

## ***Reseña***

Knop, F. (2018). *Componentes del diseño audiovisual experimental*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado de:  
[https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/archivos/661\\_libro.pdf](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/661_libro.pdf)

### **Abstract**

El diseño audiovisual es un referente que permite analizar el devenir social a partir de los diálogos que entablan la comunicación, la simbología, la experimentación y la tecnología. Es también la puerta para descubrir nuevas formas de enseñanza centradas en el estudiante al otorgarle la oportunidad de construir su propio aprendizaje. El audiovisual, es un lenguaje en constante evolución que tiene la alta responsabilidad de ser la interfaz entre el objeto tecnológico cada vez más sofisticado y el usuario ávido de experiencias. La reseña de este libro ofrece un panorama del diseño en movimiento con dos énfasis, la reflexión que implica el valor del audiovisual como documento social y las posibilidades de experimentación que ofrece la confluencia de la imagen, el sonido y la interactividad digital. La propuesta es exponer las posibilidades de la creación audiovisual en el contexto contemporáneo donde las generaciones millennial y centennial sostienen una relación intimista con las herramientas digitales. Se concibe al diseño audiovisual como agente de cambio que reside en el inconsciente colectivo de la humanidad.

### **Palabras clave**

Diseño audiovisual - experimentación - lenguaje audiovisual - diseño sonoro - enseñanza del diseño - arte - tecnología.

### **Resumen curricular**

Carlos Fabián Bautista Saucedo.

Diseñador de la Comunicación Gráfica y Maestro en Ciencias y Artes para el Diseño por la Universidad Autónoma Metropolitana. Candidato a Doctor en Imagen Pública por el Colegio de Imagen Pública. Investigador en gestión del diseño, emociones del usuario e imagen pública. Es académico con una trayectoria ininterrumpida desde 2001. Ha participado en diseño curricular, desarrollo de proyectos de investigación aplicada en vinculación con la industria y administración docente. Es Embajador del Diseño Latino por la Universidad de Palermo en Argentina en reconocimiento a su trayectoria académica. Sus artículos han sido publicados en reconocidos foros de México, Colombia, Argentina, India y Estados Unidos. Actualmente es profesor de tiempo completo en CETYS Universidad, México, donde es Director de la Escuela de Ingeniería.

# **Diseño audiovisual. El lenguaje de la interacción entre sociedad, arte y tecnología.**

Carlos Fabián Bautista Saucedo

## **Introducción**

El pulso de la condición humana se comunica a través del lenguaje audiovisual. Por ello, la importancia de evaluar cómo incide en la sociedad el diseño audiovisual más allá del anclaje en el entretenimiento, cuestión impuesta por las estrategias del mercado de consumo. La dimensión audiovisual es un universo que constituye un metarrelato generador de emociones tan profundas como lo es el mito, capaz de apelar al inconsciente colectivo de manera natural. Esta capacidad persuasiva otorga al diseño audiovisual diversas posibilidades que van desde educar, analizar, experimentar, provocar, documentar y entretener.

Por otro lado, los audiovisuales son símbolos que enarbolan el espíritu de una época. Sus connotaciones surgen a partir de la escisión planteada por el modernismo líquido, metáfora propuesta por Bauman (2014) para describir el desvanecimiento de estructuras socioeconómicas y políticas anquilosadas. La transgresión del orden social derivó en una condición de permanente cambio ideológico catapultado por el pensamiento posmoderno.

En Latinoamérica, la fragilidad económica propicia una superficie movediza donde se deslizan con facilidad las imágenes y el sonido. A esto se suma la condición posmoderna donde la imagen se convirtió en agente de cambio social al impulsar el individualismo. Al respecto, Lipovetsky (1998) diserta en torno al ser que se libera de mandamientos y obligaciones absolutas, movimiento que ha sido documentado, impulsado o imaginado a través de los audiovisuales.

En este contexto, el presente artículo tiene como propósito analizar cómo se relaciona el medio audiovisual con las sociedades contemporáneas, con énfasis en su capacidad de documentar la memoria histórica, acto reflexivo, y propiciar la experimentación, acto colaborativo. Se consideran en la evaluación cuatro variables, la audiencia, el propósito, el lenguaje y la técnica. Se parte de la aportación de los autores que componen el volumen al que se refiere esta reseña.

