

LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO AUDIOVISUAL EN LA FACULTAD DE COMUNICACIÓN VISUAL DEL ISDi.

Autores:

D.I. Laura Suárez Villada

- Grado académico: Universitaria (Diseñadora Informativa).
- Categoría Docente: Instructor.
- Institución: Instituto Superior de Diseño.
- Datos de localización: +535 3960300 / +537 7678002
- Email: laurasv@isdi.co.cu

D.I. Ansley Miguel Méndez Llanes

- Grado académico: Universitario (Diseñador Informativa).
- Categoría Docente: Asistente.
- Datos de localización: +535 3306633 / +537 7678002
- Email: am.mendez20@gmail.com

Resumen.

Objetivos:

Identificar los problemas profesionales pertenecientes a la Esfera de Actuación Audiovisual a los cuales un diseñador de comunicación visual debe enfrentarse, destacando los que poseen un carácter integrador y aquellos de mayor demanda en Cuba.

Adecuar los distintos métodos empleados para desarrollar proyectos en la Esfera Audiovisual a la Metodología del Proceso de Diseño implementada en el Instituto Superior de Diseño.

Argumentar las modificaciones realizadas al Programa de la Asignatura Diseño de Comunicación Visual III (Diseño Audiovisual) ante la materialización del nuevo Plan de Estudio de la Facultad de Comunicación Visual del ISDi.

Métodos y medios utilizados:

En el curso 2013-2014 comenzaron a desarrollarse en la Facultad de Comunicación Visual, como parte de su Plan Metodológico, encuentros y reuniones periódicas del colectivo de la asignatura DCV III y la Comisión de Carrera, en las cuales se presentaron, discutieron y aprobaron las modificaciones propuestas al Programa de la Asignatura.

La actualización de dicho programa está basada en la demanda Institucional para la enseñanza centralizada de un método proyectual genérico. Necesidad ratificada por los estudiantes a través de las encuestas de calidad aplicadas al finalizar cada semestre.

Resultados:

Implementación paulatina del nuevo Programa de la Asignatura DCV III, en el escenario del nuevo Plan de Estudios de la Facultad.

Conclusiones:

El empleo de la Metodología del Proceso de Diseño, como eje del Programa de la asignatura garantiza al futuro profesional conocimientos y habilidades para enfrentar exitosamente cualquier problema de la Esfera Audiovisual.

Ponencia.

La esfera de actuación profesional audiovisual y los problemas profesionales que la conforman.

El término audiovisual se origina en los Estados Unidos con el surgimiento del cine sonoro. En la década de los 50, en Francia, se teoriza y sustantiva el término, empleándose para referirse a las técnicas de difusión simultáneas. La percepción de una nueva realidad en la que se integran e interrelaciona lo auditivo y lo visual.

Con la propia evolución tecnológica y social, la denominación se extiende más allá del cine hacia otros medios de comunicación como la televisión y el internet, incluyendo el mundo de los videojuegos. Dichos medios han exigido la inclusión de profesionales de diversas ramas del saber y los diseñadores no han quedado excluidos.

Para el Diseño de Comunicación Visual (DCV), la esfera de actuación audiovisual recoge un gran número de problemas profesionales a los que un diseñador de comunicación visual debe hacer frente. Entre los problemas profesionales vinculados a esta esfera de actuación del diseño (Audiovisual) se destacan los siguientes:

- Diseño y realización de videos o *spot* promocionales.
- Diseño y realización de videos institucionales.
- Diseño y realización de videos musicales o *videoclips*.
- Diseño y realización de sistemas audiovisuales para televisión (para programas o canales de televisión).
- Diseño y realización de videos para cine (presentaciones y créditos para documentales, cortometrajes, largometrajes, etc.).
- Diseño y realización de audiovisuales para videojuegos (presentaciones, cinemáticas, créditos, etc.).
- Diseño y realización de *banners* animados para aplicaciones multimedia y páginas web.
- Diseño y realización de infografías audiovisuales.
- Diseño y realización de dibujos animados (2D y/o 3D).

