

Nuevos formatos inundan las pantallas y los medios gráficos. Cada temporada se libran nuevas “batallas sensoriales”, tanto en los “new fashion week” como en las tradicionales Cibeles o Carrousel del Louvre.

En busca del espacio que nunca debieron perder, las grandes marcas de la industria de la moda recurren “grupos creativos de élite”, una proyección de los “think tank” omnipresentes en los ‘80, y que ponen a disposición de los diseñadores emblema para soportar el rigor de estas batallas.

Equipos creativos para los creativos

¿Es posible “ordenar” el proceso creativo?, ¿Podemos formar “estructuras creativas” capaces de trabajar con metodologías alternativas a las que hoy se aplican, con el fin de encontrar “bolsones de innovación” donde ya nada parecía impactar nuestra percepción del “desfile de modas”?

A través de este trabajo, se propone la apertura del debate acerca de las posibilidades de generar, dentro del marco de la Universidad, un Programa de Capacitación, Formación y Dirección de Equipos Multidisciplinarios Creativos, con el objeto de brindar soporte en las áreas de innovación y nuevas tendencias.

La Facultad como núcleo

El objetivo de este Programa es apoyar procesos de desarrollo creativo destinados al mercado del “fashion”, aplicando un vasto menú de nuevas tecnologías y el lenguaje sensorial que impone el arrollador avance del “entertainment”.

El aporte de la Universidad y más específicamente la Facultad de Diseño como “núcleo concentrador y formador de talento embrionario” es fundamental a los fines que persigue el Programa.

Es precisamente en este ámbito, el universitario, donde se encuentra una alta concentración de: talento, vocación, voluntad y sueños. Raramente se vuelva a encontrar en el “mundo real” semejante combinación y en tan altas dosis.

Adecuar los contenidos del Programa, instalarlo conceptualmente e implementarlo académicamente puede ser el camino para que este nuevo concepto germine.

Usinas de innovación

La formación y perfeccionamiento de estas “estructuras creativas” permitirá un fluido intercambio de información, experiencias, ideas, concertaciones, integración e innovación. Su funcionamiento las instala como verdaderas “usinas de innovación”, que proveen soluciones aplicables, facilitando la toma de nuevas decisiones, en escenarios cada vez más cambiantes y globalizados.

Experiencias distantes, perspectivas actuales. Aprendiendo de la historia del cine mudo.

Eduardo Russo

“Toda historia es contemporánea”
Benedetto Croce

En el último cuarto de siglo una verdadera revolución afectó a los estudios sobre historia del cine. Sacudiendo los relatos tradicionales, las aproximaciones canónicas y las lecturas

consagradas, distintas aproximaciones que se hicieron eco del estado actual de la historiografía, del impacto de las ciencias sociales y de la reflexión sobre el cine en distintas áreas, han modificado profundamente lo que podemos pensar sobre las primeras tres décadas del cine, esas que corresponden —año más o menos— a la predominancia del llamado “cine mudo”.

Dos aproximaciones tradicionales, heredadas de los tiempos en que la historia del cine fue encarada de modo épico por especialistas que emprendieron su estudio organizando una masa monumental de fragmentos, a veces un cosmos a partir de un estado cercano a lo caótico, suelen persistir en la presentación del período mudo en los estudios cinematográficos de grado.