## **El diseño audiovisual como documento sociocultural. Acto reflexivo**

El lenguaje audiovisual tiene la capacidad de documentar al ser un soporte material que aglutina la memoria de una comunidad. De forma independiente al objetivo que persiga la obra, su permanencia permite analizar el momento histórico donde se inscribe, de modo que todo producto audiovisual es un documento. Se trata de la posibilidad de realizar una disección del arte, la comunicación o el entretenimiento, puesto que propicia una lectura profunda de la comunidad en la que se inserta. Al respecto, Eugenia Álvarez (2018) relaciona la antropología con el trabajo audiovisual al exponer el origen de la etnia Mapuche.

Dentro de las habilidades necesarias para realizar un estudio etnográfico, destaca la empatía. Clifford Geertz (2000) narra con emotivo detalle su incursión en Bali para estudiar la pelea de gallos como fenómeno que define a los habitantes de esa comunidad. Al ser una actividad censurada por la ley, sufrió una persecución policiaca que lo llevó a esconderse junto con los aldeanos. Este hecho le valió el reconocimiento del pueblo y lo convirtió en un miembro más de la comunidad. Siguiendo este ejemplo de empatía con una cultura, las obras audiovisuales a las que Álvarez (2018) hace referencia, permiten el análisis y mantienen vivo el espíritu de los mapuches que han resistido invasiones, presiones de Chile, Argentina y de la modernidad.

Por otro lado, es de resaltar que los aspectos formales de la producción audiovisual permiten abordar las dimensiones de la etnia Mapuche. De modo que el sonido se encarga de

materializar la emoción, el color se relaciona con la riqueza artesanal de representación y la morfología expresa los sentimientos profundos de los mapuches. El poder que emana de las imágenes en movimiento, es la expresión de la cultura como un proceso infinito de intercambio de diferencias (Álvarez, 2018).

La obra audiovisual también permite evaluar el desarrollo humano y disertar sobre su devenir. Antonieta Clunes (2018) advierte sobre la relación que tienen los individuos con la tecnología, en especial a través del arte audiovisual en Latinoamérica. En principio, es oportuno destacar su poder ya que son capaces de modificar la convivencia social y son los artífices del éxito o fracaso de personajes públicos (McLuhan y Fiore, 1967). Por lo tanto, no es sorpresa que la tecnología modifica los estilos de vida y se convierte en un nuevo modo de expresión.

El aporte de Clunes (2018) se encuentra en la reflexión respecto a la carencia de desarrollo tecnológico en Latinoamérica, lo cual se convierte en un estilo más allá de la limitación, esto es, una reivindicación de la estética regional que a su vez propone una interesante mirada descolonizadora. Por encima de los lamentos sobre el atraso material de las herramientas de producción, emerge la distinción del poder cultural que permite concebir argumentos audiovisuales de alto grado de experimentación con elementos inesperados como la psicomagia, el chamanismo y la reapropiación de tecnologías obsoletas. La búsqueda de la identidad se logra por las limitaciones lo cual se convierte en una oposición a la hipermodernidad. Las imágenes que se producen de manera semi-artesanal son facturas únicas imposibles de originarse a través de software digital. La precariedad se asume como elemento de exploración, no como restricción.

En este sentido, se vislumbra la experimentación como un componente que caracteriza el desarrollo del arte. Daniela Di Bella (2018) recorre las vanguardias del siglo veinte y señala obras audiovisuales que son documentos para el análisis de cada uno de los movimientos de ruptura. Como ejemplo, el cortometraje *Un perro andaluz* de Luis Buñuel que representa un océano de posibilidades para formular conceptos no sólo sobre el arte; se trata de la oportunidad para construir hipótesis en torno al individuo, su psicología y el pensamiento no dirigido.

Al respecto, William James (2001) define el pensamiento no dirigido como una asociación libre de ideas e imágenes, un vuelo donde las representaciones son automáticas. En este proceso, una imagen provoca la consecución de otra de manera libre en una especie de sueño. Se diferencia del pensamiento dirigido por la ausencia de fatiga ya que es una experiencia donde domina la fantasía. Aquí, el pensamiento verbal se detiene para permitir el libre flujo de imágenes (Jung, 1963). Las secuencias que tejió Luis Buñuel constatan la libre asociación a la cual hace referencia el psicoanálisis y son un documento histórico de alto valor artístico y social. Se abre la puerta para la experimentación como metodología de creación audiovisual.