La complejidad de cada uno de estos problemas profesionales es variable, dependiendo entre otros aspectos de las intenciones del cliente, las características y preferencias de los públicos objetivos, la disponibilidad de recursos tecnológicos, materiales, humanos y del tiempo.

En la actualidad cubana la demanda de diseñadores de comunicación visual para la ejecución de proyectos de esta esfera se concentra en la realización de videos o spot televisivos con fines culturales, políticos y de bien público; los proyectos

audiovisuales de promoción institucional, para el sector estatal y cuentapropista, que emplean medios y espacios propios o públicos para su exhibición, como las ferias expositivas y *“el paquete de la semana”* (en el caso del sector cuentapropista fundamentalmente); y la realización de videos musicales o *videoclips*, un mercado que comienza a abrirse a los diseñadores y que se encuentra en auge por ser una vía de promoción de los artistas cubanos y extranjeros.

Otros problemas profesionales de esta esfera de actuación son escasamente solicitados a diseñadores graduados del nivel superior debido al estanco proyectual de la industria cinematográfica y de animación cubana. La estrategia del Instituto Cubano de Radio y Televisión (ICRT) de realizar, mayoritariamente, proyectos de sistemas de audiovisuales de sus canales y programas televisivos acudiendo al Instituto Superior de Diseño (ISDi) y sus escenarios docentes (Asignatura DCV III y Trabajos de Diploma). Fenómeno positivo como experiencia docente para profesores y estudiantes, pero negativo para el profesional ya graduado. Otro aspecto influyente en la baja demanda de proyectos audiovisuales son las características del limitado acceso a Internet, lo que reduce sus posibilidades como medio de comunicación.

La metodología del proceso de diseño para el desarrollo de proyectos audiovisuales.

La asignatura DCV III (Diseño Audiovisual) le brinda al estudiante de cuarto año los conocimientos básicos para la concepción y desarrollo de cualquier pieza de comunicación audiovisual relacionada a este campo de actuación. La preparación para comunicar de forma efectiva mediante el pertinente empleo de los recursos, en este caso audiovisuales, es de relevante importancia para el diseñador de comunicación visual.

Toma como base conocimientos precedentes aportados por las materias: Diseño Básico I, II, III y IV, Diseño de Comunicación Visual I y II, Fotografía, Semiótica y las optativas: Herramientas Informáticas para el Diseño Audiovisual e Infografía.

El estudiante es entrenado para resolver problemas relacionados con esta esfera de actuación profesional con mediana complejidad de acuerdo con la formación integral de pregrado.

El sistema de conocimientos se define a partir de la adecuación a la metodología del proceso de diseño impartida en el ISDi, de los métodos tradicionales para la realización de audiovisuales de distintas tipologías.

Dado el propio origen del medio, un elevado índice de la bibliografía disponible es referente al cine, de donde se han adoptado los métodos, el lenguaje y las técnicas. Estos referentes bibliográficos identifican a grandes rasgos tres etapas del proceso de creación audiovisual:

- **Preproducción:** Es la etapa más larga e importante de la producción audiovisual. A partir de un encargo proyectual se selecciona y determina el tema y el alcance del proyecto. Se identifica el objetivo de la producción. Se realizan investigaciones y análisis sobre la audiencia. Se analizan producciones similares. Se determina el valor básico de la producción y el tipo de producción. Se investiga sobre el tema y se resume el resultado de la misma. Se elabora una sinopsis del guión, se desarrolla el argumento, se escribe el guión literario, se crea el guión técnico y el *storyboard*. Luego se selecciona el personal de producción, las locaciones, el talento artístico, el vestuario, la escenografía y el personal de producción restante. Se obtienen además permisos, seguros y acreditaciones. Se selecciona el material extra. Se estructura el plan de grabaciones.
- **Producción:** En esta etapa se procede al rodaje y filmación del material audiovisual. Se desarrollan las animaciones, los efectos especiales, la grabación de efectos sonoros.
- **Postproducción:** Es la etapa final del proceso de producción audiovisual. En ella se toma el material grabado en la etapa precedente y se inicia el proceso de edición de video y sonido. Se realiza la revisión y selección. Se hace el montaje primario, la composición, la corrección de color, la mezcla de

sonidos, efectos sonoros y la musicalización. Por último se procede a la preparación para la distribución.

