

---

## **Taxonomías operativas para el análisis de objetos culturales en el proyecto “Praxis del diseño audiovisual”. Un ejercicio intertextual**

**Adosi, Natalia Antonelia; Bonzano, María Celeste;**

**Macaria, Lais; Szlifman, Mariel**

[natalia.adosi@fadu.uba.ar](mailto:natalia.adosi@fadu.uba.ar); [maria.bonzano@fadu.uba.ar](mailto:maria.bonzano@fadu.uba.ar);

[mariel.szlifman@fadu.uba.ar](mailto:mariel.szlifman@fadu.uba.ar); [plopdg@gmail.com](mailto:plopdg@gmail.com)

Universidad de Buenos Aires, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Cátedra La Ferla. Buenos Aires, Argentina

Línea temática 2. Palabras, categorías, método  
(Términos clasificatorios, taxonomías operativas)

### **Palabras clave**

Diseño audiovisual, Arte tecnológico, Medios expresivos, Métodos de clasificación, Objetos culturales

### **Resumen**

Para visitar nuestras palabras clave, terminologías y métodos de clasificación utilizados a lo largo de los años de trabajo dentro de Cátedra La Ferla (FADU, UBA) tomamos la línea temática 2, propuesta por las Jornadas SI 2021. Los tres proyectos de investigación (desde 2016 hasta la fecha), fueron territorios productivos para poner en juego nuestros conceptos inscriptos en los campos del arte tecnológico, el diseño y los medios expresivos. A su vez, para la dirección de pasantías de investigación, realizadas durante el 2020 y 2021, adecuamos la metodología de trabajo con el objetivo de que sea transmitida a lxs estudiantes de manera sistemática. Esto nos permitió organizar las taxonomías que operan sobre el campo de estudio

y generar tablas de investigación para la catalogación de la información, de por sí compleja al tratarse del análisis de objetos culturales. Parte de esta tarea incluyó estructurar la forma de analizar una obra de Diseño audiovisual a través de categorías que nacieron de la experiencia, observación y estudio. De esta forma, conformamos un glosario para clasificar: formatos expositivos, tipologías de obras de arte tecnológico, diseño de instalaciones y sus variables, soportes y medios audiovisuales; así como también las operaciones intrínsecas a la curaduría y al diseño expositivo. Como parte de la reflexión de los términos clasificatorios con los que operamos, destacamos como una notable referencia el capítulo “Definiciones”, que incluye el teórico checo Vilém Flusser en su libro *Hacia una filosofía de la fotografía* (1975). En el mismo, el autor estructura su propia terminología y la eleva a una especie de diccionario como un ejercicio intertextual. Por añadidura, incorporamos nociones del diseño iterativo y utilizamos la metodología de *Design Thinking* como sustento de nuestro propio proceso para el armado de las pasantías. Esto implica re-evaluarnos en retrospectiva, solicitar un *feedback* a los estudiantes e iterar sobre el armado de la propuesta en la dirección de pasantes para lograr dos objetivos: proporcionar una experiencia de aprendizaje en el campo de la investigación académica y profundizar el espacio de conocimiento dentro de la Cátedra. De esta manera, nos proponemos revisar nuestra propia *praxis* para reflexionar sobre las taxonomías operativas que rondan nuestras palabras clave; muchas de ellas “conceptos viajeros” (en palabras de Mieke Bal), que sirven como un glosario interno dentro de las metodologías que utilizamos para inspeccionar nuestros objetos culturales.

### **Revisitar las prácticas y metodologías**

Para la elaboración del presente artículo planteamos el objetivo de revisar nuestras palabras clave, terminologías y métodos de clasificación utilizados a

lo largo de los años de trabajo dentro de Cátedra La Ferla (FADU, UBA) y de los Proyectos SI (Secretaría de Investigación, FADU, UBA). Los tres proyectos de investigación,<sup>1</sup> realizados desde 2016 hasta la fecha, fueron territorios productivos para poner en juego nuestros conceptos, inscriptos en los campos del arte tecnológico, el diseño audiovisual y los medios expresivos. En la tercera (y actual) etapa de la investigación continuamos indagando la circulación del paisaje mediático local, a partir de pensar al diseñador como un actor que reflexiona sobre los medios tecnológicos con los que produce y que, además, crea objetos expresivos que se desprenden de la funcionalidad original de las “máquinas de imágenes”.<sup>2</sup> En el cruce entre el diseño y el audiovisual, el proyecto busca analizar las prácticas contemporáneas en sus instancias de enunciación y recepción: la pantalla, el cubo blanco de la galería, ó el entorno urbano; así como también la producción de objetos culturales. De este modo, nos proponemos definir una *praxis* del diseño audiovisual focalizando en las siguientes experiencias: proyectos *transmedia*, nomadismos tecnológicos (medios locativos), puesta en escena del archivo, el guion gráfico, el libro de artista y sus ediciones expandidas, y la instalación objetual y audiovisual. A su vez, incluimos la curaduría de proyectos de diseño audiovisual como una práctica que atañe al diseñador en vínculo con la proyección de dispositivos de exposición para obras gráficas y en papel; así como objetos editoriales multimedia. De esta manera, buscamos delimitar el campo de acción y los formatos de expresión en las prácticas contemporáneas del diseño audiovisual en el siglo XXI, desde una mirada crítica que contemple la historia y las diversas interfaces culturales del actual paisaje educativo, artístico, mediático y urbano. Para esta compleja tarea de investigación, resultó importante adecuar las taxonomías clasificatorias que son resultado de la lectura bibliográfica, la apropiación en la transmisión de saberes y la conformación de un glosario interno compuesto por los objetos, actores e instituciones que conforman nuestro proyecto.

A su vez, para la dirección de pasantías —iniciadas en el año 2020 y que continúan en el 2021—, adecuamos la metodología de trabajo interno con el objetivo de transmitir los saberes a lxs estudiantes de manera sistemática. Esto nos permitió organizar las taxonomías que operan sobre el campo de estudio y generar tablas de investigación para la catalogación de la información, de por sí compleja al tratarse del análisis de objetos culturales. Teniendo en cuenta que los campos de acción de la investigación se inscriben entre el diseño audiovisual y el diseño gráfico, las propuestas a lxs pasantes son de interés

<sup>1</sup> Proyecto PII MyC-03, “Praxis del diseño audiovisual. Modos de ver el paisaje mediático (y) urbano” (2016-2018); Proyecto PII MyC-15, “Praxis del diseño audiovisual. Del objeto libro a la instalación” (2018-2020); Proyecto PII MyC-33, “Praxis del diseño audiovisual. Del objeto libro a la instalación” (2020-2022). En estos años, editamos libros, realizamos exposiciones de arte, ponencias y *workshops*, entre otras actividades de difusión.

