



# PLAY

**10 años**  
**Festival PLAY**

Videoarte - Cine experimental

Maia Navas (compiladora)

STAFF

Festival **PLAY**  
Videoarte y  
cine experimental  
Imágenes y videos

Artistas y realizadores  
participantes  
en las 10  
ediciones de PLAY

Curadora del Festival PLAY  
Maia Navas

Asesoramiento integral  
Franco Rivero

Asistencia técnica  
Romina Luz Garay

Traducción  
María Bakun

ENSAYAR LO

IM  
PO  
SI  
BLE





## Indice

Presentación  
Historia(s) desde el borde

Cómplices de audiovisuales raros  
Maia Navas

Encuentros e itinerancias  
Fernanda Toccalino

Video conversatorio  
Universos paralelos, vasos comunicantes  
Graciela Taquini y Maia Navas

Dilemas, dudas y afirmaciones  
Los trayectos de una mirada plural  
Carlos Lezcano

El margen que desborda. Una experiencia en Festival PLAY  
Videoarte y cine experimental  
Mariela Cantú



Biografía de autores



Primer plano: el artificio de la imagen

Obras seleccionadas

Obras para visualizar

El saber jovial. Hacia una poética de las contradicciones  
Gustavo Galuppo

Cuando la técnica nos quiere decir algo  
Angie Bonino

Tecnologías audiovisuales contemporáneas y arqueología de los medios  
Jussi Parikka y Abelardo Gil Fournier

El montaje desquiciado  
Alejandro Gallo Bermúdez



Paisaje imposible

Obras seleccionadas

Obras para visualizar

Manifiesto emo tropical  
Julia Rossetti

Ritmos y marcas del sentipensar experimental  
Adrián Cangí, Clarisa Navas, Franco Rivero, Cleopatra Barrios y Joaquín Pedretti



Deseo y filiación

Obras seleccionadas

Obras para visualizar

La memoria de las imágenes. Narcisa Hirsch y Albertina Carri  
Adrián Cangí

Poéticas y devenires del yo  
Graciela Taquini y Fabiana Gallegos



Raíces hacia el cielo

Obras seleccionadas

Obras para visualizar

Sabotear las imágenes  
Sofía Lena Monardo



Disidencias en movimiento: afinidades secretas

Obras seleccionadas

Obras para visualizar

La libertad como base de acción  
Veronique Sapin

Cuerpos disidentes en el videoarte y cine experimental  
Natacha Voliakovsky, Carlos Ledesma, Pilar Rebull Cubells, Mabel Valdiviezo, María Elena Romero, Darío Pajor y Lautaro Fernández



Fantasmagorías de piedra. Habitar y arquitecturas distópicas

Obras seleccionadas

Obras para visualizar

Bitácora de un festival  
Milton Secchi



Relatos detrás: teorías y ensoñaciones del más acá

Obras seleccionadas

Obras para visualizar

Un escrito de luz  
Jeremy Fernando

Prácticas audiovisuales dentro del Teatro y las Artes performáticas  
Paula Coton



El sonido nunca está solo

Obras seleccionadas

Obras para visualizar

Nadie me canta canciones de cuna, o Yo sueño con films silenciosos  
Jeremy Fernando

El cine desde universos sonoros latinoamericanos  
Félix Blume



Devociones contra la intemperie

Obras seleccionadas

Obras para visualizar

El gaucho, el indio y la cruz. Sacralidad profana y gestos de profanación en la pantalla  
Cleopatra Barrios



Espacio de Proyección permanente. Procesos de investigación en videoarte y cine experimental

Videoarte como investigación  
Alejandra Reyro

El audiovisual en el arte de los nuevos medios, modos de circulación y distribución  
Angie Bonino

Estrategias de circulación y comercialización de videoarte y cine experimental en el campo de las artes visuales  
Florencia Giordana Braun (Galería RolfArt)  
Agustina Taruschio (waldengallery)

## Videoarte como investigación

Alejandra Reyero

*la ciencia y la [est]ética serían, en último término, los nombres que le damos a nuestra estupidez (...) para ayudarnos a caminar por nuestra ignorancia (...) entonces es cuando lo que com-poníamos comienza a im-ponérsenos* (Maillard, 2009: 10).

*recuperar el fuego y no ponerle nombre* (Maillard, 2009: 91).

*¿para cuándo una dialéctica de la teoría y la práctica, que no sea teórica?* (Gimeno, 2012: 161).

