

**PALABRAS CLAVE**

Diseño audiovisual; arte tecnológico; conceptos; esquemas gráficos; investigación.



# METODOLOGÍAS Y PROCESOS CREATIVOS

en la docencia y la investigación  
de diseño audiovisual

**Mg. Mariel Szlifman**  
*Universidad de Buenos Aires*  
*Buenos Aires, Argentina*

Fecha de envío: 03/07/2020  
Fecha de aceptación: 02/03/2021



En este artículo compartimos una serie de metodologías y experiencias en la enseñanza de “diseño audiovisual” en el marco de la Cátedra La Ferla, FADU, UBA. En la era de la cultura digital capitalista en la que la informatización del saber y las industrias del conocimiento están en auge; y, más aún, cuando la virtualidad y la red de redes se han vuelto parte constitutiva de nuestra normalidad luego de la pandemia en el año 2020, ¿cuál es el lugar del diseñador en la trama de la producción cultural en el siglo XXI? La educación y la enseñanza de diseño en una universidad pública debe poder proporcionarles a los y las futuros/as profesionales herramientas prácticas, pero sobre todo teóricas, que le permitan desarrollar una reflexión crítica de su hacer. A partir de tres metodologías de trabajo en docencia e investigación (que giran en torno a emplear conceptos performativos, diseñar esquemas gráficos, y generar creatividad en el taller) proponemos vincular los procesos creativos al aprendizaje de diseño y arte tecnológico desde un enfoque interdisciplinar.

# METHODOLOGIES AND CREATIVE PROCESSES OF AUDIOVISUAL DESIGN IN TEACHING AND RESEARCH

**KEY WORDS:** *Audiovisual design; technology art; concepts; graphic diagrams; research.*

*We share a series of methodologies and experiences in this article, regarding “Audiovisual Design” teaching, in La Ferla Chair, Faculty of Architecture, Design and Urban planning, UBA. In this Digital capitalist culture Era, in which the digitization and industrialization of knowledge are booming; and even more, when the virtually and the network of networks have become a constituent part of our normal after the pandemic in 2020. Which is the place for designers on the cultural production plot, in the XXI century? Design education and teaching in the Public University must provide practical tools to the future professionals, mostly theoretical, which allow them develop a critical reflection of their making. Basing us in three work methodologies in teaching and investigation (which revolves around the use of performatic concepts, design graphic diagrams, and generate creativity in the classroom), we propose to relate the creative processes to the design learning and art technology from an interdisciplinary approach.*

**EL SIGUIENTE TEXTO PROPONE** compartir una serie de experiencias en el campo de la enseñanza de “diseño audiovisual” en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires (FADU, UBA). Se trata de procesos de trabajo que podemos relacionar con procesos creativos, los cuales nos permitieron producir contenido teórico y desarrollar actividades prácticas a partir de una metodología interdisciplinar.

¿Dónde podemos hallar creatividad en la enseñanza de diseño audiovisual? Ante la temática planteada por la publicación *UCES.dg Enseñanza y aprendizaje del diseño*, nos propu-

simos reflexionar sobre una serie de procedimientos teórico-prácticos que generamos a lo largo de los años en el marco de la Cátedra La Ferla. Al contrario de lo que se puede pensar *a priori* -la metodología sería enemiga de la creatividad-, podemos pensar que el método desencadena un proceso imaginativo. Y que la tan venerada creatividad, especialmente en el campo del diseño, el arte o la publicidad, se nutre de la experiencia. Especialistas en innovación, diseñadores, artistas, directores de cine, hasta las aclamadas *charlas TED*, dirán que hay que aprender y ejercitar para ser creativo; es decir que podemos vincular los recursos creativos a la enseñanza.

Las asignaturas en las que nos desempeñamos como docentes en Cátedra La Ferla-FADU (UBA) no están centradas en este tipo de preguntas (creatividad, innovación), sino que se relacionan con la cuestión del diseño y los medios audiovisuales y, particularmente, con las prácticas artísticas tecnológicas. Sin embargo, del encuentro entre estos campos disciplinares, a lo largo de diez años de experiencia, hemos desarrollado algunas metodologías que proponemos recorrer en este artículo para hacer foco en los procesos creativos que surgen en la investigación, en la enseñanza y en el intercambio docente-estudiante. Específicamente, en esta dinámica se busca que los y las alumnas concreten una reflexión teórica y una producción práctica evaluando los lenguajes y los dispositivos en juego. Para culminar la cursada, la pieza a diseñar es una obra audiovisual que tiene como objetivo desarrollar la percepción, el pensamiento y la producción con los medios insertos en el paisaje mediático para una acción de diseño de carácter autorreferencial. Estos procedimientos se enmarcan en el modo de trabajo propuesto por la Cátedra -fuertemente basado en un marco teórico y la concepción de una praxis del diseño con los medios- y la puesta en práctica de ejercicios y modalidades de evaluación como Jefa de Trabajos Prácticos junto al Jefe de Cátedra.