<sup>2</sup> Según la teoría de Dubois (2001), las máquinas de imágenes son la fotografía, el cine, el video, el digital y, añadimos, los medios locativos y móviles.

tanto para estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico como de Diseño de Imagen y Sonido. Dentro de los objetivos específicos, se planteó que lxs pasantes puedan acceder a un campo de investigación y pongan en práctica parte de estos conocimientos (que involucran teoría y práctica). Como tarea específica, se debía realizar una búsqueda, análisis y sistematización de obras de referencia (de la región latinoamericana) vinculadas al género y la *praxis* del Diseño Audiovisual.

Para elaborar el marco teórico que nos permitió conformar esta metodología partimos de una serie de autores. Por un lado, se encuentran las ideas de la teórica y curadora holandesa Bal (2009a), quien propone un análisis cultural interdisciplinar, plausible de ser aplicado a las humanidades. La autora construye un fundamento metodológico heurístico basado en los “conceptos”, más que en los métodos, ya que se trata de aspectos prácticos que atañen a la “educación intelectual”. En ese sentido, en vez de aplicar un solo método, se provoca un encuentro entre varios, del que también participa el “objeto cultural”. En otras palabras, Bal se cuestiona el “cómo” se estudia, más que el “qué”. Esto resulta interesante debido a que pone en escena parte de nuestra propia elaboración conceptual en la conjunción de múltiples disciplinas que se involucran en nuestra investigación. Alejada de la idea de una historia lineal, como se propone estudiar comúnmente la historia del arte, de los medios o de los estudios visuales, la autora postula una mirada intersubjetiva que permite crear un campo metodológico común que se base en el análisis de “cualquier texto cultural” u “obra” que constituya el objeto de análisis, como puede ser material visual, películas, esculturas e instalaciones. De esta forma, el concepto (entendido como herramienta de la intersubjetividad),<sup>3</sup> se aplica al objeto cultural a analizar; y el objeto, a su vez, participa en la producción de significado que constituye el análisis. En su tesis, además expone la idea de los conceptos viajeros (en las humanidades), que circulan y mutan entre disciplinas, y que deben ser empleados para una *praxis*, ya que son los asuntos preliminares para aprehender la realidad. Por añadidura, sumamos las ideas del profesor, historiador y crítico brasileño Walter Zanini —trabajadas por De Jesus (2018) en un libro que recorre su trayectoria—, quien propone, a partir de una metodología de trabajo académica, una (posible) historia del arte y sus relaciones con la tecnología, la arquitectura y el diseño. Su método se basa en una estructura que vincula la curaduría, la investigación bibliográfica, las visitas a exposiciones, el intercambio con artistas y los acervos institucionales. A estas nociones, sumamos la metodología impartida dentro de la cátedra desde hace años —elaborada por Jorge La Ferla—, un modo de enseñanza que incluye la formación docente como algo permanente: la lectura de bibliografía y la realización de reseñas analíticas, la investigación documental y el registro

<sup>3</sup> Bal (2009a) sostiene que la intersubjetividad “es una cuestión que relaciona el procedimiento con el poder y la forma de adquirirlo, con la pedagogía y la transmisión de conocimientos, con la exclusividad y la exclusión. De este modo conecta el fundamento heurístico con el metodológico” (p. 20).

visual, la producción académica (libros, artículos, *papers* y presentaciones en jornadas), el trabajo de campo local (visitas de trabajo a espacios de arte o museos, exposiciones e itinerancias por puntos claves de la Ciudad de Buenos Aires), grupos de enfoque (conversaciones con artistas, curadores y especialistas), intercambio con docentes de universidades locales e internacionales, y el análisis de casos (formatos expositivos, medios expuestos, uso de imágenes/sonidos, entre otros), así como la realización de curadurías de arte y *workshops*.

Con relación al proceso de estructuración de palabras, términos, categorías y métodos —para el proceso interno de trabajo y para la actividad con lxs pasantes—, parte de la tarea incluyó sistematizar la forma de analizar una obra de Diseño audiovisual a través de diferentes categorías conceptuales. De esta forma, conformamos un glosario para clasificar: formatos expositivos, tipologías de obras de arte tecnológico, diseño de instalaciones y sus variables, soportes y medios audiovisuales; así como también las operaciones intrínsecas a la curaduría y al diseño expositivo (propuesta hacia el espectador, grado de interacción, características del espacio museístico, entre otras variables). Como parte de la reflexión de los términos clasificatorios con los que operamos, destacamos como una notable referencia el capítulo “Definiciones”, que incluye el teórico checo Vilém Flusser en su libro *Hacia una filosofía de la fotografía* (Flusser, 1975). En el mismo, el autor estructura su propia terminología y la eleva a una especie de diccionario como un ejercicio intertextual. En este volumen emblemático para el pensamiento de los medios, Flusser no sólo define al medio fotográfico —como un aparato prototípico de todos los medios maquínicos que se comporta como un juguete que simula el pensamiento del usuario—, sino que conceptualiza su propia metodología y clasificatoria de los términos como parte de una meta-reflexión, y la expone e incluye en el mismo libro. Dentro de las definiciones —en las que se encuentran términos como “aparato”, “funcionario”, “herramienta”, “objeto cultural”, entre las 47 palabras que precisa—, justamente se encuentra la palabra “conceptualización: capacidad específica de generar y descifrar textos” (Flusser, 1975: 79). Este autor fue un pensador clave por su aporte sobre los “medios”, pero, especialmente, por su reflexión sobre el mismo acto de la escritura como modo de pensamiento, en vínculo con algunas ideas de Barthes y el postestructuralismo. Su manera de entender el mundo también recuerda a *Las palabras y las cosas* de Foucault (2002), donde el filósofo francés se carga con la tarea de generar una taxonomía del mundo, una cultura dedicada al ordenamiento de la extensión (retomando la “enciclopedia china” citada por Borges). Su tesis postula una teoría donde salen a la luz discontinuidades en la episteme de la cultura occidental (al pasar del siglo XVII al XIX) y, por ende, se altera el modo de ser de las cosas y su orden. “Lo imposible no es la vecindad de las cosas, es el sitio mismo en el que podrían ser vecinas” (Foucault, 2002: 10).

### **Glosario de objetos culturales**

Para transmitir la información de manera sistemática a nuestros estudiantes y pasantes, en el transcurso de estos años, conformamos una posible metodología (que no consideramos taxativa), y que tiene por objetivo estructurar la forma de analizar los objetos culturales. Esta se encuentra compuesta por categorías que nacieron de la experiencia de visitar exposiciones y del análisis de obras (Figura 1).

**Figura 1. Clase Cátedra La Ferla en la exposición Fuerza diagonal (2019) de Silvia Rivas, Galería Rolf.**



Crédito: Mariel Szlifman.

A continuación, se desarrollan los principales conceptos y términos que utilizamos al momento de analizar museos o espacios de arte, exposiciones y obras de diseño audiovisual.

En lo que respecta a museos o espacios de arte y exposiciones, se utilizan teorías y nociones que aportan autores como Zunzunegui (2003), Szlifman (2015, 2019), Mieke Bal (2009b) y Laurent (2010):

Características del espacio museístico: entendemos al museo como un espacio de sentido. Se analizan aspectos que permiten identificar la configuración del espacio museístico, como un lugar en que se exhiben obras y se genera un discurso expositivo. Se contempla el emplazamiento del espacio, su tipología, su arquitectura, sus características institucionales (público o privado), su programa estético, sus objetivos y su tipo de colección (permanente o temporal).

