA.VV., 2011, p. 49), aclaraban con humor desde el texto del catálogo. La mirada retro, el juego intencional con la tecnología obsoleta que caracteriza la mirada del grupo, se estabiliza en esta edición y todo queda registrado en dos casetes U-matic [Figura 9].

Se transmiten por *Justin.tv* los recitales en vivo de Orquesta de Perros y Adrián Paoletti (viernes 30 de septiembre), de Camión (jueves 6 de octubre), de Milano y Alvy Singer Big Band (viernes 7 de octubre).



**Figura 9.** Germán Monti con Andrés Vázquez en la 7° edición del Festival FestiFreak (2011)

Una vez terminada la 7° edición se apaga el televisor *Freak*, y las investigaciones en pantallas extendidas en los años sucesivos seguirán por otros recorridos.

## Señal de ajuste

El Festival Internacional de Cine Independiente de La Plata *FestiFreak* tuvo desde sus inicios en 2005 la impronta de la exploración, no solo en las salas de cine. Varias de sus propuestas estuvieron ligadas al *Expanded cinema* o al *Live cinema*, trabajos en tiempo real que además indagaron en renovadas formas de transmisión o ejecución.

El *mapping* sobre el frente del edificio del Centro Cultural Pasaje Dardo Rocha fue una de las primeras experiencias en el país, y la única dentro del circuito de festivales nacionales hasta ese momento. No consistió en proyectar una película sobre una pared, sino que fue la elaboración en tiempo real de un nuevo producto, efímero, que iba siendo modificado al mismo instante que se presentaba.

Germán Monti, Andrés Vázquez y *Freak TV* fueron una avanzada en la transmisión por internet de las actividades que se realizaban en las distintas ediciones. Para 2008 la conexión a la red era baja, los celulares no podían grabar ni tenían la capacidad para subir tantos datos. Estas experiencias, entrecortadas, con carencias, fueron un antecedente de la 16° Edición que fue transmitida íntegramente de forma *on line*, virtual, debido a la pandemia de Covid-19 en 2020.

Muchas de esas transmisiones históricas fueron recuperadas en *Twitch.tv* y son los únicos registros tanto de recitales, actividades, películas musicalizadas o movimientos del público previo a las funciones, que perduraron en el tiempo.

Luego de estas experiencias, el Festival, de la mano de sus organizadores, continuó siendo un catalizador de estas nuevas investigaciones sobre los medios, el cine en particular y sus públicos.

## Referencias

- AA.VV. (2005). 1° Edición Festival Internacional de Cine Independiente de La Plata *FestiFreak* [Catálogo]. La Plata: *FestiFreak*
- AA.VV. (2006). 2° Edición Festival Internacional de Cine Independiente de La Plata *FestiFreak* [Catálogo]. La Plata: *FestiFreak*
- AA.VV. (2007). 3° Edición Festival Internacional de Cine Independiente de La Plata *FestiFreak* [Catálogo]. La Plata: *FestiFreak*
- AA.VV. (2008). 4° Edición Festival Internacional de Cine Independiente de La Plata *FestiFreak* [Catálogo]. La Plata: *FestiFreak*
- AA.VV. (2009). 5° Edición Festival Internacional de Cine Independiente de La Plata *FestiFreak* [Catálogo]. La Plata: *FestiFreak*
- AA.VV. (2010). 6° Edición Festival Internacional de Cine Independiente de La Plata *FestiFreak* [Catálogo]. La Plata: *FestiFreak*

- AA.VV. (2011). 7° Edición Festival Internacional de Cine Independiente de La Plata FestiFreak [Catálogo]. La Plata: FestiFreak
- Aranda, Y. (2009). Sinestesia en el arte electrónico. Escáner cultural. Revista virtual de arte contemporáneo y nuevas tendencias, 11(121). Recuperado de: <https://revista.escaner.cl/node/1574>
- Bernini, E. (2012). Secesión del broadcasting: cine expandido y sus mundos de vida. En G. Youngblood, Cine Expandido (27). Tres de Febrero: EDUNTREF.
- El Pasaje Rocha disfrazado de todos colores (23 de octubre de 2009). El Día.
- FestiFreak (1 de octubre de 2009). Freak TV, la tele en el cine, necesita de TU televisor por 9 días [Publicación de estado]. Facebook. Recuperado de: <https://www.facebook.com/festifreak/photos/a.101074052961/147378627961>
- FestiFreak (2009-2011). Inicio [Videos]. Recuperado de: <https://www.twitch.tv/festifreak>
- FestiFreak (25 de octubre de 2008). Transmisión en vivo [Entrada de blog]. Recuperado de: <http://festifreak.blogspot.com/2008/10/transmisin-en-vivo.html?m=1>
- García Canclini, N. (2003). Noticias recientes sobre la hibridación. Trans. Revista Transcultural de Música, (7). Recuperado de: <http://www.sibetrans.com/trans/articulo/209/noticias-recientessobre-la-hibridacion>
- Global Independent Streaming Support (G.I.S.S.). (s.f.). Recuperado de: <http://giss.tv/>
- Monti G. (2007). Me preocupa el televisor [Tesis de grado]. Recuperado de: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/57439>
- Munárriz Ortiz, J. (2013). Live Cinema: redefiniendo la narración audiovisual. Arte y Políticas de Identidad, 9, 149-161. Recuperado de: <https://revistas.um.es/reapi/article/view/191881>
- Reinoso, S. (4 de octubre de 2009). El faro del Palacio Barolo iluminó el cielo porteño. La Nación. Recuperado de: <https://www.lanacion.com.ar/cultura/el-faro-del-palacio-barolo-ilumino-el-cielo-porteno-nid1182300/>
- Sebastián Magaña, L. (2006). Medios audiovisuales y prácticas performativas en el arte contemporáneo. Contexto y crítica al fenómeno del VJing [Trabajo de investigación]. Recuperado de: [https://vjspain.com/wp-content/uploads/2006/06/inves\\_vj\\_junio06.pdf](https://vjspain.com/wp-content/uploads/2006/06/inves_vj_junio06.pdf)
- Sedeño Valdellós, A. (2017). Nuevas pantallas urbanas: el videomapping como modalidad del live cinema en el contexto de la historia de las artes. Actas de Diseño 11(22). Recuperado de: [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/actas\\_de\\_diseno/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=642&id\\_articulo=13504](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/actas_de_diseno/detalle_articulo.php?id_libro=642&id_articulo=13504)

# CAPÍTULO 5

## Estudio de las imágenes televisivas de uso electoral en Argentina

*Mariano Cicowiez*

### Introducción

Asoman lágrimas en el rostro del precandidato. Sus ojos se abren y se cierran. Con esfuerzo contiene su lamento. Ensayo una sonrisa para ocultar el dolor que siente. Luego, sus manos se entrelazan con las manos de la persona que le habla. Escucha, atiende a los reclamos con leves acentuaciones efectuadas con su cuerpo. La escena transcurre en un *spot* audiovisual titulado *Con Viviana y Florencia en Tucumán*, difundido por el partido político PRO en 2015 durante la instancia de preselección de candidaturas [PASO]. La estructura del anuncio consiste en la exhibición de una visita realizada por Mauricio Macri al domicilio de la mujer cuya voz atraviesa la banda de sonido: «Necesitamos más oídos, pero no oídos desde la cabeza, que nos escuchen con el corazón» (Prensa PRO, 2015a).

Vemos a un hombre que descorre una cortina. De pie, observa a través de una ventana orientada hacia la calle. Luego, acaso incrédulo, poco a poco abre la puerta de su casa. Frente a ella se encuentra Mauricio Macri, con quien se produce el diálogo siguiente:

- Hola Mauricio, ¿qué tal?
- ¿Cómo anda?
- ¿Cómo te va? (Prensa PRO, 2015b).

El dirigente ingresa, saluda al hombre y a su pareja con abrazos y con besos. Esta escena ha sido recogida en el *spot* denominado *Con Carlos en La Pampa*, también difundido en las PASO. El anuncio tiene una extensión de 11 segundos, el tiempo suficiente para mostrar al espectador que el líder del PRO mantiene un contacto directo con el electorado, a través de la modalidad denominada timbreo.

Anuncios similares han circulado en el año 2015, en los cuales se recogen distintas representaciones audiovisuales de encuentros entre Macri y la ciudadanía, acontecidos en espacios privados como casas y sitios de trabajo. El programa narrativo de esta serie de *spots* consiste en la exhibición de grados de igualdad, de cercanía y de proximidad (Rosanvallon, 2009) entre el dirigente y la sociedad civil. En todos los casos, el precandidato se muestra sin los

habituales equipos de campaña u otros dirigentes partidarios que buscan capitalizar su acompañamiento.

Esta serie de avisos tiene un objetivo en común: exponer atributos individuales de Macri por sobre cualquier filiación política/electoral. En otros términos, el período para la difusión de propagandas perteneciente a la preselección de candidaturas se abocó a la reconstrucción de su imagen pública para luego, en la siguiente jornada de votación, exponer sus planes de gobierno. Durante el balotaje, finalmente, el líder de la coalición Cambiemos solicitó abiertamente el voto en favor de la fuerza que conducía.

El análisis de estas escenas, que circularon en spots televisivos, puede desagregarse en: 1) un dirigente que se apresta a escuchar, a atender a las demandas que surgen desde la ciudadanía, y que establece un contacto *cara a cara* con las múltiples singularidades que la componen; 2) espacios en los cuales acontecen los encuentros, vinculados al tránsito de la vida cotidiana de la comunidad; y 3) objetos asociados al uso familiar -y en menor medida al trabajo-, cuya posición en la puesta en escena connota el conjunto de la representación.

Las propagandas creadas por los órganos de comunicación del PRO sugieren que aquellas historias que muestran sus imágenes constituyen una reproducción automática de los hechos que registran. El curso de las distintas escenas simula no haber sufrido ningún tipo de intervención durante su desarrollo. De esta manera, las visitas realizadas por Macri a la ciudadanía parecen desenvolverse con independencia del funcionamiento de la cámara de filmación. Frente a ella, los actos se producen y suceden bajo la apariencia de que trascurrirían del mismo modo en ausencia del dispositivo tecnológico.

## Hechos y acontecimientos

Lo expuesto hasta aquí guarda relación con una de las principales categorías de análisis pertenecientes a Eliseo Verón (1987), acerca de la construcción de los acontecimientos que efectúan los medios de comunicación tradicionales<sup>25</sup>. El autor determina que los medios de comunicación no pueden asumirse como agentes reproductores de la realidad social, sino como industrias que la construyen. Aquello que comúnmente se denomina actualidad no es sino el producto que se expande, en una sociedad determinada, a través de las bocas de venta que tales industrias despliegan en su territorio. De esta manera, Verón recusa la televisión, la radio y la prensa escrita en tanto que no constituyen *puertas de acceso* a la realidad, sino que, antes bien y por intermedio de una serie de recursos, la producen. En otros términos, no habría algo así como una realidad que los medios reproducen automáticamente en sus diversas materias de significación -como por ejemplo en imágenes fijas o en movimiento, o mediante el régimen

---

<sup>25</sup> Al respecto una primera observación. La obra a la que hacemos referencia antecede al surgimiento de los medios de comunicación digitales. Sin embargo, podemos incorporarlos al estudio que de los medios masivos realiza Verón, debido a que unos y otros construyen aquello que se denomina *actualidad*.

simbólico que constituye el lenguaje de las palabras-. Son los propios medios de comunicación quienes intervienen en los hechos y de esta manera los transforman, los reajustan y convierten en acontecimientos noticiables. Es decir que, de algún modo, *extraen los actos de su circuito* y los trasladan a un procedimiento de producción que recorta su estatuto y los grava con el peso de una nueva instrucción: producir aquello que Verón denomina *realidad en devenir*:

Esto quiere decir que los hechos que componen esta realidad no existen en tanto tales (en tanto hechos *sociales*) *antes* de que los medios los construyan. *Después* que los medios los han producido, en cambio, estos hechos tienen todo tipo de efectos: un gobierno toma tales o cuales decisiones; otro reacciona de tal o cual manera; ambos, por supuesto, utilizarán los medios para que sus actos se conviertan a su vez en acontecimientos sociales. *Después* que los medios los han producido, los acontecimientos sociales empiezan a tener múltiples existencias, fuera de los medios: se los retoma al infinito en la palabra de los actores sociales, palabra que no es «mediática» (Verón, 1987, pp. 4-5; cursivas en el original).

Al respecto, Hernán Iglesias Illa (2015), quien se desempeñara como subsecretario de comunicación estratégica durante el gobierno de Macri, recuerda que uno de los objetivos de los *spots* era generar conversación entre los ciudadanos, lo cual constituye un ejemplo exacto de la cita precedente.

El estudio de los medios de comunicación en tanto industria que produce realidad corresponde a un objeto de estudio que en Argentina presenta una actualidad asombrosamente vigente. En los últimos años, la política partidaria ha vuelto a poner en relieve el funcionamiento discursivo de los medios de comunicación tradicionales y digitales, comprendidos ahora también como agentes de poder. Este es un debate que excede a los objetivos de nuestro escrito, pero que sirve de referencia para examinar el mismo procedimiento de construcción en el marco de otra institución de autoridad.

Nos estamos refiriendo, por supuesto, a los partidos políticos, y a uno en particular: el PRO. De esta manera, observamos un estallido de agentes productores de realidad social, los cuales convergen luego durante el proceso de circulación de sus resultados. La política partidaria, tanto como los ciudadanos que con sus teléfonos móviles registran toda clase de hechos, se ha trasladado al nuevo -o acaso ya no tan nuevo- ágora que constituyen los medios de comunicación.

Pasaremos ahora a detenernos en el reconocimiento de nuestras dos unidades de observación, brevemente esbozadas en el comienzo de nuestro escrito, con el objetivo de exponer los procedimientos técnicos de composición de una candidatura que presenta una proximidad entre dirigentes y electores.

## Caso 1

El aviso *Con Viviana y Florencia en Tucumán* muestra el encuentro que Macri mantuvo con una familia en su vivienda. La escena transcurre en el comedor, en cuya mesa observamos elementos que connotan un clima de conversación distendido, como también las prácticas de consumo compartidas por quienes allí se reúnen. En efecto, los comensales disponen de vasos con agua o jugo, los cuales predicen los atributos individuales del precandidato del PRO: el *spot* parece decirnos que Macri es un hombre sencillo, no afectado por ninguna condición extraordinaria.

Se advierte también un recurso de composición que le asigna, a los objetos y a los decorados, una función activa y similar a la que puede desarrollar un personaje humano (Bordwell & Thompson, 1993). De esta manera, el espacio visitado por Macri y los elementos que allí se encuentran constituyen una puesta en escena que, afirma Verón (2001), no es otra cosa que una puesta en sentido de la materialidad que la conforma.

Además de la composición de las imágenes, podemos examinar los códigos narrativos fílmicos que, también a través de su instrumentación, resaltan aspectos esenciales de la trama narrativa. El uso de una serie de planos cortos nos indica que la cámara no adopta una posición neutral sino subjetiva, y que por tanto selecciona y realza una fracción del material que muestran las imágenes. Si convenimos en que los avisos cuya circulación remitió a las PASO tuvieron como objeto la reconvencción de la imagen pública del líder del PRO, entonces se advertirá que el plano de apertura del anuncio insta a un dirigente de caracteres sensibles a las demandas que surgen en la ciudadanía [Figura 1]<sup>26</sup>.



**Figura 1.** Prensa PRO. *Con Viviana y Florencia en Tucumán* (2015a)

<sup>26</sup> Agradecemos al señor Hernán Iglesias Illa por permitir la publicación de las imágenes.

El asomo del llanto que recorre el rostro de Macri se debe a la afectación que le produce el relato de Viviana o de Florencia, a quien luego, en el plano siguiente, le recoge sus manos entre las suyas [Figura 2].



*Figura 2. Prensa PRO. Con Viviana y Florencia en Tucumán (2015a)*

Rostros y manos constituyen dos operadores que creemos nos indican que el aviso corresponde a la construcción de un acontecimiento sucedido en una vivienda de Tucumán. Los planos que los registran subrayan los atributos por los cuales Macri ansía su reconocimiento: las lágrimas a punto de acudir al rostro del dirigente y el entrelazamiento de las manos reenvían a un posicionamiento visual (Groys, 2014) que, como aseguran sus asesores en comunicación Jaime Durán Barba y Santiago Nieto (2017), reemplaza a las antiguas plataformas de gobierno. Este posicionamiento se vincula a un hombre sencillo, cercano y prudente que reconvierte los multitudinarios y tradicionales actos partidarios en reuniones privadas -y acaso más íntimas-, en las cuales la ciudadanía toma la voz de los discursos.

El *spot* simula que la reunión entre Macri y las personas ciudadanas no ha sido reglado por los equipos de comunicación del PRO, tal como veremos en el apartado de discusión.

## Caso 2

El programa narrativo del aviso *Con Carlos en La Pampa* se desarrolla en dos planos, protagonizados por un matrimonio que aguarda, junto a la ventana y al pórtico de su casa, la llegada del precandidato presidencial. El plan de comunicación conocido como *timbreo* se luce en este anuncio, debido a que muestra el instante esencial en el cual acontecen dos de sus principales características: el primero corresponde a la llegada de Macri -lo hace en soledad, sin ninguna clase de acompañante partidario o de prensa- y el segundo exhibe la reunión que establece con representantes de la sociedad civil.

Esta estructura ha sido reconocida en más de 10 *spots* televisivos, como así también en imágenes fijas distribuidas en medios de prensa gráfica y digital. Se trata de un estilo que subraya

un *hacer político electoral*, que consiste en el rechazo a las grandes convocatorias que vitorean las consignas y el nombre de los candidatos cuando estos proclaman sus discursos. En la actualidad, aseguran Durán Barba y Nieto (2017), el apereamiento que la sociedad tiene de sus dirigentes guarda relación en proporción directa a la mayor o menor proximidad que se establezca entre las partes.

En este sentido, la inclusión en avisos de tabladors, atriles y micrófonos recrea una escena que remite, por ejemplo, a los tradicionales actos partidarios, en los cuales se marca una distancia, tanto física como simbólica, que intermedia entre los candidatos y los electores. Por el contrario, el uso compartido que ellos realizan de los elementos de uso diario dispuestos hacia el interior del hogar reenvía a la accesibilidad de una nueva clase dirigente, la cual resalta sus atributos acaso más personales: su capacidad de escucha y atención a los problemas cotidianos con los cuales convive la ciudadanía.

El proceso de construcción de un acontecimiento que involucra a Macri y a Carlos se observa, en mayor medida en este anuncio, en la posición que adopta la cámara de filmación. Los planos que conforman el aviso fueron rodados desde el interior de la vivienda, lo cual revela que la escena constituye una representación que simula naturalidad en las acciones que observa el espectador. A pesar de que los protagonistas no develan la presencia del artificio, y proceden tal como si éste no se encontrase allí presente, la cámara acusa su instalación y funcionamiento, por caso, a través del corte que se observa entre sus planos. Se produce entonces un salto mínimo de montaje (Casetti & di Chio, 2014), durante el cual se recorta el cambio de postura corporal de Carlos, primero ubicado de perfil -aguardando la llegada de Macri-, y luego de espaldas con respecto a la posición de la cámara -en el instante en que Carlos entorna la puerta- [Figura 3].



**Figura 3.** Prensa PRO. Con Carlos en la Pampa (2015b)

El aviso es atravesado por una melodía en posición *over*, es decir que no pertenece al mundo narrado en las imágenes. Sobre los segundos finales un locutor anuncia un texto parcialmente sobreimpreso en la pantalla: «Mauricio Macri. Presidente de la Nación. Vamos Juntos.

Cambiamos. Lista 135G» (Prensa Pro, 2015b). La fuerza política construye entonces una escena audiovisual que avvicina a los dirigentes y a los ciudadanos, a la cual el locutor y el paratexto le asignan su sentido: *Nuestro candidato a presidente es un hombre conforme a como sos vos*.

## Discusión

Hemos analizado dos avisos cuya estructura técnica y argumentativa se replica en el conjunto de propagandas que el PRO difundió en la instancia de las PASO, de manera que el reconocimiento de *Con Viviana y Florencia en Tucumán* y *Con Carlos en la Pampa* dará cuenta del universo en el cual se incluyen. En este sentido, las imágenes que los conforman constituyen lo que William J. T. Mitchell (2019) denomina *pictures*, es decir, imágenes adosadas a un soporte material, tal como pueden serlo las efigies de los candidatos que circulan en fotografías, folletos y pasacalles, a través de las cuales «sale a la luz o cobra vida» (p. 27) otra clase de imagen, definida por el autor como inmaterial y fantasmática. De este modo, las *pictures* que hemos examinado, en tanto estructuras materiales de significación, nos sugieren que en ellas se inviste el proceso de construcción de una imagen del precandidato presidencial que atraviesa no sólo las *pictures* indiciales -pienso en *spots* y fotografías- sino también las simbólicas -pienso en un grafiti o en una leyenda escrita en una calcomanía-.

Aquella otra imagen de Macri, que los equipos de comunicación del PRO plasmaron en distintas *pictures* difundidas por los medios tradicionales y digitales de comunicación con antelación a la jornada de preselección de candidaturas, remite a un dirigente próximo a la ciudadanía, atento a los conflictos que atraviesa y cercano a sus usos y costumbres.

## Conclusiones

En la campaña de 2015 resurgió un estilo de comunicación visual denominado la Personalización de la política (Castells, 2009), que consiste en la exposición de los caracteres individuales de los candidatos por sobre los programas ideológicos partidarios. No es tarea sencilla fijar el surgimiento de este estilo en un período temporal exacto, aunque sí resulta posible afirmar que, desde el nacimiento de la fuerza política PRO y los armados posteriores de las coaliciones Cambiamos y Juntos por el Cambio, ha cobrado un nuevo vigor en el mapa electoral argentino.

Es esta personalidad la que ha sido producida por los equipos de comunicación del PRO, luego difundida por los medios tradicionales y digitales de comunicación. El uso de un determinado tipo de plano y la puesta en escena de objetos y espacios seculares, como asimismo la presencia no develada de la cámara de filmación, constituyen subunidades de análisis pertinentes para reconocer el mecanismo de producción de un acontecimiento. En nuestro

estudio, éste se vincula a un estrechamiento de los lazos que unen a la ciudadanía y a un candidato a presidir la Argentina contemporánea, a través de la difusión de una serie de *pictures* que dan vida y sacan a la luz la *imagen* de una personalidad política amable, dispuesta y solidaria.

## Referencias

- Bordwell, D. y Thompson, K. (1993). *El arte cinematográfico. Una introducción*. Barcelona: Paidós.
- Casetti, F. y di Chio, F. (2014). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Castells, M. (2009). *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza.
- Durán Barba, J. y Nieto, S. (2017). *La política en el siglo XXI. Arte, mito o ciencia*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Debate.
- Groys, B. (2014). La obligación del diseño de sí. En *Volverse público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea* (21-35). Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Caja Negra.
- Iglesias Illa, H. (2016). *Cambiamos. Mauricio Macri presidente. Día a día, la campaña por dentro*. Buenos Aires: Sudamericana.
- Mitchell, W. J. T. (2019). Cuatro conceptos fundamentales de la ciencia de la imagen. En *La ciencia de la imagen. Iconología, cultura visual y estética de los medios* (23-30). Madrid: Akal.
- Prensa PRO (2015a). *Con Viviana y Florencia en Tucumán* [Spot] Recuperado de <https://youtu.be/K06jvbLyQDQ>
- Prensa PRO (2015b). *Con Carlos en la Pampa* [Spot]. Recuperado de <https://youtu.be/mzUdrST4xZM>
- Rosanvallón, P. (2009). *La legitimidad democrática. Imparcialidad, reflexividad, proximidad*. Buenos Aires: Manantial.
- Verón, E. (1987). *Construir el acontecimiento. Los medios de comunicación masiva y el accidente en la central nuclear de Three Mile Island*. Buenos Aires: Gedisa.
- Verón, E. (2001). Televisión y democracia. El estatuto de la puesta en escena. En *El cuerpo de las imágenes* (67-86). Bogotá: Norma.

## QUINTA PARTE

---

### Artes, medios y nuevas tecnologías

## CAPÍTULO 6

# Cómo empezar a abordar el estudio de los videojuegos

*Solana Lanchares Vidart*

### Un recorrido historiográfico sobre su clasificación y tratamiento teórico

Existe actualmente una joven tradición académica de estudios sobre los videojuegos, que se nutre de un amplio abanico de disciplinas epistemológicas: desde las puramente técnicas, concentradas en el desarrollo de nuevas herramientas y *softwares* para la creación de videojuegos, hasta estudios que se enfocan en análisis cualitativos sobre los distintos aspectos constitutivos que definen a los videojuegos, una de las industrias culturales más pujantes del momento. Desde su aparición -y con mayor notoriedad en la actualidad-, los videojuegos han venido a sacudir las prácticas y nociones tradicionales que acompañan al ámbito de la producción dentro de las industrias culturales tradicionales, y en este mismo sentido, han afectado también los modos de recepción y consumo. Si algo han aprendido los videojuegos en su corta existencia es a valerse de los recursos presentes en las industrias culturales que los precedieron; y si han sabido reconocer en estas a sus antecesores (pudiendo mencionar entre ellos al cine, la música o el diseño), han sabido también cuestionar muchos de los principios constitutivos de estos medios tradicionales, llevándolos al límite, poniéndolos en cuestión o expandiendo sus espacios de acción a nuevos territorios, entre tantas otras operaciones disponibles.

Hablar de videojuegos es hablar de un medio que hace de la hibridación de formas y de la intertextualidad disciplinar uno de sus pilares constitutivos. Podemos rastrear sus influencias en el campo de los juegos, podemos vincularlos a la literatura y al cine cuando analizamos las formas de construir sus narrativas, o a las artes pictóricas si buscamos analizar sus aspectos compositivos, y así podríamos continuar su conexión con otras disciplinas. Mi interés principal aquí es empezar a definir a los videojuegos desde otras nociones que acompañan lo formal pero que no se limitan a ello; por lo que me gustaría tomar dos conceptos, el de medio y dispositivo, que suelen contraponerse a la hora de las discusiones epistemológicas, pero cuya relación es predominantemente complementaria, como evidencian sus límites muchas veces difusos.