El Espacio de Proyección Permanente de PLAY es una tentativa por torcer la dualidad del pensamiento occidental – moderno, europeo y patriarcal– que concibe la separación insuperable entre teoría y práctica, investigación académica y producción artística. Un intento por situarse en el espacio de encuentro entre tales dimensiones, moverse en la zona común que se configura en la vecindad y en las tensiones, las vacilaciones, los quiebres y saltos que esa proximidad conlleva.

Arriesgar esta pretensión supone adentrarse en terrenos inestables y aventurar estrategias para sostener la reciprocidad. Acudir a imágenes y sonidos para pensar, desde allí, la trama material e inmaterial de un proceso de exploración implica indefectiblemente renombrar el proceso de investigación tal como acostumbramos a entenderlo. Supone desbordar las distinciones disciplinarias propias del saber epistémico que, «en nombre de una compulsión analítica y clasificatoria que nos impone la razón, fragmenta, mutila, divide» construyendo un saber compartimentado (Guerrero Arias, 2012: 207-208). Pero no siempre y tal vez por fortuna «hay razones para todo lo que escapa o desborda» (Maillard, 2009: 89).

### ¿Qué supone hacer investigación en videoarte y cine experimental?

La pregunta por el hacer recupera una dimensión sensible, corporal y material históricamente desestimada del saber científico anclado en el paradigma cartesiano de herencia positiva que privilegia la racionalidad distinguiendo entre «sujeto de la enunciación» y objeto de pensamiento.

Preguntarnos por el hacer, nos lleva a su vez a considerar una «experimentación implicada» que demanda experticia ética, no solo técnica (Gimeno, 2012). Y en particular, supone hacer pie en los lenguajes de la imagen y el sonido, como otras formas de la «dimensión discursiva experiencial» (Lamela Adó y Mussetta, 2020), contribuyendo a pensar la investigación no como método ni forma, sino como espacio (González Puche, 2011). Espacio desde donde y con el que hacer operar el montaje como procedimiento estético y epistémico.

El Espacio de Proyección Permanente de PLAY abreva de este principio y, tal vez sin proponérselo, problematiza la noción de investigación artística y sus mecanismos de validación frente al saber científico. En tal sentido, nos lleva a repensar la lógica férrea de las ciencias sociales-humanas y sus principios conceptuales-procedimentales institucionalizados, heredados de tradiciones académicas estrechas y de planteamientos analíticos insuficientes. Es una invitación a desactivar prejuicios y redefinir expectativas sobre las supuestas fisuras insalvables que operan como mecanismos de resistencia entre una esfera y otra. Por un lado, el relato historiográfico dominante que sostiene que la investigación científica se realiza desde una distancia teórica que implica una separación fundamental entre el investigador y el objeto de investigación. Por otro, el posicionamiento romantizado que considera la praxis artística como proceso lúdico y emocional de expresión subjetiva.

Un espacio sobre procesos de investigación en videoarte y cine experimental abre túneles en los muros del saber científico institucionalizado, despliega hilos para tramar encuentros y arriesgar otras formas de amparo y apoyo. Sin aplastar sus diferencias en una gran homogeneización indistinta, quiebra su rigidez. Aventura la posibilidad de la investigación en términos de suceso, trayectoria, ritmo, resonancia y escucha. Plasticidad inestable, moviente, irreductible a nociones como objeto, sujeto, materia y forma (Maillard, 2009).

A partir de aquí, podríamos asumir que la investigación de los lenguajes del videoarte y cine experimental supone una experiencia de interpretación acerca «del modo en que iniciamos un camino de búsqueda» (Rossi, 2005). Y ello supone ahondar en las tensiones que enmarcan pero también socavan cada vez con mayor intensidad la institucionalización de la investigación artística (Steyerl, 2010).

Partiendo de la materialidad vital de toda investigación, PLAY pone a prueba los marcos de interpretación desde donde se problematiza convencionalmente la investigación. Ejercita operaciones de resistencia a esos marcos; atisba miradas y «sabidurías insurgentes» (Guerrero Arias, 2010). Desestabiliza el imperativo de permanecer dentro de ciertas miradas reduccionistas propias de la categorización científica y artística que concibe el arte y la investigación como universos escindidos. Hace del trabajo con imágenes y sonidos un acontecimiento a partir del que componer modalidades de investigación, derivar procedimientos y apostar a la construcción de conocimiento a partir de la experiencia sensible.