Museo tradicional: arquitectónica y expositivamente vinculado a la monumentalidad. Son espacios que se rigen por los recorridos cronológicos, pedagógicos y lineales, ligados a la “visita guiada” que ofrece un recorrido dirigido al espectador.

Museo moderno: configuración arquitectónica orientada a una ideología de acceso directo, transparencia espacial y funcionalidad que ofrece espacios flexibles para el arte y una confrontación directa entre el visitante y la obra. Se piensa al espectador como alguien activo capaz de establecer sus propias relaciones.

Museo contemporáneo: museo de “fin de siglo” que se encuentra atravesado por una relación entre arte, espectáculo, cultura del ocio y entretenimiento. Orientado a un público activo que demanda nuevas actividades y experiencias que van más allá del arte. Se presenta como un espacio diseñado y prefigurado que regula el comportamiento del visitante. Se caracteriza por su puesta en escena, su imagen corporativa, su arquitectura y su diseño espacial.

Cubo blanco: tipología presente en los museos modernos y contemporáneos. Espacios neutros y flexibles que proponen una solución universal adaptable a todo tipo de exhibiciones.

Puesta en escena museística: forma en que se diseña la experiencia del museo. Dispositivo discursivo que conjuga espacio arquitectónico, colección de obras y propuesta de visión.

Propuesta de visión: vinculada con el programa estético, el discurso expositivo y la curaduría del museo. Distinguimos, en términos generales y tomando ideas de los autores citados anteriormente, dos propuestas de visión. La “mirada flotante”, que se relaciona con la idea de una ausencia de recorrido dirigido, a favor de recorridos sensibles, poéticos y perceptivos. Y, la “mirada dirigida”, que se centra en relatos pedagógicos y narrativas lineales.

Curaduría: práctica que consiste en conformar un discurso expositivo, un relato como mediación cultural entre las obras y los visitantes. Entendemos la práctica curatorial como un modo de despertar nuevos imaginarios en el visitante.

Curador: mediador expositivo. Construye una mirada sobre la obra de uno o varios artistas. Su tarea es exponer y no explicar. Entre sus funciones se encuentran prácticas como seleccionar y jerarquizar las obras, generar un discurso expositivo y poético, pero, además, relacionarse con el artista, la institución y la prensa y proporcionar un vínculo con el público.

Diseño expositivo: última etapa del diseño de una exposición. Implica poner en escena los conceptos curatoriales y pensar el montaje de las obras. Esto permite analizar la utilización del espacio desde aspectos tanto literales como metafóricos.

En lo que respecta a las obras de diseño audiovisual, se recabaron diferentes estudios sobre los medios y los formatos expositivos para conformar una posible clasificación. Las definiciones que se detallan a continuación, se realizaron a partir de aportes de Machado (2000), Dubois (2001), Devia Nuño y Szlifman (2016) y García (2011).

Arte tecnológico: tipo de arte que utiliza los medios expresivos como aparatos productivos en una búsqueda artística y experimental, por fuera de su funcionalidad programática.

Medios audiovisuales: objetos fabricados que poseen una dimensión maquina. Esto contempla las diferentes "máquinas de imágenes": fotografía, cine, video e imagen informática, así como sus soportes y materialidades.

Fotografía expandida: tipo de fotografía que se exhibe más allá del marco. El diseño de montaje excede la fotografía "colgada" o enmarcada. Se contempla la manipulación (simbólica) en las instancias anteriores y posteriores al clic, así como también las infinitas posibilidades de intervención en la producción (sobre el objeto, el medio o la propia imagen), la circulación y el consumo social de las fotografías.

Instalaciones: tipo de montaje de obra y género independiente del arte contemporáneo complejo de definir, ya que implica un cruce de fronteras artísticas. García (2011) entiende a la instalación como una "puesta en obra" que involucra diseño del espacio y diseño del tiempo, y que requiere de un espectador que complete la obra a partir de su desplazamiento.

Por su relación con el espacio, las instalaciones pueden ser evaluadas a partir de dos características que aporta Sánchez Argiles (2009):

Sitio específico: obras que establecen una relación inquebrantable con el lugar en el que se emplazan. El espacio (sus características y su memoria edilicia) se transforma en un aspecto signifiante de la obra.

Concepto específico: obras conceptuales que no dependen del sentido del lugar de emplazamiento para su funcionamiento. Pueden ser trasladadas y adaptadas a otros espacios sin que se modifique su significado.

---

A su vez, las instalaciones pueden ser clasificadas en función de diferentes variables a partir de aportes de Krauss (1979), Bonet (1994), García (2011) y La Ferla (2013):

**Escultura expandida:** se abandona la lógica de monumento, pedestal y conmemoración que tenía en sus orígenes la escultura. Se trata de una modalidad de producción de sentido que se ubica entre fronteras, entre la escultura, el objeto conceptual y las instalaciones, y se caracteriza por la hibridación.

**Video-escultura y video-objeto:** objeto de tres dimensiones que puede tener al video como uno de sus componentes. Es una forma de re-contextualizar el video y la televisión. Se presenta como un híbrido entre la escultura artística clásica y la televisión; se resaltan ambos objetos, pero no deja de ser una escultura. Respeta las convenciones de la escultura moderna, ya que se puede coleccionar y es trasladable. Puede estar integrada por uno o varios monitores o televisores dentro de una volumetría singular para transgredir su apariencia objetual. Esto genera relaciones entre el objeto/escultura y el contenido de la pantalla.

**Instalación visual y visual mixta:** obras que presentan combinaciones entre diferentes elementos como fotografías, pinturas, distintas texturas (tela, papel o relieves), textos, objetos (creados por lxs artistas o encontrados), variados materiales, entre otros.

**Arte sonoro:** ambiente sonoro o espacialización del sonido. Entre el arte y la música conceptual.

**Video-instalación:** el video no es sólo un medio que vehiculiza imágenes, sino que está expuesto en el espacio como obra de arte. Hay un diseño espacial específico para su ubicación en la sala.

**Circuito cerrado de televisión (CCTV):** el monitor transmite en vivo y en directo. No se realiza captura o registro, sino que es pura transmisión de aquello que la cámara encuadra. Puede presentar desfase o retardo temporal. Se busca implicar al espectador en la propia obra. En ocasiones, desde un aspecto narrativo, se utiliza para dar la sensación de opresión y vigilancia.

**Instalación fílmica y cine de exposición:** el dispositivo cine es instalado en el espacio de arte. Es utilizado para su función específica de proyectar, pero, además, las máquinas y las imágenes resultantes adquieren un valor escultórico, y cobra relevancia la materialidad de la película.

Realidad virtual: la mayoría de los componentes (espacio, elementos, arquitectura, objetos e imágenes) ingresan en el dominio de lo inmaterial de la imagen informática por medio de interfaces y datos digitales. Se suelen utilizar escasos elementos u objetos materiales.