En principio, hay que mencionar que muchas veces ambos términos se usan en forma indistinta, partiendo del hecho de que muchos de los elementos que se analizan como constitutivos de estas nociones suelen ser similares, cuando no los mismos. Pero su divergencia

no viene dada *per se* por la diferencia en sus elementos formativos, sino más bien por los niveles de abstracción que circundan a su aplicación. El término dispositivo, debido a su origen, es puesto en juego automáticamente a nivel ideológico y sociológico, y se aleja de un análisis basado exclusivamente en los fenómenos físicos; sin embargo no deja nunca de estar mediado por los aspectos materiales que acompañan a una expresión o producción. Por otro lado, la noción de medio suele acercarse a un tratamiento de los aspectos técnicos que hacen a una manifestación. En cierto punto, sin embargo, ambos conceptos actúan en conjunto: si nos ubicamos dentro de la corriente del materialismo histórico, puede pensarse el primero en el nivel de superestructura, y el segundo al nivel de la estructura. El uno sin el otro son incapaces de existir y se afectan mutuamente en cada uno de sus movimientos. Interioricémonos ahora en algunas cuestiones referentes a cada una de estas nociones.

## Los videojuegos desde la noción de dispositivo

En su libro *La imagen* (1992), Jacques Aumont define al dispositivo como el conjunto de determinaciones sociales de la imagen, entre las que ubica como las más relevantes a los medios y técnicas de producción utilizadas, su modo de circulación y de reproducción, los lugares mediante los cuales obtenemos acceso y los soportes sobre los cuales se difunden las imágenes. Este conjunto de elementos que llamamos dispositivo es el encargado de mediar, o incluso de gestionar el contacto que se da entre la imagen y el espectador, a través de tres dimensiones: una dimensión espacial, una dimensión temporal y, finalmente, la dimensión simbólica del dispositivo<sup>27</sup>.

Aumont asigna un conjunto de elementos constitutivos a esta dimensión espacial mencionada en primera instancia: es la encargada de mediar el encuentro entre el espacio real, es decir, el espacio del espectador, y el espacio pictórico de la imagen, no solo el espacio físico de esa representación que es la imagen, sino también el espacio representado en la imagen. Dentro de los elementos que hacen a esta dimensión, Aumont menciona los modos de visión y su evolución a través del tiempo, los tamaños referentes a la imagen (cómo estos, sus modificaciones y adaptaciones afectan los modos de recepción), los fenómenos de encuadre y desencuadre, y finalmente refiere al hecho del marco, tanto como límite de la imagen como el marco-objeto que se suele agregar a muchas obras.

La segunda dimensión a la que hace referencia es la temporal: así como nosotros habitamos un determinado tiempo, las imágenes son creadas en, por y para un determinado tiempo, y de las distintas configuraciones que surgen de este encuentro de temporalidades se encarga esta dimensión. El autor diferencia entre imágenes temporalizadas y las que no entran en esta categoría; es decir, entre las imágenes que tienen un tiempo en sí mismas, haciendo referencia así a la imagen cinematográfica, y las imágenes que no poseen una temporalidad intrínseca, por

---

<sup>27</sup> Si bien su libro se publicó en 1992 y podría haber abarcado a los videojuegos, sus indagaciones se centran en la esfera de lo cinematográfico.

ejemplo las imágenes fotográficas. Aunque la imagen, en tanto fija, no contenga un rastro de temporalidad, sí logra transmitir un sentimiento de tiempo del cual el espectador es partícipe y al cual como tal le agrega un extra, un *arché* (esta noción refiere al conocimiento anterior que el espectador posee sobre la génesis de esa imagen).

La tercera dimensión del dispositivo que Aumont define es la simbólica, y la determina en base a la escisión de dos tipos de imágenes: la imagen opaca, en referencia a la imagen impresa que se compone a través de la presencia de sedimento en su factura; y la imagen luz, que es la aquí nos atañe, y que es la imagen que podemos determinar de alguna manera como incorpórea ya que es producto de la intervención de una superficie por el efecto de la luz. Este último tipo de imagen, por su propia génesis, es recibida por el espectador como más inmaterial y como dotada de un tiempo intrínseco, es decir, como una imagen que es fugaz y que eventualmente desaparece. En relación a esta dimensión simbólica que parece oculta al espectador, y con base en la fotografía, Aumont sostiene:

La fotografía, en efecto, en cuanto registro perspectivista automático, funciona como una especie de trampa ideológica, puesto que implica a un sujeto espectador que esté dispuesto de entrada a aceptar la perspectiva como herramienta legítima de representación y a creer que la fotografía es realmente un registro de lo real (1992, p. 191).

Entonces, el dispositivo solo es comprensible si se analiza como articulador de la esfera técnica y estética con una demanda ideológica formulada hacia atrás y hacia adelante, y que determina a su vez invenciones técnicas y la aceptación del dispositivo por parte del espectador, y todo esto en relación con una visión de proceso histórico de la representación y de las imágenes.

Quisiera sumar, en este momento, otra noción que se relaciona bastante en la actualidad a los videojuegos, y que, se conecta también con la definición del dispositivo como intermediario del encuentro imagen-espectador. Se trata del concepto de agenciamiento. La agencia es una noción que proviene de la filosofía y que refiere a la capacidad de acción de un agente sobre el mundo; aplicándolo al estudio de los videojuegos, la agencia se trata de la capacidad de acción del jugador sobre ese mundo que es el videojuego y sobre el mundo interno que el videojuego le presenta; como tal, la agencia nos remite automáticamente a la cualidad interactiva del videojuego, que es lo que lo diferencia de los demás medios culturales, y que da lugar entonces a un nuevo paradigma de los consumos culturales, la necesidad de un receptor que se encuentre completamente involucrado, al punto de que si este decidiera no participar el juego no podría desarrollarse.

Es interesante esta noción si la ponemos en juego con la dimensión simbólica del dispositivo, porque el receptor está dando acuerdo tácito a esta demanda de atención que el videojuego genera sobre sus sentidos y sobre su capacidad de acción. Esta demanda de agencia por parte de los videojuegos tiene su valor positivo, así como uno negativo: en tanto llamado a la acción,

le dará al jugador la posibilidad de trasladar estas experiencias a su vida cotidiana, por medio de la dominación de nuevas habilidades; pero por otro lado, la demanda de atención que genera el videojuego le quita la posibilidad de agencia sobre la realidad concreta que lo rodea.

## Los videojuegos desde la noción de medio

Me interesa dar un pequeño panorama sobre la noción de medio, fundamentalmente sobre la de «nuevos medios» desarrollada por Lev Manovich (2006), ya que como se verá en el desarrollo de este artículo es el término que más utilizo para referirme a los videojuegos; considero que es la más útil a los fines que aquí nos convocan, mientras que la noción de dispositivo en realidad nos aporta aspectos de análisis a tener en cuenta para la observación en detalle de cada videojuego y sus formas de relacionarse con los jugadores.

Manovich nos plantea, en relación a los cambios mediales que se han dado a lo largo de la historia, que cada uno de ellos ha representado una modificación de una determinada esfera de la comunicación y se ha limitado con exclusividad a ese espacio; sin embargo, el cambio que se ha dado con la aparición del ordenador ha sido de carácter general y no ha quedado ningún medio de comunicación o de producción cultural por fuera de esta revolución que representa la introducción del ordenador en nuestras vidas:

La revolución de los medios informáticos afecta a todas las fases de la comunicación, y abarca la captación, la manipulación, el almacenamiento y la distribución; así como afecta también a los medios de todo tipo, ya sean textos, imágenes fijas y en movimiento, sonido o construcciones espaciales (Manovich, 2006).

Podríamos decir incluso, a modo de curiosidad, que este artículo debe su existencia a que los ordenadores ahora rigen muchos de nuestros consumos culturales y han posibilitado la aparición y desarrollo de la industria de los videojuegos. Ahora bien, más allá de este dato de color, Manovich plantea que los nuevos medios conllevan el cumplimiento de un conjunto de cinco principios, a los que define y caracteriza, pero que mencionaré aquí sin adentrarme en sus características particulares. Estos principios son: Representación Numérica, Modularidad, Automatización, Variabilidad y Transcodificación. Todos ellos se cumplen en el desarrollo de los videojuegos, ya que podrían ser definidos como productos nativos digitales y desconocen, por lo tanto, otro medio de manifestación que no sea el ordenador, o en su defecto algún tipo de consola. El hecho de que los nuevos medios se manifiesten inequívocamente por medio del ordenador, ha generado que este se convierta en un procesador de los medios tradicionales, llevando a cabo su síntesis en nuevos productos mediales como, por supuesto, los videojuegos. Simultáneamente a este proceso de síntesis, estos nuevos objetos mediales que se generan llevan a la aparición de rasgos identitarios propios.

## La teoría de los géneros en la literatura y el cine

El uso de un sistema clasificatorio basado en la presencia de géneros se remonta a Aristóteles, quien es el primero en plantear una división de los tipos literarios en tres géneros diferentes: el épico, el lírico y el dramático, sentando así las bases para lo que luego, con el transcurso del tiempo, se iría ampliando, complejizando y diversificando hasta incluir un mayor número de géneros primarios, y también muchos otros subgéneros.

Los géneros aparecen para clasificar distintas manifestaciones que se dan gracias al fenómeno de la comunicación. Comunicar (ya sea por medio de la oralidad, de la escritura o de lo audiovisual) implica la creación de enunciados que responden a reglas específicas, por parte de distintos actores sociales; cada uno de estos enunciados es también una muestra de las condiciones que le dan origen, y por esta misma razón es que cada uno, dependiendo de la esfera comunicacional en la que se origina, poseerá unas determinadas regularidades tanto temáticas como estilísticas y estructurales. Aquí podemos citar a Mijaíl Bajtín, quien afirma: «Una función determinada (científica, técnica, periodística, oficial, cotidiana) y unas condiciones determinadas, específicas para cada esfera de la comunicación discursiva, generan determinados géneros, es decir, unos tipos temáticos, composicionales y estilísticos de enunciados determinados y relativamente estables» ([1979] 1999, p. 250).

Pensemos ahora en otro campo de la creación cultural y comunicacional que actúa como referente inequívoco para la aparición de los videojuegos: el cine. La industria cinematográfica se ha encargado de hacer un uso exhaustivo de las categorías genéricas para la clasificación de sus producciones; uno de los teóricos más destacados al respecto es Rick Altman, quien en su libro *Los géneros cinematográficos* (2000) ha logrado establecer un conjunto de principios que describen y definen la noción de género dentro del medio cinematográfico. Altman plantea que el género funciona como una categoría útil para la puesta en contacto de intereses discursivos, composicionales y/o estilísticos, que cada género posee una identidad propia, con límites claros que lo diferencian de los otros, y que estos límites son estables: cada película pertenece de forma permanente a un solo género, y es la industria cinematográfica quien se encarga de su definición y los espectadores de su reconocimiento. A su vez, los géneros presentan un fuerte carácter ideológico e incluso de tintes ritualistas, donde cada obra que pertenece a un género comparte con las demás del mismo género un conjunto de características que permiten su reconocimiento, características relacionadas a las pertenencias temáticas, estilísticas y estructurales de cada producción. Esta descripción de los géneros como fórmulas de producción y recepción del contenido, preconfiguradas y aplicadas de manera sistemática en pos de evocar determinadas respuestas emocionales y de atraer la atención de un público específico, es acorde a la noción «horizonte de expectativa» que se maneja dentro de las teorías de la recepción desarrolladas en el ámbito de la literatura, luego trasladadas y adaptadas a la producción cinematográfica. Otro autor que logra sintetizar de una manera bastante adecuada la definición del género es el semiólogo argentino Oscar Steimberg, quien sostiene que los géneros son «clases de textos u objetos culturales, discriminables en todo lenguaje o soporte mediático, que presentan

diferencias sistemáticas entre sí y que en su recurrencia histórica instituyen condiciones de previsibilidad en distintas áreas de desempeño semiótico e intercambio social.» (1998, p. 45).

Los distintos aportes teóricos reunidos aquí nos muestran que existe coherencia en la definición de qué se entiende por género dentro de distintas disciplinas; el problema lo presenta, como en la mayoría de los casos, la puesta en funcionamiento de estas nociones en el campo de lo real. Si bien en la literatura y el cine las definiciones anteriores resultan ser de utilidad, nos encontramos cada vez más frecuentemente con casos que escapan a la norma; ya sea porque es imposible encasillarlos dentro de un único género o incluso porque intencionalmente buscan romper con los rasgos identitarios del género en cualquiera de sus tres niveles (retórico, temático, estilístico)<sup>28</sup> para generar una innovación de forma. Ahora bien, pensemos que si esto sucede en medios culturales, que dada su larga existencia ya se encuentran consolidados como tales, con rasgos identitarios propios, con espacios de recepción y producción bien definidos, el panorama que nos presentan los videojuegos puede ser algo más complicado; muchas veces esto se evidencia en las dificultades que presenta el traslado de videojuegos exitosos al medio cinematográfico, y viceversa.

## Primeros pasos sobre la clasificación de los videojuegos

Es difícil realizar una traslación automática de los modelos de géneros establecidos en otras disciplinas al campo de los videojuegos, y esto se debe principalmente a que luego de unos 40 años aproximadamente de consolidación de los videojuegos como medio y como industria, su innovación ha sido constante. A continuación, se desarrollará una breve historización de las nociones que acompañan a los procesos de clasificación que se han llevado a cabo desde la consolidación de los videojuegos como industria cultural.

Para la década de 1980, tenemos en el mundo de los videojuegos lo que podríamos definir como una eclosión de creatividad a nivel de la producción, acompañada por un crecimiento de la comercialización y en líneas generales de la industria de los videojuegos. Sucede entonces algo peculiar: para el año 1983 se da una saturación del mercado, la producción de videojuegos es relativamente sencilla y accesible para el momento, lo cual hace crecer ampliamente la oferta; este suceso no encuentra en el ámbito de la recepción y consumo una contrapartida equilibrada, es decir que este gran número de producciones no encontraba asidero en los jugadores. Esta situación lleva a que en 1985 Nintendo establezca la necesidad de contar con una licencia por parte de los desarrolladores para poder crear un videojuego para sus consolas, hecho que no solo implicaba la realización de un proceso de selección cualitativa sino que, en la medida en

---

<sup>28</sup> Steimberg (1998) define estos niveles de la siguiente manera: los rasgos retóricos como la dimensión esencial a todo acto de significación, abarcativa de todos los mecanismos de configuración de un texto que devienen en la combinatoria de rasgos que permite diferenciarlo de los otros. Los rasgos temáticos como la presencia de acciones y situaciones según esquemas de representatividad históricamente elaborados y relacionados, previos al texto y, finalmente, los rasgos enunciativos como el efecto de sentido de los procesos de semiotización por los que en un texto se construye una situación comunicacional, a través de dispositivos que podrán ser o no de carácter lingüístico.

que las producciones se volvían más populares, también se volvía más costoso producir un videojuego. Como sostiene Ernest Adams (2009), esto se vio reflejado en la existencia de un conjunto de géneros acotado, bien definido y ampliamente reconocido, liderado por categorías como deportes, estrategia, carreras, peleas, acción, juegos de rol, etc. Este espectro genérico reducido no solo produjo una estandarización de la producción, sino que se reprodujo paralelamente en el ámbito de la comercialización: en los locales donde se vendían los videojuegos el visitante se encontraba con estanterías y divisiones que respondían a este acotado número de géneros mencionados con anterioridad.

En este contexto, uno de los primeros pasos sobre la clasificación de los videojuegos lo da Christopher Crawford, diseñador de videojuegos y uno de los fundadores de uno de los eventos más importantes dentro de la industria de los videojuegos, lo que hoy conocemos como *Game Developer Conference* (GDC). Crawford publica en 1984 su libro *The Art of Computer Game Design*, en el cual no solo define el diseño de videojuegos como una práctica artística, sino que también da los primeros pasos en el establecimiento de las bases teóricas para el desarrollo disciplinar de esta práctica. En cuanto a lo que aquí nos compete, el autor dedica un capítulo a la realización y descripción de una taxonomía de videojuegos; es interesante el uso del término taxonomía, ya que como sabemos proviene del campo de la biología y es funcional a una idea de jerarquización que desarrollaremos a continuación. Por otro lado, el autor sostiene que el establecimiento de una sistematización taxonómica de los videojuegos debe permitir la visibilización de los principios que hacen al diseño de videojuegos como disciplina.

Crawford establece así la existencia de dos grandes categorías: Habilidad y Acción (*Skill & Action*) y Estrategia (*Strategy*). En tanto la primera se define en base a la necesidad de habilidades motoras y perceptuales, y abarca juegos de combate, deporte y carreras, entre otros, los videojuegos que se enmarcan dentro de la segunda categoría privilegian las habilidades cognitivas. Se trata de los juegos de aventura, interpersonales, de guerra, etc. Ambas categorías contienen en su interior un conjunto de subcategorías que buscan ser el reflejo de las similitudes sistemáticas que los distintos participantes de cada una de estas categorías comparten.

Si bien Crawford plantea una categorización que desde la actualidad podríamos percibir como excesivamente sencilla, no podemos perder de vista su contextualización histórica y temporal; no será hasta unos años más tarde que la oferta de producciones se amplíe y se vuelva marcadamente heterogénea. Sin embargo, Crawford nos brinda una pequeña pista sobre lo que luego tendrá lugar ya que ubica al interior de su primera categoría general lo que él denomina como juegos misceláneos, que introduce de la siguiente manera: «Mi taxonomía es defectuosa; existen varios juegos que no encajan completamente en esta taxonomía» (Crawford, 1984, p. 11; traducción propia)<sup>29</sup>. El autor hace referencia así a algunas producciones que no logran encajar de manera óptima dentro de las categorías que él mismo define y entiende esto en función de su conciencia sobre la novedad del medio, por lo que finalmente plantea que esta falta de adaptación no debe verse como algo negativo o como un problema sino que se debe esperar

---

<sup>29</sup> «My taxonomy is flawed; there exist a number of games that do not fit into this taxonomy very well» (Crawford, 1984, p. 11).

a que otros investigadores empiecen a reflexionar y crear nuevos modelos para clasificar los diferentes tipos de videojuegos.

## Cómo se abordan los videojuegos desde su propia disciplina

Para inicios de la década del 2000 se da dentro del campo de los videojuegos la aparición de la publicación *Game Studies*<sup>30</sup>, presentando el debate entre dos corrientes que estudian los videojuegos desde dos visiones dispares: la narratología y la ludología. La primera acepta y consiente que el estudio de los videojuegos se valga de las herramientas analíticas presentes en disciplinas anteriores (teorías para el análisis literario, teorías de la comunicación o del análisis cinematográfico, entre otras); la otra apunta, en cambio, al establecimiento del estudio de los videojuegos como una disciplina independiente, basada en la exaltación de las características que apuntan a la unicidad de su identidad, primordialmente la presencia de interactividad manifestada en aspectos como la presencia de sesiones de juegos, de mecánicas de interacción específicas y de reglas que la delimitan. A nivel disciplinar, esta unicidad implica la necesidad de desarrollar herramientas analíticas y epistemológicas propias para el estudio de las distintas producciones.

Espen Aarseth (2004) sostiene que los juegos no son textuales, al menos no primariamente, ni intertextuales, sino que se contienen a sí mismos; este hecho permite que cada juego se pueda experimentar de manera individual sin la necesidad de relacionarse con juegos anteriores, cosa que sí sucede por ejemplo con las novelas en la literatura e incluso con algunas películas dentro del cine. En base a esta afirmación, lo que plantea el autor es que cada juego tiene su propio sistema de reglas y su propio sistema semiótico/material, y es a través de estos que se puede experimentar cada producción por separado; es también importante la idea de *rejugabilidad* que rodea a estos conceptos, ya que al plantearse los videojuegos como un objeto cerrado en sí mismo cada jugador puede volver a experimentar el juego las veces que crea necesario (aunque esto no implica obligatoriedad).

Los aportes desde la ludología, si bien son muy importantes porque hacen foco en la unicidad mediática de los videojuegos (centrada en la presencia de interactividad como rasgo identitario), dejan de lado la naturaleza híbrida del medio, cuando es imposible pensar en los videojuegos sin antes pensar en los juegos, en la literatura, la fotografía, el cine, la ilustración, etc.

Teniendo en cuenta esto, Mark Wolf en su artículo «Genre and Videogame Genre» (2001) recorre en una primera instancia la historia de los géneros en el cine; es así como toma de Thomas Schatz la afirmación de que el género no solo es una manera de identificar la expresión de un director, sino que se presenta como un acto de cooperación entre artistas y espectadores que ponen a funcionar, bajo una lógica unitaria, sus valores e ideales conjuntos; este hecho se traspone a los videojuegos pero en este medio la agencia de los jugadores es mucho más

---

<sup>30</sup> *Game Studies* es una publicación de carácter periódico fundada por el teórico Espen Aarseth en el año 2000, dedicada a la compilación de material teórico sobre videojuegos.

evidente que en el cine. Wolf toma otro aspecto de las teorizaciones de Schatz en relación a las estructuras narrativas de las tramas, que se encontrarían tanto en el cine como en los videojuegos: las señales narrativas e iconológicas, los personajes, situaciones y convenciones de resolución de los conflictos ubican a una obra dentro de una pertenencia genérica específica, actuando a modo de clichés genéricos. La observación de la construcción de los filmes nos permite individualizar la presencia de tres tipos de rasgos que hacen a la pertenencia de género: los relacionados a la estructura narrativa, los relacionados a la iconografía y los de pertenencia temática; Wolf sostiene que estos rasgos se presentan de forma similar en los videojuegos que contienen una base narrativa, pero que en otro tipo de videojuegos, basados en el proceso o la acción en sí misma, como puede ser el Tetris, los rasgos temáticos e iconográficos no se hacen presentes, y entonces se vuelve primordial un análisis de los modos de interacción como aspecto significativo e identitario que puede hacer a la pertenencia genérica de la obra en cuestión.

Wolf logra una suerte de síntesis a caballo de esta primera gran división entre narratología y ludología presente en la consolidación de una disciplina que estudie a los videojuegos; y sostiene que, más allá de que los videojuegos se valen en muchas instancias de nociones provenientes de medios anteriores, el aspecto más importante a la hora del estudio de los géneros en los videojuegos viene dado por la presencia de interactividad. La presencia de un objetivo que debe ser cumplido por un jugador por medio del seguimiento de ciertas reglas es lo que hace al surgimiento de lógicas de funcionamiento únicas que no están presentes en medios anteriores. En base a este hecho el autor define una taxonomía de aproximadamente 40 géneros presentes en videojuegos, que si bien no cumplen la función esperada (ya que son etiquetas construidas de manera arbitraria y basadas en juegos que podemos definir como antiguos en relación a los avances que ha presentado la industria, donde muchos videojuegos no encuentran un espacio en el que encajen de manera satisfactoria), resultan un buen comienzo teórico a la hora de empezar a pensar distintos modelos que puedan ser aplicados a futuro.

## **Algunos de los modelos analíticos desarrollados desde la perspectiva ludológica**

Para finalizar con este relevamiento historiográfico sobre el tratamiento de los géneros en los videojuegos, considero que debo centrarme en presentar una síntesis de los modelos de estudios que provienen de la corriente ludológica, ya que es la que evidencia, mayores innovaciones al respecto (las líneas de estudio que se encuentran bajo el halo de la narratología se encuentran bien documentadas en los estudios de las disciplinas de las cuales provienen).

En paralelo a las teorizaciones de Wolf sobre el tema, Espen Aarseth, Solveig Smedstad y Lise Sunnanå (2003) sacan a la luz un marco teórico que permite el análisis clasificatorio de distintos juegos, que se desarrollan en entornos virtuales y donde la interacción también viene dada por medio de un mundo simulado. El modelo que estos investigadores plantean es definido por el desarrollo de cinco dimensiones sobre las cuales se efectúa el estudio de los videojuegos,

que a su vez contienen otros elementos internos, como subcategorías, que deben tenerse en cuenta a la hora de llevar a cabo el estudio sobre los casos concretos. Se presentan a continuación las dimensiones a considerar:

**Espacio:** se considera como una dimensión clave ya que la gran mayoría de los videojuegos cuentan con algún tipo de representación espacio-temporal. Contiene un conjunto de subcategorías que aquí solamente mencionaré, pero que pueden ser consultadas en el paper en cuestión: Perspectiva, Topografía y Entorno.

**Tiempo:** es una de las categorías más complejas por la mutabilidad que presenta. El tratamiento del tiempo varía de una producción a otra, e incluso al interior mismo de un videojuego puede haber variabilidad en relación a las nociones temporales. Algunos de sus elementos a analizar son: tipo de turno, representación y teleología.

**Estructura del jugador:** a simple vista podríamos decir que la principal diferencia se da entre los juegos de un participante y los que son para multijugadores. Pero cada vez más, esta dimensión se ve modificada por los videojuegos que van apareciendo en el mercado; por lo que no solo es importante la cantidad de jugadores que pueden formar parte de una partida, sino el modo en el que lo hacen y cuál es su agencia dentro de los roles que desempeñan. Algunas de las categorías internas que los investigadores presentan son: un jugador, dos jugadores, multijugador, equipo simple, equipo doble o equipo de más de dos jugadores.

**Control:** se trata de observar el comportamiento del jugador en relación con los controles y la obtención de cualquier tipo de recompensa. Las subcategorías que plantean para su análisis son: mutabilidad, *salvabilidad* (la posibilidad de realizar guardas de los avances durante la partida) y determinismo. Cada una contiene en su interior otros posibles aspectos a tener en cuenta.

**Reglas:** este elemento es el más importante y al mismo tiempo el más difícil de clasificar, ya que es bastante sencillo crear un videojuego que rompa con las estructuras de reglas precedentes. A nivel general se presentan tres modelos orientados a la consecución de determinados resultados: las reglas topológicas, las basadas en el tiempo y las basadas en los objetivos.

Según los autores, este modelo de análisis, no solo es aplicable a cualquier videojuego, con la finalidad de particularizar sus rasgos característicos; también permite predecir cómo serán los videojuegos creados con posterioridad, por medio de la modificación de alguno de los elementos constitutivos de las dimensiones de análisis descritas.