Di Bella (2018) se refiere a la experimentación audiovisual como el cruce del arte, la filosofía, la cultura, la psicología y la tecnología. Desde este planteamiento multidisciplinar es posible el análisis en torno a la sociedad que tiende a centrarse en el espectáculo para descubrir las nuevas relaciones que establece el individuo con los objetos. Es posible afirmar que la pieza de arte es un termómetro cultural que favorece la reflexión del espectador y colabora en el análisis desde las ciencias sociales. Esto explica las secuelas que se producen en torno a ciertas piezas audiovisuales que se atreven a enfocar la mirada en los intersticios que por incomodidad, es mejor pasar de largo.

Tal es el caso del mítico filme de Geroge Romero, “la noche de los muertos vivientes” de 1968. El atrevimiento de Romero reside en dar voz a los marginados al poner en el centro del conflicto a un refinado afroamericano que se enfrenta a la insensatez de un anglo sajón desparpajado que somete a las mujeres. El drama del guión se traslada con facilidad a diversas

conflagraciones sociales que se suscitaron en esa década de cambios, muchas de las cuales son vigentes en nuestros tiempos. Esos señalamientos dieron paso al libro “filosofía zombi” de Jorge Fernández (2011). La deliberación del texto es en torno al momento en el cual los intereses individuales son manipulados por modelos de consumo cuyo objetivo es construir sociedades de control. El zombi funciona como metáfora de un ser maleable por las tecnologías que intervienen para despersonalizar a las comunidades en favor de los intereses del consumo de mercancías.

Respecto al diseño en el panorama descrito, los audiovisuales son el campo argumentativo para comunicar el mundo cultural. Laura Bertolotto y Katherine Hetz (2018) proponen al diseño como agente estratégico en el intercambio de objetos que significa la globalización. Desde esta perspectiva nace otra interesante reflexión ya que el diseño contemporáneo ha logrado proyectar lo local hacia lo global. En Latinoamérica se evoluciona de la importación de mensajes hacia la generación de estilos que exaltan las características regionales. Esto genera una imagen pública que se encamina a una percepción alejada de los estereotipos clásicos con los cuales se asocia a la cultura de nuestros países.

Cada producción audiovisual, sin importar su objetivo inicial, brinda la posibilidad de elaborar un acto reflexivo. Un cortometraje es una ventana abierta a la disertación de la condición artística, social y cultural en un momento histórico y lugar determinado. Se convierte así, en documento que es insumo para el análisis. Por su parte, un anuncio publicitario es la oportunidad para evaluar los símbolos y el metarrelato propuesto por el diseñador para describir el pulso de la comunidad al que se dirige. Brinda pistas únicas en torno a las aspiraciones, miedos y motivación de la audiencia que interactúa con el mensaje. Los documentales son el cuaderno de campo de un realizador que posee la sensibilidad de un antropólogo. En cuanto a las piezas cuyo objetivo es la exploración artística, las rutas de análisis por las que se puede transitar, son todas fructíferas. Se puede partir del estudio formal de los elementos que constituyen el lenguaje audiovisual para acrecentarlo y educar a los nuevos diseñadores. También es útil discernir los recursos por los cuales es posible la comunicación de emociones ya que como bien indica Rosa Chalkho (2018), el significado de la dimensión sonora construye la relación sociocultural que produce la obra cinematográfica en su audiencia.

### **La experimentación audiovisual. Acto Colaborativo**

Se enuncia la exploración como un acto de colaboración debido al diálogo que se establece entre diseñadores, artistas y educadores para invocar posibilidades inéditas en la realización audiovisual. Esto es posible gracias a la ductilidad del lenguaje audiovisual para organizar cada uno de sus componentes de formas inusitadas.

Di Bella (2018) hace referencia a uno de esos elementos que al manipularlo genera resultados sorprendentes, el tiempo. Desde una elipsis hasta un plano secuencia, el tiempo es la variable más interesante en el discurso audiovisual. Por otro lado, se encuentra el sonido que al yuxtaponerse con la imagen es un abrevadero para la creatividad y pilar de la experimentación. Para Chalkho (2018), el poder de la musicalidad se identifica en tres características; la capacidad para semantizar el relato, la posibilidad de otorgar sentido a una escena y la categorización de filmes en géneros.

