

concreta está en la esfera del conocimiento del sujeto que diseña; si no existen aportes más abarcativos y complejos se estanca en un mundo de propuestas de peligrosa parcialidad, ya que el diseño como disciplina, y los diseñadores en su actividad, directa o indirectamente llegan en mayor o menor medida a toda la sociedad independientemente de la conciencia de este fenómeno por parte del receptor e incluso del emisor.

El diseño toma base en un conocimiento previo de la sociedad, de sus individuos y de las múltiples redes de comunicación, busca comprender los lenguajes de dichas comunicaciones y desarrolla mensajes a partir de dichos sistemas para ser decodificados por el entorno y sus componentes individuales y grupales, media en toda relación del hombre con su entorno y con los objetos producidos por él.

Podemos establecer tres modos que desarrollan el conocimiento con relación al diseño:

Conocimiento abarcativo o general, (histórico-filosófico, etc.), generador del marco referencial desde el cual el sujeto observa el mundo, es decir construye su cosmovisión.

El conocimiento de las expresiones de su momento y su cultura, es decir el mundo que habita el sujeto.

Conocimientos específicos de su disciplina, según la curricula de su formación, y de otras orientadas a su hacer, es decir, su conocimiento profesional.

A las necesidades de ese mundo, el diseñador ofrece respuestas, dependiendo de su conocimiento la capacidad propositiva, tanto más rica en función de la calidad, variedad y relaciones establecidas, otorgándole en el hacer la posibilidad de elegir o sea de ser libre creador.

Esto sólo es posible en el sujeto de la cultura, y sus grados de libertad estarán en relación con su conocimiento y comprensión de esa cultura a la cual es sujeto.

Tal vez no resulte obvio a primera vista que la presentación del conocimiento requiere la intervención de acciones proyectuales. Pero sin la intervención del diseño, la presentación del conocimiento y la comunicación simplemente no funcionarían, pues el conocimiento necesita ser mediatizado por una interfase que puede ser percibida y asimilada. De otra forma, el conocimiento permanecería abstracto y no sería ni accesible ni experimentable.

El diseño toma base en un conocimiento previo de la sociedad, de sus individuos y de las múltiples redes de comunicación. Busca comprender los lenguajes de dichas comunicaciones y desarrolla mensajes a partir de dichos sistemas para ser decodificados por el entorno y sus componentes individuales y grupales.

Vivimos en un tiempo de cambios frenéticos donde los paradigmas cada vez duran menos tiempo. Donde los cambios se dan cada vez mas aceleradamente (cambia la sociedad, cambia la familia, cambian los individuos) y lo hacen con una velocidad que no tiene precedente en la historia del ser humano. La ciencia y la tecnología han condicionado nuestra forma de vida, y a la vez, la cultura material padece una obsolescencia cada vez más rápida. Se orienta hacia el futuro al plantear soluciones inexistentes al visualizar productos en función de necesidades ¿Qué nos depara la futura historia? no lo sabemos. “El futuro es imprevisible: siempre ocurre lo improbable”. Mientras tanto, habrá que esperarla sin evadir el compromiso de definir la naturaleza del diseño.

Reseñas bibliográficas

- Cazau, Pablo (1998) *Epistemología y Metodología*. Buenos Aires.

- González Ruiz, Guillermo. (1994) *Estudio de diseño* Buenos Aires: Emece.

- Gutiérrez Sáenz, Raúl. (2007) *Introducción a la filosofía*. Estado de México: Esfinge.

- Hessen, Johannes (1997). *Teoría del conocimiento*. Estado de México: Esfinge.

- Lewkowicz, Ignacio y Sztulwark, Pablo. *Arquitectura plus de sentido*. Kliczkowski.

- López, S., Obregón, L. Restrepo, L. *Aproximación a la Complejidad del Diseño*. Theomai.

- Peñalba, S., Rodio, S.T., Logegaray, J., Gutman, A., Pereyra, N., Rodríguez, L., Garrido, M., Gonella, J.C. Reissis, T. *Diseño Teoría y Reflexiones*. Kliczkowski.