Siguiendo la corriente ludológica pero planteando un nuevo modelo de análisis que no remite solo a la clasificación de los videojuegos, aparecen en la discusión los investigadores Geoff King y Tania Krzywinska, quienes, en la introducción de su libro *ScreenPlay: cinema/video games/interfaces* (2002), establecen cuatro niveles que permiten el análisis de los videojuegos. Posteriormente, Thomas Apperley (2006) ampliará el planteo inicial para interpretar

estos niveles como capas formativas de la interacción *ergódica*<sup>31</sup> que presentan los videojuegos. Los niveles en cuestión son los siguientes:

**Género:** aquí los autores apelan al concepto de ergodicidad, y refieren por medio de esta característica a la intención de distinguir las mecánicas dominantes de cada videojuego. No plantean ninguna disrupción en relación a la definición de los distintos géneros, sino que se valen de los ya establecidos y utilizados masivamente dentro de la comunidad.

**Plataforma:** refiere al *hardware* donde se ejecuta el juego. Muchas veces la plataforma dicta los espacios y las relaciones sociales que toman lugar en el juego.

**Modo:** es la categoría más vaga; según los autores, refiere al modo en el que es experimentado el mundo del juego por los jugadores. Puede suponerse que esta categoría tiene relación con los factores ambientales y experienciales relacionados específicamente con las nociones espacio-temporales que plantea cada videojuego.

**Medio:** lo plantean para referirse a la descripción del género visual del videojuego. Desde la ludología este aspecto ha sido criticado como criterio de análisis ya que se aleja de la especificidad medial del videojuego y se acerca a puntos de vista analíticos mayormente vinculados a la narratología.

El interés por este modelo viene dado por el complemento que aporta al momento de ampliar el panorama de observación: si bien el género pasa a ser un elemento más de análisis a la hora de analizar los videojuegos, el modelo brinda algunas pautas que pueden ser de gran utilidad a la hora de realizar una clasificación de los videojuegos, ya que amplían los elementos a tener en cuenta a la hora de realizar una tarea de clasificación.

Adams sostiene que el estudio de los géneros en los videojuegos se ha convertido en un espacio de confusión, y que no se puede llevar a cabo su estudio como si se tratara de un elemento más entre tantos otros. En cambio,

Los géneros en los videojuegos están determinados por el desarrollo de la sesión de juego: qué desafíos enfrenta el jugador y qué acciones realiza para sobreponerse a estos. Por lo que claramente tenemos juegos de deporte, de disparos, de carreras y demás (Adams, 2009, p.2; traducción propia)<sup>32</sup>.

Así, los géneros de los videojuegos estarían definidos por las mecánicas que predominan en las sesiones de juego; y de la misma manera en la que existen categorías de géneros más amplias, estas pueden separarse en subcategorías que permiten al investigador tener en cuenta otros aspectos que hacen a la pertenencia de un videojuego a un determinado género y su correspondiente subgénero. Adams no deja de lado, sin embargo, la idea de que los géneros

---

<sup>31</sup> El concepto de ergodicidad es desarrollado por Aarseth y refiere al esfuerzo no trivial, es decir, a la activa y necesaria participación del jugador que implica el desarrollo de una narrativa ficcional en los videojuegos.

<sup>32</sup> «Video game genres are determined by gameplay: what challenges face the player and what actions he takes to overcome those challenges. So we clearly have sports games, shooter games, racing games, and so on» (Adams, 2009, p.2).

son categorías que poseen cierta fluidez en su constitución, y que la pertenencia de una obra a un género no niega la posibilidad de que esa misma obra se identifique con otra categoría genérica. Esto explica que en momentos históricos de explosividad creativa dentro de un medio, como se podría entender la situación actual dentro de los videojuegos, exista una diversificación e incluso la emergencia de categorías, lo que tiende a aportar cierto grado de confusión a la cuestión; aunque no debemos perder de vista que el proceso histórico continuará, y que el uso recurrente o no de estas nuevas categorías implicará que estas se consoliden en los usos cotidianos o que tiendan a desaparecer.

## Un estudio de la producción de videojuegos desde los videojuegos

Un fenómeno en el que podemos ahondar para profundizar el análisis sobre los videojuegos y sus rasgos identitarios, es la observación de los videojuegos que presentan como propuesta de jugabilidad la idea de poner al jugador como protagonista de la experiencia de creación de un videojuego: ya sea proponiendo, por medio de la interacción, que ocupe el lugar de los distintos integrantes de un equipo de producción; o también ubicando al jugador como protagonista dentro de la narración de un proceso creativo. Existen tres conceptos, a los que William Mitchell hace referencia en su libro *La ciencia de la imagen* (2019), que nos permiten analizar algunas de las cuestiones que este tipo de *meta videojuegos* nos plantea.

En primera instancia, la noción de giro pictórico, establece un cambio en el pensamiento moderno, ahora orientado a paradigmas visuales. Este nuevo paradigma nos lleva a pensar no solo en estudios enfocados en el análisis de la cultura visual, sino también en la teoría como productora de nuevas imágenes, que podemos definir dentro de lo que Mitchell establece como *metaimágenes*. En este sentido, vemos cómo algunos creadores de videojuegos empiezan a plantear reflexiones sobre su práctica, ya no desde ya no a partir de estudios sobre las tareas de producción de un videojuego, sino dándole espacio a estas reflexiones por medio de la misma práctica de creación de un videojuego, que brinda entonces la posibilidad de explorar, entender y criticar al medio desde los mismos recursos que este les brinda. Este cuestionamiento sobre la práctica propia, que en otros dispositivos resulta difícil de exteriorizar más allá de los límites disciplinares, en la creación de videojuegos queda expuesta al público en general, a quien quiera recibirla, a quien se sienta interpelado y quiera participar. Es así como el jugador ya no se ubica en el espacio de ese otro espectador, como un tercero que no forma parte del proceso y que, por lo tanto, no aporta a esta reflexión; sino que muchas veces se ubica como protagonista, incluso se apela a su subjetividad en primera persona, y se concentran todos los recursos narrativos para lograr su participación activa y ergódica. El jugador participa así de esta reflexión por medio de la interacción con el juego, a través de la acción de jugar; pero también desde todos los demás procesos que implican formar parte de una comunidad de jugadores, lo que significa que esta reflexión se extiende posteriormente, toma distancia y se traslada a otros espacios que le

pertenecen a la comunidad de los jugadores y desarrolladores (es lo que encontramos en las diversas plataformas digitales como opiniones, revisiones, reseñas, críticas y demás, que los jugadores hacen sobre cada videojuego).

Otra noción que aparece en Mitchell y que acompaña la premisa de los videojuegos meta, a la vez que complementa a la noción de giro pictórico, es el concepto de metaimagen, que define de la siguiente manera: «Cabe señalar un sentido en el que cualquier imagen puede convertirse en una metaimagen cada vez que se emplea como un dispositivo para reflexionar sobre la naturaleza de las imágenes» (2019, p. 29). Tomando esto como premisa, podemos observar este proceso a lo largo de esta investigación; ya que no todos los casos de estudio que se tomaron como punto de partida son videojuegos meta, pero desde el momento en que se los utiliza para analizar su propio dispositivo, y más ampliamente su medio, se los está ubicando dentro de la categoría de las metaimágenes. Paralelamente existe, también, un fenómeno bastante común a la comunidad de jugadores, que es el momento en el que se encuentra un *bug*<sup>33</sup> en un videojuego. Esta situación suele llevar a que el jugador vaya en búsqueda de «romper» la obra; no nos referimos literalmente a la acción de romperlo, pero sí a la acción de poner a prueba hasta dónde llega ese error, y qué nos puede mostrar de esta lógica que escapa al jugador, de esta caja negra<sup>34</sup> sobre la cual operamos pero que desconocemos a nivel técnico. Esta acción, que en una primera instancia puede parecer de carácter errático, parte de la necesidad de comprender cómo nace ese fenómeno del que estamos siendo parte; lo que suele ser muchas veces aprovechado como recurso narrativo y reflexivo por los desarrolladores, como sucede en *The Stanley Parable* (2011) en el transcurso del episodio 9<sup>35</sup>.

Finalmente, Mitchell toma de McLuhan, uno de los teóricos sobre medios más importantes del siglo pasado, la noción de estética de los medios y refiere a ella de la siguiente manera: «Como diría McLuhan el medio implica “mensaje”, mientras que la estética versa sobre el masaje del cuerpo, sus extensiones y sus sentidos» (Mitchell, 2019, p. 109). De esta manera, la noción remite a una doble funcionalidad mediática: la primera versa sobre las posibilidades comunicacionales del medio, mientras que la segunda se vincula a los efectos estéticos que persiguen los medios. En relación a esta segunda faceta, McLuhan sostenía que quienes lograrían una mayor comprensión de los medios serían los artistas dispuestos a jugar con y sobre las distintas posibilidades sensoriales que los medios ofrecen, algo que se ve reflejado en la industria de los videojuegos. Mitchell suma a estos aspectos el concepto de remediación, y es así como sostiene que las clasificaciones que surgen relacionadas con la estética de los medios son de orden conservador, ya que no se trata de la aparición de nuevas nociones estéticas que

---

<sup>33</sup> Se habla de *bug* cuando nos encontramos ante un error de desarrollo que afecta el rendimiento del juego, muchas veces de manera poco perceptible si ha superado la etapa de testeo.

<sup>34</sup> Esta noción de caja negra es tomada del libro *Hacia una Filosofía de la Fotografía* (1983) de Vilém Flusser, donde el autor hace referencia a la fotografía como práctica, y, específicamente, a la cámara fotográfica como un aparato con el cual el fotógrafo puede trabajar utilizando un *input* y obteniendo un *output* (la fotografía) como resultado, pero cuyo funcionamiento interior, que lleva a la producción de ese resultado final, desconoce. Sobre esto mismo Flusser sostiene que las cámaras fotográficas son aparatos, por tanto cajas negras científicas, que juegan a simular el modo de pensamiento humano.

<sup>35</sup> Wreden, D. (2011). *The Stanley Parable*. Episode 9. Recuperado de <https://youtu.be/y6btTiexNZQ>

van de la mano de nuevos fenómenos mediales; por el contrario, se trata de una constante remediación de formas antiguas como las presentes en el arte pictórico, el sonido y la escritura. Esto es algo que se manifiesta en los videojuegos de manera bastante clara, con variaciones en las proporciones de los distintos elementos sensoriales.

Existen dentro de los videojuegos diferentes enfoques al respecto de cómo plantear una reflexión sobre el propio medio, y sobre las capacidades del dispositivo. Algunos lo hacen desde el humor y la parodia, como podemos observar en *The Stanley Parable*; otros desde una visión más dramática y oscura como sucede en *The Beginner's Guide* (2015). Incluso existen producciones que plantean estas reflexiones en videojuegos pensados para un público infantil, como es el caso del desarrollo local Develobears, que permite a los más pequeños comprender cuáles son los roles que hacen a un estudio de videojuegos y qué tareas implica el desarrollo de un videojuego.

Si bien podemos considerar que la creación de videojuegos desde sus inicios implica una constante reflexión sobre el hacer propio, la aparición y comercialización de videojuegos que visibilizan intencionalmente esta reflexión nos permite muchas veces también observar cuáles son los posicionamientos de estos distintos actores dentro de su campo y cuál es la vivencia que generan alrededor de esta práctica; tenemos como ejemplo, en dos de los videojuegos citados, visiones dispares aportadas por un mismo creador: Davey Wreden, encargado del desarrollo tanto de *The Beginner's Guide* como de *The Stanley Parable*. El primero nos muestra un panorama mucho más reflexivo sobre los videojuegos, las prácticas de creación y la afectación psicológica que estas pueden producir sobre los creadores y determinados tipos de personalidades; el segundo, en cambio, nos hace reflexionar sobre los límites de los videojuegos, apelando a la idea de la infinita posibilidad de elecciones de caminos que paso a paso, por medio del humor y la sátira, se ve coartada por la misma imposibilidad física de ofrecer infinitas opciones narrativas y de acción al jugador. Otro modo de encarar esta reflexión la encontramos en Develobears, videojuego desarrollado por un estudio platense, que pone al jugador a desempeñarse en los distintos roles que conforman a un equipo de desarrollo, poniendo sobre la mesa cuestiones relacionadas con la división de tareas, la conformación de equipos de producción y el eventual éxito o fracaso que puede devenir de estas elecciones. La simpleza de este trabajo no es menos relevante, si nos ponemos a pensar que está orientada a un público infantil que, sin embargo, ya tiene la posibilidad de empezar a comprender cómo es la inserción en el mundo productivo de los adultos por medio de la acción de jugar.

## Consideraciones finales

El conjunto de nociones con relación al campo de los videojuegos que se ha recopilado en los párrafos precedentes corrobora que las certezas son pocas a la hora de plantear definiciones claras; pero al mismo tiempo nos muestra que hay puntos en común entre las distintas corrientes de pensamiento, lo que empieza a delimitar un camino que debe ser inevitablemente recorrido a

nivel epistemológico. La utilización de constructos teóricos provenientes de disciplinas preexistentes (como la semiótica, los estudios sobre cine y la cultura visual), repetidos luego en teorías que se plantean como innovadoras y con única referencia al campo de los videojuegos, es la muestra de la imposibilidad que plantea la creación de una teoría desde cero. Podemos enfocarnos en los aspectos que hacen a los videojuegos particulares pero es imposible dejar de lado las construcciones conceptuales anteriores.

El estudio académico, en principio orientado por las lógicas de estudio de los géneros en el cine y la literatura, planteó la utilización de diversos criterios que permitieran el ordenamiento de los géneros, como por ejemplo su carácter narrativo, el tipo de experiencia, su estructura, entre otros. Todos estos criterios se encontraban apoyados en los rasgos representacionales de las producciones; ahora bien, cuando estos elementos resultaban insatisfactorios e insuficientes a los fines requeridos, en ocasiones se buscó la implementación de nuevos criterios de análisis que posteriormente decantaron en la creación de tipologías muchas veces contradictorias, como consecuencia de la carencia de criterios unificados sobre los cuales fundamentar las clasificaciones que sostenían.

Otro aspecto que acompaña estos problemas es que ya no es posible hablar en ningún medio de la existencia de géneros «puros»: los géneros se han disipado y ya ninguna obra, mucho menos en el caso de los videojuegos, pertenece y se identifica con una sola categoría genérica. Así mismo, no se debe perder de vista el carácter histórico de los géneros; puede darse, y es lo que ha ido sucediendo a lo largo del tiempo, que aparezcan nuevos géneros como producto de la combinación de rasgos presentes en géneros anteriores, lo que podríamos definir como géneros híbridos. Los géneros, en cambio, no pueden desaparecer, sino que más bien recorren un ciclo donde en determinadas épocas algunos toman más relevancia que otros, se popularizan y se ponen de moda. En este sentido, debe mencionarse algo que también resalta Aarseth, sobre el mantenimiento actual de muchas de las etiquetas genéricas que tuvieron su origen en la década de los '80 y que se encuentran fuertemente basadas en limitaciones tecnológicas características de la época: si bien este hecho permite categorizar e historizar la existencia de diversas producciones, al mismo tiempo vuelve confusa su aplicación sobre producciones actuales que no se adaptan a estos estándares.

Tampoco debemos perder de vista el carácter híbrido del medio de los videojuegos. Por más que se pretenda la institución disciplinar de su estudio individualizado, no podemos negar las relaciones que mantiene con otros medios anteriores y contemporáneos que dieron lugar a su aparición. En verdad, como sostiene David Clearwater:

Los videojuegos, el cine y la televisión tienen de hecho mucho en común: son todos productos audiovisuales con potencial para la experimentación, documentación y formas basadas en la narrativa (siendo capaces incluso de un alto grado de refinamiento formal y estético); comparten similitudes sobre cómo se vinculan a la formación sub-cultural o a la formación de la cultura popular dominante; hay concordancia y yuxtaposición en las relaciones entre estudios y audiencias en cada medio; podemos ver coincidencias en los

modelos de producción (variando desde pequeños equipos creativos a grandes producciones industriales); también al nivel de las estructuras de publicación, distribución y mercadotecnia (Clearwater, 2011, p. 38; traducción propia)<sup>36</sup>.

Para concluir, sería relevante recalcar la necesidad de aunar propósitos y visiones entre la industria y la academia. La industria entiende los géneros desde una perspectiva funcional, es decir, piensa la posibilidad de producir bajo ciertas fórmulas y de comercializar o generar una recepción bajo preceptos similares; la academia tiende a ver las herramientas como el género desde sus posibilidades analíticas, lo que muchas veces produce extensas e inútiles tipologías clasificatorias, que no resultan de ningún interés para los sectores industriales ni para los jugadores, ambos actores vitales para la continuidad de este campo. El establecimiento de modelos que puedan ser de uso masivo y popular puede permitir también el estudio del comportamiento de estos distintos actores dentro del campo disciplinar y de la industria cultural; al mismo tiempo, el estudio de los géneros en los videojuegos debe servir, como se ha intentado aquí, para generar un recorrido historiográfico del medio en sí mismo, aspecto fundamental a la hora de pensar el estudio de los videojuegos mediante la legitimación disciplinar de otros campos adyacentes.

## Referencias

- Aarseth, E. (2004). Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation. In N. Wardrip-Fruin and P. Harrigan (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (45-55). Cambridge: MIT Press.
- Aarseth, E., Smedstad, S. and Sunnanå, L (2003). A multidimensional typology of games. *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up, 2*, 48-53. Recuperado de <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.52481.pdf>
- Adams, E. (9 de julio de 2009). The Designer's Notebook: Sorting Out the Genre Muddle [Entrada de blog]. Recuperado de [https://www.gamasutra.com/view/feature/132463/the\\_designers\\_notebook\\_sorting\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/132463/the_designers_notebook_sorting_.php)
- Altman, R. (2000). ¿Qué se suele entender por género cinematográfico?. En *Los géneros cinematográficos* (33-78). Barcelona: Paidós.
- Apperley, T. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming*, 37(1), 6-23.
- Aumont, J. (1992). *La imagen*. Barcelona: Paidós
- Avix Estudio (2015). *Develobears* (Versión online) [Videojuego]. La Plata: Avix Estudio.

---

<sup>36</sup> «Videogames, film, and television do indeed have much in common: they are all audio-visual media with potential for experimental, documentary, and narrative-based forms (including being capable of a high degree of formal and aesthetic refinement); they share similarities in how they can become linked to sub-cultural formation or mainstream popular culture; there are similar (and overlapping) relationships between studios and audiences in each medium; we can see similarities in production models (varying from small creative teams to large industrial productions) as well as similar publishing, distribution and marketing structures».

- Bajtín, M. [1979] (1999). El problema de los géneros discursivos. En *Estética de la creación verbal* (248-256). México D.F.: Siglo XXI.
- Clearwater, D. (2011). What Defines Video Game Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide. *The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 5(8), 29-49.
- Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Game Design*. New York: McGraw-Hill Osborne Media.
- King, G. and Krzywinska, T. (Eds.) (2002). *ScreenPlay: cinema/videogames/interfaces*. London: Wallflower Press.
- Manovich, L. (2006). ¿Qué son los nuevos medios?. En *El lenguaje de los nuevos medios* (3-27). Buenos Aires: Paidós.
- Mitchell, W. J. T. (2019). *La ciencia de la imagen*. Madrid: Akal.
- Steimberg, O. (1998). Texto y contexto del género. En *Semiótica de los medios masivos* (45-88). Buenos Aires: Atuel.
- Wolf, M. (2001). Genre and Video Game. In *The Medium of the Video Game* (113-136). Austin: University of Texas.
- Wreden, D. (2011). *The Stanley Parable* (versión para PC) [Videojuego]. Austin: Galactic Cafe.
- Wreden, D. (2015). *The Beginner's Guide* (version para PC) [Videojuego]. Austin: Everything Unlimited Ltd.

## CAPÍTULO 7

# Perspectiva de género y artes multimediales

*Victoria Dallachiesa*

En este artículo se propone comenzar a elaborar un registro que contenga información necesaria para seguir construyendo una nueva mirada sobre las artes multimediales que incorpore la perspectiva de género nacional. El mismo ofrece un informe parcial del registro en concreto.

Durante el último tiempo, algunas de las discusiones más presentes en diversos contextos estuvieron referidas a la perspectiva de género. De este modo, dentro del arte contemporáneo también se abre camino para reflexionar sobre algunas prácticas artísticas en donde la presencia de artistas mujeres argentinas no se encuentra tan visible. Sin dejar de lado las particularidades que indudablemente establecen una cierta diferencia entre las producciones contemporáneas y el arte tradicional, los registros canónicos suelen ser, en su mayoría, registros que ponderan a grandes artistas hombres. Dar inicio a este registro en particular, entonces, no tiene tan solo la intención de visibilizar, sino también de seguir reflexionando acerca de qué hablamos cuando hablamos de perspectiva de género dentro del arte contemporáneo argentino.

Para acercarnos a la especificidad de las artistas, las producciones y la disciplina que se intenta abordar en este trabajo de investigación<sup>37</sup>, partiremos de un interrogante que surge del texto “¿Por qué no ha habido grandes mujeres artistas?” de Linda Nochlin [1971] (2001). Comprendiendo que no solo se intenta visibilizar sino también reflexionar acerca de las condiciones bajo las cuales los registros se sostienen alrededor de ciertos nombres de artistas reconocidos, se comienza a orientar la pregunta fundante de este proyecto hacia un terreno más concreto y actual: ¿quiénes son las artistas mujeres argentinas dentro de las artes multimediales que producen obras a partir del uso de las nuevas tecnologías? La pregunta no solo nos permite pensar en la elaboración de un registro de artistas argentinas, sino también en un registro de obras contemporáneas que utilizan la tecnología como recurso.

Otro de los escritos que nos introduce en este tema es “Historia y política. ¿Puede la historia del arte sobrevivir al feminismo?” de Griselda Pollock [1994] (2017). Este texto resulta particularmente interesante al ser pensado desde su temporalidad. Sin duda, es un escrito cronológicamente más cercano que el de Nochlin; sin embargo, adquiere aún más presencia

---

<sup>37</sup> Este trabajo se inscribe dentro del proyecto de I+D 11/B337 «Artes, Medios y Tecnologías. Estudio de prácticas híbridas locales para la producción de nuevas teorías, conceptos y categorías», dirigido por la Dra. Natalia Matewecki y la Dra. María de las Mercedes Reitano. Instituto de Historia del Arte Argentino y Americano (IHAAA), Facultad de Artes (FDA), Universidad Nacional de La Plata (UNLP).

cuando comprendemos que las reflexiones y algunas de las conclusiones que surgen de ambas investigaciones siguen vigentes hoy en día. Es por eso mismo que en vez de completarse, el registro nunca se agota y es una de las herramientas más activas y cambiantes de nuestro tiempo para poder incorporar una nueva perspectiva.

Retomando la siguiente idea:

(...) la revolución de los medios informáticos afecta a todas las fases de la comunicación, y abarca la captación, la manipulación, el almacenamiento y la distribución; así como afecta también a los medios de todo tipo, ya sean textos, imágenes fijas y en movimiento, sonido o construcciones espaciales (Manovich, 2001, p. 64).

En el trabajo de Manovich se establece una visión particular: se habla de artes multimediales a partir de una mirada interdisciplinar dentro del campo artístico. Se hace hincapié de esta manera en una interpretación que abarca mucho más que la disciplina como profesión. Como bien dice el autor, los medios informáticos establecen una nueva forma de producir que en algunos casos involucra otras maneras de transitar la experiencia frente a la obra. Algunas de ellas bien podrían ser las que se presentan a partir de obras que conforman el registro: instalaciones que se recorren, instalaciones sonoras u obras de *net art*, entre otras. Así como se proponen nuevas formas de estar frente a una obra, también se modifica la manera en que las percibimos o se presentan al público. El uso de las nuevas tecnologías, o más bien, el uso que se le da a las nuevas tecnologías, interviene en la manera en la que se presentan los elementos que componen una producción. Teniendo en cuenta que las artistas incluidas en este registro se formaron, en principio y en su gran mayoría, a partir de lenguajes artísticos más tradicionales, lo que nos permite esta nueva mirada interdisciplinar, nombrada como artes multimediales, es comenzar a comprender cómo los lenguajes se transforman y se combinan generando no solo nuevas maneras de percibir o interactuar, sino también nuevas maneras de producir que generan híbridos entre las distintas disciplinas artísticas.

En línea con lo expuesto anteriormente, Machado afirma que: «En lugar de pensar los medios individualmente, lo que empieza a interesar ahora son las conexiones que se operan entre la fotografía, el cine, el video y los medios digitales» (Machado, 2006, s.p.). Cuando Manovich hace referencia a la incidencia de los medios informáticos y Machado a las conexiones entre distintas producciones y los medios digitales, se presenta una nueva manera de existir de la obra, por fuera de su presencia en lo que podríamos llamar el *plano físico*. Una obra de arte contemporáneo que involucra las nuevas tecnologías puede operar de una forma particular en los medios digitales. De esta manera es que uno de los modos de pensar el registro involucra los aspectos compositivos de estas obras. Pensar en las nuevas alternativas, o en las diferencias que se pueden plantear en una producción realizada a partir del uso de nuevas tecnologías, involucra tanto el soporte, el espacio, la interactividad o cualquier otro componente variable frente a estos trabajos, como el modo de compartir, difundir, percibir e interpretar por fuera de ellos.

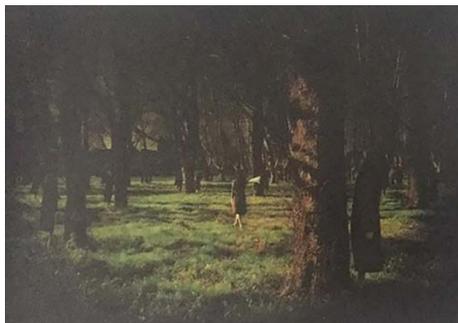
Por esta razón recurrimos a la Cultura Visual, un área de estudio interdisciplinaria que va más allá del análisis de las imágenes, en cuanto interpreta los acontecimientos visuales como lugar de interacción social en el que los debates, los entredichos y las discusiones generan transformaciones y definiciones en términos de clase, de identidad y de género (Mirzoeff, 2003). Teniendo como referencia el proyecto I+D en el que se inscribe esta investigación y en concordancia con su objetivo general, la línea de estudio propuesta contribuirá con el

(...) aporte sustancial al avance del conocimiento histórico y teórico de un conjunto de prácticas locales que vinculan las artes, los medios y las tecnologías, a través de la producción de un marco teórico propio, así como de conceptos y categorías particulares que surjan del análisis de los casos (Matewecki & Reitano, 2019, p. 2).