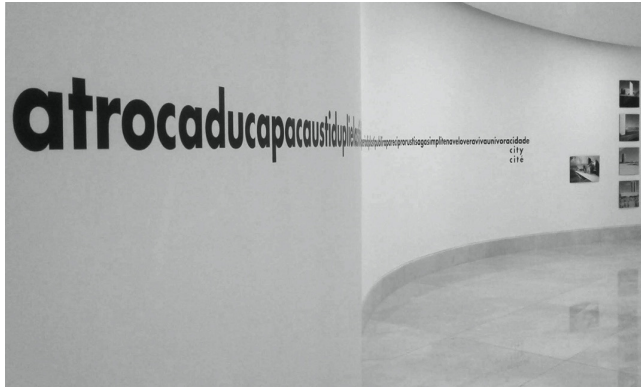
Desde este lugar, podríamos pensar que la creatividad no siempre implica inventar o crear algo nuevo, a veces tiene que ver con generar nuevas preguntas; o, en nuestro caso, provocar que los estudiantes se cuestionen formas, técnicas, procedimientos en los que no habían reparado antes. Desentramar formas de producir con medios audiovisuales puede relacionarse con esto: volver visible los métodos en los que diseñamos con medios, reflexionar sobre la tecnología que está incorporada al diseño volviendo muchas veces invisible su diseño. En otras palabras, pensar en la manera en que producimos imágenes y sonidos, con-

figuramos mensajes y lenguajes, y los volcamos al mundo para su circulación en el paisaje mediático.

## MÉTODO I: EMPLEAR CONCEPTOS PERFORMATIVOS

El primer método que identificamos dentro de nuestro proceso de trabajo se enmarca en la investigación y se relaciona con la lectura, el conocimiento y la incorporación de conceptos que más adelante se transforman en herramientas. Se trata de leer activamente bibliografía de nuestro(s) campo(s) de estudio(s) (tanto la que pertenece al “marco teórico” como la que englobaríamos dentro de un “estado de la cuestión”). Luego, con esta bibliografía se generan reseñas críticas que ponen en diálogo ideas y conceptos que no estaban relacionadas previamente. En el pasaje entre la lectura activa y la escritura aparece un primer período de creatividad, ya que podemos pensar que la forma escrita es una modalidad de creación. Para ello, nos resulta sumamente interesante lo planteado por Mieke Bal -teórica, docente, artista y curadora holandesa- quien plantea un “Análisis cultural interdisciplinar” para aplicar a las humanidades en tanto aspectos prácticos de la educación intelectual (Bal, 2009). Sostiene que es necesario emplear conceptos en el análisis y en la práctica, ya que los conceptos son herramientas o asuntos preliminares para aprehender la realidad. A estos conceptos los denomina performativos, ya que entiende que la interdisciplinaridad propia de las humanidades contiene conceptos que son “viajeros” y que el fundamento metodológico que aplicamos en estas disciplinas se posa más en los conceptos que en los métodos. Por lo tanto, para crear o cercar un campo metodológico empleado en estas áreas, debemos basarnos en un análisis cultural donde el concepto se aplique a los objetos (culturales). En otras palabras, para nuestro estudio y, por lo tanto,

para nuestra forma de transmitir saberes, empleamos conceptos interdisciplinarios que viajan entre diferentes campos de conocimiento y nos permiten elaborar una trama teórica propia. Podríamos vincular la idea de los conceptos performativos con el poema en forma de instalación visual de Augusto de Campos. El artista brasileiro utiliza, a partir del juego semántico y verbal, el espacio como metáfora del paisaje urbano; para leer el poema, como espectador, debo moverme por la sala del museo como me muevo como paseante urbano. La poesía visual podría ser una metáfora visual de los conceptos viajeros.



