

WORK IN PROGRESS: SOBRE LOS MÉTODOS, HERRAMIENTAS Y OBJETOS DEL PROYECTO “PRAXIS DEL DISEÑO AUDIOVISUAL”

**ADOSI, Natalia Antonelia; BONZANO, María Celeste; DIAZ,
Ramiro; MACARIA, Lais; SZLIFMAN, Mariel**

antonellaadosi89@gmail.com, cele.bonzano@gmail.com,

diazramiroivan@gmail.com, plopdg@gmail.com,

maszlifman@gmail.com

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

Resumen

El proyecto *Praxis del diseño audiovisual. Del objeto libro a la instalación (2020-2022)* se compone de tres tópicos principales: el paisaje mediático, las máquinas de imágenes y el museo imaginado. Como consecuencia de dos proyectos de Investigación SI, surgieron diversos métodos y herramientas que aplicamos a nuestros objetos de estudio. Trabajamos de forma cualitativa con los siguientes métodos: investigación documental, trabajo de campo local (observación, recorridos urbanos y museísticos), grupos de enfoque (conversaciones con artistas, curadores y especialistas), intercambio con docentes de universidades locales e internacionales, y análisis de casos (formatos expositivos, medios expuestos, uso de imágenes/sonidos). En esta tercera etapa de investigación se sumará el trabajo con pasantes. Nuestro objetivo es construir un anarchivo o mapeo sobre las artes mediáticas locales y regionales: un sistema subjetivo 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.

Las herramientas que utilizamos pueden dividirse en teóricas y prácticas y se encuentran en

constante diálogo. Las teóricas son aquellas que utilizamos para construir conocimiento y las prácticas para transferirlo y validarlo. Dentro de las herramientas teóricas, la bibliografía se consolida como basamento conceptual a partir de reseñas analíticas. Asimismo, se considera la creación de material y producción académica dentro del grupo (libros, artículos, papers, presentaciones en jornadas). A su vez, la curaduría se implementa como una herramienta para comprender el relato conceptual y puesta en escena de una exposición. Por su parte, los *workshops* dictados (sobre libros de artista; medios locativos móviles; autorretratos expandidos) son herramientas prácticas de producción propia que nacen de los objetos y medios analizados previamente. En paralelo, consideramos como herramientas prácticas a las mentorías de proyectos nacidos en la cursada de las materias de la Cátedra. Del mismo modo, señalamos el registro visual y la documentación como una herramienta práctica. Por lo tanto, estos métodos y herramientas son aplicados para analizar los siguientes objetos de estudio: instalaciones audiovisuales, proyectos multimedia y transmedia, nomadismos tecnológicos (medios locativos), puesta en escena del archivo, libros de artista, guión gráfico y ediciones expandidas, curaduría de proyectos de diseño audiovisual y diseño expositivo.

Palabras clave

Diseño audiovisual, Museos, Medios audiovisuales,
Libro de artista, Instalación

Autores: ADOSI, Antoneta; BONZANO, María Celeste; DIAZ, Ramiro; MACARIA, Lais; SZLIFMAN, Mariel
Correos electrónicos: antonelaadosi89@gmail.com; cele.bonzano@gmail.com; diazramiroivan@gmail.com; plopdg@gmail.com; maszlifyman@gmail.com



Cátedra La Feria, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires.
Línea temática 3: Herramientas y procedimientos como producto o resultado de nuestras prácticas. Resultados como herramientas.

DISEÑO AUDIOVISUAL – MUSEOS – MEDIOS AUDIOVISUALES – LIBRO DE ARTISTA – INSTALACIÓN



TRABAJO DE CAMPO LOCAL
Observación y análisis de recorridos urbanos y museísticos/espacios de arte

ANARCHIVE
Mapeo sobre las artes mediáticas locales y regionales.

GRUPOS DE ENFOQUE
Intercambio con artistas, curadores, especialistas y docentes.



EXPOSICIONES
Producción y desarrollo de proyectos expositivos de diseño audiovisual y libros de artista.

