



LA NOCIÓN DE DISPOSITIVO EN PRODUCCIONES DE ESTUDIANTES DE LA ASIGNATURA DIBUJO Y REPRESENTACIÓN AUDIOVISUAL

SOSNOWSKI, Mariana

marianasosnowski@gmail.com

Cátedra Verónica Vitullo. FADU. UBA

Resumen

La propuesta es analizar la noción de *dispositivo* – como mecanismo o artificio para producir una acción prevista–. Considero esta noción pertinente para analizar desde las morfologías audiovisuales, y de particular interés para aportar al concepto de “diseño de interfaz audiovisual”.

Se mostrará una selección de casos de proyectos de estudiantes de distintas cursadas y se reflexionará acerca del pasaje conceptual de la imagen a la forma audiovisual, mediada por esta idea de dispositivo mencionada anteriormente. Se abrirá el juego a distintas definiciones de esta noción cruzando acepciones más generales del término con las de los autores clásicos y más contemporáneos.

Luego se desarrollarán los casos (producciones de estudiantes) indagando cómo se articulan los distintos elementos formales de cada puesta (visuales, audiovisuales, objetuales, estéticos, tecnológicos, narrativos, simbólicos) y sus gradaciones intencionadas a disponibilidad de los aspectos conceptuales. Tiempo, espacio y movimiento adquieren aquí dimensiones esenciales.

De este estudio surgen tres líneas de pensamiento que intento aplicar en vínculo con la noción de dispositivo; la primer línea tiene que ver con la cuestión de la opacidad y transparencia. El dispositivo como mediación que propone



comunicación, no directa, filtrada por una “interfaz” y un sujeto que lo pone en acto. Activarlo es desentramarlo, acceder a la clave y poder ver el artilugio, el asunto que lo soporta.

En la segunda línea concebimos que algunos dispositivos se constituyen desde un carácter auto-reflexivo, las puestas están mediadas ineludiblemente por aparatos, éstos que suelen dictar sus propias reglas, irrumpen, transforman usos sociales, acá se instalan, por el contrario, desde un lugar de ruptura, subvirtiendo el uso para el que fueron creados.

La tercer línea intenta develar una doble operación; el dispositivo es puesto -dispuesto- por el sujeto diseñador- para *producir un determinado efecto* y a la vez es cuando cumple su funcionalidad, requiere hacer sentido, algún tipo de verificación para poder ser. Las piezas generadas por los estudiantes abordan esa dualidad. Funcionan como audiovisuales instalados en el espacio que van más allá de su aspecto narrativo, de su tema, de manera contundente se afirman mediante claves propias que develan su estructura y hacen sentido simultáneamente.

Disparar el dispositivo sería tomar distancia para poder entrever la totalidad.

Palabras clave

Imágenes - Formatos - Soportes - Dispositivos, Morfologías audiovisuales, Imágenes expandidas, Trayectos de lo no visual a lo visual, Imágenes en movimiento

Enfoque

El recorte del tema parte del interés de analizar con mayor profundidad emergentes que aparecen en las producciones de estudiantes de la asignatura Dibujo y representación audiovisual, Cátedra Verónica Vitullo, Carrera Diseño de imagen y sonido, donde me desempeñé como JTP. El planteo de la materia propone un enfoque disciplinar desde el Diseño en eje



con la exploración de las “morfologías” (asignatura fuertemente presente en el resto de las Carreras de Diseño y recientemente incluida –como optativa– en la currícula de nuestra carrera). La propuesta es ahondar en cuestiones vinculadas a la forma audiovisual, específicamente estructura, luz, color, encuadre, punto de vista, composición, temporalidad, espacialidad, movimiento, registros y representaciones.

Me propongo entonces indagar las producciones mencionadas que, si bien son piezas simples, desarrolladas en dos o tres clases, se nutren de carácter proyectual y nos permiten pensarlas desde este lugar.

Sobre dispositivo(s)

El cruce de los casos de estudiantes con el concepto de dispositivo surge del interés sobre esta noción de un cineasta, artista y filósofo brasileño, Cao Gimaraes, a quien descubro una década atrás en el marco del desarrollo de tesina (Carrera de especialización DICOM). Este artista realizó una serie de piezas difíciles de catalogar dentro de formatos y ámbitos de circulación habituales proponiendo de manera directa el uso de este término para dar cuenta de muchas de las configuraciones de sus obras¹. Es decir mi interés en el término se construye desde prácticas, desde el pensar-hacer audiovisual.

La complejidad del concepto dispositivo

Ante lo complejo y abarcativo del término voy a comenzar a indagarlo desde la definición de la Real Academia Española en sus dos acepciones que me interesan:

1. Mecanismo o artificio para producir una acción prevista.
2. Organización para acometer una acción.

“Dispositivo” entonces define una entidad que propone una acción, que se puede manifestar en un objeto fabricado/mecanismo/aparato y/o en una organización con sus directivas/protocolos/reglas y que está vinculado a un propósito.

El término viene del latín, *dispositus* (“dispuesto”).

“Disponer” viene del prefijo *dis* (divergencia/separación múltiple) y el verbo *poner*, entonces sería “poner por separado”, o “poner en orden”, o “colocar cada cosa en su lugar correcto”². Esta definición que enuncia elementos ordenados de manera *correcta* sugiere una idea de funcionalidad, eficacia, precisión en torno a este término emparentado con dispositivo.

“Disponer” también aparece como “*una acción que denota un cierto poder por parte de quien la realiza por encima de otra, que debe obedecer sus decisiones (permitir el uso de algo, por ejemplo)*” y por último otra acepción

1. Realiza en 2005 el film *Accidente*, relato documental guiado por un dispositivo-juego de azar. En 2006 *Rúa de mano dupla* explora la mirada a través de registros en video de sujetos que no se conocen e intercambian sus casas. En 2007 filma *Andarinho*, largometraje documental basado en la idea del desplazamiento como forma.

