

Trabajo de Graduación  
**Licenciatura en Artes Plásticas**  
**Orientación en Grabado y Arte Impreso**

Título:

El ABC de nuestro cotidiano digital

Tema:

**La poesía visual como herramienta para la descontextualización y  
recontextualización de nuestra cotidianeidad digital**

Felicitas Faur Malaniuk

67834/8

38360170

2236190311

[femalaniuk@gmail.com](mailto:femalaniuk@gmail.com)

Profesora Titular: Lic. Guillermina Valent

Diciembre 2020

## Resumen

Vivimos conectados 24 horas al día a nuestros dispositivos móviles. Dispositivos procesadores de información con conexión a internet y memoria, diseñados para llevar a cabo diferentes funciones paralelamente. Este Trabajo de Graduación propone observar desde otra perspectiva la era en que vivimos como usuaries, poniendo en juego los diferentes iconos de las aplicaciones. Se buscará descontextualizar esos iconos que conviven con nosotros día a día, quitándoles la posibilidad de acción, usándolos como unidades gráficas para generar poemas visuales a través un juego online. De esta manera podremos releer sus lógicas en nuevos mundos simbólicos y observar de qué manera la digitalidad es transversal a nuestra vida.

## Fundamentación inicial

«El mundo nuevo se construye jugando»

Luis Pazos

Eric Sadin (2016) introduce el concepto “la industria de la vida”, donde se remonta a los inicios de *Alphabet* (multinacional cuya principal filial es *Google*) dando testimonio de la ambición del mundo industrial digital cuyo objetivo principal era/es el querer inmiscuirse en todos los ámbitos hasta capitalizar la mínima manifestación de vida. Lo cual no es para nada novedoso. En nuestra relación con la virtualidad, la manera en la que nos vinculamos con el mundo es regulada por *Google*. Los modos y las reglas en las que nos compartimos, buscamos información, opinamos, las define nuestra extensión, nuestro motor de búsqueda, *Google*. Boris Groys (2016) señala que *Google* disuelve todos los discursos, despojándolos de sus campos semánticos, su historiografía, su filosofía, etc. A lo que agrega las siguientes preguntas: ¿por qué se muestran estos contextos y no otros?, ¿por qué ésta y no otra priorización en los resultados de la búsqueda?, ¿cuáles son los contextos ocultos que *Google* crea a partir de observar las prácticas de búsqueda de los usuarios individuales?

Por su parte, Eric Sadin comenta: «La figura histórica del consumidor se desvanece para abrir paso a un individuo continuamente conducido por sistemas

encargados no solo de estimar sus necesidades y deseos, sino también de satisfacerlos sin apelar a su voluntad» (Sadin, 2016, p.149). El objetivo no es hacer hincapié en el consumo ni en el consumidor sino en cómo les usuaries nos movemos en la web. El cambio de espectador a usuario es clave en nuestra contemporaneidad tanto para el arte como para los medios de comunicación. Estos botones que empleamos a diario al interactuar con las múltiples aplicaciones que utilizamos nos ofrecen la posibilidad de elegir, pero a la vez les otorgamos el poder de escucharnos, ubicarnos en cualquier parte del globo, sacarnos fotos y reconocer nuestros datos biométricos, direccionar nuestras elecciones, ya sea una compra o el voto a un candidato, entre otras cosas.

### **La poesía visual como disparador de la reflexión**

La poesía visual es una forma experimental del arte en donde la imagen, es el elemento plástico predominante por sobre los demás componentes. Utilizamos la poesía visual como puente para la creación de nuevos mundos simbólicos. Esta forma de poesía nos invita a lo lúdico, a la abstracción, a la lectura no lineal. Mediante las conexiones visuales, la poesía visual juega con las posibilidades de flexión de los elementos emplazados en el poema. Los espacios en blanco asumen importancia en la misma, son parte de la composición.

Para Fernando Davis «Se trata de incidir en el cotidiano desde las fugas y las torsiones de sentido potenciadas por el extrañamiento poético, para afectarlos y transformarlo» (Davis, 2016, p.14). Continuando con la idea del autor, la poesía visual puede ser transformadora de la subjetividad, no desde un enfrentamiento directo, sino desde un lugar más sutil. La imaginación se activa cuando se desplaza la imagen de su significante, como podemos observar en el ejemplo “el mensaje dorado” de Mathias Goeritz (Figura 1), por lo que nos sentimos invitades a construir nuevos mundos de sentidos.