La primera tiende a narrativizar esa treintena de años, concentrándose en los pioneros de la primera década como modo de simplificar un panorama complejo, multifacético y explorador de las más diversas posibilidades para las tecnologías y sus usos sociales, entre los que estaban tipos muy distintos de espectáculos. Luego se pasa revista a la formación del período clásico —bajo la figura de la “conformación del lenguaje cinematográfico”, en paralelo a la institucionalización e industrialización del fenómeno— dando por último un panorama de la eclosión de movimientos, vanguardias, tendencias y cineastas que deparó la vertiginosa década de los veinte. Esa linearización del período “cine mudo”, apoyada en el enciclopedismo asentado desde los tiempos mismos de la transición al sonido y reafirmada por una constelación de nombres ilustres de las primeras historiografías del cine, se complementa con la postulación de una unidad esencial, bajo la cual el cine mudo se erige como una modalidad artística fuertemente unificada y en progreso hacia su última década, la más excelsa. Hasta cierto punto, también se lo presenta como un discurso clausurado malamente por la transformación impuesta, de modo forzado, por la instalación del sonido sincronizado, determinado por la industria. Algo así como una víctima artística del imperio de la economía, que con la transición al sonoro empujaría al cine hacia el riesgo de la involución.

Atendiendo a algunas proposiciones desarrolladas por historiadores como Tom Gunning, Rick Altman o John Fell, entre otros, dentro del campo de la historia del cine, o por arqueólogos de los medios audiovisuales como Sigfried Zielinski, por otro, nuestra perspectiva trató de atender las implicaciones intermediáticas, de hibridaciones de tecnologías y usos en conflicto dentro de los medios audiovisuales en su fase emergente. Por lo tanto, más que establecer líneas narrativas, evoluciones o teleologías, se intentó reconstruir entramados complejos, donde la noción de crisis resulta decisiva.

La propuesta didáctica desplegada en Historia del Discurso Audiovisual III intentó, por lo tanto, romper algunos lugares comunes en la enseñanza del “cine mudo”:

- a. Que el cine mudo era un medio regido por la primacía de la imagen, o peor aun, que era un espectáculo silencioso.

El “cine mudo” nunca fue una práctica silente, en todo caso lo que no poseía era un sonido reproducible en forma sincronizada. Desde los mismos comienzos del espectáculo, la presencia de voceadores, presentadores, de “explicadores”

y músicos —solos o en pequeñas o grandes formaciones— fue parte integral de una experiencia en la que la proyección era un dispositivo propio de un conjunto en el que intervenían otras tecnologías y actividades en una performance a menudo compleja, en la que solían estar presentes también los efectos de sonido y la bulliciosa participación del público, especialmente en sus primeros veinte años. Este carácter interactivo de la audiencia, la conformación de los contextos de recepción y la participación física del público, a menudo insólita para los parámetros posteriores, es parte consustancial de la mayor parte de su transcurso. Y en algunos aspectos, las prácticas del cine de los comienzos se asemeja curiosamente a algunas disposiciones actuales del espectador en la era del audiovisual electrónico.

- b. Que el cine mudo era un espectáculo informe y de alto grado de inespecificidad hasta el momento en que se encaminó en el cumplimiento de su función narrativa.

Lejos de ofrecerse a los balbuceos o a la torpeza de los “primeros pasos”, el cine se asienta, desde sus mismos comienzos como medio identificable, en prácticas que en algunos casos contaban con un par de siglos de tradición en cuanto a formas institucionales de espectáculo. El cine de atracciones (según la terminología propuesta por Tom Gunning) que convivió durante dos décadas con el narrativo ofrecía formas de experiencia a veces sofisticadas en alto grado y de enorme repercusión popular, aunque luego fueron silenciadas por el sistema de integración narrativa. La conexión con un espectador deseoso de un espectáculo vibrante hasta lo eufórico o estremecedor, que sacudiera sus sentidos y ofreciera efectos de placer, asombro o eventualmente terror estético, estaba en las bases de ese dispositivo altamente eficaz.

- c. Que la historia del mudo se desarrolló en forma lineal, desde los balbuceos del mal llamado “cine primitivo” a la adquisición de un lenguaje (según una tradicional metáfora evolutiva).