2. <http://etimologias.dechile.net/?disponer>



lo vincula a “realizar preparativos”³. Se esboza así la proximidad con las relaciones de poder y con lo proyectivo o proyectual. En estas definiciones generales empieza a asomar la noción de dispositivo que acuñó Foucault desde su campo disciplinar y que luego se fue expandiendo hacia el campo cultural, hacia teorías cinematográficas y en los últimos años hacia los llamados nuevos medios. Me voy a referir a algunas pocas aproximaciones de estos autores entendiendo que la complejidad de estas discusiones excede por demás este escrito. Con el objeto de no omitir el sentido fuertemente instalado del dispositivo planteado por Foucault me remitiré a sus palabras:

Lo que trato de indicar con este nombre es, en primer lugar, un conjunto resueltamente heterogéneo que incluye discursos, instituciones, instalaciones arquitectónicas, decisiones reglamentarias, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos, proposiciones filosóficas, morales, filantrópicas; en síntesis, lo dicho, así como lo no dicho, estos son los elementos del dispositivo. El dispositivo mismo es la red que se establece entre estos elementos. Foucault, (1977).

Y agrega que “el dispositivo siempre tiene una función estratégica concreta y siempre se inscribe en una relación de poder”.

Aparece entonces esta idea de dispositivo como configuración de elementos de diversa índole, puestos de tal forma que conciben una entidad-dispositivo y que a la vez define las relaciones entre dichos componentes.

Más cerca de la actualidad, Giorgio Agamben en 2008, situado ya en un mundo atravesado por todo tipo de dispositivos, retoma este concepto ampliándolo:

Llamaré literalmente dispositivo a cualquier cosa que tenga de algún modo la capacidad de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres vivientes. No solamente, por lo tanto, las prisiones, los manicomios, el panóptico, las escuelas, la confesión, las fábricas, las disciplinas, las medidas jurídicas, etc., cuya conexión con el poder es en cierto sentido evidente, sino también la lapicera, la escritura, la literatura, la filosofía, la agricultura, el cigarrillo, la navegación, las computadoras, los celulares y -por qué no- el lenguaje mismo, que es quizás el más antiguo de los dispositivos, en el que millares y millares de años un primate -probablemente sin darse cuenta de las consecuencias que se seguirían- tuvo la inconsciencia de dejarse capturar”. (Agamben 2008: 38-39).

3. <https://definicion.de/disponer/>



Encuentro algo de “puesta en abismo” en el término, donde por ejemplo un dispositivo-sensor compone un dispositivo-electrónico que forma parte de un dispositivo-instalación, que a su vez conforma un dispositivo mayor que es el conjunto de instalaciones o la noción misma de instalación, que a la vez se enmarca en lo que podría ser el dispositivo-arte contemporáneo, que la vez implica al dispositivo-urbano capitalista en un efecto de retroalimentación inconmensurable. Entendiendo entonces que toda producción humana (tanto material como simbólica) se puede encuadrar en esta noción de dispositivo, cómo definir variantes, gradientes, alcances y limitaciones? Para qué nos sirve ese marco? Podemos establecer categorías de análisis/líneas de pensamiento?

Por otro lado, si nos quedamos con esta idea de dispositivo que media objetos con seres vivos (y sujetos), y la trasladamos al campo del “diseño” sugiere vínculos con la noción de “interfaz” que intercede para que lenguajes múltiples sean compatibles.⁴

Intentaré indagar también si la noción de dispositivo es una herramienta que nos sirve para pensar, mirar, conceptualizar, analizar, producir, evaluar, proponer escenarios de aprendizaje.

Cuatro casos

Partiendo del posicionamiento de la cátedra en el cual el “pensar-hacer/hacer-pensar” es un eje central del trabajo en taller, se designan como “situaciones de estudio” en vez de “trabajos prácticos”, a las propuestas de aprendizaje donde cada estudiante o grupo indaga sus propias cuestiones en relación al eje temático, desde una perspectiva más ligada a lo experimental, y que deviene muchas veces en piezas simples pero de complejidad conceptual.

Los casos que presento fueron realizados en distintas cursadas y bajo múltiples consignas/situaciones de estudio que se abocan a explorar estructura, luz, color, tiempo, movimiento, espacio, registro y representación. Las piezas analizadas pueden ser categorizadas como objetos audiovisuales dispuestos en el espacio y/o video instalaciones. Siguiendo a Claudia Kozac caracterizamos estas puestas de este modo por su “*carácter efímero, porque necesitan del espacio y de espectadores activos. En general el tamaño de los entornos creados, habilita la relación entre el público y se constituyen como experiencias colectivas*”.⁵ Esta caracterización si bien válida para describir las obras que voy a desarrollar, resulta limitada en relación a la noción de dispositivo que despunta hacia otra dimensión, no es ya un formato, sino una noción, un sistema y su intento por desentramarlo puede arrojar nuevas formas de mirar los objetos y sus relaciones con otros objetos.

4. Del ingl. *Interface* 'superficie de contacto': Conexión o frontera común entre dos aparatos o sistemas independientes. RAE.

5. Kozak (2015)



También se dan en los trabajos, nuevamente siguiendo a Kozac, relaciones “intermediales” que pueden ser entendidas como *“una mixtura de medios y/o lenguajes que privilegia los modos de ser “entre” ellos una vez que entran en contacto en obras particulares, así como una perspectiva de lectura de tales obras”*.

Fuegos (Figura 1)

Situación de estudio: Trazos y texturas. Se trata de la construcción de un “binomio” formado por una imagen-fija y una imagen-movimiento en una puesta espacial. Cursada: 1° cuatrimestre de 2018.

Autor: Facundo Patané Ramos.

Docente: Mora Lightowler.

Descripción: Objeto audiovisual conformado por una pantalla electrónica (inclinada a 45°), una imagen fija (impresión sobre papel ilustración) y soporte/contenedor negro de pantalla e impresión.

