

se consideran como artes audiovisuales a aquellas en las que lo visual y lo auditivo se produce mediante sistemas electrónicos de sonido e imagen ¿Por qué el teatro no es considerado como un arte audiovisual, y por qué la música no es pensada como un arte virtual?

¿Nuevas tecnologías?

Al parecer, hay por parte de la informática un intento de definir sus características como herramienta de expresión artística propia del siglo XX. Sin embargo, lo expuesto deja en claro que los conceptos de virtualidad y realidad, de original y copia, no son exclusivos de las nuevas tecnologías, sino que están ya presentes en las artes tradicionales. Así, se observa que no hay progresos conceptuales en el arte digital respecto del arte tradicional, sólo hay el empleo de un nuevo medio de expresión. A esto puede agregarse que en la informática no se trata de una “nueva tecnología” en sí misma, sino de la manifestación material y masiva de modos de manipulación de la información que ya se conocían. En efecto, ya Platón propuso analizar un problema determinado considerando para cada aspecto de ese problema dos caminos posibles a seguir; frente a una definición se estudia la posibilidad de que pueda ser lo contrario; es su método dialéctico. Posteriormente, Aristóteles formalizó los esquemas lógicos de razonamiento correcto asignando dos posibles valores a las proposiciones: verdadero o falso, creando así el razonamiento binario que sustenta la actual informática. Durante el siglo XIX Boole tradujo las tablas de verdad de Aristóteles reemplazando verdadero y falso por 1 y 0, redefiniendo así las funciones lógicas. La informática sólo tomó la formalización booleana asignando valores de corriente eléctrica diferentes para el 1 y el 0, lo cual, mediante la activación de interruptores combinados en diversas conexiones permiten manifestar el resultado de las funciones lógicas. Si hay una novedad, es en el uso masivo de un medio que hace posible otros modos de comunicación entre los individuos.

Conclusiones

La autonomía estética indica el modo de manipulación de un material mediante el libre uso de la técnica; así, la obra de arte goza de autonomía siendo la manifestación de la subjetividad del artista que se opone al proceso identificador de la sociedad planificada. La informática reduce las diversas modalidades de soporte que se relacionan con los diferentes receptores sensoriales del sujeto a un único elemento: el dígito binario, constituyéndose así en el máximo exponente del mundo administrado adormiano. De esa manera, el artista de la sociedad contemporánea que trabaja con la informática como material estético se enfrenta a un gran desafío: por una parte, conocer en profundidad los modos de funcionamiento de un sistema que es altamente formal y abstracto (y que, por ello, no considera los aspectos sensoriales de la realidad); por otra parte, explorar las posibilidades de expresión mediante este sistema de modo de generar obras de arte que apuntan a estímulos sensoriales diversos. La consideración de conceptos como el de aura, trascendencia y virtualidad, analizados comparativamente con las artes tradicionales y las artes digitales permite concluir

que no hay realmente novedades conceptuales en el arte digital, sino que se trata de una nueva herramienta de expresión para el artista.

Referencias bibliográficas

- Adorno, Theodor. (2004). *Teoría estética*. Madrid: Akal.
- Adorno, T. y Horkheimer, Max. (2000). *Dialéctica de la Ilustración*. Madrid: Trotta.
- Benjamin, Walter. (1979). “La obra en la época de su reproductibilidad técnica”, en *Discursos interrumpidos*. Madrid: Taurus.
- Cabrera, Daniel H. (2006). *La tecnología y lo imaginario. Las nuevas tecnologías como creencias y esperanzas colectivas*. Buenos Aires: Biblos.
- Genette, Gerard. (1997). *La obra del arte*. Barcelona: Lumen.
- Huyssen, Andreas. (2002) *Después de la gran división. Modernismo, cultura de masas, posmodernismo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Marcuse, Herbert. (1977). *A dimensão estética*. Lisboa: Edições 70.
- _____ (1985). *El hombre unidimensional*. Barcelona: Planeta-Agostini.
- Muñoz, Blanca. (2000). Theodor Adorno. *Teoría crítica y cultura de masas*. Madrid: Fundamentos.
- Rinaldi, Mauricio. (2006). El concepto de ‘autonomía del arte’ en la Teoría Estética de Theodor Adorno, tesis de licenciatura, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires.
- Wolff, Janet. (1997). *La producción social del arte*. Madrid: Istmo.