Las instalaciones, además, pueden adquirir otras características:

Instalaciones monocanal: emitidas por un solo canal de video (puede ser un registro previo o CCTV), que suele exhibirse en un plasma o puede ser proyectado en el espacio.

Video multicanal o instalación multicanal: compuestas por más de una pantalla, canales de video o superficies de visualización de las imágenes en movimiento. Debe haber una continuidad espacial entre las imágenes de múltiples canales para recomponer una imagen única. Suele utilizarse con el sentido de generar contrastes, disparidades, analogías o comparaciones.

Entorno multi-video (multicanal o multimonitor): se construyen diversas arquitecturas para generar situaciones complejas. Cuando el video se relaciona con otros medios, materiales y elementos se emerge de lleno en la trama multimedia. La instalación se aproxima a lo escenográfico, a un ambiente diseñado para incorporar la imagen. No hay jerarquía de un medio sobre otro, ni de un objeto sobre otro, sino múltiples niveles de remisión.

Interactivas: hay de varios tipos. La primera, cuando el visitante puede interactuar con elementos de la obra (tocar, mover, modificar, entre otros). La segunda, cuando la obra posee un dispositivo de *input* y *output* que el espectador puede activar y desactivar para provocar cierta modificación y regeneración de la obra (obras generativas).<sup>4</sup> La tercera, que refiere a los mundos virtuales en donde el visitante (o en este caso, explorador) interactúa con el mundo virtual pero no necesariamente modifica la obra.<sup>5</sup>

Espacios inmersivos: se genera una ambigüedad y un diálogo entre el continente y el contenido. Se requiere de la participación activa de un espectador que deambule y recorra la obra para articular el sentido.

<sup>4</sup> Por ejemplo, cuando una obra incorpora sensores que captan el movimiento del visitante y eso repercute en la formación de una imagen.

<sup>5</sup> Un ejemplo de esto son los videojuegos.

Suele realizarse una ocupación o apropiación total del espacio (piso, paredes y techo).

Una vez definido nuestro glosario, conformado por conceptos y clasificaciones, procedimos a incorporarlo al proyecto de Investigación y a las Pasantías, con el objetivo de que forme parte de la sistematización de trabajo.

### **Las pasantías de investigación desde la metodología de *Design thinking***

Las pasantías de investigación iniciaron en 2020, al mismo tiempo que las clases en modalidad virtual se volvieron una norma en el contexto de pandemia frente al COVID-19. La ideación de estas actividades, las dinámicas de intercambio y la forma de acompañar a lxs pasantes fueron pensadas en función de la virtualidad. En ese sentido, nos enfrentamos al desafío de diseñar una metodología de trabajo pensada desde y para dicho contexto, con las complejidades que atañen a la transferencia del contenido educativo a través de encuentros sincrónicos e instructivos.<sup>6</sup> Teniendo esto en consideración y con la libertad de poder diseñar una experiencia de pasantía, cursada por primera vez, íntegramente desde cero, incorporamos el *Design Thinking*, una herramienta que permite iterar sobre nuestros propios procesos. “El Design thinking es una aproximación al encuentro de soluciones innovadoras que se basa en el pensamiento de diseño (...) integrar las necesidades de las personas, las posibilidades de las tecnologías y los requerimientos para el éxito del negocio” (Tim Brown, s.f.),<sup>7</sup> o, para nuestro caso, los objetivos de la Cátedra y del Proyecto de Investigación. Esta metodología, no lineal, toma sus bases de aquello que se conoce como “Diseño Centrado en las personas” (*Human Centered Design* o HCD) y la necesidad de buscar soluciones a problemas complejos,<sup>8</sup> (Buchanan, 1992). Esta idea se aplica mayormente al campo del diseño de experiencia de usuario (UX) para el desarrollo de productos y servicios. Sin embargo, creemos que puede aplicarse a cualquier campo que presente una necesidad de mejora, como sería el caso de las pasantías.

El proceso de *Design Thinking* está compuesto por cinco etapas: empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar (Figura 2). En la etapa “empatizar” se busca

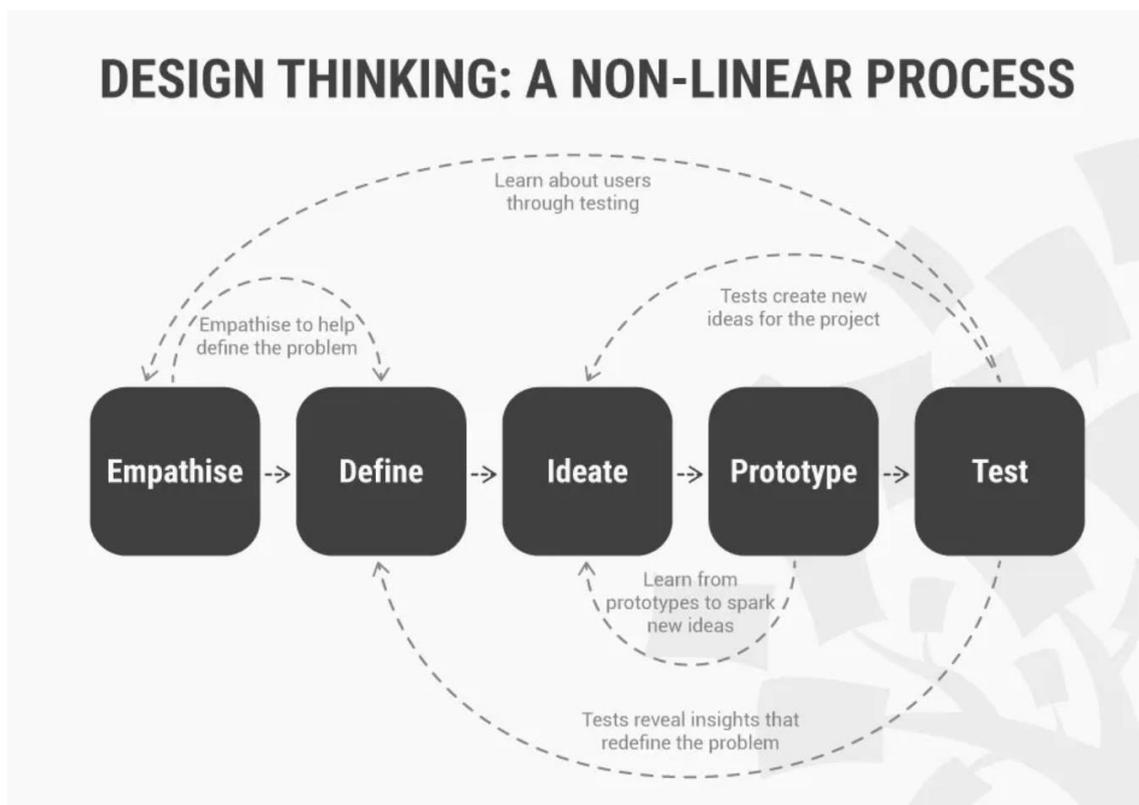
<sup>6</sup> Entendemos que el contenido educativo compite, actualmente, con el contenido cultural que la misma plataforma de la internet ya provee: “Que en las clases universitarias la explicación siga siendo hegemónica [...] las hace ver como series televisivas viejas y aleccionadoras; cada vez están más alejadas tanto de la impronta de la narrativa propia de la construcción de las disciplinas contemporáneas como de la complejidad de las tramas culturales inmersivas actuales” (Bruner, citado en Maggio 2012a)

<sup>7</sup> La traducción es propia. “Design thinking is a human-centered approach to innovation that draws from the designer’s toolkit to integrate the needs of people, the possibilities of technology, and the requirements for business success.”, Tim Brown, CEO de IDEO, consultora referente del campo del diseño de la experiencia de usuario. Recuperado de <https://designthinking.ideo.com/faq/how-do-people-define-design-thinking>. Con acceso el 10/06/2021.