Condiciones: montado en entorno muy oscuro, sobre tarima. Requiere aproximación por parte del observador.

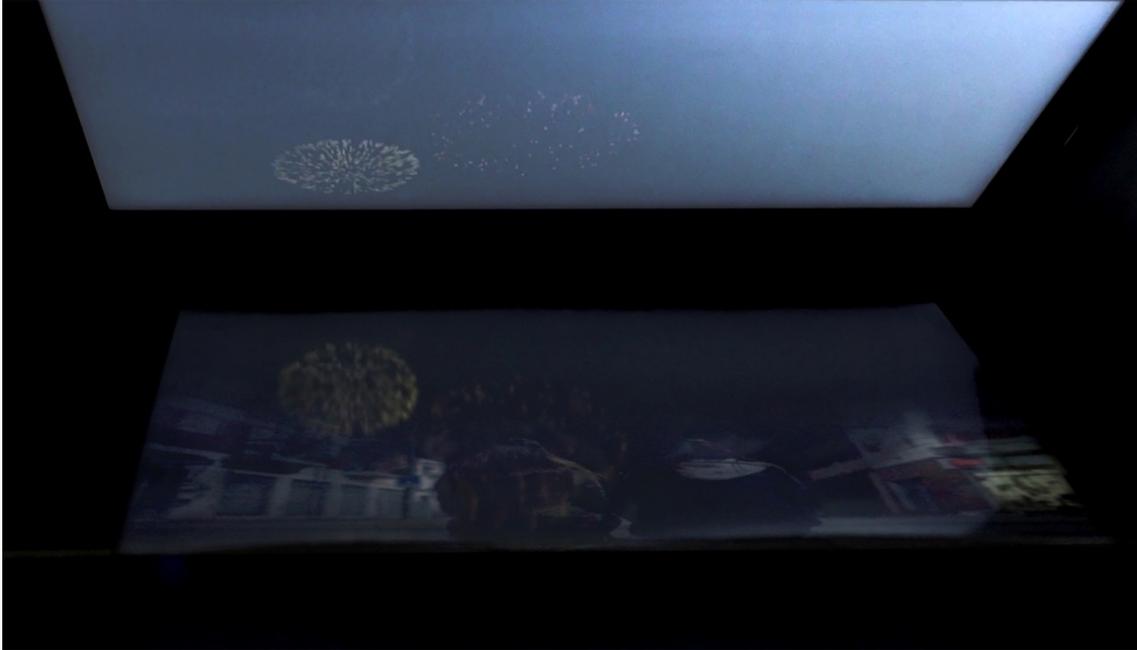
Medidas: 40cm x 30cm x 30cm (sin tarima)

Duración audiovisual: *Loop* 40s

Palabras clave: materialidad - registro/representación - posición/proximidad/angulación - reflexión - ilusión - oscuridad/brillo - contraste - relato (transformación)



Figura 1



Fotografía Christopher Bisman.

La imagen fija es una impresión fotográfica de dos mujeres sentadas, de espaldas en la oscuridad en un contexto suburbano de casas bajas y negocios barriales; en la pantalla audiovisual, fluye un video de fuegos artificiales sobre fondo negro; el video se refleja en el papel por la posición próxima de ambos objetos y hace que se reconstruya la imagen en una sola: personas contemplando fuegos artificiales.

En este trabajo resalta cómo se manifiesta el vínculo entre un sistema de representación y otro (fotografía/video). Pone en juego lo que Kozak llama en relación al concepto de intermedial una “*evocación de técnicas de un medio a otro*” en este caso como una especie de “fundido”, que permite ver dos imágenes yuxtapuestas⁶.

En cuanto su temporalidad, el video funciona en forma de *loop* y delinea un desarrollo temporal creciente/pico de actividad/decreciente, parte de y vuelve a un punto cero.

Presenta un forma temporal cíclica, como de latido.

Desde una perspectiva de la representación, ambas imágenes se mueven en el universo del realismo, y su nivel simbólico aparece de manera contundente; las dos figuras contemplan en quietud (la “quietud” es construida aquí en función de la verosimilitud de la imagen fija) la maravilla de las luces, se palpa festejo, lo vital, el afuera, lo comunitario, la celebración como tradición humana.

El observador, entrenado en el lenguaje de las imágenes conoce el código, reconoce las dos figuras mirando y completa la imagen sumando el reflejo del

6. Kozak (2015)



video en la superficie del papel ilustración como si fuese una sola imagen, reconstituyen, componen la mirada.

En cuanto a la situación espacial el soporte es condicionante para que el dispositivo pueda funcionar, se active; colabora en la disposición de pantalla y papel de modo que primero se vea este último y luego, al preguntarse por la materialidad del asunto, descubrir la pantalla que genera el reflejo de la imagen en movimiento, ubicada inclinada sobre la impresión y “cara” hacia abajo.

La luz de los fuegos, trazando líneas brillantes y de color que dibujan formas que persisten un momento y se deshacen, contrastan con la oscuridad del resto de los elementos formales de la puesta. El contraste alto es clave para que el efecto sea contundente y no se diluya.

El dispositivo funciona cuando el espectador está ubicado bien próximo y en una angulación determinada y requiere de su parte algún tipo de interacción; en la búsqueda de la captación de la “imagen” el observador debe moverse y a la vez su movimiento genera transformaciones en la vista integrada, desfasajes espaciales que develan la puesta.

El dispositivo así queda expuesto, debido a la impronta de la materialidad papel, su textura se hace evidente al tomar proximidad, a la vez que la pantalla reflectante no está oculta y el observador está implicado de manera ineludible en las operaciones que visibilizan la puesta.

Casita del terror (Figura 2)

Situación de estudio: Apariencias y simulacros. Se trata de una puesta espacial donde el eje de estudio es la capacidad de la imagen audiovisual de parecer ser. Cursada: 2° cuatrimestre de 2016.

Autores: Ana Carnicero, Jessica Coro, Ayelén Dacri, Franco Genovesi y Rodrigo Simeone.