La metodología para el proceso de diseño desarrollada e implementada en el ISDi ha sido concebida para el desarrollo proyectual de cualquier tipología de problemas profesionales pertenecientes a las distintas esferas de actuación del diseño de comunicación visual. Se estructura en cinco etapas:

- Necesidad: A partir de un encargo de diseño se detecta y valida la necesidad de acuerdo a los principios del diseño. Se determinan las condicionantes del proyecto según las variables. Se traza la estrategia de gestión y elabora la demanda de diseño.
- Problema: Tomando como base la etapa anterior se formula el problema de diseño y se definen los objetivos proyectuales. Se estructura el procedimiento investigativo y se analiza el problema de diseño según los factores de uso, función, contexto, tecnológicos y mercadológicos. Por último se nominalizan los requisitos de diseño y se definen sus indicadores.
- Concepto: Se parte de establecer definiciones conceptuales genéricas. Se generan y evalúan premisas, alternativas y variantes de solución al problema de diseño, hasta llegar al concepto óptimo.
- Desarrollo: Se realizan de forma detallada las piezas de comunicación. Se desarrollan las pautas generales y específicas de cada soporte, los detalles técnicos y ajustes tecnológicos.
- Implementación: Se procede con la adecuación al sistema productivo y puesta a punto. Se desarrolla la serie cero del producto para luego proceder a su lanzamiento y la posterior evaluación del impacto de la solución y satisfacción de la necesidad.

Partiendo de las coincidencias entre las tareas a realizar en ambos métodos, se combinan las acciones correspondientes, aunque por el orden lógico y secuencial

que debe caracterizar el proceso de enseñanza y aprendizaje, la asignatura comienza brindando al estudiante las herramientas básicas para desenvolverse en el medio audiovisual: Los elementos visuales, sonoros, sintácticos y semánticos que componen el lenguaje audiovisual.

Estando el estudiante dotado de estas herramientas básicas comienza a enfrentar problemas de diferentes complejidades siguiendo el método establecido.

CONTENIDO POR ETAPAS	
Unidades Temáticas	Contenidos
Introducción	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lenguaje audiovisual. <ul style="list-style-type: none"> - Códigos visuales (Planos/Composición/Movimientos de cámara). - Códigos sonoros (Música/Ruidos/Voces/Silencio). - Códigos espacio-temporales (Signos de puntuación espacio-temporales). - Puesta en escena (Personajes/Actuación/Escenografías/Iluminación).
Preproducción	<ol style="list-style-type: none"> 1. Etapa Necesidad. <ul style="list-style-type: none"> - Encargo de diseño. - Condicionantes de diseño. - Estrategia de gestión (Papel del productor). 2. Etapa Problema. <ul style="list-style-type: none"> - Problema de diseño. - Objetivos. - Análisis del problema (Factores de diseño). - Requisitos de diseño. 3. Etapa Concepto. <ul style="list-style-type: none"> - Premisa Conceptual (Sinopsis del guión). - Alternativas Conceptuales (Guión Literario). - Variantes Conceptuales (Guión Técnico/"Storyboard"/Cinemática).
Producción y post-producción	<ol style="list-style-type: none"> 1. Etapa Desarrollo. <ul style="list-style-type: none"> - Producción (Fotografía/Filmación/Escenografía/Trabajo con actores/Atrezo). - Post-producción (Montaje/Edición Efectos especiales/). 2. Etapa Implementación.
Sistemas audiovisuales.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistematización de soportes audiovisuales.

Tabla Nº1: Contenidos por etapas del programa de la asignatura DCV III.

Modificaciones del programa de la asignatura DCV III ante el nuevo plan de estudio de la Facultad de Comunicación Visual.

Desde el curso 2013-2014 en la Facultad de Comunicación Visual, como parte del plan de trabajo metodológico, se comenzó a desarrollar un proceso de evaluación, actualización y adecuación del plan del estudio ante la necesidad de acreditación de la carrera.

“Desde el año 1976 hasta la fecha, se han aplicado tres generaciones de planes de estudio, en el afán de formar las nuevas generaciones de profesionales en el continuo proceso de adecuación a las demandas de la realidad cubana, sin desconocer las principales tendencias presentes en otros países.

