

AREA

agenda de reflexión en arquitectura,
diseño y urbanismo

*agenda of reflection on architecture,
design and urbanism*

Nº 20 | OCTUBRE DE 2014
REVISTA ANUAL

Universidad de Buenos Aires
Facultad de Arquitectura,
Diseño y Urbanismo

CONTENIDOS | CONTENTS

- 7** Editorial
- 9** Piel reflectiva como estrategia pasiva de enfriamiento urbano. Clasificación de pinturas para fachadas según costo económico - beneficio térmico
NOELIA ALCHAPAR | ÉRICA CORREA | MARÍA A. CANTÓN
- 21** Proyecto ergonómico para personas con curvatura excesiva de la columna vertebral
DAMIÁN BARBIROTTO
- 37** Análisis socioambiental, paisajístico y zonificación para el saneamiento de las márgenes de la Cuenca Matanza Riachuelo
SILVANA M. CAPPUCCIO | JOSÉ R. DADON | ALEJANDRA M. RODRÍGUEZ TOMIETTO | MARIELA D. MORÉ
- 61** Restricciones y estímulos a la propiedad. Impacto de las políticas nacionales en el mercado de viviendas de Rosario entre 1920 y 1948
JIMENA P. CUTRUNEO
- 75** Procesos de vaciamiento y destrucción creativa en un barrio de la Ciudad de Buenos Aires. El caso de los ex-terrenos ferroviarios y los predios adyacentes
JULIANA MARCÚS | MARÍA DE LA PAZ AQUINO | JOAQUÍN BENÍTEZ | MAGDALENA FELICE | AGUSTINA MÁRQUEZ
- 87** Redes, vínculos y trayectorias. Ejemplos de la autonomía progresiva del campo disciplinar y la profesión del arquitecto en Mendoza (1950-1970)
CELIA CIRVINI | CECILIA RAFFA
- 103** Los sistemas de representación sensible en ingresantes a carreras de arquitectura y diseño
STELLA M. VÁZQUEZ | STELLA M. GARCÍA | MARIANELA NORIEGA BIGGIO
- 114** Reseña de libro
- 116** Aperturas

Los contenidos de AREA aparecen en:
The contents of AREA are covered in:
Latindex: www.latindex.unam.mx
A.R.L.A. arlared.org

APARIENCIAS Y SIMULACROS

Conceptos y argumentos para una mirada sobre las morfologías audiovisuales

Verónica Vitullo

Si imaginamos dos campos del conocimiento bien diferenciados, el campo del diseño y el campo audiovisual, podemos visualizar que en su interrelación aparecen puntos vinculantes que permiten interrogar alcances y pertinencias a la hora de definir al audiovisual como un objeto de diseño. Esta afirmación nace de la posibilidad de conceptualizar ese cruce. En cada punto podemos ir ubicando distintas problemáticas, que despliegan toda su complejidad: hablamos de historicidad, de epistemología, de tecnología, de estética, de valores simbólicos y sociales. De este razonamiento no se escapa la posibilidad de pensar a lo audiovisual como una posibilidad morfológica.

Pensar a lo audiovisual desde el punto de vista morfológico es situarlo como una forma en sí, una forma propia, inmersa en una serie de condicionantes. Esta forma propia no está predefinida hoy, como entendemos que no lo estuvo nunca. En cambio, es una forma siempre inmersa en la complejidad de un sistema ontológico, tecnológico, comunicacional. Y siempre es una forma en el devenir, es decir, una forma en continua transformación. La forma audiovisual tiene una constante: la posibilidad de ser una nueva forma.

Vamos a hacer un recorte y tomamos el camino de la pregunta por la ontología del objeto, es decir su esencia; su ser en sí. Entendemos que el ser del audiovisual es representar, construir un verosímil, o mejor dicho, constituirse como algo verosímil. Si el audiovisual no es verosímil, su objetivo fracasa. Incluso si su objetivo es ser inverosímil, deberá construir esta inverosimilitud. Hay un componente de preacuerdo entre quien hace y quien mira un audiovisual, que constituye el pacto audiovisual: debe ser correctamente decodificado.

Por lo tanto, ontológicamente hablando podemos decir que el audiovisual es en tanto parece. Su ser en sí es parecer ser. Podemos agregar, a efectos de que sea más claro: parece ser real, parece existir. Hay muchos ejemplos en el cine de personajes que se salen de la ficción, atravesando las pantallas para ir a insertarse en el mundo real (salirse de la película). Pero no salen realmente de ellas, solamente han construido su verosímil.

