

Creadores de imágenes.

María Elsa Bettendorff

Si las actividades de investigación, creación y producción en Diseño y Comunicación –sobre las que se propone reflexionar en este encuentro– son pensadas como etapas de un mismo proceso y no como acciones aisladas, se hace necesario, para empezar, desentrañar algunas características de dicho proceso.

Desde una perspectiva decididamente pragmática –coherente con los tiempos que corren–, parecería claro que es la última fase –la producción– la que funciona como motor y justificación de las otras. Esta suposición no es, sin embargo, tan sostenible en lo que hace a la formación y el trabajo académicos, porque en éstos, frecuentemente, es la investigación misma el núcleo del proceso –ya que el objetivo de un proyecto, sobre todo en los primeros años de estudio, puede consistir en la adquisición y el dominio de herramientas metodológicas y técnicas, la expansión de un espacio de conocimiento, el descubrimiento de nuevas problemáticas y estrategias para abordarlas, etc. –. Y en el caso de disciplinas como las que estamos tratando, la creación puede funcionar –de hecho, lo hace a menudo– como elemento propulsor del circuito, mientras que la producción resultante pasa a ser la manifestación externa –más o menos lograda– de una actividad mental ligada habitualmente –aunque no fatalmente– a competencias intrínsecas al sujeto.

¿Es posible llegar a un equilibrio entre los tres términos? La experiencia indica que, mientras la secuencia de las actividades que involucra el proceso constructivo al que nos referimos es prácticamente fija –primero se investiga, luego se crea o proyecta, finalmente se produce–, la estructuración global del mismo derivará del énfasis en uno u otro componente, énfasis que no sólo dependerá de los objetivos programáticos de la asignatura dentro de la cual se desarrolle el trabajo, sino también de una política e incluso una ideología educativas en el sentido más extenso de los términos.

Las reflexiones anteriores han sido, precisamente, el marco cuasi-epistemológico del trabajo que describiré a continuación. El proyecto titulado “Creadores de imágenes” fue desarrollado dentro del cursado de una materia específica de la carrera de Cine y Televisión (*Historia del Discurso Audiovisual I*) y alcanzó su concreción definitiva como Trabajo Práctico Final de dicha asignatura. Dada la índole predominantemente teórica de la materia, fue el primer componente del proceso del que hablamos el que resultó privilegiado. De este modo, el proyecto estuvo centrado en la investigación de la etapa muda del cine a través del rastreo de fuentes documentales y el planteo de hipótesis acerca de los aportes realizados por un determinado cineasta del periodo a la evolución del lenguaje cinematográfico;

como posible colofón, se proponía la realización de un corto “a la manera de”, aunque las limitaciones temporales y técnicas coartaron esa iniciativa. Incurriendo en una obviedad, debo decir aquí que siempre existe una distancia innegable entre el diseño de un proyecto y su realización efectiva, ya que en ésta intervienen comúnmente factores imprevistos que exigen reformulaciones y adaptaciones sobre la marcha. En el caso que reseño ahora, fueron las características del grupo las que decidieron un cambio radical en las directivas impartidas: la comisión a mi cargo no sólo estaba integrada por alumnos de la carrera de Cine y TV, sino también por estudiantes del segundo año de la Licenciatura en Publicidad que se habían inscripto en ella a partir de la oferta de materias electivas. Esa circunstancia llevó a ajustar los requerimientos del trabajo a la formación y los intereses particulares de los cursantes provenientes de esa área: el tema se reorientó, en su caso, a la fotografía publicitaria y al análisis de la obra de un profesional destacado de ese campo. Los creadores seleccionados fueron, dentro del cine mudo, Griffith, Dreyer, el joven Hitchcock, Chaplin y Murnau y, dentro de la fotografía publicitaria –con el inevitable salto temporal que supone el desarrollo de ese género–, el italiano Toscani y el argentino Fadigati. El factor “heterogeneidad” jugó, a mi criterio, en favor de la interacción y el intercambio solidario entre los miembros del grupo; la diversidad de competencias entre los alumnos de distintas carreras permitió expandir el horizonte del conocimiento de la comunicación visual hacia funciones y estrategias no consideradas en el programa original de la asignatura.

Antes de concluir el cursado, se invitó a los grupos a presentar ante sus compañeros los resultados de la investigación en el punto en que ésta se encontrara, de modo que pudieran confrontar y compartir estrategias de aproximación a objetos de estudio de naturaleza similar y, a la vez, nutrirse de puntos de vista externos. La exhibición comentada de fragmentos escogidos de la obra de distintos creadores posibilitó el reconocimiento de prácticas formales comunes y la ponderación de las herramientas de análisis empleadas, lo que derivó en nuevas decisiones para la producción del trabajo final.

El saldo de esta experiencia me permite ampliar los comentarios iniciales sobre las actividades que tratamos en este foro: el diseño de cualquier proyecto académico es un “a priori” que funciona como cauce necesario del trabajo estudiantil, pero ese cauce sólo orienta: no determina el caudal ni la composición de las aguas que fluyan por él. Investigar, crear y producir son tareas que no se agotan jamás en indicaciones, planes u objetivos indeclinables: sus funciones se potencian cuando se descubre que *es posible* cambiar las reglas del juego, porque es entonces cuando el proceso constructivo del que hablamos escapa a las determinaciones extrínsecas