En el año 2003, la situación existente convocó a realizar transformaciones cualitativas en los planes de estudios vigentes, fundamentadas principalmente por los cambios económicos y sociales experimentados en el país, en respuesta a las condiciones del contexto internacional, y muy especial, al inicio de una etapa cualitativamente superior de la universalización de la educación superior. A esto se unió la necesidad de nuevos cambios en la formación de los profesionales, como consecuencia del desarrollo vertiginoso de la ciencia y la tecnología, avizorado a partir del proceso de mejora continua a que estuvieron sometidos los planes “C” perfeccionados vigentes hasta entonces.

Todas estas transformaciones cualitativas dieron lugar a una nueva generación de planes de estudio: los planes “D”. El diseño de estos planes está concebido para lograr la formación de un profesional de perfil amplio, es decir, un profesional dotado de una profunda formación básica; capaz de resolver, en el eslabón de base de su profesión, los problemas más generales y frecuentes que se presentan en las diferentes esferas de su actividad profesional.”¹

¹ Caracterización del Plan de Estudio “D”. Dirección de formación de profesionales. Ministerio de Educación Superior.

En este proceso de actualización, las asignaturas pertenecientes a la disciplina de diseño sufrieron un reordenamiento en la coordinación vertical de los contenidos de la carrera, entre ellas DCV III (Diseño Audiovisual), que a partir del curso 2015-2016 debe comenzar a impartirse a estudiantes de cuarto año de la carrera en el primer semestre. Precedida en tercer año por DCV I (Diseño Editorial) y DCV II (Diseño Digital) dadas en el primero y segundo semestre respectivamente. Estando acompañada en igual período con las materias Tecnología para audiovisual, Animación y Computación VI que complementan su sistema de contenidos.

Las modificaciones del programa de DCV III se basaron inicialmente en la demanda Institucional de la enseñanza centralizada de una metodología proyectual genérica. Necesidad ratificada por los estudiantes a través de las encuestas de calidad aplicadas. Posteriormente fue necesario someter a consideración el sistema de evaluación, específicamente la selección de ejercicios a realizar a lo largo del semestre. El incremento de la complejidad y alcance de los problemas a enfrentar y principalmente la correspondencia de estos con los contenidos impartidos son una premisa en la nueva propuesta.

La estructuración de ejercicios prácticos a realizar por unidad temática se establece de la siguiente forma:

EJERCICIOS POR TEMAS	
Contenidos	Ejercicios
Lenguaje audiovisual.	<p>1. Deconstrucción de una pieza audiovisual en un guión técnico.</p> <p>De la selección de un fragmento de 60 segundos de una pieza audiovisual, realizar el proceso de creación inverso. El estudiante deberá completar una tabla entregada por su docente, estructuralmente similar a un guión técnico. De esta forma el estudiante entrenará los conocimientos recibidos en materia de lenguaje audiovisual.</p>
Etapa Necesidad. Etapa Problema. Etapa Concepto.	<p>2. Animación de marca.</p> <p>El docente entregará al estudiante una marca gráfica y su correspondiente discurso de identidad para la</p>