**ILUSTRACIÓN 2.** Poema “Cidade City Cité” (1963) de Augusto de Campos, vinilo sobre pared. Expuesta en el Museo Moderno de Buenos Aires, agosto de 2018. Fotografía: Mariel Szlfiman.

Este rigor conceptual al que nos referimos desde el inicio del artículo nos parece relevante para poder pensar nuestras prácticas de diseño en la actualidad. Las mismas, deben considerarse siempre dentro de un contexto local y regional pero también global, insertas en una era de cultura digital capitalista en la que la informatización del saber y las industrias del conocimiento están en auge; y más aún, cuando la virtualidad y la red de redes se han vuelto parte constitutiva de nuestra normalidad luego de la pandemia en el año 2020.

¿Cuál es el lugar del diseñador en la trama de la producción cultural? Sin dudas este rol fue mutando y se vuelve cada vez más vertiginoso en el siglo XXI. La enseñanza de diseño debe poder proporcionarles a los y las futuros/as profesionales herramientas prácticas, pero sobre todo teóricas que permitan desarrollar una reflexión crítica de su hacer.

Paralelamente, nos parece significativo generar proyectos de investigación dentro del mismo ámbito educativo, cuestión que forma parte de nuestro rol como docentes. Continuar capacitándonos, investigando, producir conocimiento dentro de nuestra área de estudio es intrínseco a pensarnos desde nuestro lugar de enseñanza.

De esta forma, podemos identificar una metodología de investigación enmarcada en la Cátedra La Ferla, que se bifurca luego en herramientas de trabajo. Reconocemos los siguientes métodos (cualitativos): la lectura crítica de bibliografía actualizada, la investigación documental/registro visual, el trabajo de campo local (observación, recorridos urbanos y museísticos), los grupos de enfoque (conversaciones con artistas, curadores y especialistas, cuestión que retomaré más adelante), el intercambio con docentes de universidades locales e internacionales, el sistema de pasantías y el análisis de casos de estudio (formatos expositivos, medios expuestos, uso de imágenes/sonidos).

Con esta serie de métodos, el objetivo del actual proyecto de investigación es generar un sistema subjetivo de archivos para el acopio del saber crítico en nuestro campo de interés. Un dispositivo propio de relaciones entre las obras, las referencias críticas y la teoría. A su vez, otro área de trabajo más reciente es la curaduría de proyectos expositivos (dentro de la universidad y por fuera en espacios públicos) que se implementa como una herramienta para comprender el relato conceptual y puesta en escena de una exposición de arte tecnológico, diseño audiovisual y diseño editorial expandido.



#### ILUSTRACIÓN 2.

Exposición colectiva “Libros de artista. Ediciones expandidas”, Sala Baliero, curaduría de Mariel Szlifman, FADU, UBA. 2018. Fotografía Mariel Szlifman

## MÉTODO II: DISEÑAR ESQUEMAS GRÁFICOS

En una etapa paralela o posterior a la lectura crítica y la investigación, la incorporación de conceptos nuevos, el desarrollo de herramientas de trabajo y sistemas de análisis para obras de diseño y arte tecnológico, identificamos una etapa de conceptualización gráfica que nos resulta enriquecedora para poder generar relaciones nuevas entre conceptos que pueden provenir de diferentes campos de estudio. Creemos que parte de un proceso creativo para una praxis de diseño audiovisual podría residir en la conexión entre diferentes campos de interés entre los medios, el arte, la tecnología. Estas zonas activas, de límites muchas veces difusos, se empiezan a mezclar en nuestra mente y generan asociaciones a modo de hipervínculos. Una forma visual que encontramos útil es diseñar una serie de mapas o esquemas gráficos, que podríamos analizarlos desde la idea de un “lenguaje de la visión” (Lupton, 2019). Se trata de un procedimiento que permite vincular tópicos de una

manera dialéctica e hipertextual y que tiene como objetivo la realización de esquemas que se convierten en mapas de estudio, visuales y didácticos a la vez, y proponen desde un lenguaje gráfico, una técnica o estrategia para organizar material textual que por sí solo puede ser complejo. Estos diagramas pueden ser entendidos como una cartografía narrativa temporal de las materias que van mutando con el tiempo y que, además, sirven de material de estudio para los estudiantes.