MÉTODOS

WORK IN PROGRESS: PROYECTO “PRAXIS DEL DISEÑO AUDIOVISUAL”



CURADURÍA
Diseño de dispositivos de exposición para proyectos de diseño audiovisual.

PRODUCCIÓN ACADEMICA
Libros, artículos, papers y jornadas.

INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL
Material de recorridos de trabajo, exposiciones y obras para su posterior análisis.

ANÁLISIS DE CASOS
Formatos expositivos, medios expuestos y utilización de imágenes-sonidos.

BIBLIOGRAFÍA
Basamento conceptual a partir de la generación de reseñas críticas.



HERRAMIENTAS

WORKSHOPS
Sobre libros de artista, medios locativos móviles y autorretratos expandidos.

PROYECTOS MULTIMEDIA Y TRANSMEDIA
Desarrollo de proyectos en los que la narrativa se despliega en diferentes medios y soportes.

LIBRO DE ARTISTA
Bookworks & ediciones expandidas.



NOMADISMOS TECNOLÓGICOS
Diseño con tecnologías locativas: transmisión, posicionamiento y seguimiento.

INSTALACIONES AUDIOVISUALES
Diseño del espacio y del tiempo. Recorrido del espectador. Montaje y puesta en obra.

OBJETOS

PUESTA EN ESCENA
Del archivo público y privado.

EL GUIÓN GRÁFICO
Relaciones entre diseño, cine y escritura.

RESUMEN

El proyecto Praxis del diseño audiovisual. Del objeto libro a la instalación (2020-2022) se compone de tres tópicos principales: el paisaje mediático, las máquinas de imágenes y el museo imaginado. Como consecuencia de dos proyectos de Investigación SI, surgieron diversos métodos y herramientas que aplicamos a nuestros objetos de estudio. Trabajamos de forma cualitativa con los siguientes métodos: investigación documental, trabajo de campo local (observación, recorridos urbanos y museísticos), grupos de enfoque (conversaciones con artistas, curadores y especialistas), intercambio con docentes de universidades locales e internacionales, y análisis de casos (formatos expositivos, medios expuestos, uso de imágenes/sonidos). En esta tercera etapa de investigación se sumará el trabajo con pasantes. Nuestro objetivo es construir un anarchivo o mapeo sobre las artes mediáticas locales y regionales: un sistema subjetivo 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.

Las herramientas que utilizamos pueden dividirse en teóricas y prácticas y se encuentran en constante diálogo. Las teóricas son aquellas que utilizamos para construir conocimiento y las prácticas para transferirlo y validarlo. Dentro de las herramientas teóricas, la bibliografía se consolida como basamento conceptual a partir de reseñas analíticas. Asimismo, se considera la creación de material y producción académica dentro del grupo (libros, artículos, papers, presentaciones en jornadas). A su vez, la curaduría se implementa como una herramienta para comprender el relato conceptual y puesta en escena de una exposición. Por su parte, los workshops dictados (sobre libros de artista, medios locativos móviles; autorretratos expandidos) son herramientas prácticas de producción propia que nacen de los objetos y medios analizados previamente. En paralelo, consideramos como herramientas prácticas a las mentorías de proyectos nacidos en la cursada de las materias de la Cátedra. Del mismo modo, señalamos el registro visual y la documentación como una herramienta práctica. Por lo tanto,

estos métodos y herramientas son aplicados para analizar los siguientes objetos de estudio: instalaciones audiovisuales, proyectos multimedia y transmedia, nomadismos tecnológicos (medios locativos), puesta en escena del archivo, libros de artista, guión gráfico y ediciones expandidas, curaduría de proyectos de diseño audiovisual y diseño expositivo.

Los fundamentos metodológicos de nuestro proyecto de investigación se inscriben en los conceptos (intersubjetivos) más que en los métodos. Nuestro marco teórico toma conceptos que provienen desde los Media Study, la Historia del Arte, los Estudios Visuales y Culturales hasta la propuesta del Análisis cultural interdisciplinar propuesto por Mieke Bal. Con este objetivo, continuamos conformando un campo metodológico común que se concentra en la idea de pensar los medios desde el diseño a partir del análisis cultural de los objetos audiovisuales.