Las producciones que integran el registro fueron seleccionadas a partir de un criterio que atiende a tres aspectos fundamentales. En principio, como ya se mencionó anteriormente, la idea fue relevar obras de corte tecnológico que han sido seleccionadas y premiadas por circuitos en donde se hace especial énfasis en el uso de las nuevas tecnologías. En segundo lugar, destacar artistas mujeres argentinas que hayan realizado sus producciones sin la necesidad de formar parte de un colectivo artístico. En tercer y último lugar, reforzar la apertura ilimitada que nos ofrecen las artes multimediales y sostener lo interdisciplinar como uno de sus ejes fundamentales. El vínculo entre arte y nuevas tecnologías no solo tiene la capacidad de atravesar cualquier disciplina artística, sino que nos permite, además, construir un registro más masivo en donde puedan convivir múltiples manifestaciones artísticas enmarcadas dentro de una sola.

A partir de este trabajo se pretende debatir acerca de los registros existentes y los nuevos. Se manifiesta un particular interés en producciones artísticas contemporáneas que de alguna manera involucren a la tecnología como recurso, y en la sistematización de artistas argentinas durante el período 2000-2018 en los circuitos nacionales de difusión y circulación de arte y nuevas tecnologías: *Premio MAMbA-Fundación Telefónica* y *Festival FASE*.

## Registro<sup>38</sup>



**Figura 1.** Florencia Rodríguez Giles, *Solo de cuerpo* (2004)

**Artista:** Florencia Rodríguez Giles

**Nacimiento:** Buenos Aires, 1978

**Profesión:** profesora de pintura

**Categoría:** arte digital, mención de honor del jurado, Premio MAMbA-Fundación Telefónica. Arte y Nuevas Tecnologías

**Tipo de obra:** instalación, proyección de imágenes digitales

**Título:** *Solo de cuerpo*

**Año:** 2004

**Concepto publicado en catálogo:**

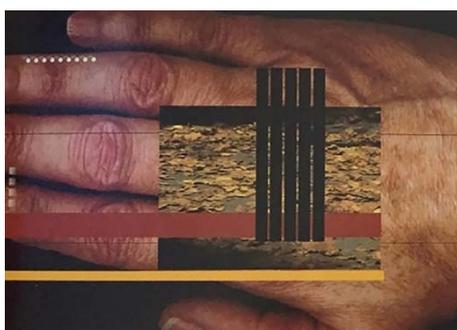
*Solo de cuerpo*, la instalación de Florencia Rodríguez Giles, se propone materializar lo no visto, son visiones de lo invisible. La proyección muestra varios cuerpos que son el mismo cuerpo y que parecen entregarse a una misteriosa danza en lo profundo de un bosque.

Son imágenes sombreadas en los bordes, como si provinieran de una película muda. O, tal vez, como si se hubieran sometido a ese efecto con que el cine suele indicarnos que hemos ingresado al mundo onírico. «El cuerpo -escribe la artista- es herido, se deja herir o simplemente se hiere para generar grietas, transportes a lo inefable. La superficie de estas grietas es adonde nunca se retorna a donde todo sucede». El cuerpo solista de Rodríguez Giles se desdobra en una sinfonía de cuerpos. Se multiplica y prolifera. Pero entonces, ese *solo de cuerpo* es, en verdad, un cuerpo a cuerpo, porque en los desdoblamientos hay distancia y proximidad a la vez, hay enfrentamientos que son también acoplamientos. En ese espacio mítico, la materia y lo digital, lo real y lo virtual se iluminan como complementarios perfectos.

Lo uno y lo otro. Que es también lo mismo (Fundación Telefónica, 2005, p. 25).

---

<sup>38</sup> Agradecemos a cada una de las artistas por permitir publicar la imagen de su obra.



**Figura 2.** Marina Zerbarini, *Eveline, fragmentos de una respuesta* (2004)

**Artista:** Marina Zerbarini

**Nacimiento:** Buenos Aires, 1952

**Profesión:** licenciada en Artes Visuales

**Categoría:** arte digital, mención de honor del jurado, Premio MAMbA-Fundación Telefónica. Arte y Nuevas Tecnologías

**Tipo de obra:** net art, work in progress

**Título:** *Eveline, fragmentos de una respuesta*

**Año:** 2004

**Concepto publicado en catálogo:**

En su proyecto de Net Art, Marina Zerbarini cruza dos cuentos de Joyce mediante una relectura hipertextual. En *Eveline*, una joven abandona imprevistamente a su prometido al pie del barco que debería llevarlos hacia una vida más feliz y más plena; en *Un triste caso*, Mr. Duffy rechaza de pronto el amor de una mujer que prometía liberarlo de su solitaria existencia. «Escuchó -escribe Joyce sobre este último- aquella extraña voz impersonal que reconocía como propia, insistiendo en la soledad del alma, incurable. Es imposible la entrega, decía la voz: uno se pertenece sí mismo» ¿Por qué, repentinamente, alguien elige como firmeza lo contrario de lo que desea? *Eveline, fragmentos de una respuesta* funciona de manera interactiva y aleatoria, a partir de la combinación de textos, imágenes, sonidos, videos, gráficos y un *web log* para que los lectores-espectadores se incorporen a esta reescritura pluridimensional. Bajo la guía de una mariposa (que es la insignia de la metamorfosis), la navegación de la obra recorre encuentros y desencuentros, desde una especie de encuesta caracterológica hasta la posibilidad de garabatear la propia inspiración en un *cadáver exquisito*. Así como Joyce parece demostrar que las conductas humanas son impredecibles, la tecnología, en cambio, suele aceptarse como un dispositivo de previsibilidad. Pero Zerbarini procura introducir en lo maquínico la cuestión del deseo y, en este sentido, la relectura que propone tiene algo de redención. Son, en efecto, fragmentos de una respuesta. O esbozos aleatorios de múltiples respuestas posibles (Fundación Telefónica, 2005, p. 25).



**Figura 3.** Ananké Asseff, *Constelaciones* (2011)

**Artista:** Ananké Asseff

**Nacimiento:** Buenos Aires, 1971

**Profesión:** artista visual

**Categoría:** obras realizadas, Premio MAMbA-Fundación Telefónica. Arte y Nuevas Tecnologías

**Tipo de obra:** videoperformance

**Título:** *Constelaciones*

**Año:** 2011

**Concepto publicado en catálogo:**

Espacio cerrado con 10 personas paradas.

Comienza a inundarse con agua que ingresa a presión.

Hay variaciones de temperatura, viento, luz.

Las personas ignoran la duración de la acción y hasta dónde llegará el agua.

La única consigna es *resistir* (Fundación Telefónica, 2013, p. 40).



**Figura 4.** Gabriela Golder, *La zona* (2012)

**Artista:** Gabriela Golder

**Nacimiento:** Buenos Aires, 1975

**Profesión:** directora cinematográfica

**Categoría:** proyectos, incentivo a la producción artística, Premio MAMbA-Fundación Telefónica. Arte y Nuevas Tecnologías

**Tipo de obra:** instalación sonora

**Título:** *La zona*

**Año:** 2012

**Concepto publicado en catálogo:**

Imagínense desplazándose por un lugar donde la arquitectura es invisible. Un lugar habitado por relatos, fragmentos de historias verdaderas o de ficción, coordenadas geográficas, texturas sonoras. El lugar es el relato. Miramos con memoria. Pequeñas historias, íntimas, colectivas que nos conducen por sitios particulares, un país, una ciudad, un idioma. El lugar como espacio de salvación, de sueño, de dolor, de historia, de pasado, de futuro, de proyección, de deseo, de lucha, de huida, de retorno.

Una geografía imaginaria creada a partir del relato de los otros. Una sala oscura repleta de parlantes, reproducciones simultáneas de relatos que interactúan con el espacio e invitan a los visitantes a caminar entre ellos, descubriendo lugares, creando geografías imaginarias.

Un espacio de memoria. Las memorias de los otros a través de la memoria de sus lugares. Búsqueda de identidad, encuentro, intercambio. Desplazarse a través de las voces, los sonidos: escuchar, conocer, imaginar (Fundación Telefónica, 2013, p. 34).



**Figura 5.** Lucía Kuschnir, *CIGOTOS o pequeños murmurantes* (2013)

**Artista:** Lucía Kuschnir

**Nacimiento:** s/d

**Profesión:** artista electrónica

**Tipo de obra:** instalación sonoro-visual

**Título:** *CIGOTOS o pequeños murmurantes*

**Año:** 2013

**Concepto publicado en catálogo:**

CIGOTOS es una instalación sonoro-visual de un grupo de formas ovoides de material blando que forman una superficie extensa dispuesta sobre una mesa de metal. En el interior de cada huevo se hallan parlantes potenciados que

generan en distintas zonas de la superficie un sonido a murmullo de voz no humana (Andino *et al*, 2013, p. 11).



**Figura 6.** Patricia Báez, *HEBRA: La hembra manipuladora* (2013)

**Artista:** Patricia Báez

**Nacimiento:** s/d

**Profesión:** s/d

**Tipo de obra:** videoinstalación

**Título:** *HEBRA: La hembra manipuladora*

**Año:** 2013

**Concepto publicado en catálogo:**

A partir de material fílmico encontrado (en la basura) se realiza sobre éste la intervención con criterios textiles. De la experimentación con dicho material a partir del proyector de diapositivas surgen las imágenes. El concepto de deriva guía el hacer. La manipulación de la materia entra en diálogo con un cuerpo, el espacio, lo sonoro, la luz y la poesía... construye un espacio escénico abierto a los sentidos de cada espectador (Andino *et al*, 2013, p. 15).



**Figura 7.** Tatiana Sandoval, *Bitácora de un viaje al futuro* (2013)

**Artista:** Tatiana Sandoval

**Nacimiento:** Ciudad de Buenos Aires, 1978

**Profesión:** artista visual, actriz y directora escénica

**Tipo de obra:** instalación interactiva

**Título:** *Bitácora de un viaje al futuro*

**Año:** 2013

**Concepto publicado en catálogo:**

La pequeña casa nos habla. Y Anuk sabe que va a crecer. Tiene 10 años, y guarda en esta valija algunas preguntas y mensajes para la mujer que será en el futuro. La valija vive en esta casa pequeña. Cuando llegue a esta casa la respuesta en unos años, Anuk y Anuk van a encontrarse. Hoy, somos testigos de los preparativos de este episodio futuro. El paso del tiempo nos habita a todos, humanos y objetos. Grabaciones y videos, bitácora de un viaje al futuro (Andino *et al*, 2013, p. 18).



**Figura 8.** Guadalupe Ayala, *CONTIENDA #2do.Round* (2015)

**Artista:** Guadalupe Ayala

**Nacimiento:** Buenos Aires, 1976

**Profesión:** artista visual

**Tipo de obra:** instalación interactiva, escultura robótica

**Título:** *CONTIENDA #2do. Round*

**Año:** 2015

**Concepto publicado en catálogo:**

«CONTIENDA #2do. Round» es una instalación de esculturas robóticas, textiles y sonoras que tiene como finalidad promover la reflexión sobre un conflicto en desarrollo.

La fragilidad del elemento textil y la cerámica doméstica adquieren un nuevo significado en una trama violenta en la que se destruyen como una metáfora de la propia existencia. El daño en los protagonistas y la distribución de facultades para activar y detener el conflicto cuestionan nociones de poder, de triunfo y fracaso, de vencedores y vencidos, de lo real y lo aparente. El espectador es llevado a reflexionar sobre su propia conducta al verse involucrado en una disputa que él mismo desata, pero que no puede concluir.

La obra continúa el legado de la vinculación entre arte, máquina y tecnología, y formula una ruptura en la exposición textil, tradicionalmente asociada a la propuesta estática, contemplativa y silenciosa (Andino *et al*, 2014, p. 16).

## Conclusión

En los inicios de este plan de trabajo se formuló un interrogante que fue necesario modificar. El mismo correspondía a un cuestionamiento sobre por qué no conocíamos artistas mujeres argentinas. Contemplando los catálogos que se utilizaron para comenzar con el relevamiento (*Premio MAMBA-Fundación Telefónica* y *Festival FASE*), se pudo establecer una variante necesaria ante la pregunta formulada en principio. El eje de la cuestión no gira en torno a la ausencia de estas artistas en el circuito artístico, sino más bien en hacer énfasis sobre aquellas que formaron parte de los circuitos mencionados para destacar especialmente su participación.

Esta diferencia primordial sobre la base del cuestionamiento permitió pensar el campo artístico a analizar en relación con el texto de Nochlin ([1971] 2001) y el texto de Pollock (2017). Las autoras desarrollan análisis y puntos de vista que entienden la ausencia de las mujeres en el arte tradicional como una decisión consciente, es decir, que encuentran la voluntad predeterminada y establecida de construir discursos en torno a los hombres que se consolidaron fuertemente en el ámbito artístico. A pesar de encontrar puntos en común con el campo artístico a investigar, no podemos hablar, en este caso, de la ausencia de mujeres artistas. Lo que sí se puede establecer es una coincidencia llamativa en lo que refiere al abordaje de los mismos temas, incluso teniendo en cuenta la temporalidad de los textos utilizados.

Resulta interesante, entonces, pensar este trabajo como el comienzo de la elaboración de registros que contemplen obras de arte contemporáneo de corte tecnológico y no tradicionales. No se constata en este plan de trabajo la ausencia de artistas mujeres que desarrollen este tipo de producciones, sino más bien una dificultad en el acceso a esta información.

Por último, es interesante seguir pensando el registro de estas artistas y sus producciones en relación al lenguaje multimedial, y apropiarse del mismo incluso para enriquecer el acceso, la difusión y el consumo de estas obras.

## Referencias

Andino, M.; Borthwick, P. y Moreira, P. (Dirs.). (2013). *FASE. Metáforas de la supervivencia. La fragilidad de los entornos de la naturaleza y el arte* [Catálogo]. Ciudad de Buenos Aires: Centro Cultural Recoleta.

Andino, M.; Borthwick, P. y Moreira, P. (Dirs.) (2014). *FASE. Tecnologías: poéticas y políticas* [Catálogo]. Ciudad de Buenos Aires: Centro Cultural Recoleta.

- Fundación Telefónica (2005). *Premio MAMbA-Fundación Telefónica. Arte y Nuevas Tecnologías* [Catálogo]. Ciudad de Buenos Aires: Espacio Fundación Telefónica.
- Fundación Telefónica (2013). *Premio MAMbA-Fundación Telefónica. Arte y Nuevas Tecnologías*, 7ma edición. 2010-2011 [Catálogo]. Ciudad de Buenos Aires: Espacio Fundación Telefónica.
- Machado, A. (2006). Convergencia y divergencia de los medios. En *Miradas*. La Habana: EICTV.
- Manovich, L. (2001). Qué son los nuevos medios. En *El lenguaje de los nuevos medios* (63-109). Barcelona: Paidós.
- Matewecki, N. y Reitano, M. de las M. (2019). Artes, medios y tecnologías. Una introducción al análisis de prácticas híbridas locales. *Question*, 1(61), e148. <https://doi.org/10.24215/16696581e148>
- Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Ciudad de Buenos Aires: Paidós.
- Nochlin, L. [1971] (2001). ¿Por qué no ha habido grandes mujeres artistas? En K. Cordero e I. Saenz (Comps.), *Crítica feminista en la teoría e historia del arte* (17-44). Recuperado de <https://sentipensaresfem.wordpress.com/2016/09/10/cftha/>
- Pollock, G. [1994] (2017). Historia y política. ¿Puede la historia del arte sobrevivir al feminismo? En *Estudios online sobre arte y mujer*. Recuperado de <http://genero.bvsalud.org/lildbi/docsonline/get.php?id=1126>

## **SEXTA PARTE**

---

### **Estudios visuales y la cultura visual**

## CAPÍTULO 8

# Ciber-activismo visual: del *pañuelazo* blanco al verde y del verde al blanco

*María Florencia Basso y Marina Féliz*

En 2017 y 2018 asistimos a una marea de *pañuelazos*, una nueva forma de *ciber-activismo visual* (Féliz, 2017) pensada por los organismos de Derechos Humanos y por el movimiento feminista en Argentina, siguiendo una larga tradición de acciones político-visuales<sup>39</sup> masivas en las calles y las plazas del país como forma de protesta. Estos *pañuelazos* convocados desde las redes sociales lograron inundar el espacio público de personas con pañuelos y generar una acción coordinada cuyo impacto visual y político resulta novedoso por su masividad y repercusión mediática. El fin de estas acciones era captar desde abajo la atención de los medios masivos de comunicación, produciendo primero una imagen-foto-acción, y luego un efecto de visualidad que permitiera su viralización por las redes y ejerciera, entonces, un poder popular que influyera tanto en la opinión pública como en la política nacional.

La marea de los *pañuelazos* parece haber comenzado en 2017 con el *pañuelazo blanco* convocado por las Madres de Plaza de Mayo -línea fundadora- a través de las redes, en repudio al fallo aplicado por la Corte Suprema de la Nación que beneficiaba con el «2x1» a los genocidas, en el contexto político del gobierno de Cambiemos. El 10 de mayo de 2017 la gente marchó a Plaza de Mayo con sus pañuelos blancos y colaboró para hacer una imagen contundente de pañuelos juntos y elevados que resonó por todas las pantallas mediáticas, provocando el revocamiento del beneficio que pretendía ser otorgado. Lo interesante de este hecho fue que, al año siguiente, se repitió esta forma de protesta masiva, visual y ciber-activista en el movimiento feminista, particularmente en la lucha por la despenalización y la legalización del Aborto. El 19 de febrero de 2018 se realizó el primer *pañuelazo verde* frente al Congreso de la Nación, convocado principalmente por la Campaña Nacional por el Derecho al Aborto Legal, Seguro y Gratuito (CNDA), y posteriormente se multiplicó tomando distintas formas dentro y fuera del país, tanto en la calle como en las redes.

El objetivo de este trabajo es, por un lado, abordar desde la perspectiva de los estudios de medios, la cultura visual y algunas herramientas teóricas de los estudios de memoria, el

---

<sup>39</sup> A lo largo del presente trabajo utilizaremos distintos términos para denominar los *pañuelazos*, haciendo hincapié en su dimensión visual y de activismo político: acciones político-visuales, (ciber) activismo visual, políticas visuales de resistencia. También retomamos los conceptos de «política visual» (Longoni, 2010) y de «estrategias de visualización visual» (Gamarnik, 2010).

surgimiento de estos *pañuelazos* -blanco y verde-, proponiendo una breve genealogía que nos permita contextualizarlos en la historia de los movimientos de derechos humanos y el movimiento feminista en Argentina. Por otro lado, nos proponemos indagar sobre el rol que cumplen las Madres como organización y matriz de políticas visuales locales -entre ellas el uso de los pañuelos blancos en la calle- que influyen y alimentan a los activismos en Argentina y en el mundo con sus estrategias de medios y visualización. Asimismo, nos preguntamos cuáles son aquellos aportes que emergen específicamente desde el movimiento feminista en la lucha por el aborto, corriéndose de la matriz inaugurada por las Madres. En cualquier caso, ambos *pañuelazos* comparten su carácter de *ciber-activismos*, que generando una concurrencia masiva -marea blanca y marea verde- a la acción político-visual. En este sentido, algunas de las preguntas que están presentes a lo largo del trabajo son: ¿cuánto «hay» del pañuelo blanco en el verde? Y a la inversa: ¿cuánto «hay» del verde en el blanco? ¿Qué continuidades, contagios y/o rupturas existen entre las acciones visuales de las Madres de Plaza de Mayo y el movimiento feminista y la lucha por el aborto? Si bien en el presente capítulo no agotamos todos los aspectos en el ida y vuelta entre ambas resistencias visuales, sí intentamos profundizar en el carácter identitario, visual y colectivo de los *pañuelazos* atendiendo a sus similitudes y diferencias.

## Pañuelos y pañuelazo blanco

A continuación realizaremos una breve genealogía de algunas acciones visuales de resistencia de las Madres de Plaza de Mayo, centrándonos puntualmente en las primeras propuestas con pañuelos y su mediatización en el contexto de la última dictadura cívico-militar argentina, como antecedentes directos de lo que fue el *pañuelazo blanco* en el 2017.

El 30 de abril de 1977 en la Plaza de Mayo comienza una lucha colectiva protagonizada por mujeres-madres que va a cambiar la historia de los movimientos sociales en la Argentina y, sobre todo, va a renovar las formas de activismo que se venían dando hasta ese momento. Las llamadas desde entonces «Madres de Plaza de Mayo», nuevas actrices sociales forjadas en el dolor de la desaparición forzada de sus hijxs por el plan sistemático de terror implementado por la última dictadura cívico-militar, lograron perturbar la negación oficial de estos hechos traumáticos a través de distintos «instrumentos de visibilidad social» (Gamarnik, 2010), como el uso del pañuelo blanco y la ronda de Madres y Abuelas<sup>40</sup> en la Plaza de Mayo.

Estas «políticas visuales» (Longoni, 2010) se forjaron en la etapa fundacional del movimiento a fines de los setenta, por un lado como parte de las formas de identificación y cohesión al interior del grupo en construcción, pero sobre todo como modo de hacer visible, como ya mencionamos, su verdad frente a una política oficial de «doble ocultamiento» (Gamarnik, 2010), de negación tanto de la existencia de sus hijxs detenidxs-desaparecidxs como de los familiares que los

---

<sup>40</sup> Cuando se habla en el texto de las acciones de las Madres también se incluye a las Abuelas, que fueron un primer subgrupo formado al interior de la agrupación inicial. Las Abuelas están de alguna manera contenidas en el grupo de Madres, además, ya que muchas de ellas son tanto Madres como Abuelas.

buscaban. Para el terrorismo de Estado esta política negacionista era vital para perpetuarse en el poder. Cuenta Cora Gamarnik (2010, p. 2) que una de las formas de esa negación en dictadura era la ausencia de noticias referidas a los secuestros y desapariciones, o su presentación confusa, tergiversada y/o descontextualizada. Por ejemplo, en aquel entonces los diarios locales se referían a las Madres como «las locas de la plaza», o las tildaban de «subversivas».

Así, desde su conformación, las primeras Madres entendieron que para ser escuchadas por las autoridades y la sociedad civil tenían que «ser vistas»<sup>41</sup>; y que para eso debían ser muchas y estar unidas reclamando y resistiendo en el espacio público. El 30 de abril de 1977 catorce mujeres-madres se encontraron por primera vez en la Plaza de Mayo para pedirle de manera colectiva al mismísimo dictador Videla una audiencia para reclamar por sus hijxs detenidxs-desaparecidxs. «Cuando vea que somos muchas, tendrá que recibirnos» (Gilbert, 2017, s.p.), habría dicho Azucena Villaflor en ese encuentro. Antes de esa fecha, hacía meses que las Madres habían salido ya de sus casas para buscar a sus hijxs de manera individual. Esta decisión de apostar por la lucha colectiva y organizada fue su primera acción político-visual. Ese día no las recibieron, ni lo harían nunca, pero ese encuentro fue el puntapié inicial de uno de los instrumentos de visibilidad social más duraderos y fructíferos del movimiento: la ronda de las Madres alrededor de la Pirámide de Mayo. Fueron los mismos policías presentes en la plaza quienes obligaron a estas primeras madres «lloronas viejas locas»<sup>42</sup> (de Carlotto en Castorini, 1999, s.p.), que se juntaban todos los jueves en la plaza, a que «marchen, caminen» (Madres de Plaza de Mayo, 1997, p. 17). Así fue como las Madres empezaron a caminar juntas y nunca se detuvieron<sup>43</sup>.

Las cámaras de la prensa, tanto nacional como extranjera, no tardaron en llegar a la plaza a registrar el fenómeno creciente de personas que participaban en las rondas semanales de las Madres y que se atrevían a desafiar al régimen. Fueron estas primeras fotos y notas de prensa las que terminaron de convertir a las Madres y sus acciones de resistencia en un *acontecimiento visual* (Mirzoeff, 2003), amplificando y difundiendo su lucha dentro y fuera del país. De acuerdo con Gamarnik (2010), las Madres se habían dado cuenta, desde sus primeras reuniones en la Plaza de Mayo, que la presencia de periodistas y fotógrafxs extranjeroxs no sólo las protegía, sino que también les daba la visibilidad que la dictadura y los medios nacionales les negaban. Cuando en agosto de 1977 el subsecretario de Asuntos Interamericanos de Estados Unidos, Terence Todman, se hizo presente en la plaza acompañado por periodistas norteamericanos, ellas aprovecharon la ocasión para gritar, agitar sus pañuelos blancos y llamar la atención:

Entonces mandaron milicos armados como para la guerra, con cascos, para que nos fuéramos. Y les dijimos que no nos íbamos a ir. Entonces ellos pidieron que apunten, y cuando dijeron «apunten» nosotras les gritamos «fuego». Y ese

---

<sup>41</sup> Las Madres «querían ser vistas. Era una obsesión» (Gorini, 2010, p. 17)

<sup>42</sup> «¡Déjenlas a esas lloronas viejas locas!, ya se van a cansar...» Si hubieran adivinado que íbamos a persistir para siempre nos hubiesen secuestrado en mayor número.» (de Carlotto en Castorini, 1999, s.p.).

<sup>43</sup> Hasta el día de la fecha la Asociación Madres de Plaza de Mayo sigue convocando a marchar los jueves alrededor de la Pirámide de Mayo.

gritarles «fuego» hizo que todos los periodistas que estaban para verlos a él - a Terence Todman- vinieran a ver quiénes eran esas mujeres, que no éramos más de 300 que habían hecho esa acción tan fuerte que sirvió para que saliéramos ya en muchos Periódicos (Madres de plaza de mayo, 1997, p. 18-19).