La otra mirada

Licia Pilar Rizzardi

Corren los tiempos de la cultura de la imagen y del consumo de mensajes visuales. Los vemos en la vía pública, en los productos que consumimos, en los programas de televisión, en la internet y las comunicaciones por *e-mail*. No obstante esto, en el dictado de la materia Introducción al Lenguaje Visual, he ido notando cómo los alumnos no logran identificar los elementos visuales, el lenguaje que compone los mensajes y más aun lo que éstos nos transmiten.

Entonces me preguntaba si la manera de acercarlos la información, los contenidos, era o no la adecuada; si el vocabulario utilizado para comprender la materia además de desconocido era elevado. Pero me di cuenta de que no eran esas cosas las que los hacían no involucrarse con los temas, sino lo poco que observaban su contexto, su realidad, su alrededor...

Muchas veces empecé la clase preguntando: -“¿Vieron el afiche que está en tal lado, de tal producto?”. Y las respuestas eran caras de “no sé de qué estás hablando...”. Y luego cuando explicaba un poco más, decían (algunos):- “Ah, sí! Ese... y ese otro”.

Me parecía por lo menos curioso que queriendo formarse en una disciplina como el diseño gráfico, industrial, de interiores o publicidad, no miraran con detenimiento lo que los rodea.

En la práctica la observación se utiliza como una técnica de investigación, de relevamiento, de trabajo de campo; pero todo esto puede hacerse cuando uno sabe qué observar. Si los alumnos poco se detienen a mirar algo, mucho más les cuesta observar y poder entender aquello que observan.

Mi propuesta fue entonces llevar todas las clases material para ver – observar -, conocer. Estoy convencida de que si no se conoce previamente cómo es un folleto, por ejemplo, difícilmente se pueda generar esa pieza para un trabajo práctico.

Creo que mediante la observación uno se puede acercar al tema u objeto de estudio de una manera mucho más cotidiana y conocida, para transformarla en una herramienta de la cursada. El incremento del aprendizaje de los alumnos y la complejización de los temas va generando “otra mirada”, un detenimiento, la atención hacia algo que puede enriquecer nuestro saber y nuestra formación.

Dentro de los contenidos que se abordan en Introducción al Lenguaje Visual, se encuentra el proceso de la comunicación y todo lo que él implica, y ahí mismo la denotación y la connotación.

Entrando en el trabajo práctico N° 1 de Denotación y Connotación en la imagen, es necesaria la observación. Y justamente aquí los alumnos se encontraban con que al parecer era un trabajo sencillo, pero más tarde se daban cuenta de que no tenían todas las herramientas para resolverlo. Abordando el trabajo desde la estrategia de dinámica de grupo, comencé por preguntarles: “¿Qué ven? ¿Qué hay en la imagen?”. Y cada uno aportaba lo que veía. Claro que cada uno veía lo mismo o algo más o diferente del otro y esto servía para comprender cómo la atención, el tiempo, la búsqueda y ese “mirar-ver” se podía convertir en observar.

En el aula generalmente utilizo los términos observar, observación; pretendo que eso hagan, además de ver. La observación permite analizar, decodificar, descubrir, entender, conocer...

Después de la pregunta “¿Qué vemos?”, la siguiente pregunta era “¿Y qué nos connota?”. Ahí la tarea presentaba más dificultad aún: había que apelar a cada uno desde lo subjetivo, poder expresarlo y, sobre todo, que los demás lo entendiesen. Pero no me voy a explayar en el campo de la significación, me interesa que sigamos reflexionando sobre el tema de la observación.

