

El diseño y la producción audiovisual como estrategia de investigación

Adriana Villafañe Solarte^(*)

Actas de Diseño (2024, octubre),
Vol. 47, pp. 100-102. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2022
Fecha de aceptación: agosto 2023
Versión final: octubre 2024

Resumen: El propósito del siguiente escrito es visibilizar la producción audiovisual como estrategia de procesos formativos de investigación en el programa Técnico Profesional en Producción de Audio y Video de la Fundación Academia de Dibujo Profesional de la ciudad de Cali, Colombia. Esto en relación al componente de diseño que implica entender la narrativa visual como texto polivalente susceptible de ser leído y portador de significantes que se relacionan con la cultura y las estéticas de sus públicos objetivos, articulados a los códigos de los recursos tecnológicos, a la comprensión de sus potencialidades y lenguajes narrativos y de representación que, en su conjunto, permiten la visibilización de temáticas inscritas en diferentes contextos socioculturales.

Palabras clave: diseño- estética- investigación formativa- producto audiovisual.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 101]

Del ayer y el hoy en Comunicación

La historia de la Comunicación como profesión ha estado ligada al desarrollo de los medios masivos de comunicación, los que, a su vez, se articulan a las dinámicas impuestas por la industrialización en la modernidad. De este modo, en una línea temporal, encontramos que el medio que le dio el énfasis a sus primeras escuelas fue el periodismo. Desde la imprenta, se multiplicaron los ejemplares leídos por ávidos públicos que, por primera vez en la historia de la humanidad, tenían la oportunidad de acceder a los hechos noticiosos, cubiertos por personas en el contexto en los que acontecían. Asimismo, ha sido el espacio de expresión de grupos políticos, algunos dueños de las casas editoriales de los grandes periódicos. De esta manera, la información se impone como modelo de comunicación en estas primeras décadas.

Posteriormente, la radio marcó un hito en la comunicación definida por McLuhan (1977) como un medio caliente al lado de la prensa y el cine, en oposición a los fríos (televisión, teléfono y la conversación). Esta clasificación fue establecida de acuerdo a dos criterios: la definición de los datos transmitidos y el grado de participación del receptor para “completarlos”. “Alta definición” equivale a un buen abastecimiento de datos, que daría una baja participación del receptor para completarlos. Así, la radio tendría una fuerte densidad de información que implica una débil participación del oyente, quien, además, sólo necesita del sentido del oído para consumirlo, característica que lo hizo popular y llegó (al lado de la televisión) de manera gratuita a sus audiencias. La radio en Colombia se transformó en un medio que posibilitó proyectos de investigación en torno a la educación rural a través de la emisora Radio Sutatenza, creada en el Valle de Tenza (Boyacá) en 1947. El proyecto de Escuelas Radiofónicas, creado por la organización denominada Acción Cultural Popular ACPO, permitió la alfabetización de más de 8 millones de campesinos y se convirtió en un referente para emisoras América Latina, empleado en:

La implementación de programas de educación y desarrollo rural realizados por la Fundación Radio Escuela para el Desarrollo Rural (FREDER) en Osorno, Chile; el Instituto de Cultura Popular (INCUP) en Reconquista, Argentina; las Escuelas Radiofónicas Populares de Ecuador (ERPE); Radio Onda Azul en Puno, Perú; la Asociación Cultural Loyola (ACLO) en Sucre, Bolivia; Radio Occidente en Tovar, Venezuela y las Escuelas Radiofónicas de Nicaragua, emisoras que posteriormente se afiliarían a la Asociación Latinoamericana de Educación Radiofónica (ALER) (Alarcón, 2012, p. 67).

La televisión se inauguró en Colombia el 13 de junio de 1954, con el gobierno del general Gustavo Rojas Pinilla estableciéndose como un servicio gratuito que abrió espacios para la creación de diferentes contenidos, desde los noticieros, pasando por los educativos (influidos por la experiencia de Radio Sutatenza), los deportivos, y los llamados “de entretenimiento”, que vincularon telenovelas con niveles de audiencias muy altos. Esta diversidad de oferta permitió la formación de nuevas competencias en los comunicadores sociales para que cumplan con los requerimientos de las demandas, y dio la apertura a nuevas miradas de la investigación enfocándose en los contextos culturales y, bajo la orientación de Jesús Martín Barbero, en la cultura popular y los estudios de recepción. Con el nacimiento de Internet revolucionó la comunicación, dando paso a la era digital y, con ella, a las redes y plataformas sociales. La creación de YouTube en 2005 permitió por primera vez el acceso a contenidos las 24 horas del día, con una selección abierta al espectador, quien configura en este acto de autocomunicación de masas la figura del *prosumer*, espectador en la Red que genera contenidos a partir de los existentes o produce otros por vía de la referencialidad (Pedroza, 2013).