Esta posibilidad que tiene el lenguaje audiovisual de pensarse a sí mismo es una característica propia, que nos muestra también un rasgo de su propia morfología. En estos casos, generalmente, el personaje hace el gesto de atravesar la pantalla, o la rompe o sale directamente de ella, se baja en la ficción de un plano/encuadre con una tridimensionalidad sugerida (el interior de un escenario) hacia otra ficción con otra

tridimensionalidad más abarcativa o general, que contiene a la anterior. Esto da la sensación que el personaje podría continuar saliendo de sucesivos planos/encuadres con sucesivas dimensionalidades, finalmente logrando poner en duda el lugar de la posición relativa del espectador.

Estas cuestiones, que son temas que se plantean desde el guión, han sido descubrimientos que podemos señalar como descubrimientos morfológicos. Son gestos históricos (vienen desde Buster Keaton y de algún modo de Georges Méliés) para señalar que lo audiovisual es más complejo que la linealidad de la narración de una historia. Son aspectos de lo audiovisual que están pensados desde su materialidad.

Los recursos materiales que tiene el audiovisual son cuestiones de dimensionalidad —espacio, tiempo, movimiento— y de atributos de la forma —luz, color, textura. Todos ellos son cuestiones de soporte.

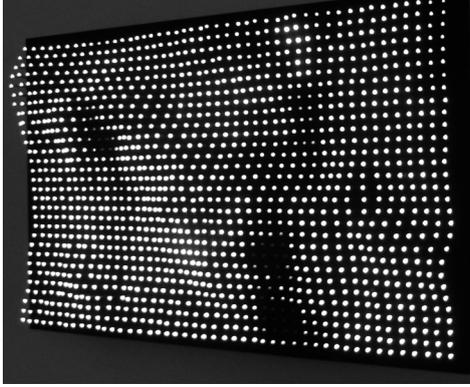
Entendemos por “soporte” a la superficie donde la imagen se genera, donde la imagen aparece.

Y aquí llegamos al nudo de la cuestión ontológica, de ser a parece ser. No vamos a referirnos de manera directa a la pantalla, porque hoy es el lugar natural del cual todos entenderíamos que estamos hablando. En cambio, vamos a retomar una idea planteada al principio: la forma audiovisual es una forma en continua transformación, por lo tanto esa superficie/pantalla donde la imagen aparece, para nosotros hoy desde el diseño, es una superficie a ser problematizada. Y es desde un punto de vista morfológico que podemos formular una pregunta acerca de la dimensionalidad de la superficie audiovisual.

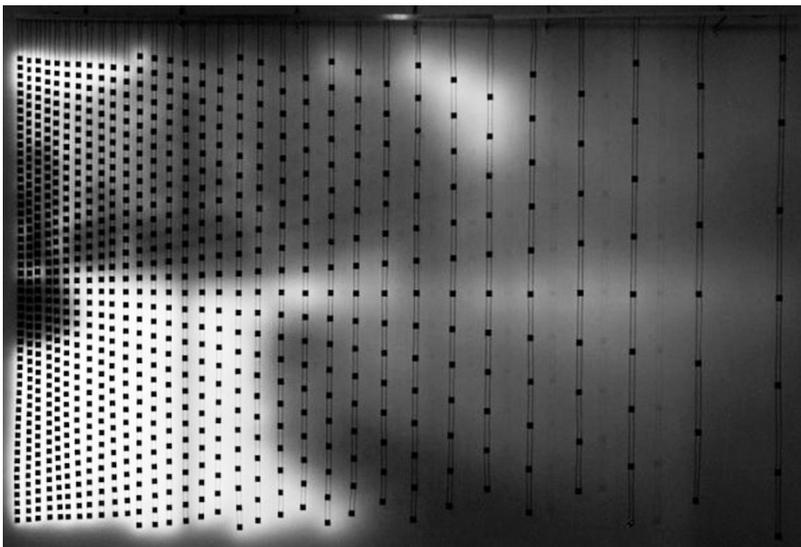
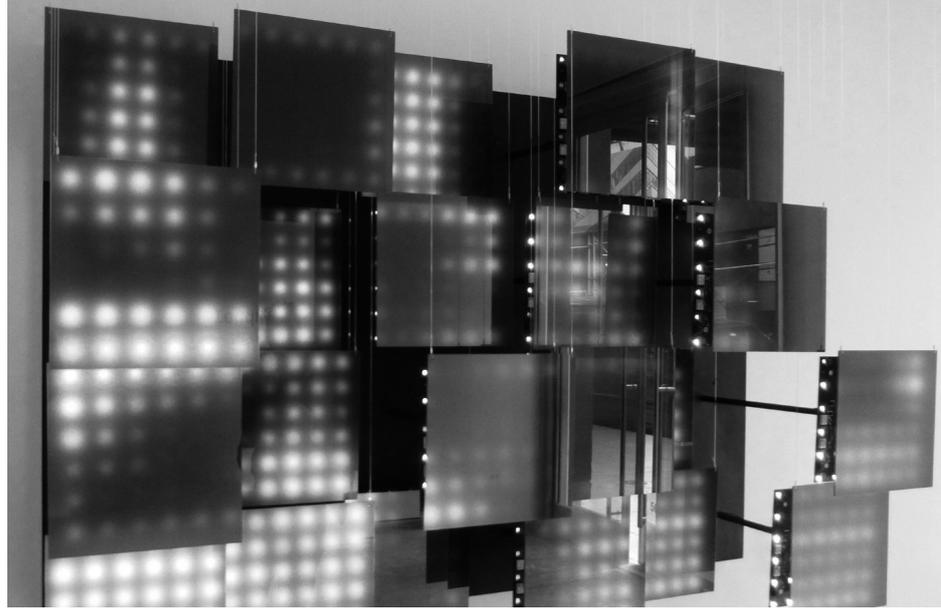
En este punto podemos esbozar una conjetura. Lo audiovisual es en tanto parece ser, por lo tanto, su ser en sí sucede en la apariencia. Esta idea de apariencia, ha sido ampliamente estudiada desde la semiótica y desde la filosofía. Pero no la hemos desarrollado desde una mirada morfológica. Si esta apariencia se construye materialmente en un lugar, ese lugar es el soporte tecnológico donde se genera, sea éste cual fuere. Entonces, es posible insertar al audiovisual en nuestro campo del diseño, lo difícil es hacerlo eludiendo el problema de la morfología.