Docente: Juan Estanislao Ortiz.

Descripción: Video instalación conformada por un cañón de video montado en soporte inclinado que proyecta sobre un objeto/maqueta de cartón y sobre el suelo (*site specific*) y medio de reproducción de video.

Condiciones: montado en espacio oscuro.

Medidas: 2m x 1,20m x 60cm

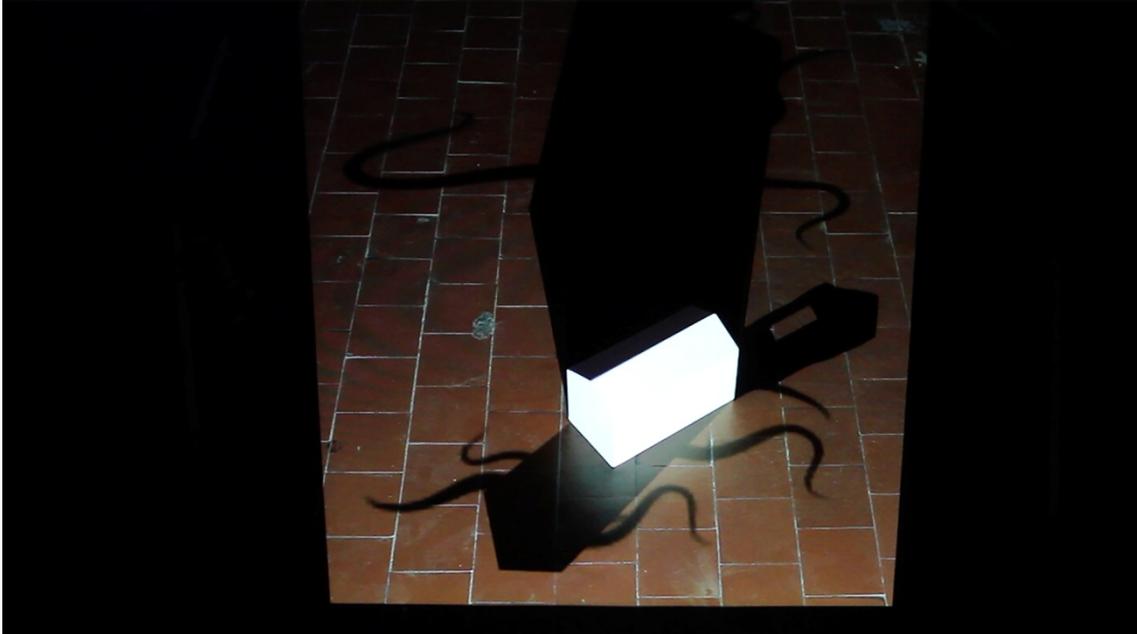
Duración: *Loop* de 2,30min

Palabras clave: mapeo - virtualidad - apariencia - relato - género - representación - presencia/ausencia

El video proyectado (desde uno de los lados) sobre los distintos planos que forman la casita corpórea es una animación de formas en negativo (ausencia de luz) que producen cambios en la sombra “verdadera” que genera la maqueta y que añade además situaciones fantásticas de la misma (movimientos imposibles, inclusión de ventanas virtuales y otros elementos que no conforman el corpóreo real).



Figura 2



Fotografía Lara Arellano.

La temporalidad del audiovisual funciona en *loop* y se desarrolla con el esquema creciente/decreciente que se repite en tres etapas de distinta duración según el suspenso y el clima generado en cada una de ellas y luego vuelve a un punto cero. Maneja un “tiempo ficticio”, construido desde el eje narrativo, a lo largo de su duración.

El relato propone claves de género (terror/suspenso/expresionismo/mundos oníricos), definidos con muy pocos elementos, recursos sintéticos como movimientos de líneas y de superficies. El relato se configura partiendo de movimientos imperceptibles que luego se van magnificando, proponiendo variedad de significantes. A partir de un gesto simple, casi de observación del fenómeno de las sombras proyectadas, se propone un juego de apariencias con distintos matices, que indagan la materialidad audiovisual.

Las imágenes proyectadas fueron generadas digitalmente y en relación a la puesta espacial (técnica de mapeo) y el modo de representación si bien no es realista propone grados de verosimilitud para generar el simulacro.

La puesta se puede recorrer y ver desde todos los puntos de vista. La luz del cañón de video sobre la superficie del piso define el límite espacial-virtual de la obra.

Hilos (Figura 3)

Situación de estudio: Trazos y texturas. Se trata de la construcción de un “binomio” formado por una imagen-fija y una imagen-movimiento en una puesta espacial. Cursada: 1° Cuatrimestre de 2018.



Autor: Ignacio de Luca.

Docente: Christopher Bisman.

Descripción: Objeto audiovisual conformado por una pantalla (*tablet*) instalada en soporte-caja negra, superficie translúcida e hilo sobre tarima.