Un espacio como este viene a enriquecer un terreno incipiente de producción de pensamiento a través de la praxis, iniciado por la FADyCC-Unne, con la que retroalimenta la construcción comunitaria de investigación en videoarte y cine experimental en la región.

El Espacio de Proyección Permanente se inaugura en 2022 con la experiencia de investigación que derivó en la producción audiovisual *La invención de lo invisible*, de Maira Ayala (<https://vimeo.com/706553297>). Producción que se inscribe en el espacio académico de la asignatura Taller de Tesina de la Licenciatura en Artes Combinadas (FADyCC-Unne). Allí

concebimos la experiencia sensible de las y los estudiantes como el material privilegiado en la construcción de conocimiento y abordamos el proceso de definición del proyecto de tesina como ejercicio compositivo de imágenes y palabras. Propiciamos desbordes reflexivos al momento de pensar la investigación artística y al hacerlo, incentivamos aperturas de pensamiento y acción mediante ejercicios que esbozan múltiples trayectorias susceptibles de ser exploradas en la tesina de licenciatura.

El proceso exploratorio iniciado por Maira en 2020 nos permite hoy discutir, entre otros aspectos, las modalidades alternativas de comunicación de la investigación académica. Advertir la potencialidad de concebir la escritura en articulación con otros medios y promover el acercamiento entre diferentes áreas del conocimiento, epistemologías y metodologías. La presentación de la pieza de video en el marco de PLAY da cuenta de la reflexión situada en la experiencia sensible de hacer videoarte y en los procesos de escritura de tesis paralelos a la producción de obra transitados en un espacio de investigación ampliado.

La pieza audiovisual indaga en las potencialidades de una investigación crítica experimental. Explora formas de sensibilidad de la figura estigmatizada de las «paseras» y la performatividad de sus cuerpos en el transmigrar en las fronteras Encarnación-Posadas, por medio de la subversión de la cámara termográfica, diseñada para vigilar y controlar.

Se trata de una inventiva audiovisual contra la imagen como forma de control contemporánea. Una apuesta a interrogar límites mostrando cómo volver amoroso el gesto intempestivo de contradecir los imaginarios exotizantes sobre las mujeres paseras del nordeste argentino-paraguayo.



La posibilidad de poner en crisis la representación estereotipada de estas sensibilidades está dada en la apertura de una red de relaciones sociales, ideológicas, políticas, estéticas, tecnológicas, que subyacen al registro de/con la cámara de video. Ello hace que la imagen deje de percibirse como una ilusión para transformarse en un problema de conocimiento, a partir de un doble transitar: el de los cuerpos de mujeres convertidos en sombras de colores que arden al desplazarse, la del dispositivo ocular que, mostrando, oculta. Cuerpos apenas vislumbrados, no identificados, tensan –hasta agrietarlos y horadarlos– los efectos de la hipervisibilización que asigna identidades y exotiza. Enfrentan y confrontan el poder que captura, invisibiliza, alimenta el anonimato y el ocultamiento.

Al «invencionar» con y contra el lenguaje audiovisual, la propuesta trasvasa lo que podemos imaginar como frontera, proceso migratorio, pasera, imagen y sonido. No reconocemos rostros, pero percibimos su devenir en rastros de calor y color. Escuchamos lo que arde en cada desplazamiento. Dejamos de ver, para escuchar hablar a cuerpos que queman. La imagen golpea el aire denso, los sonidos, los colores, los olores que imaginamos del movimiento de los cuerpos de las mujeres.

Cuando el mecanismo termográfico se vuelve contra sí mismo, deviene capaz de desarmar el sentido de un espacio, el de la frontera, que el calor impide y hace ver a la vez en atisbos de intensidades fluctuantes.

Burlar los límites geopolíticos y cartográficos de territorialización, abrirse a la corriente de un río que habilita la errancia de un camino conocido pronto a desconocer en la noche, navegar por aguas de saberes instaurados para desaprenderlos.

La pieza construye figuras que se distancian de las hegemónicas recordándonos la necesidad de desaprender la lógica institucional academicista y despojarnos de las pieles muertas del saber científico, recurriendo a los modos y procedimientos de la investigación en videoarte y cine experimental. Nos recuerda la urgencia de una epistemología que se construya en tanto y en cuanto la investigación se desarrolle desde la experiencia en primera persona.