<sup>8</sup> El término original es “*Wicked problems*” y se utiliza para aludir a problemáticas difíciles de resolver, debido a la cantidad de variables estructurales que hacen al problema.

entender las necesidades de los diferentes actores alrededor del supuesto problema. Luego, con los *insights* recolectados, se “define” dicho problema desde la mirada de los actores involucrados. A partir de allí, se construye una “idea” para pensar posibles soluciones al problema, sin olvidar las necesidades de los usuarios, en este caso: los estudiantes y la cátedra. La etapa de “prototipado” implica aplicar esas ideas a los soportes necesarios para cumplir los objetivos, acorde al contexto virtual en el que se desarrolla. Y, por otro lado, la “evaluación o “testeo” hace referencia a la realización de evaluaciones de uso con el prototipo en el campo, observando cómo performa y de qué manera los usuarios interactúan con él. Dadas las características iterativas de esta metodología, no siempre se transcurre por las cinco etapas necesariamente, así como tampoco se suceden de un modo lineal, ni se presentan de forma cíclica. En su lugar, a medida que aparece nueva información, este proceso permite volver a la instancia anterior, aplicar los cambios necesarios y continuar en la búsqueda de la solución más acertada.

**Figura 2. Las 5 etapas, no lineales, del proceso de Design Thinking**

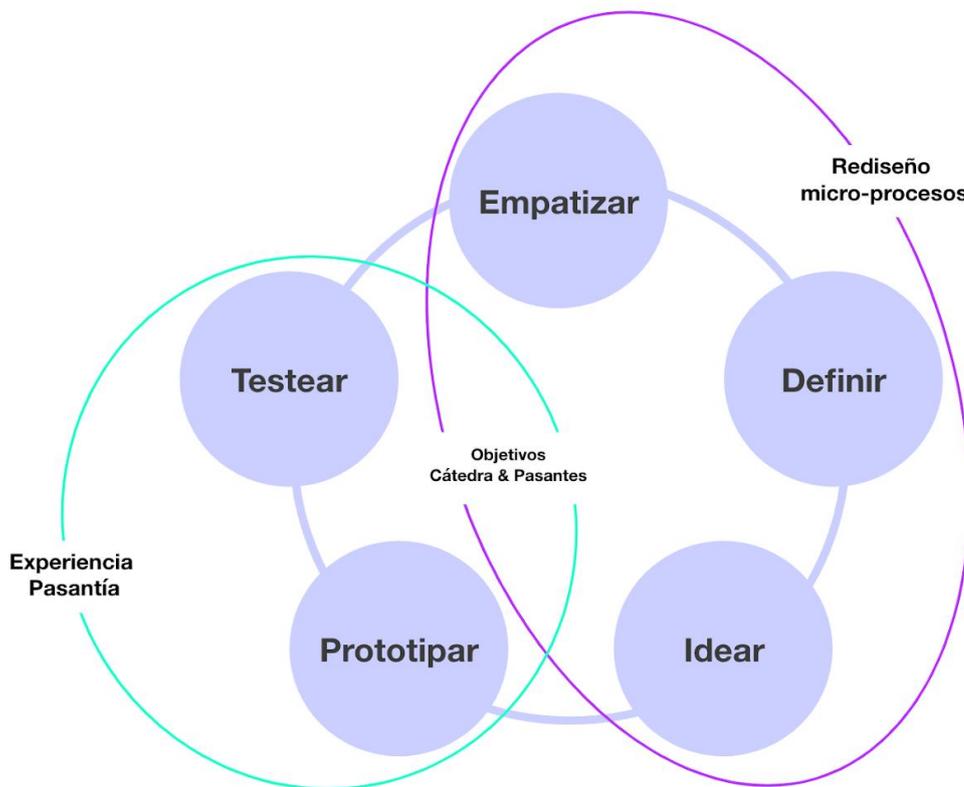


Fuente: Teo Yu Siang and Interaction Design Foundation. Copyright licence: CC BY-NC-SA 3.0.

### *Re-diseñar los procesos*

Como mencionamos previamente, las pasantías, con inicio en el año 2020, nos brindaron la posibilidad de continuar reflexionando sobre nuestro trabajo interno, que se nutre del intercambio con los procesos de investigación de lxs estudiantes. Debido a ello, diseñamos una metodología junto a los pasantes, donde se les propuso investigar obras audiovisuales contemporáneas de latinoamérica. Esta tarea se volcó en instructivos y tablas de sistematización de datos.<sup>9</sup> Una vez completadas por lxs pasantes, les solicitamos que realicen una reseña escrita que les permita arribar a una conclusión de la investigación realizada, abrir nuevos interrogantes o, incluso, aportar una mirada propia sobre el caso de estudio.

**Figura 3. Proceso de trabajo y rediseño de las Pasantías en vínculo con la metodología del Design Thinking**



Crédito: Lais Macaria.

<sup>9</sup> Ello se realizó en el software *Excel*, que permite generar hojas de cálculo desarrolladas por Microsoft.

Para ello, diseñamos los procesos de investigación, pero también “re-diseñamos” los diferentes micro-procesos que hacen a esta metodología principal (Figura 3). De esta forma, nuestro desafío como equipo se centró no sólo en la construcción de una metodología de trabajo, sino también en proponer la combinación de encuentros sincrónicos con actividades *offline*, ya que consideramos que el abordaje de los objetos culturales requiere del intercambio entre pasantes y docentes debido a su complejidad. Por esto, a lo largo de los cuatrimestres transitados fuimos adaptándonos a diferentes modos de trabajo. En algunos encuentros sincrónicos, nos centramos en los avances y las dificultades que cada estudiante presentaba en el proceso de investigación. Mientras que en otros, realizamos actividades en *Miro*, una plataforma visual *online* donde cada colaborador puede diseñar un tablero de trabajo y ver, en simultáneo, los tableros del resto del equipo. En lo que respecta al aspecto asincrónico, nos comunicamos vía correo electrónico, creamos un banco de bibliografía pertinente para cada caso de estudio y habilitamos un documento de consultas remotas donde cada estudiante podía volcar sus dudas durante el proceso de investigación, para que puedan ser respondidas previo a los encuentros sincrónicos. Dentro de las pesquisas llevadas a cabo hasta el momento, consideramos para este escrito el caso de dos estudiantes, que nos permiten repensar y ejemplificar el proceso iterativo desarrollado hasta ahora.