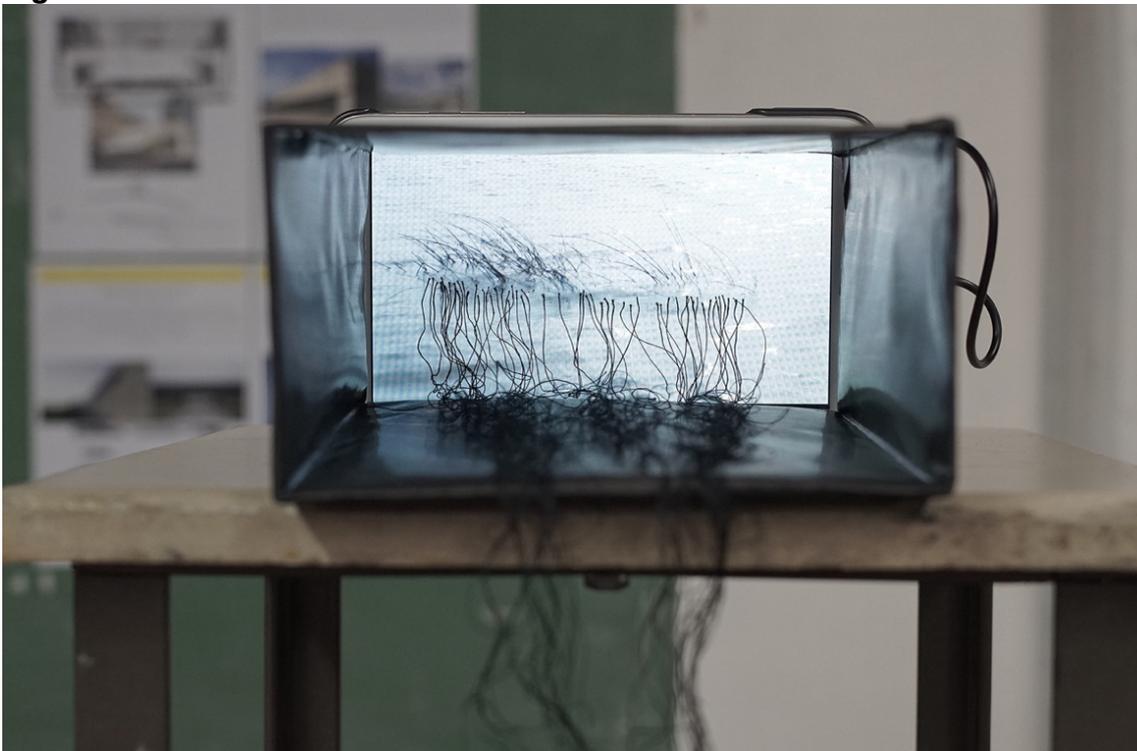
Medidas: 30cm x 40cm x 30cm (sin tarima)

Duración audiovisual: *Loop* 60s

Palabras clave: ambigüedad - registro/representación - poética - ruptura de marco - perspectiva hacia el observador - virtual/real - materialidad/corporización - transparencia - capas - superposición - hibridez

Hilos negros brotan de una pantalla que emite un registro audiovisual de un paisaje compuesto por una superficie de agua en movimiento que genera destellos solares y un grupo de juncos que son mecidos por el agua. Hilos y juncos componen líneas orgánicas, negras y delgadas. La pantalla parece ser atravesada por los hilos que van desde su superficie hacia el observador, perpendiculares a la pantalla, hasta que caen. Una caja negra contiene la pantalla y genera oscuridad e idea de profundidad.

Figura 3



Fotografía Christopher Bisman.



La poética que repone este cruce de sistemas de representación, esta hibridez intermedial⁷ resuena a la costura y a técnicas de bordado, a lo íntimo, al ámbito privado, lo manual y artesanal, tecnologías que remiten de algún modo al tiempo pasado. Los hilos (que están pegados minuciosamente sobre una superficie transparente delante de la pantalla) simulan atravesarla, en un gesto “quirúrgico” de pinchazo que surca el material y lo hiende transformándolo. En cuanto a la temporalidad el video en *loop* registra un movimiento sutil, aleatorio, orgánico; un instante en la naturaleza con sus elementos agua, viento, reflejos, juncos librados al azar.

El trabajo se visualiza de frente, el observador debe acercarse para ver en detalle, es clave cómo los hilos parecen cruzar la pantalla. Esto genera ambigüedad ya que la obra se puede recorrer y observar que no se trata de un montaje con proyector donde se perfora la superficie-pantalla porque en su reverso no hay nada (caja negra).

El eje está puesto en las analogías formales que se dan entre imagen y materialidad y en proponer gestos imposibles entre sistemas de representación.

Resulta en un trabajo poético, mínimo, formado con pocos elementos, que explora el dispositivo pantalla en vínculo con materialidades lejanas como el hilo, con el fin de llevar hacia los límites la posibilidad de discernir cómo está hecho. Despunta en una poética tecnológica pero en el territorio de la sutileza, lejos de tinte “espectacular” que a veces tiñe las puestas de este tipo. El gesto imposible de romper una pantalla electrónica genera sorpresa en el observador y requiere de agudeza perceptiva de su parte para poder comprender el dispositivo.

O (Figura 4)

Situación de estudio: Registros y representaciones de dimensiones; tiempo, espacio y movimiento. El eje de estudio propuesto fue registros audiovisuales de fluidos y la exploración de posibles pantallas vinculadas a éstos.

Cursada: 1° cuatrimestre de 2017.

Autores: Josefina Alen, Harry Piluso Mullhall y Clara Travieso.

Docente: Mariana Sosnowski y Lila Pesce.

Descripción: Video instalación conformada por un cañón de video que proyecta sobre una superficie translúcida circular inscrita en un cilindro suspendido en el espacio y sistema de reproducción del video.

Condiciones: montado en espacio oscuro.

