

El programa audiovisual. Funciones e implicancias

Actas de Diseño (2013, Marzo),
Vol. 14, pp. 189-191. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: septiembre 2011
Fecha de aceptación: febrero 2012
Versión final: mayo 2012

Vanesa Muriel Hojenberg (*)

Resumen: Al presentar un programa audiovisual como recurso destinado a la enseñanza de estudiantes de las áreas de Cine y Televisión y Diseño de Imagen y Sonido, el docente debe reflexionar acerca de los alcances que posee la actividad especular en estos grupos. Su implicancia y la incidencia sobre aspectos subjetivos, emotivos y cognitivos exige explorar cómo se articulan de modo diferencial las funciones motivadora y metalingüística; cómo los estímulos emotivos y volitivos juegan un doble papel en un público que está recreando y modificando, interactuando y reflexionando, deconstruyendo y reconstruyendo desde un enfoque avalado por el conocimiento y la práctica disciplinar.

Palabras clave: Pedagogía - Diseño - Material Didáctico - Carrera audiovisual - Enseñanza.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 191]

El presente escrito propone una breve reflexión acerca de la incorporación de material audiovisual desarrollado por estudiantes como recurso de apoyo a la enseñanza en de las asignaturas Dirección de Arte Audiovisual I y II. Ambos niveles de la materia se desarrollan en el marco del 4º año y son parte de los planes de estudio de las carreras de Comunicación Audiovisual, Fotografía, Diseño de Espectáculos y Diseño de Imagen y Sonido de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. El objetivo general de las asignaturas se vincula con la comprensión de la Dirección de Arte como una labor creativa integral que contribuye estética, conceptual y estilísticamente en la construcción verosímil de la imagen de un producto audiovisual.

Actualmente, la praxis vinculada con las diversas especialidades que convergen en el desarrollo de un producto audiovisual favorece –y reclama– la construcción de opciones educativas capaces de integrar ejes temáticos y contenidos de modo más flexible y fluido. Estas propuestas académicas –destinadas a grupos heterogéneos y desarrolladas en función de contextos en transformación constante– deben responder a las demandas de ámbitos profesionales que presentan, a su vez, requerimientos variables. De este modo, al desarrollar –ó actualizar– la planificación de estas asignaturas, cada docente aborda de modo más ó menos intuitivo una serie de estrategias y marcos teóricos didácticos y disciplinares que dan sustento a las decisiones tomadas. Sin embargo, solo la real comprensión y evaluación del posible alcance de cada una de las estrategias aplicadas permite recorrer nuevos caminos que –como guías– se articulen favoreciendo el diseño creativo y experimental de una propuesta áulica destinada a contenidos complejos e inicialmente, tal vez, algo abstractos.

En este caso, definir qué ejemplos se llevarán a clase exige actualización –no sólo en relación a los contenidos específicos– sino también acerca de las áreas de interés de los estudiantes. La incorporación a la clase de un programa audiovisual requiere entonces de fases previas de evaluación de material y su adaptabilidad a los temas e ideas plausibles de ser examinados y reelaborados. Esto

forma parte de un inagotable proceso de construcción de significados cuya dimensión fluctúa y se modifica en concordancia según la dinámica de los distintos grupos. Así como una de las características deseables para el mejor aprovechamiento de un caso de estudio es su lecturabilidad –la cual permite comprender el lenguaje, su vocabulario y sentido Wasserman (1999)– este aspecto (de modo semejante a la alfabetización) no se presenta de modo excluyente en el texto escrito; la imagen fija ó en movimiento, también tiene su propia lecturabilidad así como sus espectadores –al igual que al enfrentarse al texto escrito– necesitan ser alfabetizados para su comprensión. Los ejemplos expuestos con mayor frecuencia en las clases tienden a proceder del ámbito televisivo y cinematográfico y acercan al aula herramientas, experiencias y relatos que, provenientes del mundo real, se asimilan y otorgan nuevas dimensiones a los contenidos curriculares favoreciendo la reflexión y la cognición. Sin embargo, la inclusión de portfolios y proyectos finales desarrollados por estudiantes de cursadas anteriores enriquece estos procesos, facilita y estimula la transferencia de contenidos teóricos, procedimentales y actitudinales y refuerza –en el último tramo de la carrera– un enfoque crítico necesario y coherente con la práctica profesional. La audiovisión de material fílmico en general es –dadas las características de la asignatura– una actividad clave ya que permite reforzar contenidos teóricos ó bibliográficos; reflexionar y evaluar decisiones técnicas, procedimentales y creativas tomadas por sus realizadores y analizar y comparar propuestas teniendo en cuenta las variables de su origen, características presupuestarias, contextos etc. Una de las finalidades que subyace a cada visualización se relaciona con la actividad especular, con la capacidad de analizar las propias propuestas, decisiones y creaciones a la luz de ejemplos seleccionados de modo premeditado por el docente.