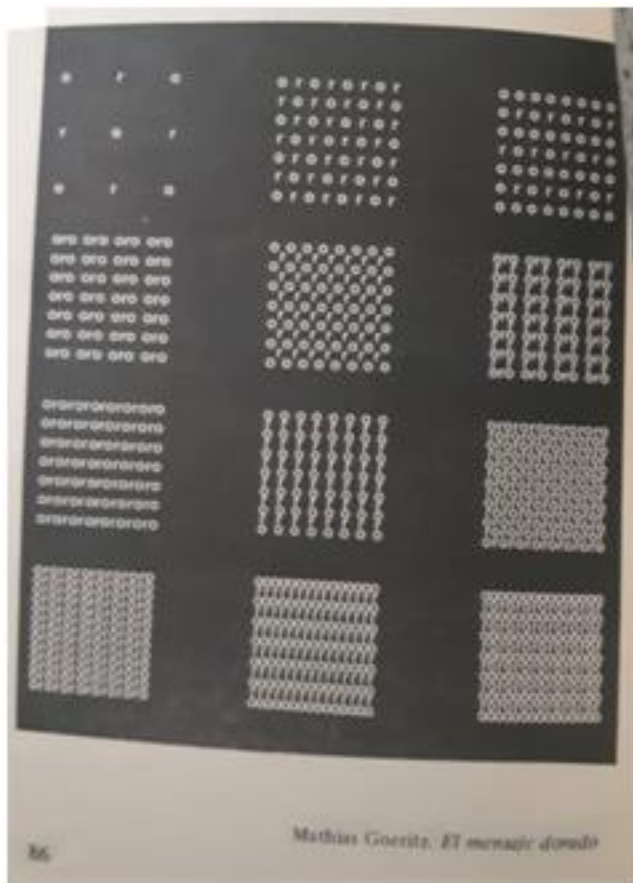
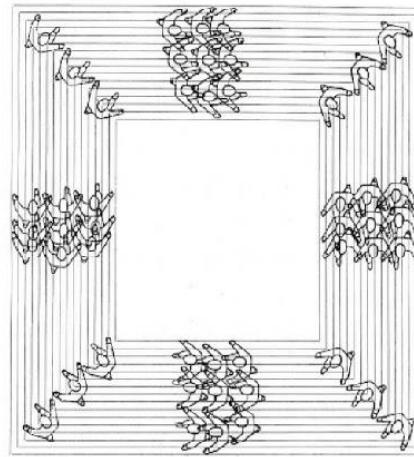
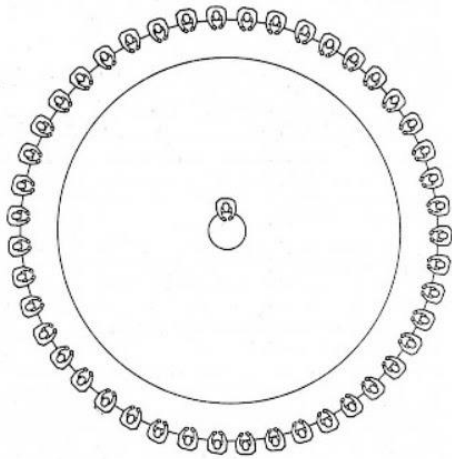


Figura 1: "El mensaje dorado", Mathias Goeritz (1965).

Otra referencia que puede mencionarse son las heliografías y obras de León Ferrari donde el artista recurre al uso del Letraset, herramienta utilizada para el diseño de planos arquitectónicos, para generar nuevas y variadas composiciones. En ellas, el artista pone en evidencia lógicas propias de la vida en sociedad: la saturación de espacios, y las diferentes formas y jerarquías que toma el individuo en ella (Figuras 2 y 3).



Figuras 2 y 3: Homens, León Ferrari (1984).

En este Trabajo de Graduación se propone observar desde otra perspectiva la era en que vivimos como usuaries, poniendo en juego los diferentes iconos de las aplicaciones. Por la velocidad en la que nos comunicamos y nos movemos en la web, en cada una de nuestras aplicaciones, estos iconos son accionados y resultan meros botones que ejecutamos automáticamente, como por ejemplo el avión de papel al enviar un mensaje, el corazón para likear una publicación, la lupa para buscar respuestas, el micrófono para grabar nuestra voz, entre varios otros. Se busca así descontextualizar esos iconos que conviven con nosotros día a día, empleándolos como unidades gráficas para componer poesías visuales ¿Acaso los iconos de las plataformas y aplicaciones no son el abc de nuestra cotidianeidad digital?