El hecho salió publicado en el diario *Crónica*, y fue ésta la primera vez que apareció una foto de las Madres en un diario masivo. Resolvieron entonces que, cuando llegara algún personaje internacional importante al país, se harían presentes en los actos públicos para ser vistas por los medios que asistían a estos eventos.

El éxito de esta «táctica»<sup>44</sup> (De Certeau, 2001) frente a los medios las impulsó a repetirla en la masiva peregrinación a Luján en octubre de ese año. Este encuentro anual les pareció un lugar adecuado para darse a conocer como grupo y hacer llegar su reclamo a las autoridades de la iglesia, a la sociedad civil y a los medios que asistían ese día a registrar el evento. Fue en esa ocasión que «se iniciaron con los pañuelos» (Jaunarena, 2016, p.79), como recuerda una de las Madres en una entrevista que le hicieron años después:

¿Cómo nos identificamos?, porque no todas caminamos al mismo ritmo y teníamos miedo de perdersos. Hubo una madre que dijo: «Yo me voy a poner un pañal de mi hijo en la cabeza, vamos a hacer todas lo mismo». Y así fuimos todas con el pañuelo blanco a Luján (Lidia Anselmi de Díaz en Jaunarena, 2016, pp. 79-80).

Así comenzó la identificación de las Madres de la Plaza de Mayo con el pañuelo-pañal blanco en la cabeza. El pañuelo blanco resultó ser otro «instrumento de visibilidad social» por demás exitoso, que se convirtió a su vez en símbolo de las Madres en todo el mundo [Figura 1]<sup>45</sup>.

---

<sup>44</sup> Preferimos hablar de «táctica» y no, por ejemplo, de «estrategia» (Gamarnik, 2010), ya que este concepto nos permite pensar las acciones de las Madres como una forma de aprovechar la ocasión y actuar en el espacio del otro, en el marco de un contexto opresivo y de sujetos controlados por un poder/estado represor.

<sup>45</sup> Agradecemos a Eduardo Di Baia, Eitan Abramovich, Prensa Obrera y Andrea Raina por permitir la publicación de sus fotografías en este artículo.



**Figura 1.** Las Madres en la Plaza San Martín ante la visita de Cyrus Vance, secretario de Estado norteamericano, a la Argentina (21 de Noviembre de 1977). Fotógrafo: Eduardo Di Baia, Associated Press.

Lo cierto es que, para finales de 1977, ya eran conocidas por todxs como las «Madres de Plaza de Mayo». Estas mujeres-madres que conformaban un grupo cada vez más numeroso<sup>46</sup>, resistiendo juntas al régimen con sus «acciones visuales» (rondas, pañuelos blancos y medios, entre otras), comenzaban a «ser vistas», finalmente, como grupo identitario emergente del horror y el trauma de la dictadura, que continuaba por aquel entonces negando la desaparición y tortura de sus hijxs. Según Ulises Gorini (citado en Longoni, 2010), fue su propia imagen de «madres» lo que estaba de algún modo «imponiendo otra verdad» que sirvió para contrarrestar el estereotipo de «locas y subversivas» que se imponía desde el poder. En este sentido, Gamarnik entiende que la característica especial de la «imagen de las madres» era exactamente eso, su rol de *madres*:

Mujeres sencillas, amas de casa que andaban con carteras o bolsas de las compras, que caminaban sin descanso con sandalias o zapatos de taco bajo, a las que con gran fragilidad e inocencia se las ve enfrentando a los caballos de la policía montada, rodeadas de policías, caminando juntas, tomadas del brazo, aguantando la lluvia. Mujeres llorando y consolándose. Mujeres resistiendo (2010, p. 7).

La autora destaca también el rol fundamental de lxs fotógrafxs de la época, cuya mirada y trabajo profesional permitió hacer circular esta particular «imagen de madres» que favoreció la empatía con ellas y generó compasión, llamando a la solidaridad y provocando la indignación hacia el régimen incluso en aquellos que desconocían la verdadera dimensión de la represión.

Tan exitosas fueron estas primeras «políticas visuales» de resistencia implementadas por las Madres, que en diciembre de 1977 el gobierno militar decide silenciarlas físicamente, como había hecho antes con sus hijxs. Entre el 8 y el 10 de diciembre desaparecen diez personas de la organización, tres de ellas Madres. Estaban planificando una colecta para hacer una solicitada

---

<sup>46</sup> A finales de 1977 llegaron a ser 200 madres que se juntaban los jueves en la Plaza de Mayo.

denunciando las desapariciones; por cierto, otra acción política-visual en los medios masivos. Para las Madres, este segundo hecho traumático no hizo más que confirmar que sus estrategias de visibilización social eran efectivas y que habían logrado vulnerar, al menos en parte, el blindaje mediático que necesitaba la dictadura para mantenerse en el poder. Gracias a sus acciones político-visuales, colectivas e identitarias de aquellos años, tanto la sociedad civil argentina como la comunidad internacional empezaron lentamente a cuestionar el régimen y a visibilizar el terrorismo de estado.

\*\*\*

El 30 de abril de 2017 se cumplieron 40 años de lucha desde aquel primer encuentro de las Madres en la Plaza de Mayo. Este nuevo aniversario se dio en un contexto democrático pero adverso al Movimiento de Derechos Humanos<sup>47</sup>. Desde 2015, el gobierno neoliberal del presidente Mauricio Macri y sus políticas negacionistas<sup>48</sup> pusieron en peligro algunos de los logros de las últimas décadas en relación al «Proceso de Memoria, Verdad y Justicia» iniciado con la vuelta a la democracia -del que formaron parte las Madres, entre otros organismos de DDHH-, como por ejemplo los juicios por delitos de lesa humanidad. En mayo de ese año la suprema corte de justicia, favorable al gobierno de Macri, otorgó el beneficio conocido como «2x1» a algunos genocidas de la dictadura. Varios organismos de Derechos Humanos, incluyendo los dos grupos de Madres, reaccionaron frente a estos fallos, que permitían reducir las penas de los genocidas e incluso que alguno de ellos quedara liberado, organizando distintas acciones de protesta contra la medida y exigiendo que la misma se revierta.

El *pañuelazo blanco* fue una de estas acciones visuales de resistencia impulsada por las Madres de Plaza de Mayo Línea Fundadora. Esta acción colectiva de ciber-activismo visual con pañuelos se ideó para la movilización a Plaza de Mayo convocada para el día 10 de mayo por los organismos de Derechos Humanos. En un comunicado oficial publicado el mismo 10 de mayo en su *página web*, las Madres habilitaron el uso del pañuelo «en los hombros y sólo por esta vez» (Madres de Plaza de Mayo Línea Fundadora, 2017, párr. 3), para que durante el acto central de ese día se pudiera realizar una acción coordinada con todos los presentes: levantar «en alto los pañuelos con sus manos para repudiar el 2x1» (párr. 3). En el mismo comunicado se aclaraba que, respecto al uso o no uso del pañuelo, surgieron dos posiciones contrapuestas<sup>49</sup>: una mayoría aceptó el uso del mismo para la acción mencionada, pero una minoría no estuvo de acuerdo con el uso indiscriminado, y sostuvo en cambio que «el pañuelo ES de las Madres» (párr. 4). A su vez, las Madres propusieron al pueblo «movilizarse de todas las maneras posibles para revertir este fallo e impedir su aplicación a otros genocidas» (párr. 5). El comunicado se

---

<sup>47</sup> Los DDHH vienen de tener un período de auge con el gran apoyo institucional otorgado por los gobiernos de Néstor y Cristina Kirchner entre 2003 y 2014.

<sup>48</sup> Esta afirmación se deduce sobre todo de los dichos de algunos de los funcionarios del gobierno de Macri que intentan reflotar *la teoría de los dos demonios* y cuestionan la cantidad de desaparecidos, como lo hiciera Darío Lopérfido al afirmar que «en Argentina no hubo 30000 desaparecidos» (2016, s.p.).

<sup>49</sup> La Asociación Madres de Plaza de Mayo suma su parecer a este debate, aclarando en los medios que ese grupo de Madres no está de acuerdo con el uso del pañuelo por otros que no sean las Madres. Aclara Hebe de Bonafini (2017): «El pañuelo no es un trapo blanco que te ponés para una fecha». Por este motivo decidieron no asistir a la movilización por el 2x1 donde se realizó el pañuelazo blanco.

cierra dando cuenta de la unión del grupo de Madres (Línea Fundadora) a pesar de sus diferencias: «Todas nosotras, con nuestras diferencias pero juntas, los esperamos hoy 10 de mayo, a las 18 hs. en la Plaza de Mayo» (párr. 6). Para que todas las personas que así lo desearan pudieran tener su pañuelo, se organizaron distintos puntos cercanos a la plaza donde se podía retirar uno para participar de la acción visual en la marcha. Otros participantes armaron con tela sus propios pañuelos blancos para la ocasión.

Tanto para lxs que asistieron ese día a la movilización, como para lxs que la vieron por televisión en vivo y directo, el *pañuelazo blanco* como vivencia fue inolvidable y sumamente emotivo. El *pañuelazo* o la *marea blanca*, como después la nombraron los medios, resultó ser un acontecimiento visual contundente y sumamente exitoso, no solo porque la convocatoria fue masiva y porque la imagen-acción que se armó con los pañuelos en alto -captada por los medios presentes en el acto- se hizo viral en las redes sociales, sino, sobre todo, porque se logró revertir el beneficio del 2x1 a los genocidas [Figura 2].



**Figura 2.** Pañuelazo blanco contra el 2x1 en Plaza de Mayo (10 de mayo de 2017). Fotografía: Eitan Abramovich / Agencia France Presse (AFP).

## Pañuelos y pañuelazos verdes

Introduzcamos ahora brevemente la historia de los pañuelos verdes, desde su origen en el marco de los Encuentros Nacionales de Mujeres<sup>50</sup> hasta los *pañuelazos verdes* frente al

---

<sup>50</sup> Los Encuentros Nacionales de Mujeres comienzan a realizarse en 1986. Un antecedente de los mismos son los denominados «grupos de autoconciencia» que se desarrollaban en Europa y Estados Unidos con la consigna del movimiento feminista de «lo personal es político» (Alma & Lorenzo, 2009). De acuerdo con Herrera, doctora en Ciencias Sociales por la Universidad Nacional de Entre Ríos: «En nuestro país, estos grupos de autoconciencia se activan y refuerzan con la vuelta de la democracia ya que se incorporan mujeres con otras experiencias vividas en el exilio, que les permiten tomar contacto con las ideas feministas y los grupos de autogestión» (Herrera, 2017, p. 4).

Congreso de la Nación Argentina en el 2018, por el reclamo de la aprobación del proyecto de ley sobre el aborto legal, seguro y gratuito<sup>51</sup>.

El reclamo por el derecho al aborto adquiere relevancia en el XVIII Encuentro Nacional de Mujeres (ENM) realizado en Rosario en el 2003, considerado como un momento clave que marca un antes y un después en la lucha feminista (Alma & Lorenzo, 2009). El primer día del evento, 16 de agosto, al finalizar los talleres se lleva a cabo una asamblea para impulsar el desarrollo de acciones nacionales y estrategias conjuntas sobre la legalización del aborto; es la primera vez que aparece manifestado visualmente el reclamo teñido de verde -una *marea verde* incipiente- con el uso de pañuelos. Si bien la Comisión por el Derecho al Aborto (Codeab) se había conformado en 1988 en el III ENM en la ciudad de Mendoza<sup>52</sup>, es a partir del 2003 que se decide darle un color propio al reclamo. Esto sucede un tiempo antes de realizarse el Encuentro a partir de una charla telefónica entre Marta Alanis<sup>53</sup> y Susana Chiarotti<sup>54</sup>, donde dialogan sobre el color que representaría el derecho a la interrupción voluntaria del embarazo. Entre las alternativas, descartan el color lila por su relación con el feminismo amplio, el rojo por su uso en la izquierda, el amarillo por corresponder al color papal, el celeste por ser muy nacionalista y el blanco por ser el de las Madres. Es por eso que deciden tomar el verde. Según afirma Alanis: «Fue arbitrario. No hay una historia del verde y la gente se apropió» (citado en Alcaraz, 2018, s.p.).

Es entonces, luego del taller llamado «Estrategias para el acceso al aborto legal y seguro»<sup>55</sup> y del cierre del primer día del encuentro, que se realiza una asamblea de mujeres<sup>56</sup> en el Aula Magna de la Facultad de Ciencias Económicas y que, una vez finalizada, las participantes bajan por una escalera cantando «aborto legal para no morir, anticonceptivos para no abortar». Aparece así el tema del aborto saliendo del espacio privado para visibilizarse públicamente, expresado también en el uso simbólico de los pañuelos: en el trascurso de ese encuentro, las integrantes de las Católicas por el Derecho a Decidir distribuyeron pañuelos verdes y distintas mujeres escriben consignas amplias a mano alzada como legalización, aborto, derechos sexuales y reproductivos, anticoncepción, por el derecho a decidir, despenalización del aborto,

---

<sup>51</sup> La historia del desarrollo de la Comisión por el Derecho al Aborto y el Encuentro Nacional de mujeres excede los objetivos del presente trabajo. Cfr. Comisión por el Derecho al Aborto (s.f.).

<sup>52</sup> Dora Coledesky, una de las creadoras de la comisión que impulsó la Ley del Derecho al Aborto en Argentina, dice: «En noviembre de 1987 se realizó la reunión anual de ATEM. Se trataba de una mesa redonda en la que participaron Susana Sommer (bióloga), Laura Klein, Safina Newbery, Laura Bonaparte, Erica Dummontel (abogada italiana) y yo. Después de nuestras exposiciones, alguien del público -creo que Marta Fontenla- preguntó qué debíamos hacer. Surgió entonces la idea de crear una agrupación para la lucha por el Derecho al Aborto. Ésta se concretó en marzo de 1988, sumándose entonces a la propuesta Safina Newbery, Laura Bonaparte, Alicia Schejter, María José Rouco Pérez (de Atem)» (2007, s.p.).

<sup>53</sup> Marta Alanis es fundadora de Católicas por el Derecho a Decidir Argentina (CDD) e impulsora de la Campaña Nacional por el Derecho al Aborto.

<sup>54</sup> Susana Chiarotti es abogada, especialista en Derecho de Familia y en Derechos Humanos de las mujeres y directora del Instituto de Género, Derecho y Desarrollo de Rosario (Argentina).

<sup>55</sup> El nombre surgió a partir de un viaje que realizó Martha Rosenberg a Sudáfrica como parte del Foro por los Derechos Reproductivos, «donde tenían una de las legislaciones más progresistas sobre el tema. La Women's Health Project publicó un libro con las experiencias de los países participantes que compiló la propia Rosenberg "Estrategias para el acceso al aborto legal y seguro"» (Alcaraz, 2018, s.p.).

<sup>56</sup> Utilizamos el término «mujeres» en sentido amplio, incluyendo a trans, travestis, lesbianas y personas no binarias.

entre otras. Una de las pioneras de esta lucha, Olga Cristiano, recuerda: «La última noche, la marcha de mujeres alcanzaba las diez cuadras. La mayoría llevaba puesto el pañuelo verde. Las más jóvenes entonaban consignas que nosotras habíamos inventado» (Guillot, 2019, s.p.).

Transcurrido un año del XIX Encuentro Nacional de Mujeres en Mendoza, el Día Internacional de Acción por la Salud de las Mujeres -28 de mayo- del 2005 se realiza una reunión en Córdoba donde queda conformada la Campaña Nacional por el Derecho al Aborto Legal, Seguro y Gratuito (en adelante «la Campaña») como espacio articulador, integrado por setenta organizaciones de todo el país. En esa oportunidad aparece el pañuelo como lo conocemos hoy en día: con el logo diseñado por la artista cordobesa Roxana Viotto, perteneciente a un grupo de feministas llamadas Hilando las Sierras, y a su vez con la consigna «Anticonceptivos para no abortar, aborto legal para no morir». La consigna, heredada de la Comisión por el Derecho al Aborto, fue traída por la abogada italiana, Erica Dummontel, participante en las primeras reuniones. Luego se ampliaría a «Educación sexual para decidir, anticonceptivos para no abortar, aborto legal para no morir».

Antes de comenzar a contextualizar los *pañuelazos verdes* frente al Congreso, nos resulta importante destacar que aparece un primer gesto de pañuelazo violeta en el año 2000, en la Conferencia Mundial de la Mujer<sup>57</sup> convocada por la ONU y realizada en Nueva York, en donde participan integrantes de las Católicas por el Derecho a Decidir encabezadas por Marta Alanis. En ese encuentro se empieza a tratar el tema del aborto y, en un momento dado, las mujeres feministas dentro de la sala se paran y hacen un primer pañuelazo con pañuelos lilas - repartidos previamente por Marta Alanis-.

El 19 de febrero del 2018 (19F) comenzaba el debate por el derecho al aborto legal, seguro y gratuito en el Congreso de la Nación Argentina, y emergía una nueva participación y visualización masiva del reclamo del movimiento de mujeres y feministas que alcanzaría a difundirse por distintas partes del mundo. Ese día se llevó a cabo el primer *pañuelazo verde* masivo en Argentina. Unos días más adelante, se presentaba por séptima vez el proyecto de ley de la interrupción voluntaria del embarazo en la Cámara de Diputados. Para poder comprender la irrupción masiva del movimiento es necesario mencionar algunos de los múltiples factores políticos y sociales que estuvieron presentes en los primeros meses del 2018, además del aval del presidente Macri para poner en la agenda el tratamiento legislativo del aborto: el movimiento de mujeres generado por el Colectivo Ni Una Menos desde el 2015, y cada vez más amplio; el movimiento *Me Too*, difundido en forma viral como *hashtag* en las redes sociales; el tratamiento mediático del tema del aborto a principios del mes de febrero de 2018, llevado a cabo por Jorge Rial en su programa televisivo *Intrusos en el Espectáculo*, que contó con la participación de Florencia Freijo, Malena Pichot, Julia Mengolini y Luciana Peker -mostrando sus pañuelos en

---

<sup>57</sup> De acuerdo a la página de la ONU Mujeres, se afirma que: «2000: La Asamblea General adoptó la decisión de celebrar su 23º período extraordinario de sesiones para llevar a cabo un examen y una evaluación quinquenales de la aplicación de la Plataforma de Acción de Beijing, así como de estudiar posibles medidas e iniciativas futuras. La evaluación, a la que se dio el nombre de “La mujer en el año 2000: igualdad entre los géneros, desarrollo y paz para el siglo XXI”, tuvo lugar en Nueva York y de ella resultaron una declaración política y nuevas medidas e iniciativas para la aplicación de la Declaración y la Plataforma de Acción de Beijing.» (ONU mujeres, s.f.,s.p.).

las muñecas-; y, por supuesto, toda la lucha previa de organizaciones feministas que venimos relatando, nucleadas en los Encuentros Nacionales de Mujeres y en la Campaña. Mailén García, a partir de entrevistas realizadas a mujeres que participaron en el primer pañuelazo, sostiene que -a grandes rasgos y de forma incipiente- habría, al menos, dos grupos en esa masividad de mujeres: las activistas feministas *históricas*, «aquellas que comparten la construcción colectiva, horizontal, desde las izquierdas latinoamericanas, decoloniales, conectadas con las luchas del colectivo Lgtbqi», y las *recién llegadas*, «las que van solas a las marchas o con amigas, las que no discuten al capitalismo, ni tienen experiencias de construcción asamblearia» (2021, p.127).

A partir de una convocatoria lanzada desde la Campaña por las redes sociales y medios de comunicación con la consigna «Trae tu pañuelo», se concretó el 19F una jornada de manifestaciones que incluyó el primer *pañuelazo verde* masivo frente al Congreso y un *tuitazo* en las redes sociales. Asimismo, el *pañuelazo* fue replicado en varias ciudades de las provincias a lo largo y ancho del país -y posteriormente en distintas partes del mundo-, y el *hashtag #AbortoLegalYa* fue *trending topic* mundial. De esta manera, el 19F quedó conformado como el Día de Acción Verde por el Derecho al Aborto (nueva fecha establecida para el calendario feminista por uno de los talleres del Encuentro Nacional de Mujeres del 2018). Desde el 2018 en adelante, todos los 19F se realizaron *pañuelazos* convocados por los integrantes de la Campaña: «Este #19F todas y todes alzaremos simultáneamente los pañuelos y seremos marea», «¡Las redes y las calles son nuestras!» (Campaña Nacional por el Derecho al Aborto Legal, Seguro y Gratuito, 2019)<sup>58</sup>.

El *pañuelazo verde* es una acción colectiva pública en la que se visualiza -por medio del pañuelo- el reclamo por el aborto legal, seguro y gratuito. Consiste en la extensión y mostración del pañuelo sostenido durante algunos segundos con los brazos levantados por cada participante en un momento indicado. Para llevar a cabo esta acción es imprescindible que se manifieste en forma colectiva y al mismo tiempo, ya que se funde cada persona en un cuerpo colectivo, una *marea verde*. Esto es claramente visible en las fotografías mediáticas tomadas con un plano picado desde las alturas [Figura 3]. Como ya mencionamos, resulta también fundamental que los *pañuelazos* sean convocados anteriormente por las redes sociales para contar con la participación masiva de mujeres; por esta razón, más que *pañuelazos* los llamamos *ciber-pañuelazos*.

---

<sup>58</sup> De acuerdo con su página de *Facebook*, la CNDA, «Impulsada desde grupos feministas y del movimiento de mujeres, cuenta con la adhesión en todo el país de más de 280 grupos, organizaciones y personalidades vinculadas al movimiento de mujeres, organismos de derechos humanos, al ámbito académico y científico, trabajador@s de la salud, sindicatos y diversos movimientos sociales y culturales, entre ellos redes campesinas y de educación, organizaciones de desocupad@s, de fábricas recuperadas y grupos estudiantiles» (Campaña Nacional por el Derecho al Aborto Legal, Seguro y Gratuito, 2019).



**Figura 3.** Pañuelazo verde en la marcha del Ni Una Menos, (4 de junio de 2018). Ojo Obrero Fotografía (2018), Anuario fotográfico de los trabajadores, p.64. Dron de Prensa Obrera: Jorge Vidale (dron), Fermín Kalesnik (edición).

## **Ciber-pañuelazo blanco y verde: contagios, saltos y rupturas**

A partir de lo narrado se evidencian varias continuidades, contagios y alianzas entre el *ciber-pañuelazo blanco* y el *ciber-pañuelazo verde*. En primer lugar, el símbolo del pañuelo verde es explícitamente retomado del pañuelo de las Madres de Plaza de Mayo y de las Abuelas; como afirma Marta Alanis, «Les robamos la idea a las Madres y a las Abuelas, en el mejor sentido» (citado en Alcaraz, 2019, s.p.). Existe, sin embargo, un antecedente de las Madres y Abuelas que no es menos importante: el uso del pañuelo blanco en la cabeza de las primeras sufragistas españolas. Susana Chiarotti cuenta que la elección del pañuelo se dio «porque lo relacionábamos con las mujeres que reclamaron el derecho al voto en los años cuarenta, que llevaban un pañuelo blanco en la cabeza, y después se volvió el símbolo del reclamo por los desaparecidos» (2018, s.p.). Asimismo emergen otros reclamos de justicia nucleados en el uso del pañuelo, como el caso de las madres de la Masacre de Floresta, con la incorporación del color azul a su denuncia, o -estableciendo una distancia mayor- los pañuelos usados en las protestas piqueteras en Argentina, entre otros. Vemos, entonces, una condensación de símbolos en el uso de los pañuelos que, como afirma Ludmila da Silva Catela, «pasan a acumular un poder de representación reconocible en el escenario nacional e internacional» (2005, p. 17).

En segundo lugar, resulta importante destacar ciertas trayectorias biográficas que cruzan ambas luchas. Muchas de las pioneras en el reclamo por el aborto legal, seguro y gratuito fueron fuertemente afectadas por el terrorismo de estado de la última dictadura cívico-militar argentina, e incluso algunas eran madres de detenidxs-desaparecidxs. El exilio político formó parte de sus

vidas en los casos de Dora Coledesky<sup>59</sup>, Nina Brugo Marcó, Marta Alanis, Laura Bonaparte<sup>60</sup> - mientras que otras pioneras no se exiliaron, como Martha Rosenberg, Elsa Schwartzman, Olga Cristiano, Alicia Cacopardo, Nelly «Pila» Minyersky<sup>61</sup>.

Nos surge, entonces, la pregunta: ¿en qué medida estas trayectorias militantes y el hecho de haber sido exiliadas conectan los reclamos de las Madres de Plaza de Mayo y la lucha por el aborto? Para Elsa Schwartzman la respuesta es clara. Frente a la pregunta realizada por Agustina Lanza sobre quiénes introducen en nuestro país la discusión del aborto como un derecho de las mujeres, ella señala:

(...) las mujeres que volvieron del exilio trajeron las discusiones aquí. Muchas [...] aprendieron de las mujeres europeas de la época que se plantaban para conseguir el aborto. Acá las dictaduras fueron un paréntesis: todo lo que tenía que ver con los derechos de las mujeres quedó relegado por las luchas nacionales de liberación (en Lanza, 2017, p. 26).

Dora Coledesky, por su parte, relata de forma explícita las tramas compartidas entre las feministas y las Madres de Plaza de Mayo:

Fue en Francia donde se me abrieron los ojos, conocí a mujeres brillantes, el movimiento feminista tenía una gran vitalidad, gran envergadura. Se hacían reuniones de 500 mujeres, en la universidad de Vincennes, por ejemplo. A una de esas reuniones nos invitaron a las exiliadas para que contásemos lo que sucedía en nuestros países [...] Cuando vinieron las Madres de Plaza de Mayo, avisé en diversos talleres universitarios. Todas las mujeres se reunieron en una especie de teatro, las Madres hablaron y una compañera las tradujo. Se hizo una colecta y se publicó una declaración de las feministas en Le Monde. Creo que no se conoce aquí la forma en que ayudó el movimiento feminista francés a las Madres. En otra oportunidad, un 8 de marzo, en un gesto simbólico, al cartel de la rue Bonaparte le pusieron encima otro nombre: Les Folles de la Place de Mai (en Soto, 2018, s.p.)