- Samaja, Juan (1995) *Epistemología y Metodología*. Buenos Aires: Eudeba.

Significados y significantes: sobre algunas reflexiones metatextuales en el lenguaje audiovisual

Juan Pablo Lattanzi

La siguiente reflexión surge a propósito de una clase que tuve que dar recientemente dentro del curso de Introducción al discurso audiovisual. El tema de la clase era “la imagen audiovisual” (tema tan amplio como vago, por cierto). Sin embargo, el sentido común parece orientarnos en determinadas direcciones al momento de buscar las herramientas necesarias para el desarrollo de una clase que dé cuenta de la imagen audiovisual. La fotografía, la dirección de arte, las reglas de composición, la perspectiva, la paleta de colores, son algunas de las herramientas que figuran en los “manuales” del cine. Rápidamente, sin embargo, me asaltó la sospecha de que debía desconfiar del sentido común. Decidí entonces cambiar el enfoque y comencé a reflexionar (y a investigar) sobre la definición misma de imagen y como en la cultura occidental ésta se había comprendido. Busqué en Platón y en sus sombras proyectadas en una caverna¹, busqué en las artes plásticas medievales y renacentistas, busqué en la concepción fotográfica del siglo XIX, en obras vanguardistas de inicios del siglo XX, hasta que por fin, llegué a nuestra contemporaneidad donde las imágenes parecen ser todo. Al llegar al aula y previamente a exponer estos contenidos, les hice a los alumnos la siguiente pregunta: ¿Qué son las imágenes? Tras algunas dudas, los alumnos, que estudian en todos los casos, carreras vinculadas al uso de las imágenes, comenzaron a dar algunas respuestas. Estas respuestas partían del más básico sentido común y sus limitaciones eran denunciadas por la respuesta de un nuevo alumno que contradecía al anterior. Entonces llegamos al punto al que pretendía llegar: nuestras certezas en torno a la categoría de imagen ya no eran tales.

¿Qué pretendo sacar en limpio con este ejemplo? Lo primero es dar cuenta de las limitaciones que gran parte de la bibliografía y la educación audiovisual poseen. Los materiales de estudio son pensados meramente como

herramientas instrumentales. El alumno debe incorporar nociones de montaje, fotografía, estructura dramática, etc, de modo tal de adquirir esta instrumentalidad técnica y reproducirla. Así los alumnos llegan a tener un amplio manejo de estas herramientas pero ante la pregunta ontológica por la imagen se evidencian sus limitaciones para conceptualizarlas. Estamos de este modo ante el riesgo de eliminar cualquier posibilidad de producción activa del alumno. Más bien la mera instrumentalidad práctica lo condena a un rol pasivo y acrítico, en tanto se excluye cualquier posibilidad de reflexión sobre el medio mismo. El soporte es asimilado y naturalizado sin que se pueda dar cuenta de que éste, es también una construcción cultural e histórica y, por tanto, modificable. Dicho de otra manera, al decir que la imagen se compone de este modo o de tal otro, o al dar modelos normativos de estructuras dramáticas sin dar cuenta de que estas herramientas son construcciones determinadas de un momento y de una cultura, estamos haciendo al alumno naturalizar y universalizar, aquello que es particular de una época, de una ideología y de una cosmovisión del mundo. En definitiva volvemos estable aquello que es dinámico.

Esto me lleva a construir la siguiente hipótesis: no basta tan sólo con enseñar las distintas herramientas y elementos que componen el lenguaje audiovisual sino que es preciso también construir con el alumno una reflexión de carácter metatextual sobre el lenguaje mismo. Ver por ejemplo, cómo determinados elementos en una época se articulan de una manera y en otra época de modo diferente. O generar reflexión sobre las condiciones socio históricas que permiten la construcción de este lenguaje.

