

Referencias

¹ Regini, Horacio C. (1996). Los caminos de la palabra. Ediciones Galápagos, Bs.As, pp. 202-203.

Bibliografía

Reggini, Horacio C. (1996). Los caminos de la palabra. Buenos Aires: Ediciones Galápagos.
 Eliot, T.S. (1951). Select Essays. London: Faber and Faber.
 Licklinder, J.C:R. (1965). Libraries of the Future. Cambridge: M:I:T. Press.
 Gaskins, Irene; Elliot, Thorne. Cómo enseñar estrategias cognitivas en la escuela. Buenos Aires: Paidós.

Preguntas como guías.

Marcelo Escobar

En la materia Introducción al Discurso Audiovisual el estudiante debería conseguir dejar en claro, entre otras cosas, qué es lo que debe o quiere aprender a lo largo de su carrera. Las profesiones que enseñamos son netamente reflexivas. El discurso audiovisual, esa lengua sin lenguaje, impone desde su naturaleza la necesidad de reflexionar. Aunque como en cualquier arte, la emoción y el instinto son las fuerzas generadoras más importantes; el intelecto es la guía necesaria para organizar la gran cantidad y variedad de elementos que se necesitan conjugar para llegar a la expresión deseada. Incluso las técnicas que enseñamos; desde las estructuras narrativas hasta el manejo de herramientas, sirven para manejar ideas y debe pensarse sobre ellas para aprovechar todo su potencial creativo.

Creo que una de las misiones más importantes de mi materia, Introducción al Discurso Audiovisual, es lograr que ya empiecen esa reflexión. Y lo mejor es reflexionar sobre su carrera universitaria, sobre qué quieren aprender, en qué partes deben bucear y todo esto en función de, en quién se quieren convertir o qué es lo que quieren hacer.

¿Cómo lograrlo?

Cuando inicio las clases les entrego a los alumnos una serie de preguntas que ellos deben ir respondiendo, para su propio control, a lo largo de la cursada. Se refieren a la parte más concreta y fácil del programa. Estas preguntas, complementando los prácticos, sirven para asegurar algún concepto básico y fijar parte del lenguaje con el que se moverán en el resto de la carrera. Pero creo que sobre todo sirven para darle al estudiante un poco de control sobre su proceso de aprendizaje y por ende cierta responsabilidad de impulsarlo.

¿Pero qué pasa con los conceptos más altos, las ideas más complejas?

En el tiempo de un cuatrimestre y dentro del marco del programa podemos enseñarles qué es un Story Board, hacérselos usar una o dos veces pero la eficiencia en manejarlo como herramienta de creación y comunicación con el equipo debe quedar para otra materia. Podemos hacerles escribir un guión, cumplimentando todas sus etapas y sus formalidades, y luego corregirles todas las fallas estructurales o pobreza narrativas que puedan tener, pero la posibilidad del enriquecimiento que ellos puedan hacer quedará para el futuro.

¿Entonces qué es lo que se llevan los alumnos de esta materia más que algunos «datos sueltos» y un vocabulario? Pienso que deben llevarse una gran cantidad de preguntas.

Quiero decir que todo el desarrollo de la materia es una gran reflexión sobre los temas básicos de la creación audiovisual. A través de todo lo que se enseña y se practica y se discute en la clase, el profesor trata de instalar la reflexión. Para esto debe interesarse por las ideas de los alumnos, lograr que las expresen en clase (aquí también a través de preguntas), que las discutan y luego trabajar sobre ellas relacionando todos los temas con sus usos expresivos o narrativos. Además, mostrarle al alumno sus propias reflexiones y dejar en claro que hay otras opiniones y mucho más para aprender sobre cada cosa.

Pero son tantos los temas, es tan amplio el espectro que cada alumno, según su mayor o menor capacidad e interés, podría perderse lo relevante o limitarse a escuchar lo que otros reflexionan en la clase y olvidarlo después del examen. Entonces lo que importa es que se instale lo que inicia cualquier reflexión, o sea, preguntas. Pero en este caso preguntas hechas por ellos mismos y que esta vez tendrán toda su carrera universitaria (y con suerte la profesional también) para responder.

Y estas preguntas serán elaboradas por el alumno para que reflejen sus intereses y pueden estar guiadas por el profesor para que no pierdan el foco. Preguntas que traten desde los grandes temas hasta las pequeñas inquietudes: ¿Qué puedo saber de luces?, ¿Qué software me conviene manejar?, ¿Qué materia electiva me sirve para mis objetivos?, ¿Qué tipo de imagen es la más adecuada para mi expresión?

Y ojalá que no falten las dos más importantes ¿Quién quiero ser? ¿Qué quiero hacer?

El rol de la documentación en la dirección de arte audiovisual.

Alejandra Espector

«Hay que saber todo lo que se sabe para inventarse lo que no se sabe». «La documentación es un diamante en bruto que hay que pulir». Félix Murcia. Director de arte ¹

El trabajo de documentación puede considerarse en un sentido general como una labor consustancial a todo tipo de actividad que requiera previamente a su desarrollo del «conocimiento de».

En la dirección de arte, en el diseño escenográfico y en el diseño de vestuario de toda producción audiovisual, la documentación ocupa un lugar muy importante dentro del proceso creativo.

Es la actividad que realiza cada artista en una primera instancia, nutriéndose de toda la información accesible sobre el tema que le ocupa. Esta adquisición de información va a constituirse en la materia prima para la elaboración y desarrollo posterior de los conceptos visuales pertinentes a la obra en sí.

Sin embargo, respecto al uso y función que se le da a la documentación, muchas veces nos encontramos ante dos posturas extremas: el diseño intuitivo, tomado idealmente como el puro ejercicio de la imaginación a partir del guión mismo, donde la documentación cumple simplemente un rol ficticio; o bien, el diseño «inflacionista» como reproducción directa en escena del documento encontrado sin más variante que alguna pequeña modificación de índole estética o puramente decorativa, donde también la documentación se