De esta forma, los esquemas gráficos proponen o revelan la interconexión de la escritura verbal con la visual. Además, incitamos a que los estudiantes realicen sus propios esquemas, para develar que ellos mismos son *hacedores*, pero también escritores. Lupton sostiene que el diseñador gráfico podría concebirse como un trabajador del lenguaje, preparado para iniciar proyectos activamente no solo desde lo visual, sino desde la autoría directa de los textos, ya sea en su elaboración o ejerciendo una influencia sobre ellos. El diseñador entonces tendría un rol de “escritor” de documentos verbales y visuales; quien edita textos e imágenes. Desde este rol, podrá crear estrategias visuales de diseño que incidan en la escritura.

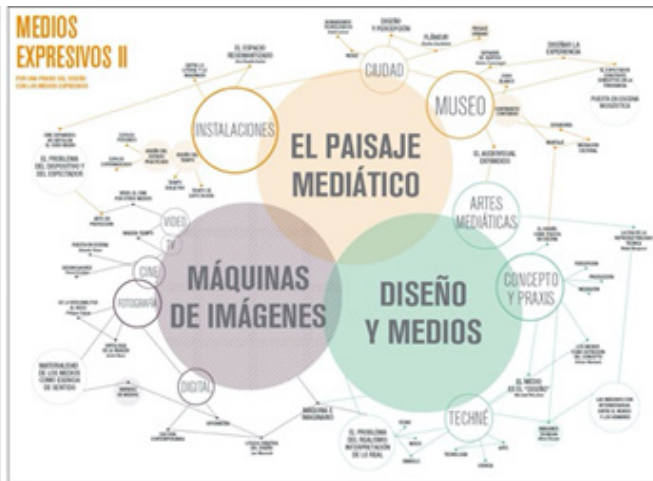


ILUSTRACIÓN 3. Esquemas gráficos de las diferentes materias de Cátedra La Ferla en FADU-UBA y en la Universidad del Cine) a lo largo del tiempo. Diseño: Mariel Szlifman.

### MÉTODO III: GENERAR CREATIVIDAD EN LA CLASE

Como diseñadores, tenemos una forma particular de ver, pensar y actuar en el mundo. Alex Blanch analiza la relación entre el campo del diseño y la ciencia, en torno al arte, la tecnología y la ingeniería (Blanch, 2007). De la ciencia, extrae aspectos tales como las cargas de profundidad a la concepción del mundo y de nosotros mismos (en torno a la tarea de simplificar lo complejo);<sup>1</sup> o la idea de la transversalidad (propio de la construcción del mundo artificial). En vínculo con pensar las implicancias que esto puede traer al diseño y a la idea de la *creatividad del universo*, plantea un “principio por el cual el mundo y, en particular, la biósfera evoluciona de forma incalculable” (Blanch, 2007, pág. 53). Por lo cual, es indispensable complementar la ciencia con la intuición y el talento o, en otras palabras, se debe combinar o alimentar la intuición con el conocimiento. A su vez, Youngblood posiciona al artista como un científico del diseño: “Para percibir que el artista funciona como científico del diseño, debemos primero entender que en sus más amplias implicancias el arte y la ciencia son lo mismo.” (Youngblood, 2012, pág. 90). El autor propone pensar a ambas disciplinas (arte y ciencia) como la búsqueda de la unidad en afinidades ocultas; o, entenderlas a partir de la idea de poner en orden los hechos de la experiencia, revelando la relación entre el hombre y el universo y todo su potencial oculto. Diseñar sería entonces extraer “el símbolo de”: producir ideas diferenciadas de las experiencias. Así, el artista entendido como científico del diseño establece parámetros que designan un fenómeno, principio o concepto dentro de una obra.<sup>2</sup> Estas ideas

1 Blanch expone estas ideas extraídas de la física informacional y la neurobiología; considerando las implicaciones que tiene en la percepción, el cerebro y la mente, así como en la relación sujeto-entorno, y el diseño orientado al usuario.

2 El “lenguaje” de cada obra sería la información experiencial del diseño conceptual estético (Youngblood, 2012).

podríamos relacionarlas a la cuestión de la creatividad o invención en el taller (o aula) de diseño y, a su vez, a ciertos procesos heurísticos en tanto disciplina que estudia la problemática del pensamiento contemporáneo, y reubica al pensar-hacer del diseño dentro de un campo de múltiples dimensiones (Breyer, 2003). De esta manera, la Heurística del diseño comprende el pensamiento abstracto (ciencia), el dialéctico (heurística) y el concreto (poética) para proponer un pensar innovador. Tomamos algunas de estas nociones para generar una experiencia de aprendizaje que propicie el encuentro entre conocimiento e intuición, incorporando las ideas que surgen de la relación diseño-arte-ciencia.