En la materia que dicto, recorro a la modalidad de taller porque considero que la experimentación, el espacio áulico, el entorno de la facultad, la opinión del compañero y del docente son fundamentales para el desarrollo del alumno. Así como los compañeros pueden ofrecer diferentes opiniones respecto del trabajo del otro –y esta observación atenta y comprometida redundando en una valiosa experiencia de aprendizaje-, el autor de dicho trabajo puede ampliar y enriquecer su mirada respecto de las producciones propias, a partir del aporte de los demás. La observación es también para mí una herramienta al momento de la evaluación. Al ser una materia netamente práctica y con modalidad de taller, el trabajo que los alumnos realizan en el aula es fundamental para evaluar su disposición, su destreza, su compromiso con la tarea, su intercambio con el otro, su apertura al momento de recibir opiniones.

Todas estas actitudes pueden ser evaluadas a través de la observación, en este caso del docente hacia el alumno, y sirven para conocer al alumno, aún más que mediante su trabajo o sus representaciones gráficas.

En casi todos los temas de la materia Introducción al Lenguaje Visual hay cuestiones para observar, por ejemplo, las diferencias entre una línea hecha con lápiz y otra con tinta, las características de una trama que la definen como tal, los remates de una tipografía para saber a qué familia tipográfica pertenece, la luminosidad de un color, los colores de una armonía, las sutilezas de una imagen para descubrir su figura retórica... y mucho más.

Desde el primer día de clases observo cómo se van des- envolviendo los alumnos, y una observación más importante o con más peso es la “mirada” del portafolio. Allí reconozco verdaderamente todo el proceso de trabajo, el crecimiento de un alumno. ¡Vaya observación! Y de gran responsabilidad de nuestra parte. También desde el primer día les comento mi avidez por ver cosas nuevas y los invito a que acerquen al aula todo el material gráfico que les interese que pase por sus manos, tales como revistas, folletos, afiches, postales, para mirar, para conocer. Otra invitación que les hago, casi como sugerencia o consejo (si soy alguien para hacerlo) es que pierdan la mirada inocente ante las cosas, que miren, observen, indaguen, infieran. Muchas veces el diseño es mucho más que una marca, un afiche, un *packaging*. Es eso, más toda la observación que se hace previamente, durante el proceso creativo y después cuando el trabajo ya está en la calle.

Desde mis días como estudiante fui incorporando la observación, sobre todo a mi vida cotidiana, y especialmente en las pequeñas cosas. En ver cómo combino mi ropa, o mis zapatos con la cartera. En elegir los colores para mi casa, o en los detalles para hacer un regalo a alguien que aprecio. Me gusta observar qué le gusta al otro para saber con qué podría sorprenderlo sin preguntarle. También descubrí en el transcurso de mi carrera y en el ejercicio de la profesión a la fotografía como una gran aliada, porque me dio otros lugares para observar, tener diferentes enfoques sobre una misma cosa. Al tomar una foto encuentro recursos que hacen que se enriquezca mi mirada y sobre todo que aquello que observé, quede fijado además de en mi memoria, en una pantalla o en un papel.

Este año, mudanza mediante, tuve que decorar o ambientar mi nueva casa. Quería hacerlo, y al no tener muchos espacios verdes, elegí fotos de flores para colgar en la pared. Por supuesto que eran tomas interesantes, con planos detalle y muy coloridas, y como no podía ser de otra manera, combinaban con los demás objetos del ambiente.

Al visitar mi papá mi nuevo hábitat, no dejaba de mirarlas y me decía: “¿Qué hermosas!”, y me miraba... hasta que, después de buscar algunas palabras creo, me dijo: - “¡Claro! Vos ves otras cosas, yo podría ver estas flores pero nunca se me ocurriría ponerlas en un cuadro”.

La mirada de un buen observador sorprende, porque es a partir de ella que se transforma en un sujeto capaz de aportar y de “aportarse”, de ofrecer a los objetos que crea su subjetividad, su idea, su creatividad, su conocimiento. Me parece que eso es a lo que debemos aspirar en la formación de profesionales de la imagen.