En su evolución, el desarrollo tecnológico ha permitido apostar por diferentes formatos de interacción, estéticas culturales y narrativas cercanas al lenguaje cinematográfico.

gráfico, desde videos de ficción hasta el videoclip. Esto apunta a lo que Andrew Danley (2002) ha denominado cultura visual digital, como reflejo de una cultura posmoderna que emplea el relato audiovisual como uno de sus lenguajes para expresarse, de allí que surja interés frente al uso, funciones narrativas, pedagógicas, investigativas y de lectura del video.

Se puede decir, sin temor a equivocarse, que todas las carreras de Comunicación Social poseen en sus planes de estudio asignaturas que tienen como propósito alfabetizarse en la lectura de las imágenes, entendida como la capacidad para leer, construir y comprender signos, símbolos y mensajes visuales a partir del reconocimiento de su estructura formal (Dondis, 1990). Existen transformaciones en cuanto a los modos de leer, en las que el texto no se concibe sólo como el libro impreso o digital, sino que “comprende la pluralidad y heterogeneidad de relatos y escrituras (orales, visuales, musicales, audiovisuales) que hoy circulan” (Martín-Barbero y Rey, 1999, p. 43), lo que abre el espacio a otras formas de pensar los procesos investigativos en el ámbito educativo.

La investigación desde el audiovisual

Tanto el uso de productos audiovisuales como herramienta de investigación y como parte de un plan de estudios que busca acercarse a los procesos de formación a través de sus imágenes y de los recursos técnicos, estéticos y expresivos, como y el diseño como elemento constitutivo de su aspecto formal, requieren ser considerados como objetos y estrategias de investigación que posibilitan el análisis y la representación de la realidad bajo múltiples ópticas.

El diseño está constituido por elementos formales que intervienen en varios discursos, desde lo que se conoce como diseño gráfico o visual, pasando por el de interiores que enfatiza en el espacio, hasta el diseño industrial, orientado más a lo objetual. En el campo disciplinar de la comunicación audiovisual, se relaciona con el color, las texturas, las formas y la estética que, a su vez, se traducen en identidad y cultura. Pensar en la creación de atmósferas, en la composición de planos, en el receptor y en la percepción y lectura que este realiza, nos ha permitido abordar diferentes temáticas que hacen que el proceso investigativo se articule directamente con las etapas de la realización del producto audiovisual. Así, por ejemplo, en la etapa de la preproducción, se buscan diferentes fuentes de archivo, primarias y, sobre todo, secundarias, que le dan al estudiante, por un lado, insumos para la construcción del documental y, por el otro, le permiten el manejo de la información temática. Es en esta primera etapa que se acude a varios referentes audiovisuales locales, nacionales e internacionales, para ser analizados a partir de matrices que incluyen tanto variables propias del diseño, como de la narrativa audiovisual. Manejando un corpus que facilita establecer las tendencias, además de vincularlas con las identidades que devienen cultura. La estructura de los diferentes productos audiovisuales, que comprenden videos institucionales, videos de ficción, videoclips y documental, se alimenta del proceso descrito, dando como resultado un producto audiovisual

que conjuga en su propuesta de diseño, elementos estéticos conectados con diferentes identidades culturales. La investigación en el programa Técnico Profesional en Producción en Audio y Video, se ha desarrollado bajo diferentes temáticas que han abordado problemáticas sensibles al contexto sociocultural y político de nuestro país, desde el posconflicto, la autoestima de la mujer, las nuevas tecnologías, multiculturalidad, el videoclip, entre otras.

Referencias bibliográficas

- Bernal Alarcón, H. (2012). Radio Sutatenza: un modelo colombiano de industria cultural y educativa. *Boletín Cultural Y Bibliográfico*, 46(82), 4-41. Recuperado a partir de https://publicaciones.banrepcultural.org/index.php/boletin_cultural/article/view/67
- Darley, Andrew (2002). Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación. Barcelona: Paidós. (1ª Edición: 2000)
- Dondis, D.A., La sintaxis de la imagen, Barcelona, Gustavo Gili, 1990.
- Martín-Barbero, J. y Rey, G., Los ejercicios del ver, Barcelona, Gedisa, 1999.
- McLuhan, Marshall (1977). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano. Understanding Media*. Barcelona. Buenos Aires: Editorial Paidós SAICF.
- Pedroza, Galbis, P. (2013). *Nuevas poéticas mestizas. Idiosincrasia laberíntica del arte del video musical. Estéticas del Media Art*, pp. 161-170. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4339289>

Abstract: The purpose of the following writing is to make audiovisual production visible as a strategy of research training processes in the Professional Technical Program in Audio and Video Production of the Professional Drawing Academy Foundation of the city of Cali, Colombia, in relation to the Design component. which implies understanding the visual narrative as a versatile text that can be read and bears meanings that are related to the culture and aesthetics of its target audiences, articulated to the codes of technological resources, to the understanding of its potentialities and narrative languages and of representation that as a whole, allows the visibility of themes inscribed in different sociocultural contexts

Keywords: design - aesthetics - formative research - audiovisual product.