Ello «requiere una consideración frontalmente política de la construcción del conocimiento» (Gimeno, 2012) que quiebre las relaciones entre las instituciones y experiencias vividas entre artistas, investigadores, docentes, estudiantes, promoviendo una discusión que focalice la experiencia crítica.

La pieza audiovisual da cuenta así que «esbozar objetivos comunes, permite a su vez “conformar un lenguaje común”» (Gimeno, 2012:154), a partir de los que idear nuevas formas de investigación, recuperando aportes mutuos entre el campo artístico, académico y científico al momento de trabajar con dispositivos tecnológicos, espacios fronterizos y grupos sociales.

El Espacio de Proyección Permanente, que enmarca este proceso, contribuye a romper el sentido colonial y policial de la investigación, haciendo tambalear las certezas arrogantes de los discursos de verdad del poder, desde una «eticidad, politicidad, esteticidad y eroticidad ‘otra’ del conocimiento», que nos interpela sobre el quehacer académico y los modos descorazonados con los que hemos estado investigando (Guerrero Arias, 2012: 225).

Espacios como PLAY resultan así claves para la legitimación de la práctica artística local como investigación. Incentiva la discusión acerca de cómo nos posicionamos ante la construcción de conocimiento de, sobre, con imágenes y sonidos. Nos interroga por la utilidad de las ciencias sociales/humanas y los lenguajes de las artes; por la necesidad de producir y alimentar un espacio académico-universitario y artístico, planteando alternativas de reflexión que ensanchen los límites de ciertos consensos.

Frente a este desafío, emerge el imperativo de apostar por un «in-disciplinamiento crítico» (Gimeno, 2012: 1), capaz de redefinir conceptos para dejar de pensar, nombrar y hacer de cierto modo.



¿Cómo nombrar ciertas formas de pensar-sentir-hacer desde prácticas corporizadas y ancladas en la experiencia viva de la composición?

¿Cómo situarse por fuera del dualismo cartesiano e instaurar un saber exclusivamente cognitivo?

¿Cómo describir acciones que involucran maneras de habitar un territorio común alejado de los centros de poder social, económico, cultural y político arriesgando gestos para decolonizar epistemologías?

¿Cómo volver visible quien explora, interroga y desarma sus propios procedimientos de invención audiovisuales?

¿En qué formatos y dispositivos compartir la complejidad de un proceso de experimentación implicada, sin recurrir a los discursos y géneros convencionales de la institución académica?

¿Cómo des-jerarquizar el peso del saber científico sobre la producción audiovisual experimental?

La exploración en los lenguajes del videoarte y cine experimental pueden nombrarse como investigación, en tanto hay una voluntad de composición, de fabricación, pero también de devoración, apoyada en la apropiación y contagio, usurpación y atravesamiento de materialidades diversas (Lamela Adó y Mussetta, 2020: 268).

Las obras de videoarte y cine experimental que PLAY propone proyectar por fuera de las convocatorias de selección y premiación, en el Espacio de Proyección Permanente, hacen operar el montaje como ejercicio estético y epistémico. Es decir, como forma de conocimiento, como principio heurístico, común al arte y a la ciencia en el marco de tesis y otros formatos institucionalizados o no.

Ello permite exponer los contrastes y las contradicciones – en clave decolonial– de las matrices perceptivas modernas que han erigido las condiciones de posibilidad del conocimiento y la investigación sobre el territorio latinoamericano.

Investigar ha sido y sigue siendo en muchos contextos lo que la academia erigió sobre la arrogancia y la hegemonía de la razón, proporcionando instrumentos al servicio del poder y la dominación, subalternizando otros modos de sabidurías y experiencias sensibles (Guerrero Arias, 2012: 200).

La forma como se ha estado produciendo conocimiento responde a la complicidad entre los saberes de las ciencias sociales, las humanidades y las epistemologías, y al ejercicio de formas de colonialidad que actualmente siguen siendo funcionales a la matriz imperial/neocolonial de poder [...] al capital y al mercado (Guerrero Arias, 2012: 201).

El espacio de investigación en videorte y cine experimental que propone PLAY es la posibilidad de un encuentro de sensibilidades no tan diferenciadas, que se acercan para conversar y transformarse –«como peces en una charca» (Schierloh, 2021:152)–. El agua en la que nos leemos es la del lenguaje de las imágenes, los sonidos, las voces y gestos que se entremezclan con el balbuceo sordo a su propio susurro de la investigación académica.