Destacamos a Melanie Wen, a quien se le asignaron los casos de estudio *Golem* (2008-2021) y *Perpetum Golem* (2008-2020), un proyecto *work in progress* de Juan Pablo Ferlat, y *Paisaje para una persona* (2019) de Florencia Levy. En el primer cuatrimestre del año 2020 pautamos para cada pasante la consigna de analizar dos obras, y en otros casos, de una exposición y una obra incluida en la misma. Melanie fue alumna de la materia Medios Expresivos II, Cátedra La Ferla (DG, FADU, UBA) y tuvo la oportunidad de presenciar físicamente las obras asignadas. Por eso, consideramos pertinente asignarle casos de investigación que ella había visitado de forma presencial durante su cursada.

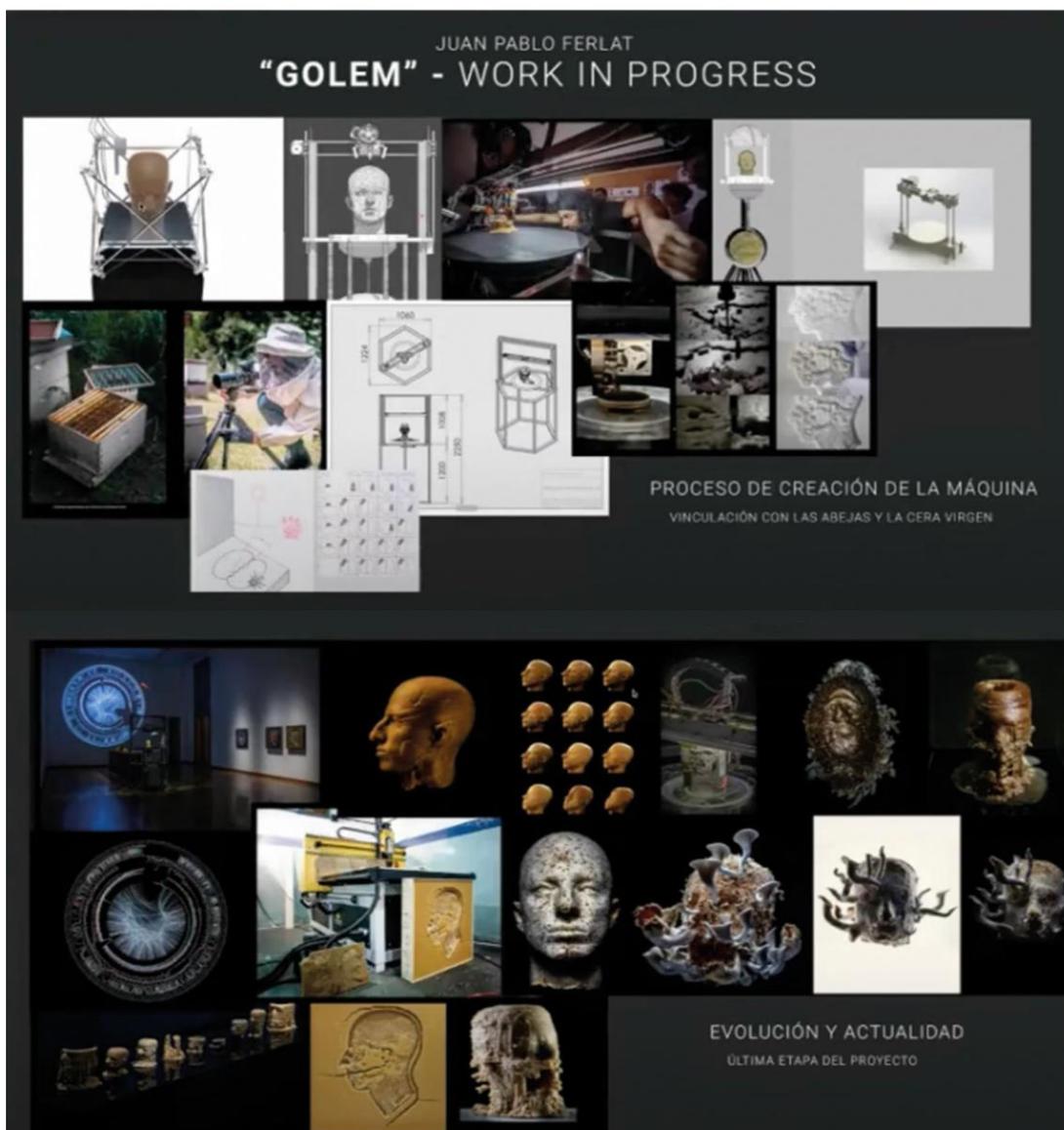
Ampliaremos sobre uno de los casos de estudio para ejemplificar nuestro proceso. *Golem* (2008-2021) es una obra del artista y diseñador argentino Juan Pablo Ferlat, egresado de la FADU, UBA. Se trata de un tipo de producción que podríamos considerar dentro de la escultura expandida,<sup>10</sup> ya que consta de una máquina que crea esculturas de manera cíclica y toma como materia prima la cera de las abejas (que luego es derretida y reutilizada para construir una obra nueva). Esta característica conlleva a que sea una pieza que siempre está en proceso, y a que cada vez que se exhiba adquiera una forma diferente.<sup>11</sup>

<sup>10</sup> Ver definición en el apartado “Glosario de objetos culturales”.

<sup>11</sup> Tuvimos la oportunidad de visitar la obra con la materia Medios Expresivos II, Cátedra La Ferla, en dos oportunidades: en Casa de la cultura en 2017, y en el Centro Cultural Néstor Kirchner en 2020.

Como mencionamos previamente, Melanie tuvo la posibilidad de ver personalmente la obra y eso resultó favorable en varios aspectos. En primer lugar, este caso de análisis resulta de por sí complejo, ya que articula saberes de diversas disciplinas (biología, ingeniería y arte). Por este motivo, la experiencia de vivenciar la obra le permitió profundizar sobre la investigación, recopilar información y analizarla. Al mismo tiempo, al ser una producción de carácter instalativo, se presentan aspectos vinculados a la experiencia del espectador que son intransferibles y complejos de analizar a partir de documentación. En segundo lugar, y como consecuencia de la complejidad de la obra, la estudiante optó por contactar y dialogar de manera directa con el artista. Esta decisión amplió nuestras expectativas respecto al método planteado inicialmente para lxs pasantes, ya que, en nuestro trabajo dentro de la Cátedra, consideramos el intercambio con artistas, curadores y otros actores del medio, como parte de la metodología de trabajo. Por añadidura, Melanie también tuvo la oportunidad de asistir a encuentros sincrónicos donde Ferlat presentaba su producción. Esto resultó enriquecedor para su experiencia en tanto que se trató de una investigación que se construyó a partir de diferentes tipos de materiales y experiencias: entrevistas, documentación fotográfica, información extraída de internet, fuentes primarias y un ciclo de conversaciones con el artista (Figura 4).