Se seleccionó particularmente la red social Instagram para acotar el “abecedario” de nuestra cotidianeidad digital, siendo además que los iconos utilizados en ella se repiten a su vez en otras redes sociales y buscadores (Figura 4).



Figura 4: "Abecedario" de iconos seleccionados de la red social Instagram.

### Modos de realización

El abordaje propuesto consiste, en primera instancia, en desplazar estos iconos de su lugar común, quitarles la posibilidad de acción, usándolos desde la gráfica como un componente visual y, finalmente, en emplearlos como unidades de sentido, generando mediante el juego poemas visuales (Figuras 5, 6 y 7).

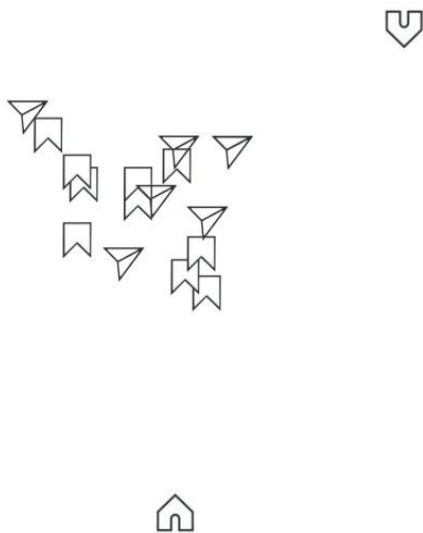


Figura 5: Prueba de poemas visuales a partir del abecedario de iconos seleccionados.



Pero debido a las condiciones sanitarias la muestra tuvo que ser reformulada a un formato virtual. El giro de lo físico a lo virtual implicó pensar un nuevo dispositivo para la participación del público y, por consiguiente, la composición de los poemas visuales.

Para la instancia virtual entonces se desarrolló una aplicación en un servidor web que es un entorno de desarrollo de software que tiene la posibilidad de levantar servidores pequeños. Para el cual usamos los lenguajes HTML y JavaScript para hacerlo, y una librería que se llama Conva, que sirve para armar un “canvas” y dar ese efecto de panel con acciones como ampliar, mover, duplicar. Se generó una aplicación similar al programa Paint, donde los usuarios pueden generar su propio poema mediante un juego online (Figura 8). En este nuevo formato la descontextualización de los iconos no estuvo dada por la salida de la web, sino por correrlos de la aplicación que les daba sentido a sus acciones. Las acciones de éstos en el nuevo canvas son totalmente diferentes y persiguen otros objetivos. Al desplazarlos y anularles su capacidad de acción, el juego online invita al público a abordarlos como componentes gráficos y visuales y a componer con ellos desde búsquedas plásticas y poéticas. A su vez, en cuanto a la creación de los poemas visuales, el juego permitió profundizar en aspectos formales y ampliar las posibilidades compositivas, por ejemplo, modificando escalas o distorsionando los iconos.

Figura 8: Boceto del juego online.





El código del juego estará disponible siempre que querramos activarlo. El funcionamiento del server será de un día como máximo, por lo que será indispensable fijar horarios del uso de la aplicación, sujetos al motivo y al contexto. El acceso se habilitará el día de la inauguración de la exposición virtual. Finalmente, mediante el autosave (guardado automático) se generará una biblioteca-archivo con todos los poemas que les usuarios generen, y se subirá al sitio web de este Trabajo de Graduación (<https://fefaur.wixsite.com/pgfefaur/proyecto>) para que sea de acceso público.

### **Referencias bibliográficas**

Davis, Fernando (2016) "Poéticas oblicuas. Modos de contraescrituras y torsiones fonéticas en la poesía experimental (1956-2016)". Buenos Aires, Argentina: Fundación OSDE.

Groys, Boris (2016) Arte en flujo, Ensayos sobre la evanescencia del presente. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra.

Sadin, Eric (2018) La siliconización del mundo, la irresistible expansión del liberalismo digital. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra.

### **Referencias de producciones artísticas**

Perednik, J. (1982) "Poesía Concreta". *El mensaje dorado*, Mathias Goeritz. Biblioteca básica universal, Buenos Aires, Argentina.

Ferrari, L. (1984). *Homens*. Recuperada de: <https://leonferrari.com.ar/homens/>