Siguiendo el modelo de crisis propuesto por Rick Altman para examinar la historia del cine, y atendiendo a la mixtura de públicos, de prospectos de explotación y de usos del espectáculo audiovisual conocido como “cine mudo”, puede apreciarse de qué manera la historia del cine fue, aplicando una perspectiva de reconstrucción arqueológica, la historia de varios medios con identidades en conflicto, en lucha jurisdiccional y en negociación permanente. En ese sentido, el cine debe ser examinado con otras tecnologías y prácticas de representación y del espectáculo. No solo con la evidente conexión con la fotografía y las disputas con el teatro (que van mucho más allá con su forma burguesa decimonónica), sino con dispositivos emergentes como los de la grabación y reproducción sonora, la radiotelefonía y el avance de la electricidad en sentido amplio. En lugar de una línea nítida, se traza una historia de transformaciones en híbridos altamente inestables, todavía por descubrir en muchos aspectos.

- d. Que lejos de arrancar desde un pretendido “primitivismo”, el cine se originó guiado por el imaginario del modernismo bajo distintas modalidades, dentro de un paisaje multimediático que posee notables puntos de contacto con actuales mutaciones en el campo de lo audiovisual.

Distantes de toda condición “primitiva”, los orígenes del mudo se arraigan en espectáculos de raigambre hasta milenaria, unidas extrañamente al frenesí de lo visible que impregnó al positivismo y a las aspiraciones de la ideología modernista.

Redescubrir algunos de los usos tempranos del cine puede dar lugar a entender ciertas modalidades de lo audiovisual hoy abiertas en el campo de los videojuegos o incluso en las pantallas de la computadora, como el ensanchamiento del campo de experiencia lúdica mediante la imagen o incluso el avance conjunto entre visibilidad, legibilidad y conocimiento.

Como resultado del trabajo citado, ampliando las perspectivas y las coordenadas culturales desde las que se exploraron las experiencias distantes y diversas del cine primitivo, la configuración del clasicismo y la interrelación con las prácticas de las vanguardias históricas, el estudio del “cine mudo” intentó abrir otra mirada (e incluso hasta hizo escuchar el mudo gracias a la notable y reciente cultura de las copias restauradas de la era post-video) que conjugó la posibilidad de entender mejor qué se jugaba en aquellas experiencias distantes, recuperando incluso, en algunas ocasiones, buena parte de aquellos placeres de espectador.

A modo de puesta a prueba de esta tarea de apertura, se realizaron breves actividades de investigación documental y bibliográfica, acompañadas por búsquedas y visionados de material audiovisual, para realizar textos donde esos ángulos de lectura encontrasen la posibilidad de una plasmación mediante la escritura. El formato de artículos sobre temas específicos —destinados a una publicación académica que compile textos de estudiantes de grado sobre Historia del Cine— permitió apreciar, desde el ángulo de la práctica, los logros obtenidos.

Metodología para el desarrollo de proyectos multimediales.

Darío Saeed

A partir del crecimiento del desarrollo de cdroms y sitios se hizo cada más necesario una metodología para el desarrollo proyectos multimediales cuyo eje sea la combinación de texto, imágenes pero especialmente animaciones, video, sonido e interactividad.

Hasta ahora los grupos interdisciplinarios que se dedican a realizar estos proyectos utilizan metodologías adaptadas de diseño o sistemas.

La metodología que se está presentando aquí utiliza herramientas de metodologías existentes y a su vez, agrega nuevas necesarias para este tipo de proyectos.

Consiste en 6 etapas generales:

1. Idea: en esta etapa se define en términos generales el proyecto a diseñar. Participan todos los integrantes del grupo y el cliente.
2. Diseño: en esta etapa se definen los contenidos del proyecto, cómo se los va a presentar y la navegación.
3. Prototipo: por primera vez se puede “probar” una parte del proyecto a calidad final y es el cliente quien tiene la responsabilidad de aprobarlo.
4. Producción: teniendo como base el prototipo, en esta etapa se producen todos los elementos multimediales y luego se los integra, dándoles interactividad.
5. Testeo: se realizan las pruebas de funcionamiento y calidad