Ambos niveles de la asignatura de referencia –centrados en el proceso de puesta en imágenes del guión– proponen a los estudiantes el desarrollo integral de un cortometraje como aplicación final de los contenidos y prácticas desarrolladas durante la cursada. Cada equipo de trabajo

es responsable creativo y operativo las propuestas a lo largo de las etapas de preproducción, rodaje y postproducción. Esta experiencia multidimensional representa un desafío para el docente y los estudiantes ya que su desarrollo se articula con un contenido que posee alto nivel de inclusividad a lo largo de la cursada: la Dirección de Arte como propuesta integral.

Contemplando los objetivos del trabajo final, la exposición de proyectos desarrollados por alumnos de cursadas anteriores, constituye a lo largo del cuatrimestre una de las instancias de aprendizaje más valiosas. La selección de las piezas audiovisuales no se limita necesariamente a aquellos trabajos que han sido destacados por su resultado final, ya que, parte del objetivo de la aproximación, se relaciona con dar a los estudiantes la posibilidad de evaluar procesos, reconocer errores y construir contrapropuestas desarrollando así destrezas en la evaluación de la dirección de arte presente en audiovisuales.

El análisis de producciones procedentes de grandes estudios -caracterizadas por su gran despliegue y alcance comercial- habitualmente inhibe las intenciones críticas y reflexivas de los estudiantes quienes suelen encontrar complejo exponer un punto de vista que eventualmente pueda contradecir las decisiones tomadas por un profesional avalado por el medio. En cambio, ante la propuesta realizada por un par, los grupos se sienten tácitamente autorizados para evaluar, debatir y proponer. A su vez, la constitución heterogénea de las comisiones, acentúa la multiplicidad de aportes y miradas críticas acerca del material expuesto. La visualización conjunta de propuestas integrales generadas por alumnos de distintas carreras permite el análisis de productos clásicos, animaciones, autorías de DVD -que se visualizan en su versión lineal ó interactiva- fotomontajes animados, etc. El arte de tapa, en su carácter de pieza gráfica no temporalizada se presenta a los estudiantes como parte del programa con la finalidad de detectar la construcción del instante esencial de cada producto.

Dado que como se mencionó con anterioridad la asignatura corresponde al último año de cursada, es frecuente que a lo largo de las clases se hagan visibles dudas e incertidumbres acerca del camino tomado. La visualización -y posterior reflexión- de productos desarrollados por pares en cursadas anteriores, favorece y refuerza el cambio conceptual necesario para la comprensión explícita de la articulación de la asignatura en el plan de estudios y la fortaleza que su dominio representa en el campo profesional futuro. A su vez, la convivencia de conceptos, tecnologías y creatividad articula ejes destacados dentro de las distintas carreras.

Si bien su selección parece tarea sencilla, la incorporación de los cortometrajes de los estudiantes a una estrategia metodológica de enseñanza integrada en un programa audiovisual, requiere un enfoque claro por parte del docente, un enfoque reflexivo que vaya más allá de la dominante intuitiva. Para ordenar y validar esta práctica -y no impregnarla de aspectos subjetivos- se desarrollan las guías de análisis aplicables a cualquier pieza audiovisual. Someter los productos audiovisuales a la evaluación en función de las diversas categorías de análisis definidas, permite revisar objetivos, ponderar expectativas, intereses y conocimientos previos de los estudiantes de cuarto

año y plantear finalidades en función de la motivación y nuevos intereses que el producto pudiera despertar en el grupo. A su vez, aspectos técnicos y expresivos específicos del área de dirección de arte (desarrollo de la propuesta escenográfica y de personajes, composición, color, utilización de materiales y texturas, entre otros) permiten que el programa audiovisual descansa en una función motivadora. La comunicación que encuentra a estos estudiantes como destinatarios, intenta afectar la voluntad de sus respuestas de un manera diferencial ya que en este caso -y de modo inevitable- la misma se ve atravesada, también, por la función metalingüística. Comprendiendo que el rol de un espectador -aún de aquel que carece de formación académica u oficio vinculado- siempre es complejo; la implicancia generada en estos casos apunta, entonces, a un doble sentido complementario ya que incide sobre aspectos subjetivos, emotivos y cognitivos. Dadas las características particulares de esta población, las fortalezas y dominios técnico creativos tienen también más de una lectura.