Medidas del objeto: 40cm x 40cm x 20cm

Medidas de la Instalación: 1m x 1,50m x 1,50m

Duración: *Loop* de 30s

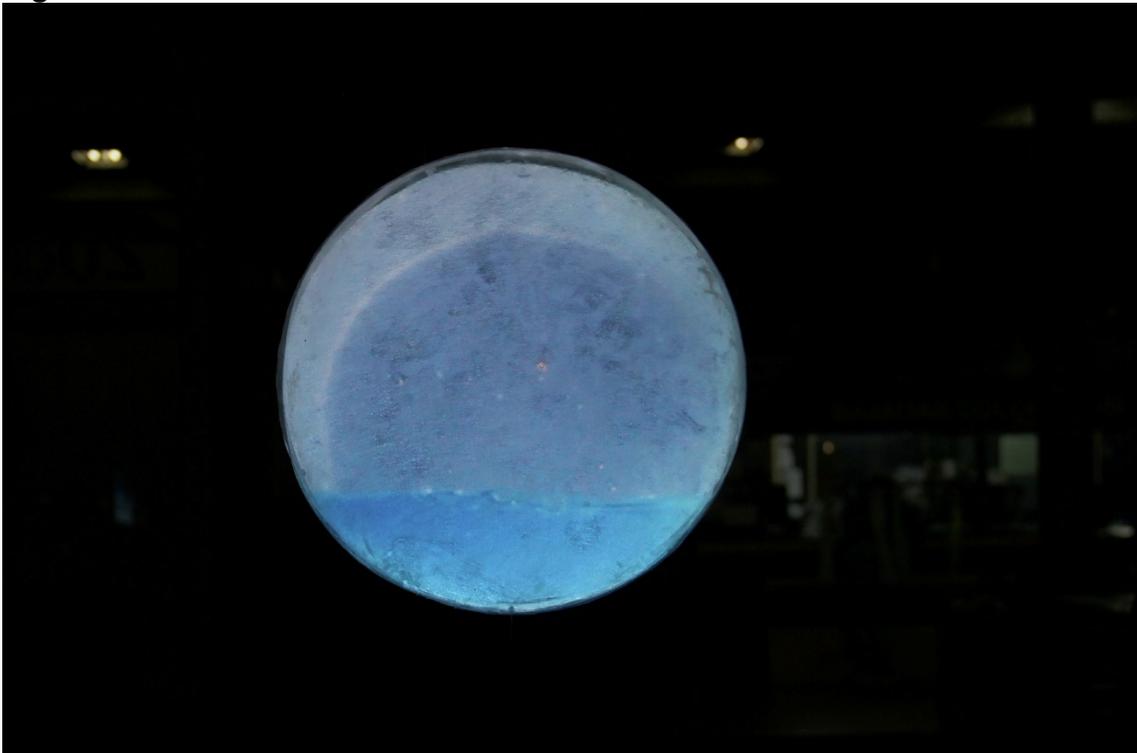
7. Kozak (2015)



Palabras clave: materialidad - bidimensión/tridimensión - mapeo - opacidad - luz - color - suspensión - movimiento centrípeto (sobre sí mismo) y centrífugo - forma circular/cerrada – registro/representación

La pantalla circular de materialidad translúcida y bidimensional deja ver la proyección de ambos lados. Alrededor de este círculo una tira de 10cm de ancho de un material transparente le da una especie de marco a la superficie y genera la ilusión de “contenedor” de la imagen proyectada: agua que se mueve en su interior. La clave de este trabajo podría ser ese borde, que simula esa sensación de tridimensionalidad al integrarse con la imagen movimiento.

Figura 4



Fotografía Mariana Sosnowski

La forma temporal es también un *loop* que recorre algunos movimientos que duran unos segundos y luego rotan a otros. Las variantes son sutiles, cíclicas, orgánicas, el registro es de agua (incolora) en movimiento centrífugo de la que vemos sus brillos, su estela, cuadros movidos. El registro es en tiempo real. Es un continuo, no tiene relato, inicio ni fin. Vemos la apariencia del agua que gira, lo representado se sugiere, casi imperceptible. Qué es lo que verdaderamente se mueve en el devenir de los fotogramas? Color? Brillo? Contorno? O lo que se mueve es flujo? Inscripto en el tiempo, en el ritmo?

La pantalla está suspendida a la altura de la vista de los observadores



(aproximadamente), funciona en un medio oscuro y es atractiva para ver de lejos en esa flotación poética, rítmica del agua, casi hipnótica y desde muy cerca, donde se percibe el truco, la superficie plana que simula volumen. Es recorrible 360 grados, según el punto de vista que se la visualice, de frente, perfil y angulaciones intermedias se percibe distinta. El cañón, montado a la vista desde un punto cercano también devela el truco, pero no interfiere en la percepción de la obra que funciona de forma sólida, por la precisión del encuentro entre soporte e imagen. El video es un registro que funciona como representación y aporta verosimilitud a la puesta.

En este punto ya infiero que los cuatro casos pueden ser mirados bajo la óptica conceptual de “dispositivo”, si bien con mayor o menor gradiente y según su pertinencia a distintos aspectos o cuestiones que voy a intentar definir a continuación.

Hipótesis emergentes

La cuestión de la transparencia / opacidad. La interfaz comunicacional.

Un aspecto entonces que poseen los dispositivos en el sentido del estudio de la forma audiovisual es la capacidad de evidenciarse/ocultarse.

Los dispositivos pueden generar alienación en el espectador como lo sugiere Ismail Xavier en su crítica al modelo representacional o transparente.⁸

El modo opuesto, es mencionado por Consuelo Lins⁹ como la “*configuración de reglas y vectores propuestos de manera explícita por el director*” (diseñador) a fin de establecer formatos lúdicos “*donde se disminuye el exceso de intencionalidad y el autor se somete a las reglas del juego*”. Este riesgo de abrirse a resultados inciertos puede llevar a “*poner en relevancia la agudeza sensorial del espectador, imprimiendo modificaciones en su percepción del mundo*”, según Lins (2007).

Me interesa pensar en el aspecto performático de los dispositivos: como una puesta en acción, un juego de dos sujetos o grupos de estos (diseñador/es – observador/es) que incluye cierto desfasaje, no se ejecuta al mismo tiempo pero sí hay algo que se repone en simultáneo. El juego se manifiesta en la tensión entre lo transparente y lo opaco. Los dispositivos mediados por su propia interfaz que expone estas claves para que el observador pueda reconstituir, poner en acto, es decir, hacer que el dispositivo “sea”.

En “Fuegos” la clave de acceso al dispositivo es el descubrimiento de la separación de la imagen en dos a partir de una interfaz que expone las materialidades de modo visible pero no directo, hay que acercarse, discernir la hoja de papel, inclinar la cabeza para encontrar la pantalla, moverla para verificar desfasajes espaciales y componer así el dispositivo.