De entre muchos ejemplos notables por el uso de la música en el cine para transmitir emociones, Chalkho (2018) cita a *Trainspotting* de Danny Boyle. La banda sonora del filme es un suceso memorable que comunica emociones profundas. En el material adicional del DVD, Boyle juega con diversas canciones superpuestas a la escena de apertura de su obra. El ejercicio es un clase de diseño audiovisual ya que al intercambiar la canción se modifica por completo el sentido

de la escena. En otro momento cúspide del filme, existe un uso retórico de la música en la antífrasis que representa la canción “*just a perfect day*” de Lou Reed que se abre paso con intensidad cuando el personaje principal se hunde en la oscuridad de su derrota al intentar huir de su adicción por la heroína. Se constata el uso simbólico del sonido como agente para comunicar sensaciones.

Con base en lo anterior, es plausible declarar que la experimentación es fundamental en la práctica audiovisual, además de ser un hilo conductor en el libro que sustenta esta reseña. Clunes (2018) elabora un símil entre el arte povera italiano y la necesidad obligada en América Latina por trabajar con retazos tecnológicos. Di Bella (2018) por su parte, plantea el concepto de ex obra para definir el espíritu contracorriente del arte audiovisual que deriva en los escenarios contemporáneos definidos por la intermedia, el diseño que construye un reino sensorial y la inmersión absoluta gracias a la realidad virtual y su siguiente iteración digital, la realidad aumentada.

En este sentido, María José Alcalde (2018) aborda una de las audiencias más importantes del diseño audiovisual en la era de la virtualidad, los millennials. Alcalde, los refiere como nativos digitales ya que se trata de la generación que creció con el internet. Los millennials, nacidos entre 1982 y 2003, se conciben como la generación más numerosa y mejor cuidada de toda la historia (Strauss y Howe, 2000). Una de sus características es la búsqueda de la inmediatez y los cortos períodos en los que logran concentrarse. Por ello, la propuesta de Alcalde (2018) para la enseñanza del diseño es pertinente; aplicar estrategias del aprendizaje experiencial para incentivar la responsabilidad de los jóvenes al fortalecer su autonomía.

Los nuevos paradigmas de enseñanza involucran al estudiantado con el objeto del conocimiento con el propósito de generar acumulación de experiencia para la solución de problemas reales. Es en principio, una estrategia afortunada ya que como lo indican Bertolotto y Hetz (2018), el diseño audiovisual es una actividad proyectual. La propuesta pedagógica es hacer uso de los medios audiovisuales para que los nativos digitales practiquen sus habilidades de diseño (Alcalde, 2018). En las aulas de diseño, se ha podido comprobar la soltura con la cual los universitarios se expresan a través del audiovisual. Lo que para otras generaciones es un reto tecnológico y discursivo, los millennials lo asumen como una actividad lúdica que les permite comunicarse con naturalidad.

La posibilidad de una enseñanza del diseño audiovisual fincada en el eje de lo proyectual y la solución de problemas, se transfiere al gremio en forma de una evaluación estimulante del diseño contemporáneo. Esto debido a que la profesión ha logrado trascender para convertirse en una aplicación estratégica que representa un factor de competencia para organizaciones e individuos cuyo objetivo es ser percibidos de manera idónea por parte de su audiencia. Si bien se asiste a un escenario donde la sociedad está saturada de símbolos, el diseño logra insertarse en la economía del conocimiento gracias al desarrollo de una metodología propia que ha sido adoptada por otras disciplinas, el *design thinking* (Bertolotto y Hetz, 2018). A pesar de que es necesario reflexionar en torno al reduccionismo que pudiese representar el *design thinking* (Rodríguez, 2018), el suceso que posiciona al diseño como estrategia es de gran relevancia.

Como complemento a lo anterior, Pamela Gatica (2018) acude a la definición que hacen Press y Cooper (2009) sobre el diseñador al referirlo como un facilitador de experiencias. La digitalización como presente y futuro en el diseño, requiere la puesta en escena, el salto de la observación hacia la interacción del objeto con el sujeto. Sobre todo si se considera que los millennials aceleran el proceso de consumo–desecho ya que fueron formados bajo los conceptos del individualismo que enarbola la era posmoderna. De cara a la hipermodernidad, las emociones se encapsulan en aplicaciones programables que se leen en la palma de la mano a través de dispositivos de alta tecnología que se constituyen como el centro del individuo digital.