La segunda reflexión que me trae el ejemplo expuesto al inicio, tiene que ver con los alumnos mismos y sus expectativas respecto a la imagen. Ellos ya tienen naturalizados una serie de presupuestos respecto al valor de la imagen. Esta “alfabetización audiovisual” la han adquirido desde la infancia misma y sus “docentes” han sido en primer lugar la televisión y luego el cine. Es decir que llegan a la universidad con determinados hábitos audiovisuales incorporados. He percibido en distintos cursos y en diferentes instituciones, que muchos alumnos tienen una gran “sensibilidad audiovisual”. Es decir una interesante capacidad para el diseño y la construcción de imágenes. Muchas de estas imágenes pertenecen a imaginarios sociales y los estudiantes las han adquirido inconscientemente a través de estos procesos de socialización audiovisual. Al momento de plantearles un ejercicio práctico o creativo, ellos tienden a reproducir estos imaginarios. La mayoría de las veces la reproducción se da sin que el alumno tome autoconciencia desde qué “marco teórico audiovisual” está construyendo su producción. Las dificultades surgen entonces a la hora de conceptualizar las propias realizaciones. Cuando se trata de asumir de modo autoconciente el lugar de enunciación y el punto de vista o mirada sobre aquello que se esta diciendo. Más aún: muchas veces los alumnos no alcanzan a tomar conciencia de aquellos significados que están construyendo ni de las posibles interpretaciones de sentido que se abren a partir de sus elaboraciones. Lo que se trataría entonces de generar dentro del aula, no

es la reproducción acrítica de estos hábitos audiovisuales adquiridos, sino por el contrario, la reflexión crítica sobre los mismos.

El lingüista Ferdinand de Saussure, padre de la semiología, caracterizó al signo lingüístico como la relación entre un significante y un significado². Por significante entendemos la imagen acústica que caracteriza al signo. Por significado se refiere al concepto, al contenido mismo del signo. Así por caso, en la palabra “árbol”, deberíamos diferenciar la imagen acústica que esta palabra emplea del concepto adquirido de árbol. Tengo la percepción de que en la babel audiovisual contemporánea y ante la hegemonía de la cultura del videoclip signada por el uso fugaz de la imagen, lo que se está perdiendo es el significado mismo de las imágenes. De este modo lo que se evade es el concepto. Los alumnos, hijos de esta cultura audiovisual, cada vez están más atravesados por significantes y cada vez menos por significados. El problema es que si no somos capaces de llenar nuestros significantes con significados propios, estos son llenados con significados ajenos. Dicho de un modo más sencillo, o es uno el que domina el lenguaje o el lenguaje lo domina a uno.

No se trata finalmente de negarle al alumno las herramientas instrumentales que ofrece el lenguaje audiovisual. Tampoco de pretender “borrar” sus hábitos audiovisuales adquiridos. Se trata de conjugar las necesidades instrumentales con la reflexión crítica. Del mismo modo, se trata de partir de los hábitos adquiridos, para ir construyendo luego pensamiento crítico sobre los mismos. Así poco a poco podrán incorporarse esos hábitos audiovisuales que no enseñan la televisión ni la cultura de masas.³ Finalmente di mi clase sobre imagen audiovisual. Al finalizarla retomé la pregunta original, ¿Qué son las imágenes? Pues bien, las imágenes no son al modo platónico reproducciones sensibles de una realidad verdadera, sino que las imágenes también son en verdad la realidad. Al constituirnos como productores de imágenes no estamos construyendo meras copias del mundo, sino que lo que hacemos es construir el mundo mismo. De allí, nuestra enorme responsabilidad.

Notas

¹ Me refiero al “Mito de la caverna” de Platón narrado en el libro VII de, *La república*.

² Saussure, Ferdinand (1994) *Curso de lingüística general*. Buenos Aires: Losada.

³ Me refiero con esto a todos aquellos estilos que se diferencian en algún punto al menos, de los modelos clásicos normativos.

La construcción del camino profesional

Paola Lattuada

Para estas Jornadas de Reflexión Académica 2008 la propuesta es compartir la experiencia del espacio áulico innovador, aquel que se aleja de los estándares regulares de las cátedras tradicionales y que, en paralelo y por esa misma característica, inaugura un abanico de posibilidades por explorar. Tantas y tan variadas, que necesitan acotarse para generar un marco contenedor -en un justo