Ahora bien, no solo hubo un origen compartido entre las experiencias biográficas de militantes feministas y Madres, sino que estas alianzas se continuaron en la historia de sus luchas, actualizándose y visualizándose de forma nunca antes vista, por su contundencia y originalidad, en las acciones concretas de los *pañuelazos blancos* y los *pañuelazos verdes* del 2017 y 2018 respectivamente.

---

<sup>59</sup> Exiliada en Francia.

<sup>60</sup> Exiliada en México, es una referente histórica de Madres de Plaza de Mayo-Línea Fundadora.

<sup>61</sup> Aparece, también, como lugar destacado la librería Gandhi ya que su propietario, Mauricio Achar, gestó un espacio de apoyo e intercambio cultural con los exiliados (Yankelevich, 2009), y, a su vez, en 1991 se hizo allí un «Juicio oral y público al aborto clandestino» (Alcaraz, 2018, s.p.)

Es que, si observamos ambos *pañuelazos* desde una imagen cenital como la que se viralizó por los medios masivos [Figuras 2 y 3], a primera vista la única diferencia que notamos es el color de los pañuelos utilizados (blanco y verde) y el espacio público donde fueron realizadas estas acciones visuales (Plaza de Mayo y frente al Congreso de la Nación). En cuanto a su forma de producción, circulación y reconocimiento, ambos *pañuelazos* responden a lo que se conoce como *flashmob* (Félez, 2017): forma de acción visual colectiva y coordinada, emergente de los nuevos medios y ejercida por lo que Rheingold (2002) denomina como «multitudes inteligentes» (refiere a que los participantes realizan estas acciones a partir del uso de teléfonos inteligentes que posibilitan organizar eventos remotos potenciando las posibilidades de acciones coordinadas multitudinarias con fines diversos, como por ejemplo el político). Siguiendo la forma del *flashmob*, en este caso político o *smartmob* (Rheingold, 2002), el *pañuelazo* (tanto el blanco como los verdes) partió de una convocatoria masiva y abierta desde las redes sociales para realizar de forma coordinada una acción sencilla con pañuelos en un tiempo y lugar determinado. La acción propuesta para el *pañuelazo* consistió en elevar cada una su pañuelo extendido, en el contexto público de una movilización de lucha, para generar una imagen-acción colectiva que pudiera ser registrada por los medios presentes en el acto, y para que las fotos y videos resultantes pudieran ser viralizados en las redes sociales en un segundo momento. De acuerdo con esto, deberíamos decir que los *pañuelazos* fueron *ciber-pañuelazos*, ya que se trató de una forma local de *ciber-activismo visual* (Félez, 2017) que articula sus acciones político-visuales entre la *web* y la calle.

Del aspecto «visual» de estos *ciber-pañuelazos*, cuyo objetivo principal era generar una imagen-acción colectiva para viralizar en los medios, se desprende otro factor común más general entre las Madres y la Campaña. Ambas agrupaciones eligen desde sus comienzos distintas formas tácticas de activismo visual que buscan generar «acontecimientos visuales» (Mirzoeff, 2003) capaces de hacer que se escuchen sus reclamos en el contexto de la cultura visual contemporánea. Como dijimos antes, se puede afirmar que son las primeras Madres, a fines de los setenta, quienes comienzan a darse cuenta de la importancia de «ser vistas» para que se escuchen sus reclamos en un mundo cada vez más visual. Es en el periodo inicial, durante la última dictadura cívico-militar, cuando las Madres encuentran su voz y sus formas de lucha, que serán tanto visuales como identitarias y colectivas. La conocida acción colectiva de Madres, con sus pañuelos blancos en la cabeza girando todos los jueves alrededor de la Pirámide de Mayo, las caracteriza y resume una forma de política visual argentina sostenida en el tiempo. En 2003 la Campaña va a decidir hacer «visual» su reclamo comenzando por darle un color a su lucha como colectivo de mujeres. Reconociendo de forma explícita a la Madres como referentes, retoman el pañuelo y lo resignifican, proponiendo el «verde» como el color de la campaña por el aborto. Podemos decir que una de las primeras acciones colectivas con pañuelos verdes va a ser su presencia en el cuerpo de las participantes de la movilización de cierre del encuentro de mujeres de ese año, evento que se repite anualmente desde entonces y que cobra cada vez mayor masividad<sup>62</sup>. Ambos colectivos de mujeres forman parte de una rica tradición de activismo

---

<sup>62</sup> Otras luchas de mujeres en el país surgidas por esos años también activan acciones político-visuales colectivas tipo *flashmob*: por ejemplo, la convocatoria realizada por el movimiento *Ni Una Menos* desde las redes sociales para ir todas

visual en Argentina, donde el uso de pañuelos en diferentes acciones es un factor compartido y a la vez diverso. Los *ciber-pañuelazos* dan cuenta de una renovación de estas acciones político-visuales con pañuelos que se adaptan a un nuevo entorno medial y social. Por ejemplo, la multiplicación del pañuelo en los *ciber-pañuelazos* genera una imagen-pixel que lo termina resignificando en términos de las nuevas identidades de las multitudes que protagonizan la acción.

Ahora bien, más allá de estas continuidades: ¿qué corrimientos aparecen si hacemos un *zoom* a estas imágenes cenitales que muestran la masividad de los *pañuelazos* blancos y verdes? En primer lugar, como ya mencionamos, aparece la idea de la «excepcionalidad», planteada explícitamente por las Madres al permitir -una parte de ellas- el uso masivo del pañuelo para esa acción en particular. Fuera de esta excepción, solo las Madres y Abuelas son las portadoras del mismo. El pañuelo blanco, a diferencia del verde, tiene una carga simbólica muy fuerte ligada al trauma de la pérdida del cuerpo mismo de sus hijxs, víctimas de la dictadura cívico-militar argentina. Esta auraticidad o sacralidad presente en el pañuelo deriva, en parte, de su cualidad de signo indicial del cuerpo, de su origen utilitario y privado -íntimo- de «pañal» y de la explícita relación maternal que se establece. Asimismo, este objeto cuasi sagrado se usa en «un claro ritual de política, demarca diferencias, enuncia modos de acción y reclama jerarquías» (da Silva Catela, 2005, p. 15). El pañuelo blanco no se usa en cualquier lugar, momento ni por cualquier persona, sino que tiene sus usos bien demarcados en relación a la representación de la institución: se expone en eventos o actos determinados, en marchas. Y así como representa la institución, también establece una diferencia porque tiene condensada la memoria de las luchas llevadas a cabo por las Madres y Abuelas y sus logros políticos y culturales. Los pañuelos son *objetos de memoria*<sup>63</sup> que legitiman luchas en contextos particulares y actuales, «prescriben prácticas y convocan identidades» (2005, p. 16). Recordemos que, en el caso del *pañuelazo blanco* contra el beneficio del 2x1, solo se habilitó su uso en los hombros y por única vez. Otra es la situación del pañuelo verde que, si bien reconoce su filiación con el blanco, fue expresamente creado para darle un símbolo visual-corporal colectivo a la marea verde, y no se corresponde con un origen indicial directo. Esta es una diferencia crucial ya que posibilita usos menos normativos, más laxos del pañuelo -llevarlo en ámbitos privados y públicos, en cualquier momento del día y en diferentes partes del cuerpo o en sus accesorios, como una cartera o mochila-, y permite la masividad de usuarixs -todx aquel que quiera llevar el pañuelo lo puede

---

vestidas de negro a la movilización en contra los femicidios el 19 de octubre de 2016, a raíz del brutal crimen contra Lucía Pérez en Mar del Plata.

<sup>63</sup> Cfr.: «Los objetos vehiculizan recuerdos individuales del pasado, que se definen en el presente, con un “horizonte de expectativas” sobre el futuro, y que, además, se enmarcan socialmente. Halbwachs plantea que los objetos “son como una sociedad muda e inmóvil”, ya que perduran físicamente estables a través del tiempo y, a su vez, contienen los lazos sociales de nuestra cultura y de nuestras elecciones -estéticas, funcionales, emocionales, etcétera- en un en-grupo, con marcos estables definidos socialmente y con una determinada memoria colectiva (y hay tantas memorias como grupos sociales existen). Los objetos presentados en estos proyectos artísticos se apartan, claramente, de su uso funcional y se los convierte en objetos de memorias, en testimonios históricos ligados a una acción ritual, con una mirada puesta explícitamente en lo simbólico» (Basso, 2019, p. 168).

hacer<sup>64</sup>. En términos benjaminianos, podríamos pensar que el pañuelo blanco tiene un valor más cultural, mientras que el verde tiene más valor exhibitivo (Benjamin, 1990). Sin embargo, pese a la no indicialidad explícita del cuerpo de la víctima en el pañuelo verde -en comparación con los pañales de las Madres-, se reconoce en su uso la visualización de las muertes de mujeres ocasionadas tanto por los abortos clandestinos como, en correspondencia con el movimiento feminista más amplio, los femicidios. En este sentido, el pañuelo es también un objeto de memoria, y porta una estética «luctuosa»:

La primera estética-en-la-calle que indagamos se compone de formas de aparición en el espacio público cuya apuesta está ligada al lugar de la víctima de violencia de género y a las expresiones dolientes que a ella se relacionan, en donde la figura del femicidio resulta un elemento central que puede pensarse como piedra angular (Bertolaccini, 2020, p. 9).

Al igual que el blanco, el pañuelo por el aborto legal, seguro y gratuito establece una cohesión y visibilización del reclamo que agrupa a las personas en el espacio público, es un objeto político y visual de resistencia que colectiviza. Si bien en los dos pañuelazos que comparamos en este trabajo, el acontecimiento visual genera una imagen mediática similar -por la apertura en el uso del pañuelo por todxs los participantes-, simbólicamente están presentes estos trasfondos de sentido condensados en los colores.

Una fotografía del 13 de junio de 2018 [Figura 4] expresa otras especificidades del reclamo por el aborto presente en los pañuelazos verdes: una mujer en pleno movimiento, bailando con accesorios festivos -una guirnalda verde en la cabeza, maquillaje con *glitter* verde brillante en los ojos-, con presencia de ruido y música -representados por el palillo del tambor y el megáfono- y, una de las cuestiones que más se destacan, el uso del pañuelo verde a modo de *top*, dejando al descubierto la piel del cuerpo -en plena temporada de frío. Esta presencia del cuerpo bailando y del pañuelo a modo de *top* -es impensable un uso semejante del pañuelo blanco-, contrastando con el Congreso de la Nación Argentina al fondo, nos plantea la cuestión de la importancia de lo festivo, del goce y del deseo presentes en las formas de lucha del movimiento feminista. En ese *zoom* que se hace en la imagen de los *pañuelazos verdes*, aparece entonces una estética festiva que se corre de la del *pañuelazo blanco* de las Madres.

---

<sup>64</sup> Esta suerte de no indicialidad del pañuelo verde en comparación con el blanco se vuelve muy evidente, a modo de ejemplo, en la venta ambulante de los pañuelos en las marchas, manifestaciones y eventos públicos, en donde aparecen mantas con todo tipo de pañuelos según los diferentes reclamos -violeta por «Ni una menos», verde por el derecho al aborto, celeste por «salvemos las dos vidas», naranja por la separación del Estado y la Iglesia, fucsia por el no maltrato animal, etc.-, pero nunca aparece el pañuelo de las Madres y Abuelas de Plaza de Mayo.



**Figura 4.** Frente al Congreso de la Nación Argentina (13 de junio de 2018). Fotógrafa: Andrea Raina.

Por último, en el reclamo por la legalización del aborto se hace presente la diversidad de participantes en diferentes dimensiones: generacionales -desde las pioneras hasta adolescentes y niñxs-, de identidad de género -LGTBIQ+-, de clase, de orientación política -tanto militantes del PRO como militantes kirchneristas. Esta diversidad de la lucha feminista y su *interseccionalidad*<sup>65</sup> nos puede inspirar -de una forma un tanto lúdica- la pregunta sobre los aportes, corrimientos y redefiniciones que puede generar el feminismo al reclamo por los derechos humanos -«universales» del «humanitarismo imperial»-: ¿en qué medida se diferencian los reclamos del feminismo con respecto al discurso de derechos humanos en clave eurocéntrica?; en nuestro país, ¿qué se entiende por derechos humanos? En la reflexión de las retroalimentaciones entre el *Nunca Más* y el *Ni Una Menos*, Luis Ignacio García afirma:

Contagiar al «nunca más» con el «ni una menos» puede implicar, entre otras cosas, entender que la defensa de los «derechos humanos», al menos en las luchas de los organismos en nuestro país, han de ser preservados de la confiscación del léxico de los «derechos humanos» que el humanitarismo imperial pone una y otra vez en juego, sea en sus políticas belicistas, sea en los negacionismos de sus distintos voceros locales (2019, s.p.)

Y continúa:

Si por humanismo entendemos la ideología que entronó al hombre como paradigma de una forma de universalismo típicamente moderno que se rigió por una lógica no-marcada de un «para todos» que siempre fue para esos

---

<sup>65</sup> Es interesante recuperar el concepto de interseccionalidad, introducido en las propuestas teóricas de feministas afroamericanas, para analizar cómo las categorías de discriminación socialmente construidas como clase, género, raza/etnicidad y generación, interactúan simultáneamente configurando contextos de desigualdad social.

«todos» que se podían identificar con la norma androcéntrica y patriarcal, si el humanismo fue el modo en que el hombre europeo re-centró la jerarquía de lo humano en una narrativa de la razón para tiempos seculares, si el humanismo es la marca de las pretensiones «universales» de una razón colonial, androcéntrica y antropocentrada, el feminismo es el golpe más firme a ese nido ideológico de violencias (2019, s.p.).

Asimismo, la dimensión internacional del movimiento feminista ha generado la apropiación del pañuelo y del gesto del *pañuelazo verde* en múltiples puntos del planeta. Como mencionamos anteriormente, esta potencialidad del pañuelo verde en un uso más laxo, menos normativo, en conjunto con la virtualización de la protesta, la conformación de un *ciber-activismo* visual que utiliza las redes sociales y medios de comunicación para difundir, convocar y así contagiar estas acciones, lograron producir *pañuelazos* verdes internacionales.

## Palabras finales

A partir del recorrido realizado en torno a los pañuelos y los *pañuelazos* -blanco y verde- que se realizaron en Argentina entre 2017 y 2018, y de la reflexión sobre los mismos desde la perspectiva de los estudios de medios, de memoria y de la cultura visual, pudimos comprender que la relación entre el *pañuelazo blanco* y los *pañuelazos verdes* es directa. Se pueden observar tres puntos en común en las características generales de ambos *pañuelazos*: el uso de pañuelos como rasgo identitario, la utilización de los nuevos medios y la importancia de la visualidad, y la presencia de una red humana para realizar de manera colectiva las acciones.

En estos elementos se expresa, más allá de las diferencias, una forma común de pensar la acción política en términos de (ciber) activismo visual, comunitario-colectivo e identitario. ¿Qué aporta el blanco al verde?, ¿y el verde al blanco? En este sentido, podemos afirmar que son las Madres las que introducen los pañuelos, cuya carga simbólica, por la condensación de la lucha histórica, es innegable. El sentido identitario del pañuelo y su fuerza radican en hacer de lo personal algo político. La apropiación y resignificación de este recurso y, por tanto, el reconocimiento de las Madres como «referente» directo, se explica, en parte, porque algunas de las pioneras del aborto eran a su vez Madres. Para las feministas esto representa una alianza estratégica que busca darle mayor validez al reclamo por el aborto. El *ciber-pañuelazo*, que termina multiplicando los pañuelos para generar una imagen de síntesis, finalmente lo renueva en términos de nuevas identidades emergentes de lo masivo.

El uso de los nuevos medios para que la protesta devenga acontecimiento visual es otra de las características que comparten ambos movimientos. En términos temporales, son las Madres las que inauguran estas formas de activismo visual al tener desde sus comienzos una utilización táctica frente a los medios y la cultura visual creciente. En este sentido, se puede decir que el feminismo continúa con una tradición de activismo visual en Argentina. El uso de los nuevos medios en los *ciber-pañuelazos*, que continúan con esta línea de acciones político-visuales,

responde a una necesidad de actualizar las formas de resistencia en un contexto que impone lógicas de lucha para un mundo cada vez más visual e hiperconectado, que describe un modo de hacer local-global generalizado en nuestra época.

Por último, la red humana solidaria, particularmente el colectivo de mujeres, como elemento fundante de estas acciones visuales está también en la base de ambos movimientos. La lucha colectiva, tanto de las Madres como de las feministas, activa una construcción de poder político desde abajo basada en la colaboración entre las mujeres que se unen en y por los reclamos. Este poder desde abajo, basado en la inteligencia colectiva entendida como capacidad de colaboración para resolver problemas de manera colectiva, se ve potenciado en los *ciberpañuelazos*.

## Referencias

- Alcaraz, M. F. (28 de mayo de 2018). Debate en el Congreso. Pioneras del aborto legal. *Anfibia*. Recuperado de: <http://revistaanfibia.com/cronica/pioneras-del-aborto-legal/>
- Alma, A. y Lorenzo, P. (2009). *Mujeres que se Encuentran. Una recuperación histórica de los Encuentros Nacionales de Mujeres en Argentina (1986-2005)*. Buenos Aires: Feminaria Editora.
- Basso, M. F. (2019) *Volver a entrar saltando: memoria y arte en la segunda generación de argentinos exiliados en México*. La Plata: Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación; Posadas: Universidad Nacional de Misiones; Los Polvorines: Universidad Nacional de General Sarmiento.
- Benjamin, W. (1990). *Discursos Interrumpidos I*. Madrid: Taurus.
- Bertolaccini, L. M. (2020). Pañuelos en el activismo callejero. Políticas de aparición y protestas sociales feministas. *Polémicas Feministas*, (4), 1-14.
- Campaña Nacional por el Derecho al Aborto Legal, Seguro y Gratuito [CampAbortoLegal]. (9 de febrero de 2019). #19 Día de Acción Verde por el Derecho al Aborto [Publicación de estado]. Recuperado de: <https://www.facebook.com/CampAbortoLegal/posts/584542948686588/>
- Castorini, G. (1999). Entrevista a Estela Carlotto. *El Mensajero*, 3, s.p.
- Chiarotti, S. (29 de mayo de 2018). La Marca de la Almohada. *Radio UNR*. Recuperado de: <https://radio.unr.edu.ar/nota/4084/el-panuelazo-tino-de-verde-el-monumento-a-la-bandera>
- Coledesky, D. (2007) Reseña para compartir. *Campaña Nacional por el Derecho al Aborto Legal, Seguro y Gratuito*. Recuperado de: <http://www.abortolegal.com.ar/historia-de-la-comision-por-el-derecho-al-aborto/>
- Comisión por el Derecho al Aborto (s.f.). *En imágenes*. Recuperado de: <https://comisionporelderechoalaborto.wordpress.com/en-imagenes>
- Da Silva Catela, L. (2005). Formas de las memorias. Etnografía de las marcas, usos y reinterpretaciones de las memorias políticas en Argentina. En *Territorios en Conflicto, ¿Por qué y para qué hacer memoria?* (12-29). Santiago de Chile: DIBAM.

- De Bonafini, H. (9 de mayo de 2017). Bonafini: «El pañuelo no es un trapo blanco que te ponés para una fecha». *Perfil*. Recuperado de: <https://www.perfil.com/noticias/politica/hebe-de-bonafini-el-panuelo-no-es-un-trapo-blanco-que-te-pones-para-una-fecha.phtml>
- De Certeau, M. (2001). *Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa*. España: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Elizalde, R. M. (1998). Entrevista a Hebe de Bonafini. Recuperado de: <http://www.madres.org/asp/contenido.asp?clave=787>
- Féliz, M. (2017). Flash, absurd, smart mob. Avances para una genealogía de la cultura visual. *¡Cuerpo, máquina, acción! Estudios sobre cuerpo, performance y tecnologías emergentes*, 1(1), 29-37.
- Gamarnik, C. (noviembre, 2010). La construcción de la imagen de las Madres de Plaza de Mayo a través de la fotografía de prensa. *Revista Afuera. Estudios de Crítica Cultural*, V(9), s.p.
- García, L. I. (noviembre, 2019). Del Nunca más al Ni una menos. *Revista Haroldo. Revista del centro cultural Haroldo Conti*, s.p. Recuperado de: <https://revistaharoldo.com.ar/nota.php?id=412>
- García, M. (abril, 2021). De pañuelos verdes y pañuelazos. Las relaciones entre la movilización social y la memoria en la lucha por los derechos de las mujeres. *Clepsidra. Revista Interdisciplinaria de Estudios sobre Memoria*, 8(15), 116-133.
- Gilbert, A. (29 de abril de 2017). La lucha de las Madres de Plaza de Mayo cumple 40 años. *El Periódico*. Recuperado de: <https://www.elperiodico.com/es/internacional/20170429/los-40-anos-de-las-madres-de-plaza-de-mayo-6006499>
- Gorini, U. (2006). *La rebelión de las madres. Historia de las madres de Plaza de Mayo. Tomo 1 1976 - 1983*. La Plata: EDULP.
- Guillot, M. F. (3 junio de 2019). Martha, Olga y Alicia: las luchadoras por la legalización del aborto desde hace 30 años. *Identidad Correntina*. Recuperado de: <https://www.identidadcorrentina.com.ar/index.php/nacionales/25211-martha-olga-y-alicia-las-luchadoras-por-la-legalizacion-del-aborto-desde-hace-30-anos>
- Herrera, M. I. (noviembre, 2017). Apuntes para interpretar el crecimiento de los Encuentros Nacionales de Mujeres en las luchas colectivas en Argentina. *Revista Utopías*, XVII(23), 1-10.
- Jaunarena, J. (Comp.). (2016). *Guardianas de la memoria colectiva. Relatos de Madres y Abuelas de Plaza de Mayo*. La Plata: EDULP.
- Lanza, A. (2017). *Voces del feminismo rebelde*. Lomas de Zamora: Sudestada.
- Longoni, A. (2010). Fotos y siluetas: políticas visuales en el movimiento de derechos humanos en Argentina. *Afterall Journal*, (25), s.p. Recuperado de: [http://ayp.unia.es/dmdocuments/afterall\\_25\\_analong.pdf](http://ayp.unia.es/dmdocuments/afterall_25_analong.pdf)
- Lopérfido, D. (26 de enero de 2016). Darío Lopérfido, polémico: «En Argentina no hubo 30 mil desaparecidos». *Perfil*. Recuperado de: <https://www.perfil.com/noticias/politica/dario-loperfido-polemico-en-argentina-no-hubo-30-mil-desaparecidos-20160125-0059.phtml>
- Madres de Plaza de Mayo (1997). *Ni un paso atrás*. Navarra: Txalaparta.

- Madres de Plaza de Mayo Línea Fundadora (10 de mayo de 2017). Comunicado de Madres de Plaza de Mayo Línea Fundadora [Entrada de blog]. Recuperado de: <https://madresfundadoras.blogspot.com/2017/05/manifestacion-en-repudio-al-2x1.html>
- Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la Cultura Visual*. Buenos Aires: Paidós.
- Ojo Obrero Fotografía (2018). *Anuario fotográfico de los trabajadores*. Recuperado de: <https://issuu.com/ojoobrerofoto/docs/anuario2018digital>
- ONU mujeres (s.f.). Conferencias mundiales sobre la mujer. Recuperado de: <https://www.unwomen.org/es/how-we-work/intergovernmental-support/world-conferences-on-women>
- Rheingold, H. (2002). *Multitudes inteligentes. La próxima revolución social (Smart Mobs)*. Barcelona: Gedisa.
- Soto, M. (30 de mayo de 2008). La vida en verde. *Página 12*. Recuperado de: <https://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/las12/13-4146-2008-05-30.html>
- Yankelevich, P. (2009). *Ráfagas de un exilio, Argentinos en México, 1974-1983*. México: El colegio.

## CAPÍTULO 9

# Movimiento de mujeres: activismos visuales en redes sociales y la calle

*Noelia Zussa*

### Introducción

Las imágenes han sido utilizadas a lo largo de la historia para diversos fines políticos, como propaganda de sistemas de poder o ideologías. Con ellas se han desatado guerras visuales como discursos hegemónicos para controlar subjetividades colectivas. Sin embargo, desde el contexto latinoamericano se desarrollaron en la segunda mitad del siglo XX tres experiencias visuales que transformaron esta condición: el Colectivo de Acciones de Arte (Chile), El Siluetazo (Argentina) y Lava la bandera (Perú). Estos casos encarnaron verdaderos activismos visuales de resistencia, abrieron la puerta para nuevas producciones y colectivos que cuestionan, y pugnan por las desigualdades sociales.

El presente estudio enlaza de manera crítica el activismo visual del movimiento de mujeres en dos territorios de circulación: las redes sociales (ámbito propio de las convergencias tecnológicas) y la calle (ámbito de circulación pública). Concretamente, se indaga el colectivo artístico activista feminista Nosotras Proponemos, referente de Argentina, y su acción en redes sociales y el espacio público. El análisis del discurso permitirá mostrar que el sentido político del feminismo artístico, de producción disciplinar e interdisciplinar efectuada en manifestaciones efímeras, participativas y conceptuales, encarna la apertura de una comprensión distinta de los activismos visuales. Para ello se parte de una aproximación empírica, la Asamblea Permanente de Trabajadoras del Arte de Nosotras Proponemos, fundada en noviembre de 2017. Mediante el análisis, se procura mostrar dos espacios vertebrales constitutivos de los activismos visuales contemporáneos, el accionismo en el espacio virtual y en el espacio físico público. Estos son sitios idóneos que revelan nuevas posibilidades de transformación favorecidas por el binomio red-calle, y se consolidan como estrategias esenciales para la mediatización artística.

El trabajo procura contribuir con nuevas miradas y aportes para el desarrollo de los contenidos relacionados con cultura visual de la cátedra de Historia de los Medios y Sistemas de Comunicación Contemporáneos. En este marco, abordar el estudio de la mediatización artística feminista implica analizar y reflexionar sobre la producción, circulación, y consumo de los sistemas de comunicación contemporáneos, desde una perspectiva integrada.

Artemisa *versus* Genio creador. ¿Por qué hablar del movimiento de mujeres en ámbitos de comunicación / circulación virtual y espacio físico público?

