

## Propuesta creativas para la enseñanza del discurso audiovisual.

Miguel Angel Tisera

¿Cómo está constituido el discurso audiovisual? ¿A través de un lenguaje como plantea Metz? ¿Un monólogo interior como sugiere Deleuze, acercándose a las reflexiones de Passolini? ¿La construcción de un espacio simbólico que se apropia del imaginario colectivo? ¿Un espacio similar al del sueño como sugerían los revolucionarios surrealistas de principios del siglo veinte?

¿Cómo transmitimos los conceptos estructurales? ¿En torno al concepto de paradigma? ¿Los planos son realmente cadenas sintagmáticas similares a las de las lenguas naturales? Todos estos interrogantes y la dificultad que representan para elaborar respuestas teóricas concisas hace que se retomen planteos generados en los albores del siglo veinte. Es en el cuerpo de reflexiones de Einsenstein donde encontraremos nuevamente una guía para elaborar criterios eficaces en la comunicación del problema. En la teoría del autor ruso un recorrido por la poética japonesa para transmitir el concepto de síntesis, nos lleva a explorar maravillados los haiku como ejemplo del universo de lo breve, y a partir de allí desarrollar un análisis de los ideogramas como punto de partida. Y ya con la estructura de la teoría del montaje construida se podrá esculpir en el tiempo, como plantea Andrei Tarkovski. que es «...ordenar y estructurar las tomas con una tensión temporal conscientemente distinta que no debe corresponder a causa de ideas arbitrarias sino que tiene que estar determinado por la necesidad interior, tiene que ser orgánico para la materia de la película en su totalidad.»

Reflexión necesaria en torno al séptimo arte y los nuevos territorios que transita junto a su hijo natural, el octavo arte o al inminente noveno arte, conformado por las expresiones interactivas audiovisuales, constituidas en nuevas fronteras de los dispositivos de comunicación, emergiendo como expresión posmoderna para un público creciente de Homo Videns. Quizás por esta misma razón, una nueva teoría tendrá que proponer el «No Ve- No Arte» una suerte de negación dialéctica de la realidad que habrá que superar para comprender y así generar un análisis eficaz en torno al funcionamiento del dispositivo audiovisual.

En el terreno de lo real, el discurso audiovisual ocupa cada vez más el tiempo del hombre de ciertos segmentos de la sociedad contemporánea. Los últimos estudios reflejan que actualmente se visualizan cerca de 6 horas diarias de televisión. 6 horas diarias que sumadas a las 8 horas de trabajo y a una cantidad similar de sueño dejan un espacio de 2 horas que podemos asumir son utilizadas en desplazarse de un lugar a otro. En otras palabras la casi totalidad del tiempo disponible para sí mismo de un hombre de nuestro tiempo. ¿Cuál es la importancia de este modo de representación en nuestra cultura para reemplazar a todas las otras formas de relato sustituyéndolas progresivamente hasta tornarse de tal manera dominante? El mundo contemporáneo existe si es representado por los medios audiovisuales, y de esta forma se generan eventos mediáticos que ocultan lo real, lo sustituyen o lo crean.

De igual manera, en una suerte de imagen de la imagen, la construcción del dispositivo audiovisual cobra una existencia mediante la representación de sí mismo, creando una suerte de imagen cristal que refleja su realidad múltiple. La experiencia en la enseñanza utilizando representaciones de

la realidad en la modalidad de la reflexión sobre sí misma, esto es: el quehacer audiovisual, ha resultado particularmente enriquecedora para distintos grupos de alumnos y es la propuesta creativa que emerge de nuestra particular experiencia, abriendo un nuevo camino para la comunicación eficaz con un segmento de estudiantes moldeados por las singularidades del espíritu de nuestra época.

## Diseñando para un comitente real.

Gastón Torchia

En la mayoría de los alumnos y más específicamente en aquellos que están próximos a egresar de la universidad, es muy común que surjan inquietudes con respecto a su futuro profesional. Si bien un porcentaje bastante alto del alumnado comienza a tener experiencias laborales en el campo del Diseño mucho antes de recibirse, existe otro porcentaje de alumnos que viven el final de su experiencia universitaria con una mezcla de emoción, alegría e incertidumbre. La incógnita sobre que les deparará el destino es un factor importante para entender estos sentimientos encontrados, pero un factor aún tan importante como el anteriormente mencionado es el de la falta de experiencia profesional. Los alumnos sienten que la universidad les dio las herramientas necesarias para resolver un amplio abanico de problemas, pero plantean como déficit el no haber realizado, durante el tiempo que estuvieron cursando la carrera, trabajos reales para comitentes reales. Saben que las experiencias llevadas a cabo en el ámbito universitario los formaron como diseñadores, dándoles una base sólida desde el punto de vista académico, pero también perciben que las problemáticas de la vida profesional serán diferentes a las que vivieron en el aula. Lo que no tienen demasiado claro, precisamente porque carecen de experiencia profesional, es concretamente cuales serán estas problemáticas. Esta sensación, lógica y entendible, de que son diseñadores a medias porque se sienten seguros desde el punto de vista académico pero obviamente con muchas carencias desde el punto de vista profesional es un denominador común entre los alumnos, aún entre aquellos que ya dieron sus primeros pasos en el campo laboral.

«¿Cómo se consigue un cliente?; ¿Es mejor trabajar en relación de dependencia o como freelance? ; ¿Cómo es el proceso de diseño cuando me encargan un trabajo?; ¿Qué tiempos se manejan para realizar tal o cuál diseño?; ¿Cómo se le presenta a un cliente las propuestas de diseño?; ¿Cuánto y cómo se cobra determinado diseño?; ¿Cuáles son las posibilidades laborales en el campo del Diseño?, etc.». Estas son solo algunas de las preguntas más frecuentes que uno recibe y que muestran a las claras las profundas inquietudes que los alumnos tienen.

Como docentes tratamos de responder a todas estas dudas, pero esto no es suficiente. La universidad como institución debe tomar un rol protagónico para que dentro de sus aulas se aplaquen las incertidumbres mencionadas. Y de hecho lo está haciendo, desarrollando diferentes proyectos que van en este sentido.

Quisiera aprovechar esta oportunidad para comentar la experiencia que se viene realizando desde hace ya varios años en la materia Introducción a la Investigación para la carrera de E-Design. Antes que nada debo aclarar que si bien esta materia es común a todas las carreras, en E-Design la cursada