En “Diseño Audiovisual” (DAV) el Jefe de Cátedra Jorge La Ferla planteó desde el inicio del dictado de la materia optativa –dentro de la Carrera de Diseño Gráfico– una metodología inspirada en el *flâneur* de Baudelaire<sup>3</sup> que podríamos identificar como una forma creativa y original que disloca el lugar convencional del alumno dentro del aula. DAV propone hace más de diez años el dictado de una materia itinerante que sale del Pabellón III de la FADU. Durante la cursada, se plantea un recorrido por exposiciones de arte tecnológico contemporáneo para analizar *in situ* los medios en su circulación por diferentes interfaces culturales, especialmente los espacios de arte.

3 La figura del *flâneur* de Baudelaire es trabajada por Orejudo Pedrosa describiéndolo como un paseante urbano que deambula por la ciudad convirtiendo el paseo en un viaje, es decir, en una obra en sí misma (Orejudo Pedrosa, 2011).





**ILUSTRACIÓN 4.** Recorrido y clase de “Medios Expresivos II” en el Centro Cultural Haroldo Conti. Año 2017.

A su vez, este movimiento implica activar una curiosidad en el alumno: observar la arquitectura, los museos, la ciudad. La clase se genera en el deambular del cuerpo y la mente. Se involucra más de un sentido y se ocasiona, en esa itinerancia, un modo reflexivo de aprehender los conocimientos. En estos recorridos críticos, fomentamos que el estudiante (y nosotros como docentes) identifique lo que sucede en el entorno. Debe prestar atención a las marcas de diseño que están presentes en todo el paisaje urbano y mediático; así como los procesos expositivos propios del arte contemporáneo.<sup>4</sup> Podríamos pensar que en esta etapa de movimiento interviene el azar, la intuición, que luego es procesada a partir de diferentes operaciones como la escritura y la captura de imágenes y sonidos.

4 Consideramos algunos procesos en torno al arte contemporáneo y los museos como espacios de sentido en los que se encuentran: la curaduría, la exposición, la programación, el montaje, el *branding* cultural, la arquitectura de museos, entre otros. Estas nociones cruzan el campo del diseño y el arte con el de la museología como área de conocimiento. Este marco teórico fue indagado para mi tesis de maestría en Diseño Comunicacional (Dicom, FADU, UBA).

A esta forma itinerante le incluimos la cláusula de que el estudiante produzca una reflexión propia y crítica. En este sentido es fundamental, como mencionábamos en el primer punto de este texto, fomentar el pensamiento disciplinar desde el diseño mismo, pero también interdisciplinar, especialmente desde el arte, la sociología, la comunicación y los *Media Study*. Es por eso que los “inputs” de otros agentes pueden estimular esta forma de pensamiento. Para ello, intervienen en la clase curadores, educadores, artistas, entre otros, para fomentar un intercambio y diálogo productivo.<sup>5</sup> Además, proponemos la tarea de llevar una bitácora de ideas que surgen dentro de la clase y se concretan como trabajos prácticos a modo de ensayo (escrito y visual), argumentado a partir de una lectura activa de la bibliografía. Analizar, producir y reflexionar, forma parte del hacer del diseño audiovisual donde preponderamos más el proceso del alumno que el resultado final. Creemos que se trata de diseñar una experiencia de aprendizaje en la que el estudiante pruebe, cometa errores, vuelva a intentar y entregar.<sup>6</sup>

Con relación a estas últimas ideas, si prestamos atención sobre los trabajos prácticos dentro de la Carrera de Diseño, debemos preponderar el proceso como parte de una práctica proyectual. El diseño audiovisual se define y toma forma cuando el alumno se obliga a pensar el concepto y

5 Destacamos algunas clases realizadas en: Sala Pays-Parque de la Memoria junto al artista Horacio Zabala; en Arte Fundación Osde con su equipo educativo (Micaela Bianco, Gabriela Irrazabal, Nadina Maggi), junto a artistas como Eduardo Grossman y Matilde Marin; en el Centro Cultural Haroldo Conti con la artista Cristina Piffer; en Galería Rolf con el artista y docente Andrés Denegri y con la artista Silvia Rivas; en el Centro Cultural San Martín con la artista Florencia Levy; en Fundación Proa, visitas analíticas junto al equipo de educadores; y recorridos junto a los artistas Gian Paolo Minelli y Eduardo Molinari; en MAMBA, con la gestión de Nicolás Crespo, el encuentro con el fotógrafo Alberto Goldenstein, entre otros.