8. Xavier (1977)

9. Es el ejemplo del director brasileño nombrado al inicio de este texto, Cao Guimaraes.



En “Casita del Terror” el disparador se activa especialmente en una de las instancias del relato, cuando la sombra de la casa crece de forma imperceptible y comienza luego a aumentar su tamaño de manera más abrupta. Ahí aparece a mi entender el dispositivo desde este aspecto de la transparencia y opacidad, sienta las bases de un juego, donde luego el observador, ya a sabiendas de las reglas, busca las trampas tendidas por el mismo dispositivo (sombras de la maqueta que se desplazan de manera imposible, ventanas y personajes que no existen en la maqueta, etc.).

En “Hilos” ya hicimos referencia a la ambigüedad del dispositivo, que surge con la pregunta de cómo está hecho? Cómo es perforada una pantalla electrónica? Puede llevar al observador a buscar en el reverso de la obra si hay una proyección escondida, puede llevar a mirar en detalle el contacto de la superficie-pantalla y los hilos y descubrir o no el secreto. En todo caso, no es un dispositivo transparente ya que provoca, interpela con su configuración imposible al sujeto que mira.

En “O” sucede una operación similar, pero de resolución inmediata; vista de cerca o de perfil la proyección en la pantalla es siempre bidimensional, parece ser volumétrico pero se devela como dispositivo en el instante donde se verifica esta condición.

Jean Louis Baudry en su artículo *Le dispositif* (1975) habla del cine como máquina de ensoñación y afirma que en el dispositivo se anida “*lo no visible que permite ver*”. Considero que el rol del diseñador redundaría en esta posibilidad.

La cuestión de la “imagen técnica”. Capacidad auto-reflexiva

Este aspecto que confiero a los dispositivos se vincula a subvertir (en relación al uso habitual) el uso de lo tecnológico desde una mirada crítica y estética.

Conlleva algún tipo de apropiación del medio como tal.

En línea con esta idea desarrolla Kozac:

Techné: Procedimiento/s (reglas, normas, protocolos) en pos de un objetivo (resultado). Confluencia de saberes, hábitos operatorios, imaginarios socialmente configurados. Techné más amplio: un producir abierto al saber. Poiesis: producción y creación al mismo tiempo. Creación es un modo de acceso a lo que es y por tanto implica un des-ocultamiento o de-velamiento del ser (Aletehia). Tecnología: Techné más logos, implica operaciones más “razonadas”, más “complejas”. Kozac (2015).

Ismail Xavier respecto al medio cinematográfico propone la necesidad de cambios de lenguaje: “*un cine que no esté totalmente atado a las convenciones*” que lleve a un “*pensamiento conectado a la práctica.*”

Raymond Bellour redefine “*el estatuto de las imágenes que es la dimensión maquínica de las imágenes técnicas. Su dimensión de artificio y su hibridación constitutiva*”. Bellour (2002). Centra su interés en las zonas intersticiales, el



“entre” sistemas de representación. Explora las zonas de pasaje entre medios. También puede aportar a esta línea la concepción de video expandido:

Video expandido es un término que viene del cine expandido de Gene Youngblood en 1970 que propone neutralizar la linealidad de la narrativa filmica y su preeminencia visual a través de la multiplicación de pantallas, el uso de la luz como agente estético, la abolición de fronteras entre formas artísticas, la estimulación de la corporalidad de los espectadores y el libre juego con las técnicas cinematográficas. Y sugiere “identificar las distintas posturas que los artistas han adoptado frente a la tensión que crean los artefactos” (...) para la “toma de conciencia sobre la dimensión política de la tecnología”.¹⁰

En la vasta producción audiovisual, es lo habitual que la forma se acople al tema, el aspecto narrativo rige las decisiones de los otros niveles. Cuando en una propuesta lo que guía es la forma, podríamos pensar que entonces se torna reflexiva, se repliega sobre sí misma. Crea su propio lenguaje, monta sus claves para descifrarla, se exhibe dispositivo.

En “Fuegos” se produce el gesto de subvertir el supuesto de lo tecnológico como complejo, inaccesible, *high tech* reponiendo el uso del papel como recurso posible para recrear imagen movimiento. Mediante una estructura simple, combinando elementos corrientes en una determinada situación espacial. Este posicionamiento ideológico, recupera la ilusión de movimiento de los llamados juguetes ópticos¹¹ pero traídos a la actualidad. Propone un dispositivo tecnológico, que da cuenta de los modos de ver de su época, reponiendo una poética de lo simple, de lo llano.

En “Casita del Terror” se reflexiona sobre el simulacro posible de la imagen audiovisual, a modo de espectros que cobran vida, la sombra como contracara de la luz se mueve y define la forma de este trabajo. Pensar el problema de la no luz desde un dispositivo de luz como es el proyector.

En “Hilos” como ya mencionamos anteriormente, el dispositivo piensa la pantalla electrónica como superficie que se puede perforar? atravesar? dibujar? salirse de los bordes?.

En “O” la afirmación del dispositivo es la evidencia del engaño del aparente soporte tridimensional, por la contundencia de la forma audiovisual: la pregnancia del círculo, con la precisión del movimiento y la transparencia del agua y del soporte, configuran una puesta tan sólida que es difícil de desarticular, es la potencia del dispositivo.

10. Kozac (2015).

11. Este dispositivo recuerda por su simplicidad al juguete óptico llamado taumátropo: “Consiste en un disco con dos imágenes diferentes en ambos lados y un trozo de cuerda a cada lado del disco. Ambas imágenes se unen estirando la cuerda entre los dedos, haciendo al disco girar y cambiar de cara rápidamente. El rápido giro produce, ópticamente, la ilusión de que ambas imágenes están juntas”. Wikipedia



La cuestión “forma – concepto”

Si diseñamos piezas audiovisuales que producen cierto grado de ruptura a nivel formal, es decir descubren nuevas posibilidades estructurales, nuevas puestas, que no son regidas por los modelos establecidos, estas piezas proyectuales pueden ser configuraciones complejas donde lo no visual (ese entramado que subyace) sostiene a lo visual, lo que se constituye imagen. En un movimiento inverso la imagen que emerge del dispositivo activado, reconstruye y reafirma la forma audiovisual.