Resumo: O objetivo do artigo a seguir é tornar visível a produção audiovisual como estratégia de processos formativos de pesquisa no Programa Técnico Profissional em Produção de Áudio e Vídeo da Fundação Academia de Desenho Profissional na cidade de Cali, Colômbia. Isso em relação ao componente de design que implica a compreensão da narrativa visual como um texto polivalente, suscetível de ser lido e portador de significantes relacionados à cultura e à estética de seus públicos-alvo, articulado aos códigos dos recursos tecnológicos, à compreensão de suas potencialidades e às linguagens narrativas e de representação que, em seu conjunto, permitem a visibilização de temas inscritos em diferentes contextos socioculturais.

Palavras-chave: design - estética - pesquisa formativa - produto audiovisual.

(*) **Adriana Villafañe Solarte:** Comunicadora Social Periodista Universidad del Valle. Especialista en Educación. Magister en Educación Superior. Fundación Academia de Dibujo Profesional (FADP).

Docente Investigadora Unidad de Investigación (FADP). Docente hora cátedra Institución Universitaria Antonio José Camacho

Proyecto y Representación: integración curricular en la carrera de Arquitectura

Alejandro Folga (*)

Actas de Diseño (2024, octubre),
Vol. 47, pp. 102-105. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2022
Fecha de aceptación: agosto 2023
Versión final: octubre 2024

Resumen: Esta ponencia presenta los resultados de un proyecto de investigación acerca de la formación en representación gráfica impartida en la carrera de Arquitectura en la FADU-UDELAR (Montevideo, Uruguay.) Para ello, se desarrolla una breve revisión acerca del devenir histórico de la enseñanza del Dibujo en la FADU y se analizan especialmente los cambios introducidos en el Plan de Estudios vigente.

Palabras clave: Representación - Proyecto - Enseñanza - Plan de estudios - Historia.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 105]

Introducción

Existe un extendido consenso acerca de la estrecha conexión que tiene el pensamiento proyectual con los medios y las técnicas gráficas que utilizan los arquitectos para desarrollar y comunicar sus ideas. No obstante, el modo en que estos dos saberes se enseñan y se aprenden es diverso y ha ido cambiando con el tiempo. En el ámbito académico suele predominar una aceptación tácita o un naturalizado acuerdo que consiste en asignar a la representación el rol de herramienta al servicio del Proyecto. Esto se materializa en los programas y los planes de estudio de las carreras de Arquitectura, ya que las asignaturas dedicadas a la representación gráfica se suelen concebir como una enseñanza de tipo propedéutico, impartida durante en los primeros años de la carrera. Incluso, en algunos casos, esta enseñanza suele estar integrada curricularmente a los cursos de Proyecto.

Nuevo Plan de Estudios

En el año 2017, la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) de la Universidad de la República (UDELAR) comenzó la implementación de un nuevo Plan de Estudios de la carrera de Arquitectura, conocido como Plan 2015. Entre las muchas innovaciones introducidas por este nuevo plan basado en las directivas impulsadas por el Proceso de Bolonia (Pelegrín, 2018), se destaca la reducción global de créditos (de 583 pasaron a 450) y la disminución de unidades curriculares obligatorias (de 42 pasaron a 28). Estos cambios implicaron la redis-

tribución de las cátedras existentes y la integración de algunas asignaturas que en el plan anterior (Plan 2002) funcionaban en forma independiente.

En el Plan 2015 se reconocen tres áreas de conocimiento claramente diferenciadas: Área Proyecto y Representación, Área Tecnología y Área Historia, Teoría y Crítica. En particular, en el Área Proyecto y Representación se fusionaron dos asignaturas que en el Plan 2002 eran independientes—Anteproyecto Introductorio (AI) y Medios y Técnicas de Expresión (MyTE)— para conformar una unidad curricular de dictado compartido, denominada Proyecto y Representación (PyR). Por un lado, esta integración supone una valiosa oportunidad que permite relacionar más estrechamente dos asignaturas pertenecientes a un área de conocimiento. Por otro lado, también implica un cambio de paradigma en la enseñanza inicial de la arquitectura, un cambio que afectó especialmente la forma en que se enseña el Dibujo en la FADU.

A pesar de que las asignaturas originarias presentan evidentes convergencias (las que llevaron a su integración en el nuevo plan), no es menos cierto que también se caracterizan por sus notables divergencias. Una de las mayores diferencias constatadas radica en las estrategias didácticas y en las formas de trabajo adoptadas por los dos equipos docentes. Estas discrepancias indican la existencia de dos culturas de enseñanza, que implican desde disímiles formas de impartir la clase hasta criterios desiguales (por parte de la institución FADU) para la asignación de los recursos presupuestales docentes. En definitiva, lo que en la teoría (definida por el Plan 2015) implicaba una complementación en los contenidos