**Figura 4. Presentación realizada por Melanie Wen a partir de documentación de la obra work in progress Golem (2008-2021).**



Créditos: Juan Pablo Ferlat. Sitio web: [www.juanpabloferlat.com](http://www.juanpabloferlat.com)

Al finalizar el cuatrimestre, planificamos un último encuentro sincrónico donde lxs estudiantes presentaron lo investigado. Esta instancia —aún incluida en nuestras prácticas—, se presenta como una de las más enriquecedoras en el diseño de las pasantías, ya que la exposición oral y el intercambio nos habilita

a empatizar y definir,<sup>12</sup> nuevos modos de accionar. En este caso, notamos que el proceso de investigación fue algo intrincado: se otorgaron dos casos particularmente complejos, con distintos tipos de información disponible y con características muy diferentes entre sí. Si bien Melanie respondió de manera positiva y receptiva a los desafíos propuestos, detectamos que podría resultar favorable idear nuevos modos de orientar las pasantías para que el proceso de investigación resulte eficiente, y así lograr el interés de lxs pasantes. Al mismo tiempo, en las encuestas realizadas al final del cuatrimestre, los mismos manifestaron sentirse conformes con los instructivos, la bibliografía y los casos asignados. Sin embargo, como equipo, consideramos que reducir los casos de estudio podría llegar a favorecer el proceso. Luego de tres cuatrimestres de trabajo, ideamos, “prototipamos” y testeamos las distintas formas de abordaje a los procesos de investigación.

Otro caso que nos resulta interesante de observar es el realizado por la estudiante Noemí Fleitas, a quien se le asignó el estudio de la exposición “El río de la memoria” (2018) de Paz Encina. Al igual que Melanie, Noemí cursó la materia Diseño Transmedia y Arte Contemporáneo (DlyS y DG, FADU, UBA) y, dentro del cuerpo docente, notamos su interés por el cine documental y por la trama cultural de Paraguay, su país de origen. Tomando como punto de partida las experiencias anteriores, en esa ocasión optamos por asignarle una muestra afín a sus intereses y dejar a su elección una obra de la misma para investigar en detalle: *Aparecidos. Versión tierra* (2018). Paralelamente, redefinimos algunos de los objetivos de los encuentros sincrónicos. Luego de asignar los casos de estudio, destinamos el segundo encuentro a realizar una actividad en la plataforma *Miro*, con el objetivo de que puedan realizar un primer acercamiento a los casos y volcar la información obtenida hasta el momento, acompañado de una exposición oral y el diálogo con lxs docentes. En estos tableros, cada pasante debía incorporar el material recopilado: imágenes, palabras claves, enlaces a sitios *web*, videos, entre otros elementos que permitieran comprender y presentar las exposiciones y obras asignadas (Figura 5). Al ser una plataforma colaborativa *online*, que permite hacer un seguimiento y visualizar los tableros en tiempo real, asociamos esta experiencia a lo que podría haber sido una primera “colgada”,<sup>13</sup> en los talleres de FADU. A su vez, este ejercicio permitió un vínculo teórico, artístico, visual y, además, poético con los materiales.

<sup>12</sup> Ver definición dentro de la metodología de *Design Thinking*.

<sup>13</sup> Las expresiones como “colgar” o “enchinchar” suelen utilizarse en talleres de aprendizaje de diseño en la universidad pública como FADU, donde lxs estudiantes cuelgan sobre la pared las láminas de sus trabajos o entregas.

**Figura 5. Tableros de trabajo de la plataforma de Miro realizados durante el segundo encuentro sincrónico de las Pasantías del primer cuatrimestre del 2021.**



Créditos: Material propio Cátedra La Ferla, Proyecto de investigación SI.

Dicha modalidad de trabajo habilitó al diálogo reflexivo entre las partes. Como docentes, pudimos acceder al material recabado y orientar la información que luego debía ser volcada en las tablas de sistematización de datos. A su vez, el ejercicio generó mayor claridad y entusiasmo por parte de los investigadores, así como también proporcionó herramientas para construir criterios propios de análisis y clasificación.<sup>14</sup>

El caso de Noemí nos es útil también para reflexionar sobre la complejidad de los objetos culturales. La exposición de Paz Encina resultó emblemática ya que trabaja sobre la dictadura militar en Paraguay, un trauma social que aún no ha sido cuestionado ni profundizado en su dimensión social, política y cultural. La densidad del tema, sumado a la poca información disponible en internet sobre la muestra, llevaron a Noemí a realizar una investigación donde no solamente articuló los conceptos que nosotros propusimos, sino que también incorporó nociones y reflexiones de otros campos de estudio, tal como plantea la teórica Mieke Bal (2009a), respecto al análisis cultural interdisciplinar. A diferencia del caso presentado anteriormente, estas obras nunca fueron exhibidas en Argentina. Por este motivo, la investigación de Noemí se centró en la

<sup>14</sup> Hay que destacar que, en esta última experiencia, el documento de consultas remotas no fue utilizado. Esto nos podría dar la pauta de que las dudas vinculadas a las diferentes instancias de investigación fueron resueltas de manera sincrónica.

información de escasos sitios *online* y artículos académicos recabados respecto al tema. Además, se contactó con Fredi Casco, curador de la muestra, y con la artista, aspectos que habilitaron la comprensión y el análisis de una obra sumamente compleja de interpretar sin haberla experimentado físicamente. Al concluir el cuatrimestre, Noemí presentó lo investigado hasta el momento —a modo de *work in progress*—, manifestando los obstáculos con los que se encontró, y que la impulsaron a continuar con la investigación más allá del marco de la pasantía. Asimismo, en su presentación incluyó material proveniente del archivo personal de la artista, y eso volvió mucho más significativa su investigación para la búsqueda en tanto equipo.

Por último —y con relación a lo expuesto anteriormente respecto al diseño de los procesos de investigación—, consideramos que ambos casos resultaron beneficiosos para iterar la metodología propuesta, ya que presentaban complejidades y formas de abordaje considerablemente diferentes. Mientras que la obra asignada a Wen presentaba la dificultad de recopilar conocimientos complejos, provenientes de campos de estudio heterogéneos, Fleitas se enfrentaba al desafío de elaborar el análisis de una exposición y una obra con escasa información disponible en internet y que, además, deja en evidencia la relevancia de la presencia y experiencia del espectador en una muestra de arte contemporáneo. En ambos casos, entendemos que estas tensiones fueron las que habilitaron nuevos modos de plantear los procesos de investigación proporcionados originalmente. Nuestros objetivos iniciales se orientaban a introducir a lxs estudiantes en la investigación académica, considerando las maneras de recopilar información, organizarla, categorizarla e interpretarla. Sin embargo, las expectativas se ampliaron por iniciativa de lxs pasantes, como, por ejemplo, al contactarse con los artistas y curadores, hecho que enriqueció la investigación.