6 Cabe destacar que el léxico propio de la FADU y las Carreras de Diseño muchas veces toman la idea de la “entrega” como la parte más importante o culmine de un proyectual. En nuestro caso, creemos que el *work in progress* como forma de trabajo se vuelve más importante en la medida en que permite tomar el proceso de diseño desde todas sus etapas.

concreción (¿con qué medio estoy diseñando? ¿Cómo y qué estoy haciendo con este aparato?)<sup>7</sup> en cada parte de su *work in progress* en una serie de pre-entregas en un mes de trabajo. De esta manera, el arribo al desarrollo de la pieza final a diseñar en el marco de la Cátedra surgirá como resultado del camino que el estudiante transitó durante el cuatrimestre. Hace un tiempo elaboramos junto a Jorge La Ferla un breve artículo donde reflexionamos sobre esta idea en torno a cómo pensar el Diseño audiovisual con obstáculos (La Ferla & Szlifman, 2019).<sup>8</sup> Si implícitamente el diseño utiliza obstáculos, es necesario pensarlos desde una perspectiva en que “lo audiovisual” se vuelve una problemática de diseño. Explicitar los obstáculos en un instructivo metodológico o en pautas de pensamiento, nos acerca a pensar una lógica en el que el diseño audiovisual, el arte y la técnica se solapan mutuamente. Y donde el “objeto final” resultante no cumple con ningún designio funcional, sino que forma parte de una búsqueda de diseño como práctica artística tecnológica.

El objetivo del trabajo final de cierre de la materia es el desarrollo de una obra audiovisual multimedia o *transmedia* (dependiendo el caso) que puede basarse en fotografía, videoarte, interactivo, obra en red, libro de artista o instalación audiovisual, entre otros. Una acción de percepción, reflexión y creación que será representada como un autorretrato a partir del desarrollo de este objeto de diseño. La obra debe estar acompañada por un informe monográfico

7 Estas preguntas son trabajadas de forma exhaustiva por Arlindo Machado, quien retoma a Vilem Flusser y su teoría de la caja negra y la ruptura del programa de los aparatos (Machado, 2009). El autor analiza la noción de máquina semiótica, reflexionando sobre el lugar de los artistas en el corazón de las tecnologías de punta. En este sentido, piensa a los programas de los aparatos como una cuestión de diseño.

8 Artículo elaborado originalmente para la convocatoria: “How to think with obstacles?”. Pensar con obstáculos es un proyecto de investigación de la Universidad de Buenos Aires, Humboldt-Universität zu Berlin y htwo.org, patrocinado por el Ministerio Argentino de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva.

que desarrolle el partido conceptual y la fundamentación teórica correspondiente, considerando lo trabajado en la cursada. Esta propuesta tiene como objetivo concretizar una forma de elaborar las relaciones entre práctica, teoría y pensamiento a partir de un partido conceptual donde convergen los medios gráficos y audiovisuales para una acción de diseño de carácter autorreferencial.

Para escenificar algunos de estos resultados, mencionamos por ejemplo los trabajos de los ex alumnos Daniele Augusto (2016) o Daniela Potente (2017). En *Heterotopías urbanas*, Daniele realiza una obra que transita el libro de artista para expandirse a la red Instagram, la plataforma Google Maps y hasta la instalación espacial. Explora las fronteras entre lo analógico y digital, la relación del cuerpo con el tejido urbano y la mediación tecnológica a través del uso del teléfono celular como medio locativo. Ya inmersos en este final de la segunda década del siglo XXI, el paseante urbano se enfrenta a nuevos entornos de un paisaje mediático que opera como extensión del cuerpo humano. La obra de Daniele se basa en el concepto de “heterotopías” de Foucault para proponer nuevos sentidos de lugares a través de un mapeo corporal y móvil por la ciudad de Buenos Aires. Utilizando el teléfono celular como medio, pone en relación la idea de habitar los imaginarios y vestigios urbanos a partir de la metadata que surge de estos trayectos la cual opera como información de diseño. Textos, imágenes, sonidos son combinados en un espacio virtual y físico a través de la manipulación del medio y diferentes *softwares*. En *Conocer, registrar, recordar*, Potente diseña una caja de artista que parte de un ensayo fotográfico y escritural. La diseñadora reúne diferentes objetos de archivo, fotografías, cámara, textos, mapas para una reconfiguración de los elementos a partir del diseño. En este caso, el relato surge de la manipulación del archivo y la historia personal que son los “obstáculos” y