En vínculo con esta idea me voy a referir a un modelo gráfico de autoevaluación que usamos en la cátedra: instalamos una tríada, ubicada en un triángulo donde el centro es el concepto y los vértices son los aspectos tecnológicos, estéticos y morfológicos. Del centro a los vértices trazamos rectas que representan gradientes en relación a los alcances de cada proyecto. Voy a conjeturar que cuando los tres aspectos se afirman sólidos, la obra se instala como dispositivo con mayor fuerza. El plano conceptual se define cerrado en sí mismo, no necesita más, no sobra nada, el equilibrio compositivo, de funcionamiento y de resolución concreta se inscriben en un lugar de síntesis, una entidad nueva que puede ser enunciada y a la vez condensada en una imagen-concepto.

En “Fuegos” entiendo que si se cambian las imágenes por otras (que guarden un grado de vinculación entre sí) el dispositivo sigue funcionando del mismo modo. Sigue guardando su identidad. Por ejemplo en el dispositivo óptico Taumátropo, si se reemplazan las imágenes “jaula” y “pajarito” por otras que guardan una relación similar, el juguete-dispositivo sigue siendo el mismo. Los otros trabajos se afirman de manera menos contundente bajo este aspecto que sugiero del *ser dispositivo*.

En “Casita del Terror” si se proyectase otro flujo audiovisual, (aunque adopte relaciones de mapeo) el sentido cambiaría, requeriría un replanteo conceptual. El foco del dispositivo a mi entender no está en el mapeo sobre la casita, sino en las presencias y ausencias de la luz, la manipulación de las dimensiones tiempo, espacio y movimiento. Lo real y virtual.

En “Hilos” el sistema de analogías entre imagen y forma, juncos-trazos que pinchan e hilos negros que simulan escindir la pantalla y en otro nivel de lectura hilos negros como cables, enmarañados, que se acercan al espectador, conforman una configuración poética, plástica más ceñida a lo singular.

Conclusiones generales

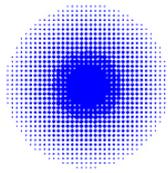
El recorrido de este texto se fue modificando a lo largo de las distintas etapas: partió de la lectura e investigación sobre la noción de dispositivo, prosiguió con la selección del corpus de trabajos de estudiantes y luego la descripción y análisis de los mismos para llegar al planteo de las tres líneas de pensamiento en cruce con los casos. Mientras iban apareciendo estas tres categorías las fui relacionando con los conceptos de “interfaz”, “imagen” y “forma”, que podría



conformar un eje transversal en vínculo con la noción de dispositivo. Las situaciones de estudio, que plantean los ejes de contenido de la materia y tienen un bajo grado de condicionantes, reflejan que con las mismas posibilidades tecnológicas, se logran diversidad de producciones. Por otro lado, la necesidad de profundizar en el concepto de interfaz (siendo que éste fue incorporado por ejemplo en la Carrera Diseño gráfico en las cursadas de distintas materias desde inicio del siglo XXI, asociado al diseño web y de *Cdrooms*), considero de gran interés para nuestra disciplina poder pensar el diseño de interfaces en vínculo con los dispositivos que configuran las producciones de Diseño de imagen y sonido. Por último quiero relatar brevemente la muestra/entrega final de cada cursada, donde se exponen las video instalaciones en el espacio de taller; en un primer momento los estudiantes montan, las luces del aula están encendidas, las máquinas apagadas, las pantallas sin ajustar. Los potenciales dispositivos en esta instancia, previos a ser activados, están “vacíos”, son solo carcasa. Luego damos inicio a la muestra, el taller oscuro, los dispositivos dispuestos, expectantes al igual que el público, prontos a confrontarse. Los dispositivos y participantes se exploran, se activan. Las formas se ponen en acto, acontecen. También se puede dar que una vez encendidos los dispositivos electrónicos, apagada la luz, ajustados los materiales, hay casos donde no se “dispara” nada, no se corren velos, podríamos pensar esta condición como un grado bajo o nulo de dispositivo.

Bibliografía

- Bellour, R. (2002). *Entre imágenes. Foto. Cine. Video*. Buenos Aires: Ed. Colihue.
- Crespi, I. ; Ferrario J. (1971). *Léxico técnico de las artes plásticas*. Bs.As.: Eudeba.
- Dittus, R. (2013) *El Dispositivo-Cine como Constructor de Sentido: El Caso del Documental Político*. Scielo Recuperado el 20/07/2019 de:
<https://scielo.conicyt.cl/scielo.php>
- Dubois, P. (2008). *Cine, video, Godard*. Bs. As.: Ed. Libros del Rojas.
- García Fanlo, L. (2011). *¿Qué es un dispositivo? Foucault, Deleuze, Agamben. A parte rei*. Revista de filosofía. Recuperado el 20/07/2019 de:
<http://serbal.pntic.mec.es/AParteRei/>
- Kzak, C. (2015). *Tecnopoéticas Argentinas*. Bs. As.: Caja Negra editora.



Lins, C. (2007). Tiempo y dispositivo en las películas de Cao Guimares. En: *Artes y medios audiovisuales. Un estado de situación*. (pp. 330-333). Bs. As.: Aurelia Rivera: Nueva librería.

Machado, A. (2015) *Pre-cine y post-cine en diálogo con los nuevos medios digitales*. Bs. As.: La marca editora.

Russo, E. (2017). Poéticas de pasajes, querella de dispositivos, *La Fuga*, 19. [Fecha de consulta: 2019-07-21] Disponible en: <http://2016.lafuga.cl/poeticas-de-pasajes-querella-de-dispositivos/830>

Xavier, I. (2008). *El discurso cinematográfico. Opacidad y transparencia*. Bs. As. Manantial.