Por ello, es necesario acudir a Gubern quien advirtió desde el siglo pasado sobre el “imperio de la simulación icónica, propia de nuestra era informática” (2007, p. 144) lo cual conduce al laberinto y su intrincada condición simbólica, donde la búsqueda del centro espiritual queda oculto en la oscuridad. Es de relevancia recordar este aviso ya que la imagen es percepción la cual se puede acordar a través del diseño y las experiencias que de él emanan.

Ricardo Pérez (2018) edifica una propuesta que es válida al ejercer el diseño y para sortear el problema descrito por Gubern, se trata del poder de la observación como método que tiene el objetivo de ampliar la percepción para discurrir de lo subjetivo a lo objetivo. Pérez califica a la observación verdadera como la comprensión a fondo de los componentes de un objeto para apreciar las relaciones que existen entre ellos con lo cual se diseña la abstracción que permite a la audiencia resolver el laberinto simbólico de Gubern. Además, Pérez ubica el reto máximo de la observación en los componentes audiovisuales ya que el movimiento y el sonido son variables complejas para la observación. Sin embargo, los millennials son testimonio de la evolución cognitiva del ser humano debido a sus años de formación rodeados de experiencias audiovisuales. De este modo, para los nativos digitales se incorpora de manera natural la observación en movimiento, hecho comprobable por la facilidad que manifiestan al momento de realizar audiovisuales, incluso sin poseer estudios al respecto.

Como complemento a lo anterior, Juan Manuel Pérez (2018) argumenta que la fuente donde se nutre la educación visual de nuestros días, es la iconósfera que define Gubern como el capital icónico producido por la industrialización de la imagen (2007). Este hecho influencia el concepto de subjetividad en la didáctica y la pedagogía del diseño al desarrollar estereotipos en el imaginario de los estudiantes y profesores. Es empática la observación de Juan Manuel Pérez ya que los profesores enfrentan la tentación de modelar el camino “idóneo” para la solución de un problema de diseño, sin embargo, esta buena intención es contraproducente ya que los estudiantes necesitan explorar sus propias capacidades para construir aprendizaje mediante vivencias. Jean Piaget (1975) respalda este postulado al indicar que es el sujeto quien construye su aprendizaje a través de estructuras intelectuales desarrolladas dentro y fuera del aula. Se confirma el aprendizaje experiencial en un campo como el diseño donde las oportunidades de experimentación son prolíficas.

Juan Manuel Pérez cierra su reflexión con la ubicuidad de la imagen que genera una relación entre lo sensible y lo inteligible (2018). Carl Jung en su concepto cuspide, el inconsciente colectivo, explica por qué existen imágenes que prevalecen en el tiempo y el espacio y que se convierten en figuras míticas capaces de organizar y darle sentido a una comunidad. Jung define al inconsciente colectivo como “idéntico a sí mismo en todos los hombres y constituye así un fundamento anímico de naturaleza suprapersonal existente en todo hombre” (1970, p. 10). Si el diseñador propone imágenes simbólicas que apelen a la profundidad de este concepto jungiano, las emociones de su audiencia se movilizarán hacia donde el argumento esté dirigido.

Por otro lado, en cuanto a la producción audiovisual, la técnica es una de las piezas claves ya que si bien la concepción simbólica es piedra angular, el desarrollo de las imágenes en movimiento es una empresa que requiere una estrategia elaborada. El libro tiene el acierto de tocar varios puntos al respecto; experimentación como fuerza transgresora, reinterpretación de la obsolescencia para producir estéticas insospechadas y las nuevas fronteras tecnológicas que representan la realidad virtual en la era donde lo digital es ubicuo. Eduardo A. Russo (2018) colabora al abordar la importancia de la intermedia en la enseñanza audiovisual. Es asertivo el planteamiento inicial de Russo al hablar de la vertiginosa actualización de la tecnología en nuestros

tiempos, lo cual obliga a que las miras estén siempre en el futuro en una carrera atroz donde lo viejo se desecha.