la pulsión que le permite diseñar una nueva narrativa. La propuesta parte de la acción de recorrer el paisaje urbano a través de una cámara para buscar los vestigios de un familiar que ya no está presente, la cual se continúa en una compleja manipulación en la etapa de postproducción. En este caso, el medio es utilizado como expresión de un concepto, en la reinterpretación de un pasado a partir de operaciones de diseño audiovisual. En estas operaciones, Daniele recombina esas nuevas imágenes a partir del desmontaje de los archivos pre-existentes. Los *raccontos* del pasado se resignifican con la experiencia personal de visitar aquellos relatos y sus locaciones, para diseñar un nuevo objeto artístico.

(2017) y autorretratos fotográficos (2019) en el marco de las Bienales Nacionales de Diseño en la FADU. Así como también el workshop “Libros de artista. El diseño imaginado” (2018) en el contexto de la exposición de arte creada para el espacio de la FADU, “Libros de Artista. Ediciones Expandidas”.<sup>9</sup> Estas actividades nacen de los objetos y medios analizados previamente, durante la preparación de los contenidos de las clases o dentro de los proyectos de investigación para convertirse en herramientas prácticas puntuales. El objetivo de estas actividades es transmitir estos instrumentos de forma lúdica e intensiva, a partir de la experiencia concreta pero sin perder la reflexión sobre los medios utilizados.



**ILUSTRACIÓN 5.** Trabajos realizados en “Diseño Audiovisual” por Daniele (izquierda) y Potente (derecha).

Por otro lado, el desafío de elaborar junto a la Cátedra formatos concretos de actividades de diseño para las instancias de intercambio en las Bienales de Diseño, nos obliga a repensar contenidos de las materias de una manera distinta, con la cláusula de que duren una o dos jornadas. Es el caso por ejemplo, de los *workshops* impartidos a lo largo de estos años sobre libros de artista (2015), medios locativos móviles

<sup>9</sup> Exposición colectiva “Libros de Artista. Ediciones Expandidas”, Curaduría Mariel Szlifman. La exposición se desarrolló en tres ediciones durante el año 2018. Primera edición: FADU, Sala Baliero y Sala Pinacoteca; Segunda edición: Centro Metropolitano de Diseño, Festival Internacional de Diseño; Tercera edición: Noche de los Museos en la FADU.



**ILUSTRACIÓN 6.** Workshop “Imágenes expandidas: entre el cuerpo y el archivo. Experimentación en el taller a partir de diferentes técnicas y dispositivos” en la IV Bienal de Diseño FADU, 2019. Fotografía: Santiago Tenenbaum.

Finalmente, luego de estas reflexiones en torno a las metodologías y procesos creativos que pueden hallarse en la enseñanza y la investigación de diseño audiovisual, encontramos más planeamiento en nuestra práctica cotidiana del que somos conscientes. Estas herramientas forman parte de nuestro hacer y pensar, y se vuelven más productivas cuando

las explicitamos. En primer lugar, ver al conocimiento durante la investigación como un espacio crítico que incluye la lectura, las reseñas y el diálogo de ideas puestas en relación en torno a conceptos performativos e interdisciplinarios. Esta red conceptual es trabajada en las clases dentro de la Cátedra, pero también dentro de la investigación, publicaciones, y