Potencialmente la percepción de la audiovisión podría detonar la participación explícita a través de la expresión oral, pero, el docente se encuentra en este caso ante espectadores doblemente activos ya que, mientras son impactados emotivamente también están recreando, modificando, interactuando, deconstruyendo y reconstruyendo desde un enfoque avalado por el conocimiento disciplinar.

A su vez, aspectos sensoriales y perceptivos que apelan en mayor medida a la subjetividad encuentran en la imagen y el sonido en todas sus variables, un sistema de lenguajes diversos que articulados en torno a un mensaje pueden sumar ambigüedad, dudas e intrigas a la propuesta: sonido e imagen parecen hablar muchos idiomas distintos en simultaneidad y la clase es, muchas veces, un espacio constituido por individuos que comprenden porciones fragmentarias y extrañas combinatorias de cada uno de estos idiomas. Recordar, entonces, que los estímulos emotivos y volitivos, las emociones y sensaciones juegan en este caso un doble papel permite al docente comprender que está compartiendo su clase con un público que posee criterios propios desarrollados a lo largo de cuatro años de experiencia previa académica orientada hacia la creación y desarrollo de propuestas análogas a las presentadas en clase.

Si bien esta propuesta no se ajusta a la definición de video espejo, Ferres (1992) se pretende estimular en los estudiantes una mirada de sí mismos que emerja al observar -en este caso- el hacer de pares; debilidades y fortalezas, aciertos y problemáticas materializadas y condensadas en apenas algunos minutos...

...Una búsqueda de conciencia; un intento por atravesar el relato desde la perspectiva de la dirección de arte y -a través de un proceso exploratorio- tomar mayor conciencia individual a partir de la nunca sencilla tarea, de verse reflejado en otro...

Referencias Bibliográficas

- Ferres, J. (1992). *Video y Educación*. Barcelona: Paidós.
 Libedinsky, M. (2006). *Quinto Congreso internacional de educación*. Buenos Aires: Santillana.

Salomón, G. (Comp.) (2001). *Cogniciones distribuidas*. Buenos Aires: Amorrortu Editores, S.A.
 Wasserman, S. (1999). *El estudio de casos como método de enseñanza*. Buenos Aires: Amorrortu Editores, S. A.

Abstract: On having presented an audio-visual program as resource destined for the students' education of the areas of Cinema and Television and Design of Image and Sound, the educational debit to think brings over of the scopes that the activity possesses to speculate on these groups. His implication and the incident on subjective, emotive and cognitive aspects demands to explore how the motivating and metalinguistic functions are articulated in a differential way; how the emotive and volitional stimuli play a double paper in a public who is recreating and modifying, interacting and thinking, deconstructing and reconstructing from an approach supported by the knowledge and the discipline practice.

Key words: Pedagogy - Design - Didactic Material - Audiovisual career - Teaching.

Resumo: Ao apresentar um programa audiovisual como recurso dirigido ao ensino de estudantes das áreas de Cinema e Televisão e Design de Imagem e Som, o professor precisa refletir sobre os alcances que a atividade em questão possui nesses grupos. Sua implicância e a incidência sobre aspectos subjetivos, emotivos e cognitivos exige explorar como é que são articuladas de modo diferencial as funções motivadora e metalingüística; como é que os estímulos emotivos e

volitivos jogam uma dupla função em um público que está recriando e alterando, interagindo e refletindo, desconstruindo e reconstruindo a partir de uma visão avaliada pelo conhecimento e a prática disciplinar.

Palavras chave: Pedagogia - Design - Material Didático - Carreira audiovisual - Ensino.

(*) **Vanesa Muriel Hojenberg**. Artista Plástica y Diseñadora de Indumentaria. Profesora de la Universidad de Palermo de la Facultad de Diseño y Comunicación. Colabora con el Comité de Evaluación de Proyecto de Graduación y es miembro del Comité Editorial de la línea de publicaciones "Escritos en la Facultad". Ha desarrollado su actividad docente a nivel terciario y universitario, centrando su interés en la fusión del arte y el diseño. Es Directora de Arte y Diseñadora de Vestuario de proyectos teatrales y cinematográficos, televisivos y publicitarios. Ha trabajado en el desarrollo de líneas de marroquinería para diversas marcas e incursionando en el diseño de accesorios de autor. Participó de exposiciones, programas de divulgación y desfiles, entre ellos "Andanzas", muestra retrospectiva del bailarín Julio Bocca; "Exposición del Taller de Escenografía y Vestuario Sala los Andes del Centro Cultural San Martín" (1996) y "Children and Nature" organizado por Det Internasjonale Barnekunst Museum, Oslo, Noruega.

(**) El presente escrito fue presentado como conferencia dentro del Segundo Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño (2011). Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.