A fines de octubre de 2017 comenzó a circular en las redes sociales una carta firmada por alrededor de 5000 mujeres pertenecientes al mundo del arte. El texto-manifiesto, publicado en la plataforma *Not Surprised*<sup>66</sup> visibilizaba diferentes niveles de inequidad, constitutivos de muchas de las prácticas del universo del arte global.

Una noción muy utilizada en esta disciplina, que grafica el modo en que tradicionalmente se relata el desarrollo del arte, es la categoría de genio: aquel artista varón visionario, dotado de una creatividad única y un talento extraordinario, que sobresale del resto de los mortales. Sin un correlato femenino, el mito del artista genio es pieza fundamental para conformar una narración progresista que concibe la historia como una sucesión de grandiosos nombres masculinos, instituyendo la jerarquía de grandes maestros. En la historia del arte la mujer es Venus, Artemisa, María o Magdalena, objeto de deseo, exaltación, amor o rechazo, pero siempre construcción. Eternamente representada, definida según las modas o las épocas, es siempre objeto, nunca sujeto. De este modo, la idea del genio creador naturaliza la ausencia o la escasa presencia de artistas mujeres en los museos, en los talleres, en el mercado artístico y en los libros de historia. A pesar de la pregnancia de estas ideas en el imaginario cultural, a partir de los años '70 nuevas perspectivas críticas comenzaron a cuestionar el lugar subordinado de lo femenino en el espacio social del arte. «¿Por qué no ha habido grandes mujeres artistas?», se preguntaba en 1971 la historiadora del arte estadounidense Linda Nochlin. Con este interrogante, Nochlin (1988) sentaba las bases de la deconstrucción feminista de los grandes relatos de la historia del arte, que con el correr del tiempo también serían interpelados por otros excluidos por su condición de clase, su orientación sexual o su etnicidad. En América Latina, son varias las investigadoras que han planteado miradas que conmueven los presupuestos sobre arte y género, así como la idea de mujer como sujeto universal y homogéneo. La crítica y ensayista Nelly Richard, la historiadora y curadora Karen Cordero Reiman, la investigadora Fernanda Nogueira, la *performer* e historiadora Julia Antivilo y la académica Soledad Novoa son algunas de las voces que renovaron desde México, Chile y Brasil los debates teóricos contemporáneos en las últimas tres décadas. La filósofa y *performer* mexicana Sayak Valencia ha problematizado el término *queer*, planteando un desplazamiento estético-político hacia lo *cuir*: esta hispanización de la palabra alude a los activismos y disidencias sexuales que se ubican por fuera de los parámetros de la llamada normalidad occidental y binaria, atentos a las particularidades y urgencias de las geografías periféricas. Todos estos enfoques apuestan a desacomodar los órdenes simbólicos dominantes y a generar relatos historiográficos disruptivos, inclusivos y plurales. ¿Qué ocurre entonces con

---

<sup>66</sup> *Not Surprised* es la plataforma del blog *Rotunda Diary*, donde se publican trabajos y noticias de arte y cultura visual. La carta firmada por mujeres pertenecientes al mundo del arte fue removida actualmente del blog (cotejado el 13 de septiembre 2021).

las instituciones del campo artístico? ¿Son receptivos los museos y las galerías a estos nuevos discursos críticos que plantean las perspectivas feministas?

La colección *Sammlung Verbund*, dirigida por Gabriele Schor en Viena, lleva más de una década reuniendo trabajos de artistas mujeres de diversos orígenes y trayectorias. En España, la Asociación de Mujeres en las Artes Visuales Contemporáneas impulsa desde 2009 un observatorio de género que monitorea y denuncia la inequidad en el mundo del arte. Sus organizadoras realizan también bienales y foros de debate periódicos que promueven el trabajo colaborativo de las participantes. En ese mismo país, el Museo Reina Sofía incluye entre sus propuestas Feminismo, un recorrido por los espacios de la colección dedicados a las vanguardias artísticas que cuestiona la visibilidad y el rol de la mujer en la historia del arte, con el objetivo de generar en los espectadores una conciencia crítica. En Londres el colectivo de artistas feministas Guerrilla Girls ha realizado la muestra titulada *¿Es peor en Europa?*, presentando datos promedios de obras realizadas por mujeres.

En Los Ángeles, la gran exposición *Radical Women: Latin American Art, 1960-1985*, exhibida en las salas del Hammer Museum, reunió el trabajo de ciento veinte mujeres artistas y colectivos, con más de 280 obras en fotografía, video y otros medios experimentales. La curadora Andrea Giunta (profesora en la Universidad de Buenos Aires e investigadora del CONICET) y Cecilia Fajardo-Hill (historiadora y curadora de arte contemporáneo) tuvieron que superar varios obstáculos para poder concretar la exposición, debidos fundamentalmente al desinterés o la descalificación de gestores y curadores a cargo de salas expositivas. Luego de un trabajo conjunto que llevó siete años y contó con el apoyo de la Getty Foundation, el proyecto finalmente logró revalorizar las contribuciones, silenciadas o ignoradas, de muchas artistas latinoamericanas contemporáneas. Entre las artistas argentinas que exhibieron allí sus obras se encuentran María Luisa Bemberg, Delia Cancela, Graciela Carnevale, Alicia D'Amico, Sara Facio, Diana Dowek, Graciela Gutiérrez Marx, Narcisa Hirsch, Ana Kamien, Marilú Marini, Lea Lublin, Liliana Maresca, Marta Minujín, Marie Orensanz, Margarita Paksa, Liliana Porter, Dalila Puzzovio y Marcia Schwartz.

La situación en el campo artístico porteño no difiere mucho de lo que ocurre en otros países. Es cierto que el panorama desde el regreso democrático de los '80 hasta la actualidad ha ido mejorando, pero esto no quiere decir que hayamos llegado a la igualdad de género. Ya sea en los premios de los salones nacionales, en las colecciones de museos o a nivel de exposiciones en instituciones importantes, la presencia de mujeres artistas es notablemente menor. Podemos reconocer interesantes situaciones de cambio en los últimos años, por ejemplo en la exposición de la colección permanente del Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires MALBA, curada por Andrea Giunta y Agustín Pérez Rubio. Allí se integraron diferentes miradas que incorporaron artistas feministas o artistas sensibles a las luchas del feminismo y las disidencias sexuales. Otro ejemplo es el Museo de Arte Moderno, con las exposiciones de artistas argentinas como Ana Gallardo, Liliana Maresca, Marina de Caro y Elba Bairón. El Museo de Arte Contemporáneo de Buenos Aires MACBA, por su parte, presentó en 2016 el ciclo *Ellas* con artistas como Magdalena Jitrik, Irina Kirchuk, Dolores Furtado, Silvina Lacarra, Leticia Obeid, Elena Dahn, Adriana Lestido,

entre otras. También el Museo Nacional de Bellas Artes ha ido integrando de a poco artistas modernas y contemporáneas a su colección estable, aunque siguen siendo pocas en relación con los artistas hombres. En esa misma línea, la muestra *Ilustres desconocidas*, realizada en el Museo Provincial de Bellas Artes Emilio Pettoruti de La Plata, fue concebida como un ejercicio de investigación y rescate que hizo públicos los modos de intervención de las mujeres en la formación de la colección del museo. El Museo Evita, por su parte, tematizó la violencia sexual contra las mujeres con la muestra *Guerreras* de la fotógrafa Eleonora Ghioldi; esta muestra se expuso también en las paredes perimetrales del colegio Liceo Victor Mercante de la UNLP en la ciudad de La Plata, en el contexto del 34 Encuentro Nacional de Mujeres -en esa ocasión el activismo visual expositivo fue esgrachado con insignias del culto religioso y patriarcal-. Otra de las acciones visuales colectivas fue la muestra colectiva *La ciudad que resiste, hacia un urbanismo feminista* en el Centro Cultural Islas Malvinas de La ciudad de La Plata. Finalmente mencionaremos la exposición colectiva *Para todes, tode. Plan de lucha*, curada por Kekena Corvalán en el Centro Cultural de la Memoria Haroldo Conti; algunas de las artistas participantes fueron Gloria Polo de Formosa, Delia Cancela de CABA, Marie Orensanz de París, Elda Cerrato de Buenos Aires, Ana Gallardo de Ciudad de México, Juana Elena Diz de CABA, María Rocha de Santiago el Estero, Elba Bairón de CABA, Cristina Schiavi de CABA, Fernanda Rivera Luque de Ushuaia, Lorena Itatí Galarza de Villa Celina, Mariana Olivares de San Juan, Mónica Millán de CABA, María Mascaró de Montevideo, Florencia Melo de La Plata, entre otras.

En cuanto a las galerías, ha habido muestras de Gala Berger en Big Sur, Marcela Cabutti en Del Infinito, Rosario Zorraquín en Isla Flotante, Amalia Ulman en la galería Barro y Alicia Herrero en Henrique Faria Fine Art.

Otras experiencias destacables son: el ciclo sobre feminismo y temas de género *Tenemos que hablar* en el Centro Cultural Recoleta, coordinado por la activista y artista visual Lala Pasquinelli (fundadora de Mujeres que no fueron tapa, un movimiento de arte y activismo que visibiliza la manera desigual en la que los medios muestran la imagen de hombres y mujeres y reproducen estereotipos), la escritora y socióloga especialista en violencia de género Inés Hercovich, y la filósofa Laura Klein, autora del libro *Entre el crimen y el derecho, el problema del aborto*; el artículo «Ciudad red, espacio sororo» de la arquitecta, feminista y fotógrafa María Eva Ignomiriello (2019) en la revista Boba<sup>67</sup> de la ciudad de La Plata; la exposición *Mareadas en la marea: diario íntimo de una revolución feminista*, curada por Fernanda Laguna y Cecilia Palmeiro en la galería Nora Fisch. Se trató de una iniciativa que reflexionó sobre las experiencias vinculadas con el movimiento Ni Una Menos. Sus curadoras declaran en las redes sociales que desde 2015 una marea feminista se desplaza por el planeta Tierra y es el sujeto colectivo que las mujeres vienen tejiendo en un proceso revolucionario donde los cuerpos sexuados se mezclan, se confunden y se conectan en una multitud diferenciada y articulada sin dueñas, ni jefas, ni líderes, pero que avanza y arrastra consigo las estructuras, instituciones y formas de vida patriarcales. La marea cruza fronteras, lenguas, clases y géneros, creciendo como una onda

---

<sup>67</sup> Editorial colectiva, dedicada al arte contemporáneo. Situada en la ciudad La Plata.

expansiva de deseo. Su método es la solidaridad, la amistad, el cuidado mutuo y la imaginación de nuevas formas de comunidad.

Como escribe la artista Leticia Obeid (2017) «el feminismo es valiente pero no vengativo, y aspira a liberar a todxs de la opresión ejercida desigualmente sobre el género». Obeid dio el puntapié inicial para la redacción del manifiesto Nosotras Proponemos, que constituye un compromiso de prácticas artísticas feministas. Este manifiesto dio lugar a una Asamblea Permanente de Trabajadoras del Arte que reivindica la representación igualitaria en los espacios de exhibición, la derogación del concepto de genio y del canon regulado desde parámetros patriarcales, cuestionando la misoginia, incluida la gay, y convocando a implementar prácticas de cuidado, confianza y respeto entre quienes forman parte del mundo del arte.

## **El movimiento de mujeres ¿una vanguardia para el arte contemporáneo? Análisis de Nosotras Proponemos**

El colectivo Nosotras Proponemos se formó con la premisa de instalar prácticas feministas y la igualdad de oportunidades en el campo de las artes. Doscientas mujeres vinculadas a las bellas artes (artistas, curadoras, investigadoras, escritoras, galeristas y trabajadoras del arte) conformaron la Asamblea Permanente de Trabajadoras del Arte y, ante la generalizada señal de alerta que circuló visibilizando las formas de acoso sexual que condicionan las relaciones de poder en el mundo del arte, elaboraron un Compromiso de Prácticas Artísticas Feministas que propone expandir la conciencia acerca de los comportamientos patriarcales y machistas dominantes. Este documento, disponible en español e inglés y lanzado masivamente el 16 de noviembre de 2017 en *Change.org*, una plataforma online de lucha social, se identifica en primer lugar con la histórica exclusión y desvalorización de las artistas mujeres, pero sus planteamientos pueden ser asumidos por mujeres, varones o cualquier identidad no normativa.

La propuesta se activó ante el fallecimiento de la artista argentina Graciela Sacco, quien persistentemente confrontó muchos de los comportamientos que se describen en este documento. El 7 de noviembre de 2017 se estableció así la Asamblea Permanente de Trabajadoras del Arte, desde la que se promueve el compromiso de prácticas feministas.

Bajo el lema Nosotras proponemos, el movimiento, que suma firmas aceleradamente en la plataforma *Change.org*, también ha convocado a la comunidad artística global a organizar el Paro Internacional de Mujeres en el mundo del arte y sus instituciones el 8 de marzo de 2018.

Uno de los antecedentes de la iniciativa es la carta abierta «No nos sorprende», publicada el 30 de octubre de 2017, en la que el coeditor de la revista *Artforum*, Knight Landesman, es denunciado públicamente por prácticas de acoso sexual por al menos seis mujeres que trabajan en la industria del arte. La carta hacía un llamado a las instituciones, mesas directivas y demás colegas para que piensen su papel en la perpetuación de diferentes niveles de inequidad sexual y abuso.

En este sentido, las artistas, curadoras, historiadoras, investigadoras, directoras de museos, docentes y galeristas dieron a conocer las desigualdades de condiciones con el «Compromiso de práctica artística feminista»<sup>68</sup>.

El documento solicita la representación igualitaria en el mundo del arte (estratégicamente el 50% en lugar del actual 20%), tanto en las colecciones de los museos y otras instituciones culturales como en las colecciones privadas, en las exposiciones colectivas, en los premios (paridad en la selección, la premiación y los jurados), en las ferias de arte, en las representaciones internacionales tales como las bienales, en las reproducciones de obras en libros y catálogos colectivos, en las tapas de las revistas, en los porcentajes de artistas en las galerías de arte. De acuerdo con lo planteado en el documento, estas son formas de representación que deberían regir todas las artes (Nosotras Proponemos, 2017).

El compromiso fue firmado por dos mil setecientos cuarenta y dos artistas, investigadoras, historiadoras y curadoras de diversas partes del mundo. La difusión del mencionado escrito y las acciones artísticas distribuidas por el territorio argentino son promovidas a través de las redes sociales *Facebook*, *Instagram*, *Twitter* y del sitio web de Nosotras Proponemos<sup>69</sup>. Estas redes sociales horizontales y verticales viabilizan la acción colectiva que se efectúa en la vía pública. Las *influencers* integrantes de Nosotras Proponemos (Andrea Giunta, Kekená Corvalán, Ana Longoni, Silvia Gurfein, Ana Gallardo, Karina Peisajovich, Karina Granieri, Lala Pasquinelli, Ana María Batistozzi, Catalina León, Cristina Schiavi, Cecilia Szperling y Claudia del Río, entre otras) constituyen la dinámica para que la red de identificación se expanda por las redes sociales y se concrete en la marea accionista intervencionista en las calles. Las acciones en la vía pública viraron desde pegatinas con la consigna «Aborto legal seguro y gratuito» hasta proyecciones audiovisuales, realización de remeras serigrafiadas, la intervención artística de extensas dimensiones «Trenza verde», conversatorios y movilizaciones sobre los derechos de las trabajadoras de arte.

Las acciones en los sitios virtuales y en el espacio público escoltaron el programa manifiesto extendido para el territorio argentino, denominado *8M, Paro Internacional de Mujeres*: fueron acciones realizadas en diferentes instituciones museísticas, artísticas y culturales, en marzo de 2018<sup>70</sup>. Entre las instituciones participantes, mencionemos el Museo Provincial de Bellas Artes Emilio Pettoruti, el Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires, el Museo Nacional de Bellas Artes, el Museo de Artes Plásticas Eduardo Sívori, el Museo Nacional de Bellas Artes de Neuquén, el Museo Municipal de Arte Decorativo Firma y Odilo Estévez, de Rosario.

A modo de conclusión, y siguiendo a Judith Butler (2001), Alda Facio y Lorena Fries (1999), Cèlia Amorós (1994) y Ana de Miguel (2007), podemos interpretar el movimiento de mujeres

---

<sup>68</sup> Compromiso de práctica artística feminista: se proponen ítems para concientizar y regular las formas y posicionamientos de las prácticas en las industrias artísticas culturales. Recuperado de: <http://nosotrasproponemos.org/nosotras/>.

<sup>69</sup> Redes sociales y sitio web; Twitter <https://twitter.com/NProponemosInstagram>; <https://www.instagram.com/nosotrasproponemos/>; Facebook <https://www.facebook.com/NOSOTRASPROPONEMOS/>; sitio web <http://nosotrasproponemos.org/>.

<sup>70</sup> Nosotras Proponemos (2018). 8M2018/Acciones. Recuperado de <http://nosotrasproponemos.org/8m2018-acciones/>.

trabajadoras de arte como una vanguardia artística, propia de los sistemas de circulación de los activismos visuales del arte contemporáneo. El movimiento se posiciona con su manifiesto y con eslogans gráficos, confronta cuestiones históricas críticas, supone una renovación de formas y contenidos, intenta reinventar sus bases, se enfrenta a movimientos existentes, apuesta por la innovación y el ejercicio de la libertad individual, y sostiene un carácter experimental en sus acciones sociales, artísticas y culturales. Como toda vanguardia, en un principio es minoritaria y suele generar rechazo por parte de los círculos tradicionalistas. Con el paso del tiempo, sin embargo, puede convertirse ella misma en parte del sistema (perdiendo, como consecuencia, su condición vanguardista).

Siguiendo la línea teórica de W. J. T. Mitchell [1996] (2017), referente fundamental de los estudios visuales, podemos considerar el activismo visual del movimiento de mujeres como una encarnación subjetivada, animada con deseos, necesidades, anhelos, exigencias e instintos propios que ocupan múltiples identidades.

En cuanto al espacio de circulación, las redes sociales y el espacio físico público han gerenciado el vehículo oportuno para que el movimiento de mujeres se posicionara como una vanguardia artística, política e ideológica.

## Referencias

- Amorós, C. (1994). *Feminismo: igualdad y diferencia*. Ciudad de México: Programa Universitario de Estudios de Género.
- Butler, J. (2001). *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. Ciudad de México: Paidós.
- De Miguel, A. (2007). El movimiento feminista y la construcción de marcos de interpretación: praxis cognitiva y redes de acción colectiva. En V. Ferrer, E. Bosch y C. Navarro (Coords.), *Los feminismos como herramientas de cambio social, vol. 2* (287-300). Illes Balears: Universitat de les Illes Balears.
- Facio, A. y Fries, L. (1999). Feminismo, género y patriarcado. *Academia. Revista sobre enseñanza del Derecho en Buenos Aires*, 3(6), 259-294. Recuperado de: [http://www.derecho.uba.ar/publicaciones/rev\\_academia/revistas/06/feminismo-genero-y-patriarcado.pdf](http://www.derecho.uba.ar/publicaciones/rev_academia/revistas/06/feminismo-genero-y-patriarcado.pdf)
- Ignomiriello, M. E. (25 de marzo de 2019). Ciudad red, espacio sororo. En *Boba*. Recuperado de <https://boba.com.ar/ciudad-red-espacio-sororo/>
- Mitchell, W. J. T. [1996] (2017). *¿Qué quieren realmente las imágenes?* Bilbao: Sans Soleil.
- Nochlin, L. (1988). *Women, Art, and Power and Other Essays [Mujeres, arte y poder, y otros ensayos]*. New York: Harper and Row.
- Nosotras Proponemos (2017). *Nosotras proponemos*. Recuperado de <http://nosotrasproponemos.org/nosotras/>

Nosotras Proponemos (2018). *8M2018/Acciones*. Recuperado de <http://nosotrasproponemos.org/8m2018-acciones/>

Nosotras Proponemos. (2021). [Entrada en Facebook]. Recuperado de <https://www.facebook.com/NOSOTRASPROPONEMOS/>

Nosotras Proponemos. (2021). [Entrada en Instagram]. Recuperado de <https://www.instagram.com/nosotrasproponemos/>

Nosotras Proponemos. (2021). [Entrada en Twitter]. Recuperado de <https://twitter.com/NProponemos>

Obeid, L. (28 de noviembre de 2017). Un grupo de artistas elaboró un documento para promover prácticas solidarias y desactivar reflejos machistas en la actividad. Escribe Leticia Obeid, de una de las impulsoras. *La Voz*. Recuperado de [https://www.lavoz.com.ar/numero-cero/debate-el-feminismo-es-de-todxs/#\\_=\\_](https://www.lavoz.com.ar/numero-cero/debate-el-feminismo-es-de-todxs/#_=_)

## CAPÍTULO 10

# Historia del Arte y cultura visual: de la pintura al meme<sup>71</sup>

*Natalia Matewecki*

En este artículo proponemos repensar los vínculos entre la Historia del Arte, los medios de masas y el uso de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación. Para ello, introduciremos la noción de cultura visual como disciplina que promueve la reflexión y el análisis de imágenes atravesadas por los medios masivos y digitales. De este modo, nos centraremos en los debates entre ambas disciplinas y en el planteo de una posible crisis de la Historia del Arte. A fin de ejemplificar algunas de estas discusiones, describiremos seis casos inscriptos en diferentes medios y dispositivos, en donde convergen lo culto, lo popular y lo masivo. El primero es el film *Looney Toons: de nuevo en acción*; el segundo, un animé japonés llamado *Elfen Lied*; el tercero, una publicidad gráfica; el cuarto son ejemplos de videos musicales; el quinto son tres capítulos de la serie televisiva *Los Simpson*, y el sexto es un meme.

El film *Looney Toons: de nuevo en acción* (2003) mezcla los populares dibujos animados con actores y escenarios reales. En un fragmento de la película, el conejo Bugs Bunny y el Pato Lucas viajan hasta el Museo del Louvre guiados por una carta con el rostro de *La Gioconda*. Una vez allí, son sorprendidos por el cazador Elmer quien, al perseguirlos, atraviesa varias pinturas, adaptando su morfología y su comportamiento al estilo de cada una. Así, en *La persistencia de la memoria*, de Dalí, las armas, las balas y los cuerpos de los personajes animados comienzan a hacerse cada vez más blandos y lentos. Al transitar *El grito*, de Munch, Elmer recibe un pisotón de Bugs Bunny y reproduce la expresión del protagonista de la obra. En *Moulin Rouge La Goulue*, de Toulouse-Lautrec, el pato y el conejo se disfrazan de bailarinas de cancan para poder escapar sin ser reconocidos; finalmente, cuando Elmer se topa con *Tarde de domingo en la isla de la Grande Jatte*, de Georges Seurat, la pintura puntillista convierte al cazador en un manojo de puntos que se esfuman cuando el conejo enciende un ventilador. Un detalle a destacar es que ninguna de estas cuatro obras de arte están exhibidas realmente en el museo del Louvre.

---

<sup>71</sup> Este artículo fue publicado originalmente en 2017, en la revista *Octante*, con el título «Historia del arte y cultura visual. El día en que Bugs Bunny conoció a Seurat». Agradezco a Paola Belén la gentileza por permitir su publicación en este volumen.

*Elfen Lied* es un *manga*<sup>72</sup> japonés creado en 2002 por Lynn Okamoto. Debido a su gran éxito se decidió adaptarlo al lenguaje audiovisual bajo el género conocido como *animé*. Entre 2004 y 2005 se emitieron trece episodios de la serie. La apertura del primer episodio está basada en la obra *El beso*, de Gustav Klimt. En este caso, los protagonistas que se besan son *diclonius*, una especie humana con cuernos en su cabeza producto de una mutación. Así, los personajes característicos de la animación japonesa se mezclan con los motivos y el estilo particular de Klimt.

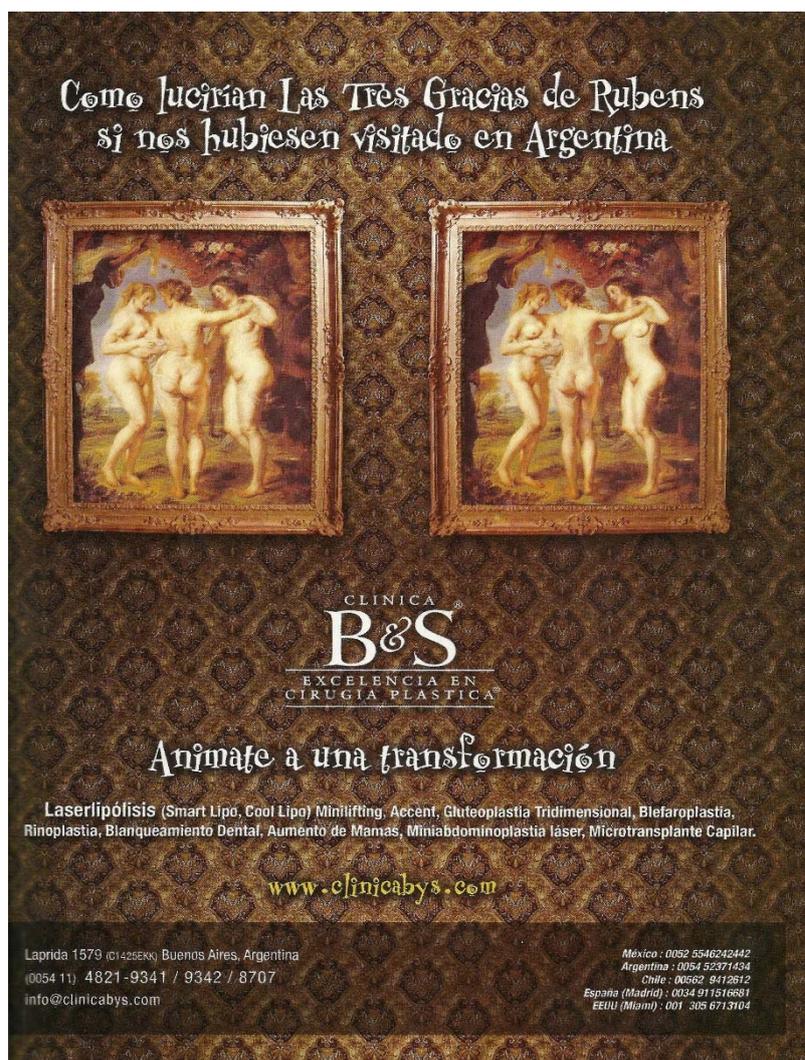


Figura 1. Clínica B&S (2008). Imagen gentileza del Dr. Diego Schavelzon

«Como lucirían Las Tres Gracias de Rubens si nos hubiesen visitado en Argentina». Esta frase se lee en la publicidad gráfica de una clínica de cirugía plástica [Figura 1], que muestra la transformación corporal de las tres mujeres pintadas por Rubens en el siglo XVII para adaptarse

<sup>72</sup> *Manga* en japonés significa «historieta». Para ver la apertura del *animé*: <https://www.youtube.com/watch?v=VuNg0UmTFtM>

a los cánones corporales actuales promovidos, en su mayoría, por los medios masivos de comunicación.