Verónica Vitullo
Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo-UBA
Centro de Heurística, Secretaría de Investigación
Centro Audiovisual, Secretaría Académica

E-mail.: verovitullo@gmail.com



JIM CAMPBELL: Podemos tomar su trabajo como una búsqueda incansable por la materialidad de la imagen. ¿Dónde y cómo se genera? Trabaja tanto en el plano como en el espacio, utilizando tecnología LED o simplemente lámparas organizadas de manera tal que en algún punto de vista específico del observador comienza a generarse la imagen. [worleygig.com/2014/03/13/bryce-wolkowitz-gallery-presents-new-work-by-jim-campbell/].



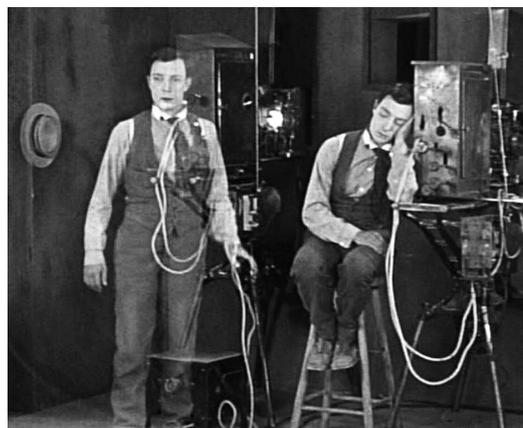
En esta obra podemos ver la impecable realización y la sutileza de la generación de la imagen. [www.jimcampbell.tv/]

Si la imagen existe, existe en la apariencia. [www.behance.net/gallery/4568719/Jim-Campbell-1956]



GEORGES MELIÉS: Pionero de la construcción del simulacro en lo audiovisual. Suele ser mencionado como pionero del cine. Lo es, sin duda. Pero ¿qué tal si no es el soporte fílmico la razón de sus búsquedas, sino la excusa para ir más allá y pensar y proponer las preguntas que siempre han despertado el interés de la metafísica? [www.lomography.cn/magazine/news/2011/10/27/Georges-Melies-movie-tw].

PIERRICK SORIN: El artista propone una búsqueda conceptualmente similar a Jim Campbell, pero se focaliza en la idea de simulacro. [pickedrawpeeled.blogspot.com.ar/2014/05/illusion-nothing-is-as-it-seems-at.html].



BUSTER KEATON: En su film Sherlock Jr. posiblemente condense todo el planteo de la presente nota. Es el ejemplo que sostiene la conjetura; la imagen audiovisual es un problema de diseño, porque es un problema de morfología. [thefilmexperience.net/blog/2012/8/8/hit-me-with-your-best-shot-sherlock-jr.html].