	<p>codificación en recursos audiovisuales de sus principales atributos y rasgos de estilo.</p> <p>3. Realización de una infografía audiovisual.</p> <p>Tomando como punto de partida la infografía gráfica diseñada por el propio estudiante en la asignatura DCV I (Diseño Editorial) deberá generar la narrativa de los hechos o datos reflejados en el diseño editorial, respetando los recursos formales empleados en el mismo.</p> <p>El aspecto más interesante de este ejercicio es que el estudiante realice la adaptación del diseño, concebido inicialmente para un medio, a otro con características totalmente diferentes.</p> <p>En ambos ejercicios, durante el proceso creativo el estudiante deberá hacer uso de las herramientas y lenguaje del medio, sumado a los contenidos precedentes.</p>
<p>Etapa Desarrollo. Etapa Implementación.</p>	<p>4. Realización de un audiovisual a partir de la interpretación de un texto sonoro.</p> <p>El estudiante selecciona un fragmento de un texto sonoro (puede ser instrumental y/o verbal), cuya duración deberá superar los 30 segundos, para su interpretación visual. Para ello podrá basarse en los recursos lingüísticos ya aprendidos para generar la narrativa, que deberá comunicar de manera efectiva a través de la pieza audiovisual a realizar.</p> <p>Este ejercicio se ha mantenido como parte del sistema de evaluación de la asignatura por más de 5 cursos consecutivos. Genera gran expectativa en el estudiantado, ya que es el que más disfrutan por las posibilidades de autoexpresión y libertades creativas que ofrece. Al mismo tiempo les entrena para la realización de otras tipologías de problemas profesionales que encuentran puntos en común con este trabajo, como lo pueden ser el <i>videoclip</i> o el <i>spot</i> promocional.</p>
<p>Sistemas audiovisuales.</p>	<p>5. Realización de un sistema de aplicaciones audiovisuales para la televisión.</p> <p>Tras evaluar el estado actual del diseño audiovisual de canales y programas nacionales en transmisión, el colectivo de profesores realiza una selección de aquellos con mayores deficiencias, orientando a cada</p>

	<p>equipo de dos estudiantes el rediseño del sistema de audiovisuales que conforman la continuidad de uno de estos.</p> <p>Este proyecto docente funciona como el ejercicio final integrador de la asignatura y el semestre por su capacidad de sistematizar los conocimientos adquiridos en la mayoría de las materias que el estudiante recibe en este período, como Animación, Tecnología para audiovisual, Computación VI y Metodología de la investigación.</p>
--	--

Tabla N°2: Propuesta de ejercicios tipo para el sistema de evaluación de la asignatura DCV III.

La asignatura DCV III, al ser la principal integradora, debe tener un sistema de evaluación que, además de responder al orden del proceso de enseñanza y aprendizaje, propicie la coordinación horizontal de los contenidos, permitiendo la aplicación en ella de los conocimientos impartidos a los estudiantes durante el semestre por el resto de las asignaturas.

Conclusiones.

Las transformaciones realizadas a los programas de las asignaturas pertenecientes a la disciplina Diseño de Comunicación Visual, ante la implementación del nuevo Plan de Estudio de la carrera, han encontrado eje estratégico en la enseñanza de un proceso de diseño único que le permite al estudiante enfrentar proyectos de diferentes esferas de actuación profesional con complejidades variables, aplicando un pensamiento metodológico e integral. Esta metodología se le imparte al estudiante desde que inicia en la carrera, introduciendo progresivamente todas las etapas en la medida en que avanza por cada año.

En cada semestre se enfrenta en las asignaturas de diseño a una nueva esfera de actuación y desarrolla ejercicios docentes, aplicando contenidos teóricos, que se corresponden con los problemas profesionales más comunes y completos.

Las modificaciones realizadas a la asignatura DCV III (Diseño Audiovisual) han estado enmarcadas en este escenario. El aprendizaje por parte del estudiante de contenidos teóricos relacionados con el lenguaje técnico del cine y la televisión,

adecuados a la metodología del proceso de diseño, permiten al futuro graduado mantener un diálogo efectivo con los profesionales de este medio y del suyo propio, logrando así insertarse en equipos de trabajo multidisciplinares y alcanzar resultados proyectuales de calidad.

Como recomendación de estas modificaciones al programa de la asignatura, ha de quedar la constante evaluación de los resultados alcanzados tras cada semestre. El cumplimiento de las observaciones metodológicas en cuanto al proceder de los docentes y la actualización del sistema evaluativo atendiendo a la vigencia de los problemas profesionales en la esfera de actuación audiovisual.

Bibliografía.

- Cheshire, David. Manual de Cine. Guía completa de cine amateur. Ediciones HY. Blume. España, 1981.
- Kulechov. León. Tratado de la realización cinematográfica. Ediciones ICAIC. Cuba, 1964.
- Ràfols, Rafael; Colomer, Antoni. Diseño audiovisual. Editora Gustavo Gil. Barcelona, 2003.
- Katz, Steven D. Film Directing. Shot by shot. Visualizing from concept to screen. Estados Unidos, 1991.