Ante este escenario, Russo (2018) recupera el concepto de intermedia para aplicarlo a la producción audiovisual. Resulta una genialidad ya que es comprobada la recurrencia de la intermedia en el campo audiovisual. Este concepto lo podemos entender de manera clara en la saga *Star Wars* de George Lucas. La historia nace a partir de la mitología comparada de Joseph Campbell (1959) quien construye un guión basado en el arquetipo de la aventura del héroe universal. La historia se escapa de la pantalla grande para diseminarse en video juegos, múltiples promocionales, historietas, series animadas y aplicaciones digitales. La historia, al estar basada en el eterno conflicto entre la luz y la oscuridad, se escurre en múltiples medios y culmina al alojarse en las emociones de su audiencia.

Russo (2018) hace énfasis en la intermedia como principio de interacción que establece relaciones profundas con la audiencia si se parte de un mito consolidado. De ahí su propuesta para la enseñanza audiovisual, sacudirse el sesgo de un sólo medio de producción para elaborar campañas amplias donde el metarrelato se difunda por diversos canales, lo cual es factible en la era de las redes sociales. Queda en la mesa una interesante invitación, concebir al diseñador audiovisual como un *storyteller* consumado capaz de persuadir a través de figuras arquetípicas.

Complementan estas disertaciones, la reflexión propuesta por Gisela Massara, Camila Sabeckis y Eleonora Vallazza (2018) en torno a la experimentación en el cine. Se basan en el concepto cine expandido que tiene como objetivo llevar al nivel más alto posible la experiencia sensorial. El reto para el realizador es evadir las convenciones del cine tradicional para ofrecer diversas lecturas que corren en líneas simultáneas. En cuanto al espectador, también existe un desafío ya que se espera una participación interactiva en todo momento. Este escenario es terreno fértil para la experimentación de un cine donde cada elemento de producción se convierte en una posibilidad de argumentación simbólica. En este sentido, el cine experimental se despreocupa por representar y se concentra en producir y expandir la realidad. Se trata de un acto vivo en donde el realizador y la audiencia dialogan con libertad, como no lo podrían hacer en una sala de cine convencional (Massara, Sabeckis y Vallazza, 2018).

Como cierre para la reflexión en cuanto a la producción audiovisual, José Luis Cancio (2018) expone el caso de una editorial independiente que logró vencer en el cerrado mundo de las historietas ilustradas dominado por poderosas empresas globales como DC Comics. El éxito reside en contar una historia única, acudir a la filosofía, mitología y fuentes literarias, salpicar a los personajes con toques de sarcasmo inesperado y mantener un espíritu irreverente. Esta propuesta es bien recibida por los millennials que comparten estos códigos de valor y que seguramente contarán en el desarrollo de Cancio una inspiración para el desarrollo de sus historias audiovisuales.

## **Reflexiones finales**

Componentes del diseño audiovisual experimental es un libro que otorga conocimiento profundo a través de la mirada de sus autores. Cada capítulo integra enfoques de análisis que tejen una red de conceptos indispensables en el desarrollo audiovisual. Posee el mérito de ser una visión latinoamericana que analiza con profundidad las carencias, las posibilidades del poder cultural y la capacidad de experimentación que distingue a nuestros países. Los conceptos que se esgrimen son fundamentados en autores de diversas disciplinas lo cual enriquece el marco teórico del más joven de los diseños, el audiovisual. Esto es un aporte que estimula la producción de nuevo conocimiento y la formación de nuevos investigadores.

Si bien los autores están vinculados a labores docentes en universidades de diversos países de América Latina, el libro es de relevancia para estudiantes, realizadores, artistas y cinéfilos que estén interesados en evaluar las posibilidades del diseño de experiencias audiovisuales. Se vaticina que sea además de referente, cimiento para el desarrollo de nuevos conceptos, tema vital para la maduración del diseño. También es oportuno manifestar que al acrecentar los programas de doctorado en diseño y áreas afines, seguirá a la alza la valoración del diseño audiovisual y estará en capacidad de dialogar con otras disciplinas para ser agente de cambio sociocultural con consciencia propia y objetivos definidos.