hasta en proyectos curatoriales y expositivos. También señalamos la tarea de generar una cartografía narrativa temporal de las asignaturas como un proceso creativo, a partir de un diseño de esquemas gráficos conceptuales que construyen un lenguaje de la visión. Finalmente, extrayendo conceptos básicos de la ciencia, pensamos al diseñador como un productor de ideas diferenciadas de las experiencias y podríamos asociarlo con la teoría de Youngblood quien postula al artista como un científico del diseño (Youngblood, 2012). Nos acoplamos a esta postura para entender al diseño audiovisual desde una práctica artística tecnológica que no se desentiende de las máquinas con las que opera. En este sentido, tomamos las clases como espacios experimentales donde se active cuerpo y mente y donde al estudiante pueda analizar, producir y reflexionar. Es decir, tomar la experiencia de aprendizaje como un proceso más que un fin en sí mismo. Esta propuesta se visualiza en los resultados cuando los y las alumnas pueden diseñar objetos complejos, desde la visualidad, materialidad, morfología, sensibilidad y expresividad pero también elaboran un marco teórico que acompaña ese desarrollo, en el que argumentan todas las decisiones conceptuales y de producción.

Adoptando la metáfora de los conceptos viajeros de Mieke Bal (Bal, 2009), nos proponemos desarrollar tramas metodológicas que deben reelaborarse constantemente. Podríamos observar esta tarea desde la idea del viaje. En una travesía, no somos los mismos cuando partimos que cuando llegamos. Si el viaje es revelador, el mismo nos obligará a repensar nuestra identidad. En la docencia y en la investigación tenemos el mismo desafío, no volver nuestras metodologías como algo estático sino como itinerarios que irán mutando, bifurcando y generando distintos periplos para explorar de parte del estudiante y de nosotros mismos. Leemos, reseñamos, investigamos, observamos, reflexionamos, preparamos

clases teóricas, escribimos textos, diseñamos y proyectamos; generamos metodologías que solamente funcionarán en la medida en que son puestas a prueba por el estudiante. En ese intercambio, las formas mutan y se desarrollan de maneras inesperadas. Si algo se activa en ese encuentro, las metodologías provocarán en el alumno procesos creativos que modificarán -en menor o mayor medida- su forma de ver y pensar el diseño audiovisual.

## BIBLIOGRAFÍA

**ASCOTT, R.** (2007). *La arquitectura de la cibercepción*. En J. La Ferla, El medio es el diseño audiovisual. Manizales, Universidad de Caldas.

**BAL, M.** (2009). *Conceptos viajeros en las humanidades. Una guía de viaje*. Murcia, Cendeac.

**BLANCH, A.** (2007). *Diseño y ciencia*. En A. Blanch, A. Sato, & J. G. Tejada, Diseño. Teoría, enseñanza y práctica. Santiago de Chile, ARQ Ediciones.

**BREYER, G.** (2003). *Heurística del Diseño*. Buenos Aires, FADU.

**FLUSSER, V.** (2002). *Acerca de la palabra diseño*. En V. Flusser, Filosofía del diseño. Madrid, Síntesis.

**LA FERLA, J., & SZLIFMAN, M.** (2019). *Diseño audiovisual con obstáculos*. En M. Frias, Design thinking: ¿Pueden las empresas aprender del diseño? Buenos Aires, Ediciones UADE.

**LUPTON, E.** (2019). *Diccionario visual*. En E. Lupton, & M. J. Abott, El ABC de la Bauhaus y la teoría del diseño. Barcelona, Gustavo Gili.

**MACHADO, A.** (2009). *Máquina e imaginario*.

*El desafío de las poéticas tecnológicas*. En A. Machado, El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas. Buenos Aires, Nueva Librería.

**OREJUDO PEDROSA, J. C.** (2011). *La lírica urbana en Baudelaire*. En J. y. La Ferla, Territorios Audiovisuales. Buenos Aires, Librería.

**YOUNGBLOOD, G.** (2012). *Cine expandido*. Sáenz Peña, Untref.

## LA AUTORA

### MARIEL SZLIFMAN

Magister en Diseño Comunicacional y Diseñadora Gráfica por la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (UBA). Es Profesora Adjunta en Cátedra La Ferla en la misma Universidad desde el 2011 y docente en la Carrera de Diseño de la Universidad de San Andrés. Investigadora en FADU (UBA) y en Fundación IDA (Investigación en Diseño Argentino). Editó *El nuevo arte de diseñar libros* (Wolkowicz Editores, Bue-

nos Aires, 2018). Ha realizado curadurías de arte como "LIBROS DE ARTISTA. Ediciones expandidas" (2018) en Salas de Arte FADU y en el CMD; y "Topografías del habitar" (2020) en Galería Gachi Prieto.