Al finalizar el ciclo de las pasantías, y a partir de un enfoque de investigación cualitativo, enviamos encuestas a nuestrxs pasantes para considerar los aciertos, desaciertos, percepciones y conocimientos alcanzados en pos de generar un balance interno. Como equipo, esta instancia es decisiva para re-evaluarnos y re-diseñar tanto los procesos dentro de las pasantías, como nuestras prácticas en el ámbito académico.

### **A modo de cierre**

La línea temática sobre “palabras, categorías, método” nos permitió reflexionar sobre las taxonomías operativas utilizadas en el análisis de objetos culturales que realizamos en la cátedra y en el proyecto “Praxis del diseño audiovisual. Del objeto libro a la instalación”. Entendemos que el desarrollo de un glosario —considerado como un diccionario interno—, nos permitió conformar una

metodología propia —pero, como ya mencionamos, no taxativa—, que funciona como una guía de consulta y modelo para las clases y la investigación. En este sentido, se configura como un instrumento útil, tanto para lxs alumnxs de la cátedra, como para lxs pasantes del Proyecto SI, quienes se enfrentan al análisis de una exposición o una obra de diseño audiovisual y arte contemporáneo en el contexto museístico. A su vez, creemos que este escrito, junto a las palabras claves sistematizadas, les permitirá a lxs estudiantes emprender la investigación con definiciones concretas para aplicar y abordar a los objetos culturales bajo esta metodología conformada. De este modo, el corpus de taxonomías se incorpora a la caja de herramientas ya previstas, como las tablas de análisis de datos y la bibliografía correspondiente. Este conjunto es resultado del trabajo de análisis, investigación bibliográfica, experiencias en las clases, intercambio con artistas y una serie de procedimientos que conforman nuestra experiencia particular, marcada por campos de saber interdisciplinarios alrededor del diseño audiovisual, el arte tecnológico, los medios expresivos, el arte contemporáneo y las interfaces culturales.

Respecto al método del *Design Thinking*, la reflexión volcada en este texto nos permitió diagnosticar que lejos de presentarse como un obstáculo, la instancia de las tareas de pasantía en el contexto de las clases virtuales, implicaron un reto para re-evaluar nuestra propia metodología. Así, pudimos re-diseñar los procesos y enfatizar nuevos aspectos que ya venimos utilizando en nuestro modo de enseñar y formar a lxs estudiantes para introducirlos al campo de la investigación. Al mismo tiempo, reafirmamos la importancia del intercambio y el diálogo, incluso los grupos de enfoque o las conversaciones con artistas y curadores que se tornan fundamentales para ampliar información sobre el caso a analizar en un contexto de aislamiento social, donde la experiencia directa con las obras de arte y diseño se encuentra imposibilitada. Considerando los procesos iterativos, también contemplamos que las devoluciones y las reseñas críticas realizadas por lxs pasantes se vuelven de interés para nuestro proyecto, ya que de allí surgen lineamientos interesantes que nos permiten seguir nutriendo nuestro propio diccionario, la sistematización de la información y la metodología general del Proyecto SI. Por último, estimamos que este “ejercicio intertextual” contribuya no solo a un pensamiento de la propia pesquisa, sino también como un aporte a una reflexión de la metodología de investigación y enseñanza universitaria en el campo del diseño audiovisual.

## Bibliografía

- Bal, M. (2009a). *Conceptos viajeros en las humanidades. Una guía de viaje*. Murcia: Cendeac.
- Bal, M. (2009b). "Conferencia de Mieke Bal". Universidad Internacional de Andalucía. Arte y pensamiento. Recuperado el 11/06/2021 de: [http://ayp.unia.es/index.php?option=com\\_content&task=view&id=106](http://ayp.unia.es/index.php?option=com_content&task=view&id=106).
- Bonet, E. (1994). "La instalación como hipermedio". En *Escritos de vista y oído*, Barcelona: MACBA.
- Dam, R. F. y Siang T. Y. (2021). "5 Stages in the Design Thinking Process. Interaction Design Foundation". Recuperado el 20/06/2021 de: <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>
- De Jesus, E. (2018). *Walter Zanini. Vanguardias, desmaterialização, tecnologías na arte*. São Paulo: WMF.
- Devia Nuño, A. y Szlifman, M. (2017). "Instalación y arte tecnológico en el museo". En Pujol Romero, M. y Parma, J. (comp.), *El diseño en el fortalecimiento y la integración del desarrollo regional: Actas 3º Congreso Latinoamericano de Diseño*. Rosario: Red DISUR.
- Dubois, P. (2001). "Máquinas de Imágenes: una cuestión de línea general. Video y Teoría de las Imágenes: I". En *Video, cine, Godard* (pp. 9-30). Buenos Aires: Libros del Rojas.
- Flusser, V. (1975). *Hacia una filosofía de la fotografía*. México: Ed. Trillas.
- Foucault, M. (2002). *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.
- García, A. C. (2011). "Instalaciones. El espacio resemantizado". En La Ferla, J. y Reynal, S. (comp. 2011) *Territorios Audiovisuales* (pp. 227-251). Buenos Aires: Librería.
- Krauss, R. (1979). "La escultura en el campo expandido". En Hal F. (Ed.) *La posmodernidad*. Barcelona: Kairós.
- La Ferla, J. (2013). *Cine de exposición. Instalaciones fílmicas de Andrés Denegri*. Buenos Aires: Espacio de arte Fundación OSDE.
- Laurent, J. (2010). "¿Qué hace un curador?". La forma mínima. Recuperado el 11/06/2021 de: <http://manuelvelazqueztorres.blogspot.com/2010/06/que-hace-un-curador.html>
- Machado, A. (2000). "La fotografía como expresión del concepto". En *El Paisaje Mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas* (pp. 39-50). Buenos Aires: Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires.
- Maggio, M. (2018). *Reinventar la clase en la universidad*. Buenos Aires: Paidós.
- Maggio, M. (2020). "Las prácticas de la enseñanza universitarias en la pandemia: de la conmoción a la mutación". *Campus Virtuales*, 9(2), 113-122. Recuperado el 25/06/2021 de: [www.revistacampusvirtuales.es](http://www.revistacampusvirtuales.es)
- Sánchez Argiles, M. (2009). *La instalación en España, 1970-2000*, Madrid: Alianza ed.

Szlifman, M. (2019). "Curaduría de proyectos de diseño audiovisual: el caso de la exposición Libros de artista", XXXIII Jornadas de Investigación, XV Encuentro Regional, SI+ Imágenes Prácticas de investigación y cultura visual, Buenos Aires.

Szlifman, M. (2015). "Diseño y arte contemporáneo: el desafío de los museos". Revista Kepes, 12, 353-378. DOI: 10.17151/kepes.2015.12.12.17

Tim, B. (s.f.). "How do people define design thinking?" Ideo Design Thinking. Recuperado el 11/06/2021 de: <https://designthinking.ideo.com/faq/how-do-people-define-design-thinking>

Zunzunegui, S. (2003). *Metamorfosis de la mirada. Museo y Semiótica*. Madrid: Ediciones Cátedra.