Por último, se resalta el hilo conductor de la edición ya que a pesar de ser capítulos diversos entre sí, la consecución de las ideas expresadas por cada autor suman a la comprensión que da título a la obra. Es un hecho que el lector tendrá un panorama amplio respecto a los componentes del diseño audiovisual experimental. Sirva la obra para despertar el talento de millennials y de centennials quienes arriban a la escena audiovisual inmersos en una vorágine material, marcada inestabilidad económica y nuevas relaciones sociales cada vez más complejas. Sin duda, el contexto ideal para que germinen experimentos audiovisuales que continúen con la medición del pulso del devenir humano.



## Referencias

- Alcalde, M. (2018). "Reflexión acerca del ejercicio audiovisual como medio de expresión del diseño gráfico experimental". En F. Knop. (Ed.). *Componentes del diseño audiovisual experimental* (pp 425-39). Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Álvarez, E. (2018). "El diseño en las representaciones audiovisuales de la etnia Mapuche". En F. Knop. (Ed.). *Componentes del diseño audiovisual experimental* (pp 41-51). Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Bauman, Z. (2014). *Arte, ¿líquido?* Madrid: Ediciones Sequitur.
- Bertolotto, L. y Hetz, K. (2018). "Reflexión respecto de la conexión entre la disciplina del diseño y la audiovisual, como factor estratégico de desarrollo". En F. Knop. (Ed.). *Componentes del diseño audiovisual experimental* (pp 53-61). Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Cancio, J. (2018). "Cerebus, un modelo de edición independiente". En F. Knop. (Ed.). *Componentes del diseño audiovisual experimental* (pp 63-69). Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Chalkho, R. (2018). "La música cinematográfica y la construcción del sentido en el film". En F. Knop. (Ed.). *Componentes del diseño audiovisual experimental* (pp 71-83). Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Clunes, A. (2018). "Experimentación con medios análogos y su aplicación como recurso audiovisual, reflejo de un contexto latinoamericano". En F. Knop. (Ed.). *Componentes del diseño audiovisual experimental* (pp 85-93). Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Di Bella, D. (2018). "Ex Obra, la rematerialización de la imagen en movimiento". En F. Knop. (Ed.). *Componentes del diseño audiovisual experimental* (pp 95-111). Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Fernández, J. (2011). *Filosofía zombi*. España: Anagrama.
- Geertz, C. (2000). *La interpretación de las culturas*. México: Gedisa.
- Gubern, R. (2007). *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. España: Anagrama.
- James, W. (2001). *Psychology: The Briefer Course*. New York: Dover publications.
- Jung, C. (1963). *Símbolos de transformación*. España: Paidós.
- Jung, C. (1970). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. España: Paidós.
- Knop, F. (Ed.). (2018). *Componentes del diseño audiovisual experimental*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado de:  
[https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/archivos/661\\_libro.pdf](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/661_libro.pdf)
- Lipovetsky, G. (1998). *El crepúsculo del deber*. Barcelona: Anagrama.
- Massara, G., Sabeckis, C. y Vallazza, E. (2018). "Tendencias en el cine expandido contemporáneo". En F. Knop. (Ed.). *Componentes del diseño audiovisual experimental* (pp 157-172). Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- McLuhan, M. y Fiore, Q. (1967). *The medium is the massage*. United Kingdom: Penguin Books.
- Pérez, J. (2018). "Subjetividad en la educación visual contemporánea: algunos componentes". En F. Knop. (Ed.). *Componentes del diseño audiovisual experimental* (pp 135-141). Buenos Aires: Universidad de Palermo.

- Pérez, R. (2018). "Acerca del método de la observación y algunos alcances al estudio experimental para la construcción de imágenes". En F. Knop. (Ed.). *Componentes del diseño audiovisual experimental* (pp 123-133). Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Piaget, J. (1975). *Problemas de psicología genética*. Barcelona: Ariel.
- Press, M. y Cooper, R. (2009). *El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Rodríguez, L. (Ed.). (2018). *¿Design thinking? Una discusión a nueve voces*. Ciudad de México: Ars Optika.
- Russo, E. (2018). "Aspectos intermediales de la enseñanza audiovisual. Un abordaje transversal, entre el cine y los nuevos medios". En F. Knop. (Ed.). *Componentes del diseño audiovisual experimental* (pp 43-155). Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Strauss, W., & Howe, N. (1991). *Generations: The History of America's Future, 1584 to 2069*. New York: Harper Perennial.