**Figura 2.** 70 millions (2011), Hold Your Horses! Imagen cortesía de Hold Your Horses y David Freymond.



**Figura 3.** Lady Gaga recrea el video musical del tema Applause en los MTV VMA (2013). [MTV International Creative Commons Attribution 3.0.](#)

Algunos músicos se inspiran en las artes visuales para producir los videos con los que promocionan una canción. La figura 2 corresponde al tema *70 millions*, de la banda Hold Your Horses!, en el que se despliega una concatenación de obras de arte famosas que abarcan el estilo medieval, el renacimiento, el barroco, el neoclasicismo, el romanticismo, las vanguardias y

el pop art. En el videoclip *Applause*, de Lady Gaga, la artista interpreta una serie de obras clásicas del arte, entre las que se destaca el *Nacimiento de la Venus* de Botticelli [Figura 3]. Otros artistas como Rufus Wainwright, con el tema *Across the Universe* (original de The Beatles), e INXS con la canción *Spy of Love*, recrean las obras de Magritte *Golconda* y el *Hijo del hombre* respectivamente.

Las referencias al mundo del arte que aparecen en la serie Los Simpson son constantes a lo largo de sus treinta y tres temporadas. La alusión a la figura de Andy Warhol y su obra *Latas de sopa Campbell* se puede observar en la temporada 2, en la que se exhibe un cuadro del artista en el *Springsonian Museum*. También, en el sueño que tiene Homero en la temporada 10 cuando Warhol lo ataca con latas de sopa Campbell. La escena ocurre mientras duerme en un banco del *Springfield Palace of Fine Arts*. Y en la temporada 23 realizan una parodia de la imagen de la lata con la cara de Homero y el título *Dumbbell's soup* hecha por Bart cuando se convierte en artista callejero (grafitero).

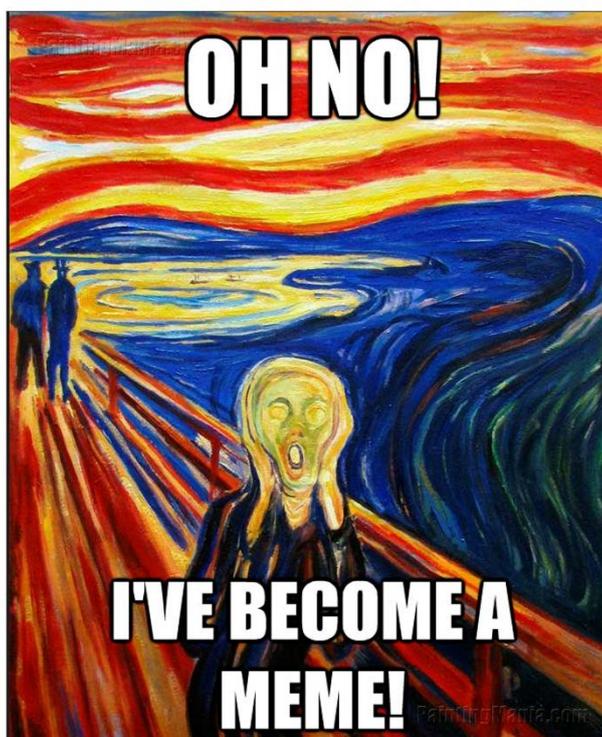


Figura 4. Montaje digital (meme)

«¡Oh no! ¡Me he convertido en un memel!» [Figura 4], grita el personaje de la obra de *El grito*, de Munch. Un meme es una producción digital que circula en la red de internet. En general, es una reelaboración de los usuarios que combinan textos e imágenes para hacer referencia a una noticia de actualidad o a alguna idea que se quiera hacer circular. Un recurso frecuentemente utilizado es la parodia, como sucede en este ejemplo que, además, ironiza sobre su propia condición de meme.

## Debates en torno a la Historia del Arte y la cultura visual

A partir de estos ejemplos, ¿podemos pensar que la Historia del Arte está en crisis? ¿Qué pasa cuando las grandes obras maestras no se conocen a través de un museo sino mediante films, *animés*, publicidades, videoclips, memes y hasta mediante episodios de Los Simpson (con lo que eso conlleva: obras que cambian su morfología para adaptarse a un mundo animado de color amarillo)? Este tipo de transposiciones visuales, masivas y mediáticas ha tendido a presentarse con mayor frecuencia desde mediados del siglo XX hasta la actualidad. Entre las décadas del cincuenta y del sesenta, autores como Richard Hoggart, Raymond Williams y Stuart Hall cuestionaron el paradigma de las Bellas Artes, específicamente el de las *belles lettres*, por no estar acorde con las formas más populares de escritura. Sus críticas a los cánones tradicionales en el estudio de la literatura inglesa dieron origen a los denominados «Estudios Culturales», un campo de estudio que analiza las representaciones culturales -en términos de identidad de género, de clase o de etnia- que se manifiestan desde la literatura «cultura» hasta formatos populares, como producciones televisivas, cómics, films o *bestsellers*.

Impulsados por los Estudios Culturales, décadas más tarde nacieron en el ámbito académico los estudios visuales, un híbrido interdisciplinar formado por historiadores del arte, semiólogos, sociólogos, comunicadores sociales y críticos de cine, entre otros, que buscaban desafiar a la Historia del Arte como paradigma disciplinar. Los estudios visuales son el ala visual de los estudios culturales, cuya lógica no adhiere a una única disciplina, sino que propone distintos marcos, métodos y enfoques para analizar las imágenes. En este sentido, Rosi Braidotti (2015) considera que los discursos interdisciplinarios y transdisciplinarios surgen en los márgenes de las disciplinas académicas clásicas ante la resistencia y el conflicto del propio campo disciplinar. Según la autora, la crisis del modelo humanista tradicional conlleva a una transformación de la estructura de la subjetividad así como de la producción de teoría y de conocimiento. Por ello, Braidotti sugiere que en el ámbito académico debemos dirigirnos:

(...) hacia una intensa forma de interdisciplinariedad, de transversalidad, de vaivenes continuos entre diferentes discursos. Esta aproximación transdisciplinaria influye en la estructura profunda del pensamiento y genera una copresencia rizomática de diferencias conceptuales en la cultura (2015, p. 201).

Eso mismo ocurrió en la década del setenta con el nacimiento de los estudios visuales, cuando se establecieron diferentes debates críticos dentro de la Historia del Arte sobre los análisis formalistas del arte que dejaban a un lado las formas culturales populares (Rampley, 2005). Este cambio en lo disciplinar se dio en simultáneo con los cambios producidos dentro del ámbito de las prácticas artísticas: el pasaje del arte moderno al arte posmoderno. El resultado de estos cambios -en el arte y en la academia- supuso una transformación en la manera de entender el lugar del arte en la cultura del siglo XX, de modo tal que fue gestándose dentro de los estudios visuales un área específica conocida como «cultura visual».

Según cuenta Matthew Rampley, a fines de la década del noventa «el arte se veía como sólo una más entre numerosas otras prácticas de representación visual que, a pesar de tener una audiencia específica, se alimentaba de esas otras prácticas» (2005, p. 42). Fue esta problemática la que dio origen, en 1997, al primer libro dedicado a la cultura visual, llamado *Visual Culture: An Introduction*, de John Walker y Sarah Chaplin. Dos años más tarde, Nicholas Mirzoeff escribió la introducción general más conocida de la disciplina, titulada *An Introduction to Visual Culture*, donde destacaba que la cultura visual va más allá del estudio de las imágenes, en tanto es una disciplina que interpreta los acontecimientos visuales como lugar de interacción social, donde los debates, los entredichos y las discusiones generan transformaciones y definiciones en términos de clase, de identidad y de género. El texto de Mirzoeff (2003) expone los cambios que se producen a partir del crecimiento, la masificación y la globalización de las imágenes dados a través de los medios masivos y del uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. En este sentido, reivindica el estudio de la visualidad como marco para romper con los límites entre lo culto y lo popular, consolidados por las disciplinas académicas tradicionales.

Al respecto, Juan Antonio Ramírez considera que, sin eliminar el debate entre arte elevado y arte bajo -alta cultura y subcultura-, es favorable introducir un término intermedio entre aquellos que están a favor de la incorporación de todas las formas visuales impartidas por el arte canónico, el diseño, el cine, la fotografía, la publicidad, el video, la televisión e internet; y aquellos otros que se sienten amenazados por los medios de masas y los fantasmas de la *vulgaridad* (Ramírez en Guasch, 2005). De este modo, introduce los conceptos *colapso*, *convergencia* y *solapamiento* en busca de una tercera vía para analizar la historia de la cultura y del arte a la luz de las problemáticas cotidianas que plantea el mundo globalizado.

Para Mirzoeff, la noción de *vida cotidiana* y el rol que asume el espectador en su vida diaria son dos pilares fundamentales para la cultura visual, entendida como estructura interpretativa centrada en la comprensión de la respuesta de los individuos a los medios visuales de comunicación. La experiencia visual de la vida cotidiana y los *acontecimientos visuales*<sup>73</sup> que allí se desarrollan son clave para comprender de qué manera los individuos buscan sentido al consumo de la cultura de masas, priorizando «la experiencia cotidiana de lo visual, desde la instantánea hasta el video e incluso la exposición de obras de arte de éxito» (Mirzoeff, 2003, p. 25). Los videos musicales que incluyen obras de arte famosas, las latas de sopa Campbell de Warhol apropiadas por Los Simpson o cuando Bugs Bunny corre por los jardines de la isla de la Grande Jatte, son una clara muestra del consumo masivo de imágenes provenientes de la Historia del Arte o, en otras palabras, de que el arte culto pasa a formar parte de la experiencia cotidiana del espectador.

Las reinterpretaciones mediáticas de las grandes obras de arte que aparecen en los ejemplos mencionados al principio se despliegan en el cine, la televisión, la prensa gráfica e internet, cuatro dispositivos vinculados a la cotidianeidad de los individuos -en especial internet, que es por

---

<sup>73</sup> Nicholas Mirzoeff entiende por acontecimiento visual a la interacción entre un signo visual, la tecnología que posibilita y que sustenta dicho signo, y el espectador (2003, p. 34).

donde circula la mayor parte de las realizaciones de la industria y, también, las producciones personales de los usuarios-. Por esta razón, Henry Jenkins (2008) va a denominar «cultura de la convergencia»<sup>74</sup> al diálogo que existe entre la industria cultural y los consumidores de esa industria. Cuando las estrategias del mercado se cruzan con las tácticas de los usuarios, se establecen distintos grados de relaciones entre la industria de la cultura (cine, televisión, publicidad, cómic) y las prácticas de los fans (memes, blogs, *gifs*, videos). Como señala Carlos Scolari (2013), entre estos dos polos se establecen distintos vínculos ya que se basan en lógicas opuestas. Por ejemplo, el meme que utiliza la obra de Munch en alusión al propio género no persigue la misma finalidad que la publicidad del centro de cirugía estética, que expone a *Las Tres Gracias* para dar cuenta del antes y del después del retoque estético. El primero pertenece a la lógica de la gratuidad; el segundo, a la de los negocios.

La cultura de los fans toma contenidos de la alta cultura y de los medios masivos para subvertirlos a través del *remix*, del mismo modo que la industria cultural se apodera de los contenidos de los fans para introducirlos en el circuito comercial (Scolari, 2013). Es un movimiento de datos, de contenidos y de informaciones que migran de una lógica a otra y que provocan tensiones y rechazos, pero también negociaciones y cooperaciones. La cultura visual explora los intersticios, las ambivalencias y los lugares de resistencia que se producen cuando se mezcla lo culto, lo masivo y lo popular. Tanto la industria cultural como los prosumidores<sup>75</sup> habilitan este juego táctico de encontrar los poros por donde infiltrarse para acceder a los contenidos visuales y para reelaborarlos según cada lógica.

## Conclusiones

Con respecto a la problemática original, en la que nos preguntamos si la Historia del Arte se encuentra en crisis debido al fenómeno de la cultura visual, es relevante la postura de Rampley quien sugiere que esta crisis no es tal porque «a pesar de que existen puntos claros de intersección, se dedican a campos de objetos diferentes y tienen otros tipos de intereses» (2005, p. 46). Este autor destaca, también, que la cultura visual y los estudios visuales - entendidos como algo que tiene que ver con las imágenes- se ubican en *adición* a la Historia del Arte y no en lugar de ella.

La Historia del Arte constituye una sola disciplina articulada por una única lógica. En cambio, la cultura visual posee múltiples orígenes, lógicas y metodologías, ya que se trata de un campo de estudio interdisciplinario, un lugar de convergencia y de turbulencia, de conversaciones entre diferentes líneas disciplinarias (Guasch, 2005). Esta nueva interdisciplina plantea dos grandes cambios respecto de la Historia del Arte: primero, el desplazamiento de la palabra «historia» a

---

<sup>74</sup> El autor toma el término «convergencia» de la biología en alusión a ciertos organismos que, si bien son de diferentes especies, parecen semejantes por desarrollar estructuras análogas.

<sup>75</sup> Término utilizado por Jenkins para referirse al consumidor que también es «productor de contenidos».

favor del término «cultura», y segundo, el reemplazo del término «arte» en beneficio del término «visual». En primer lugar, el concepto de *cultura* permite aproximarse al objeto de manera transversal y polimorfa, frente a la hegemonía del historicismo que se funda en procesos de evolución, de continuidad, y de causa y efecto. En segundo lugar, aludir a lo visual permite incluir imágenes fílmicas, televisivas, artísticas y virtuales, entre muchas otras.

La reivindicación de la visualidad busca dar respuesta al papel de la imagen como portadora de significados en un marco dominado por las tecnologías, los intercambios alto-bajo y las perspectivas globales. Tan es así que en oriente no dudan en tomar la emblemática obra de Klimt para llevarla al *animé*, a la vez que en occidente le rinden culto al *manga* y al *animé* japonés promovidos por una gran subcultura de fans.

En suma, la cultura visual se interesa por la experiencia visual cualquiera sea el lenguaje, el soporte, el medio o el dispositivo en el que la imagen se asiente. Asimismo, las nuevas tecnologías posibilitan que la imagen se mezcle, circule, converja y se hibride, volviéndose más democrática y accesible para los usuarios, los productores y los analistas.

## Referencias

- Braidotti, R. (2015). *Lo posthumano*. Barcelona: Gedisa.
- Guasch, A. M. (2005). Doce reglas para una Nueva Academia: la «nueva Historia del Arte» y los Estudios Audiovisuales. En J. L. Brea (Ed.), *Estudios Visuales* (59-74). Madrid: Akal.
- Hipermediaciones* [en línea]. Recuperado de <http://hipermediaciones.com/2013/06/27/>
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Matewecki, N. (2017). Historia del arte y cultura visual. El día en que Bugs Bunny conoció a Seurat. *Octante*, (2), 26-37. Recuperado de <http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/ojs/index.php/octante/article/view/397>
- Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la Cultura Visual*. Ciudad de Buenos Aires: Paidós.
- Rampley, M. (2005). La amenaza fantasma: ¿la cultura visual como fin de la historia del arte? En J. L. Brea (Ed.), *Estudios Visuales* (39-57). Madrid: Akal.
- Scolari, C. (27 de junio de 2013). Spreadable Media: entre la cultura de masas y la colaborativa (ii). En *Hipermediaciones*. Recuperado de <https://hipermediaciones.com/2013/06/27/spreadable-media-entre-la-cultura-de-masas-y-la-colaborativa-ii/>.

# Los autores

## Coordinadoras

### **Matewecki, Natalia**

Doctora en Artes, Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata (FDA, UNLP). Licenciada en Historia de las Artes Visuales (FDA, UNLP). Profesora Adjunta en las cátedras de Historia de los Medios y Sistemas de Comunicación Contemporáneos (FDA, UNLP); Historia Sociocultural del Arte (DAA, UNA) y Comunicación y Semiótica (DAA, UNA). Directora de la Maestría en Estética, Teoría y Gestión de las Artes (FDA, UNLP). Editora responsable del *BOA. Boletín de Arte*, revista indizada del Instituto de Historia del Arte Argentino y Americano (FDA, UNLP). Directora de Proyectos de Investigación y Desarrollo (UNLP). Desde el año 2000 investiga las relaciones entre arte, ciencia y tecnología con especialización en bioarte.

### **Reitano, María de las Mercedes**

Doctora en Historia del Arte, Université de Paris 1. Panthéon-Sorbonne. D.E.A. Diplome d' études Approfondies, Université de Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Profesora y Licenciada en Historia de las Artes Visuales, Facultad de Artes de la Universidad Nacional de la Plata (FDA, UNLP). Profesora Titular en las cátedras de Historia de los Medios y Sistemas de Comunicación Contemporáneos y Gestión Cultural (FDA, UNLP). Profesora Titular en las cátedras de Crítica y Estética Especializada, Estudios Curatoriales 2 y Seminario de Práctica Curatorial 1, Área Transdepartamental de Crítica de Artes de la Universidad Nacional de las Artes (ATCA, UNA). En posgrado dicta el seminario de Gestión Cultural de la Maestría en Estética y Teoría de las Artes (FDA, UNLP). Directora del Museo de Arte Contemporáneo Latinoamericano (MACLA). Rectora de la Universidad del Este, La Plata. Académica representante por la Provincia de Buenos Aires en la Academia Nacional de Bellas Artes.

## Autores

### **Almeida, Joaquín**

Licenciado en Comunicación Social orientación Periodismo, Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la Universidad Nacional de La Plata (FPyCS, UNLP). Doctorando en Artes (FDA, UNLP). Docente en la cátedra de Metodología de la Investigación en Comunicación I (FPyCS, UNLP) y en la cátedra de Estudios Curatoriales 2 del Área Transdepartamental de Crítica de Artes de la Universidad Nacional de Artes (ATCA, UNA). Es curador en el Museo de Arte Contemporáneo Latinoamericano de La Plata (MACLA) y Director del Festival Internacional de Cine Independiente de La Plata FestiFreak. Publicó *Pensando el futuro: El festival de cine pensado como un archivo* (2014) e *Intercambio y circulación de artistas entre espacios de arte independientes y museos públicos en La Plata (2010-2016)* (2019), entre otros.

### **Basso, María Florencia**

Magíster en Historia y Memoria, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de La Plata (FaHCE, UNLP), Especialista en Epistemologías del Sur (CLACSO) y Profesora en Historia de las Artes Visuales (FDA, UNLP). Doctoranda en Artes (FDA, UNLP). Profesora Titular en la cátedra de Epistemología de las Ciencias Sociales (FDA, UNLP) y Ayudante en la cátedra de Historia Sociocultural del Arte II (DAA, UNA). integrante del Instituto de Investigación en Producción y Enseñanza del Arte Argentino y Latinoamericano (IPEAL, FDA, UNLP). Ha publicado el libro *Volver a entrar saltando: Memoria y arte en la segunda generación de argentinos exiliados en México* (2019). Estudió dibujo y grabado y realizó varias exposiciones colectivas e individuales.

### **Bucari, Agustín**

Doctor en Artes, Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata (FDA, UNLP). Profesor y Licenciado en Artes Plásticas, Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata (FDA, UNLP). Ha sido becario Doctoral del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET) con sede en el Instituto de Historia del Arte Argentino y Americano (FDA, UNLP). Investiga el uso de imágenes técnicas y científicas en la producción de Xul Solar. Algunas de sus publicaciones son «Xul Solar: perspectivas historiográficas e imagen técnica» (Revista *Armiliar*, 2021); «Xul Solar: una mirada artística sobre la idea de identidad latinoamericana» (Revista *Question*, 2019). Integra el colectivo interdisciplinario Trayectos sobre microscopía, Facultad de Ciencias Exactas, UNLP. Se desempeña como artista visual en el campo del arte contemporáneo.

### **Cicowiez, Mariano**

Doctor en Artes, Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata (FDA, UNLP); Magíster en Estética y Teoría de las Artes (FDA, UNLP); Licenciado en Comunicación Social, Facultad de Periodismo y Comunicación Social (FPyCS, UNLP). Ha sido becario Doctoral del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET) con sede en el Instituto de Historia del Arte Argentino y Americano (FDA, UNLP). Se dedica al análisis de la conformación de las imágenes técnicas de uso electoral en Argentina.

### **Dallachiesa, Victoria**

Profesora y Licenciada en Diseño Multimedial, Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata (FDA, UNLP). Docente de Arte Digital en primero, segundo y tercero del nivel secundario en Nueva Escuela J. N. Bialik. Docente de Semiología de la imagen para las Tecnicaturas en Diseño Gráfico e Ilustración y docente de Diseño de la información para la Tecnicatura en Diseño Gráfico, Escuela de Arte de Berisso. Ha sido adscripta en la cátedra Historia de los Medios y Sistemas de Comunicación Contemporáneos (FDA, UNLP).

### **Félic, Marina**

Profesora en Artes Plásticas, Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata (FDA, UNLP). Doctoranda en Artes (FDA, UNLP). Profesora Adjunta en las cátedras de Historia Sociocultural del Arte y Comunicación y Semiótica del Departamento de Artes Audiovisuales de la Universidad Nacional de las Artes (DAA, UNA). Ayudante en la cátedra Historia de los Medios y Sistemas de Comunicación Contemporáneos y en la cátedra de Lenguaje Multimedial 1 (FDA, UNLP). Desde 2010 investiga sobre arte, medios y política. Algunos de sus textos: *Arte y Medios. Entre la cultura de masas y la cultura de redes.* (M. A. de Rueda comp.); *Visualidad y dispositivo(s). Arte y técnica desde una perspectiva cultural.* (M. A. Torres y M. Pérez Balbi, comps.). Como artista visual participo en varios proyectos audiovisuales y expuso objetos, esculturas y dibujos en forma individual y colectiva.

### **Lanchares Vidart, Solana**

Profesora y Licenciada en Historia de las Artes, Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata (FDA, UNLP). Actualmente se encuentra desarrollando su cuerpo de obra artística orientada al arte generativo y la programación creativa cuyos resultados han sido exhibidos en la Universidad de Murcia, el MediaLab Prado (Madrid), La Esquina Rosada (Concepción, Chile) y la galería virtual Glitch[dot]cool, entre otros. Ha sido adscripta en la cátedra Historia de los Medios y Sistemas de Comunicación Contemporáneos (FDA, UNLP) y forma parte del equipo de investigación de la cátedra en el que enfoca sus estudios hacia el área de los videojuegos y la programación como práctica artística.

### **Sánchez Olguín, Gerardo**

Magíster en Crítica de Artes, Área Transdepartamental de Crítica de Artes de la Universidad Nacional de las Artes (ATCA, UNA). Licenciado en Artes Plásticas y Profesor de Producción Multimedia, Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata (FDA, UNLP). Ayudante en las cátedras de Historia de los Medios y Sistemas de Comunicación Contemporáneos y Géneros y estilos audiovisuales; Jefe de Trabajos Prácticos en la cátedra de Producción de Textos A (FDA, UNLP). Ha publicado textos sobre educación artística, artes multimediales, géneros y estilos audiovisuales: «Arte Multimedia y cultura visual» en Boletín de Arte (2013); «Paratextos en el arte multimedia» en Paratextos del arte contemporáneo (2016). Productor audiovisual de material didáctico y de divulgación para diversas instituciones. Extensionista a cargo de talleres artísticos en Proyectos de Extensión (FDA, UNLP).

### **Zussa, Noelia**

Magíster en Curaduría en Artes Visuales, Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF). Diplomada en Gestión de Proyectos Culturales, Producción y Marketing en espacios de la Cultura, Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires (FILO, UBA). Profesora en Artes Plásticas, Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata (FDA, UNLP).

Formación especial en Signo escritura Braille en Sociedad Pro Ciegos Luis Braille de La Plata. Doctoranda en Artes (FDA, UNLP). Autora y coordinadora: proyecto «QVC. Códigos QR-VOCES-CERÁMICA» (CI PP44), dirigido por Florencia Thompson, financiado por el Programa de Investigación Bianual en Arte PIBA (IPEAL, FDA, UNLP). Docente en la cátedra de Arte Contemporáneo B, y en cursos de extensión. Investigadora del Instituto de Historia del Arte Argentino y Americano desde el año 2012 (IHAAA, FDA, UNLP). Miembro de la cátedra Libre de Gestión Cultural (FDA, UNLP).

Artes, medios, tecnologías / Joaquin Almeida ... [et al.] ; coordinación general de Natalia Matewecki ; María de las Mercedes Reitano. - 1a ed. - La Plata : Universidad Nacional de La Plata ; EDULP, 2023.  
Libro digital, PDF - (Libros de cátedra)

Archivo Digital: descarga  
ISBN 978-950-34-2325-7

1. Arte. 2. Historia del Arte. I. Almeida, Joaquin. II. Matewecki, Natalia, coord. III. Reitano, María de las Mercedes, coord.  
CDD 700.904

Diseño de tapa: Dirección de Comunicación Visual de la UNLP

Universidad Nacional de La Plata – Editorial de la Universidad de La Plata  
48 N.º 551-599 / La Plata B1900AMX / Buenos Aires, Argentina  
+54 221 644 7150  
edulp.editorial@gmail.com  
www.editorial.unlp.edu.ar

Eduulp integra la Red de Editoriales Universitarias Nacionales (REUN)

Primera edición, 2023  
ISBN 978-950-34-2325-7  
© 2023 - Eduulp

**S**  
sociales

  
EDITORIAL DE LA UNLP



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA