

Diseño Multimedia: los desafíos de la comunicación contemporánea

Entrevista al artista Enrique Aguerre, director del Museo de Artes Visuales de Montevideo

La Universidad ORT Uruguay lanzó en el año 2009 la Licenciatura en Diseño Multimedia, carrera universitaria orientada a estudiantes con una inclinación por la gráfica digital, el video y el sonido, el diseño para Web y el diseño multimedia para televisión digital, celulares y nuevos medios alternativos digitales.

Entrevistamos al artista Enrique Aguerre, creativo de entornos digitales, director del Museo de Artes Visuales de Montevideo y docente de Taller de Arte Digital 2 de la licenciatura, quien analiza las principales características del diseño multimedia. Su sólida formación y trayectoria lo presentan como una voz representativa de la comunicación digital.

¿Qué aspectos considera que definen al Diseño Multimedia?

Hoy en día el diseño multimedia pasa por integrar los saberes técnicos con las diferentes estrategias de creación. Los múltiples dispositivos –TV, digital, Web, celulares- nos obligan a desarrollar capacidades transdisciplinarias para llevar a cabo proyectos que involucran diferentes medios de comunicación de una manera adecuada para cada uno de ellos.

¿Qué conocimientos y herramientas se necesitan para desarrollar proyectos multimedia?

Las competencias son variadas, tener un conocimiento profundo del arte, diseño, arquitectura, música, fotografía, cine, televisión, video y entornos digitales que nos ayuden a no caer en el error de pensar que por trabajar con herramientas novedosas estamos inventando la rueda y desconocer siglos de producción

simbólica.

Actualmente un proyecto multimedia abarca desde el diseño de una página Web y aplicaciones para celulares hasta una intervención urbana interactiva. Las herramientas son las producidas a partir de software que ofrece el mercado -Suite Adobe, Autocad y 3D Studio, por poner algunos ejemplos-, proyectos *opensource* -Processing, Openframeworks y Arduino, por poner otros- y el manejo de diferentes lenguajes de programación. Como difícilmente tengamos individualmente idoneidad para todos estos saberes y técnicas, hay que aprender a trabajar en equipo y colaborativamente.

¿Cuál es su opinión respecto a la fusión entre el diseño, la publicidad y el video arte en el Uruguay?

Los cruces entre diseño, publicidad y arte tecnológico ya no son ejemplos aislados.

Desde el campo del arte contemporáneo se producen en forma continua influencias que impactan en los medios de comunicación -Andy Warhol, Jeff Koons, Damian Hirst, por citar algunos casos muy conocidos- así como a la inversa también sucede lo mismo. En nuestro medio en particular aún persiste cierta timidez y algunos prejuicios también, por qué no decirlo, pero es cuestión de tiempo para que se flexibilice el tránsito de ideas entre disciplinas que tienen mucho en común y están inscriptas definitivamente en una diversa cultura digital.

De sus proyectos, ¿cuál destacaría y por qué?

Destacaría la serie de video instalaciones *Trilogía del río* (1999-2008) que está conformada por *RR como río* (1999) presentada en la III Bienal del Mercosur, *Correspondencias -versión límite-* (2004) exhibida en el CCE de Montevideo y en la V Bienal del Mercosur, y



Légamo (2008) que integró la muestra itinerante Borde Sur que comenzó en el Palacio Santos del Ministerio de Relaciones Exteriores y recorrió varias ciudades europeas. Con el río como eje, exploro los límites de la visibilidad a través de diferentes formatos como el filmico, electrónico y digital; de la animación cuadro a cuadro a la imagen generada por código informático. Me interesa reflexionar sobre la imagen y su sentido en el mundo actual.

¿Cuál es su visión de la tendencia del campo laboral del Diseño Multimedia?

Hay una demanda muy importante de gente que esté realmente preparada -en ese equilibrio tan difícil entre la teoría y la práctica- de una actividad que se profesionaliza cada día más. Es en este contexto que encuentro fundamental una formación académica adecuada, ya que casi todos los que empezamos a trabajar hace más de 20 años y seguimos en actividad, no tuvimos la oportunidad de recibir una formación profesional, al menos no en nuestro medio.

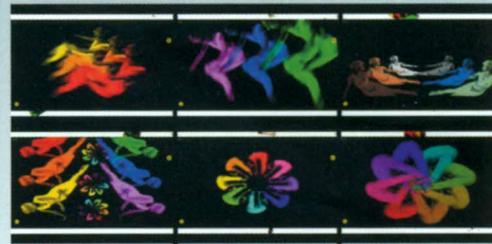
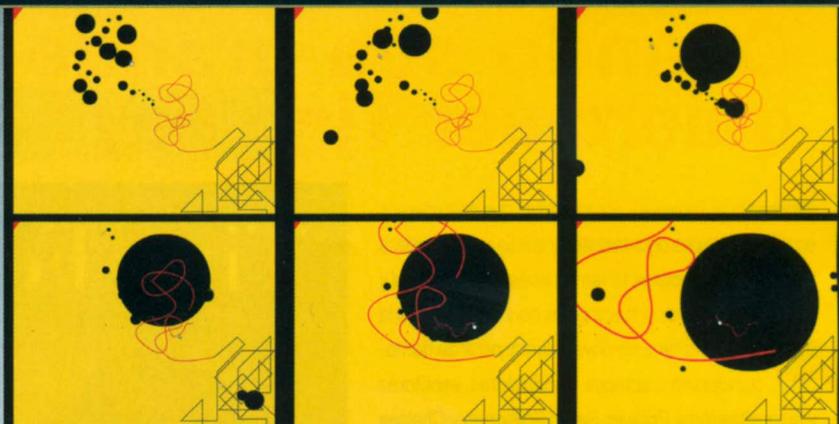
¿Cómo vive su experiencia docente en la Universidad ORT Uruguay?

Es mi primera experiencia en la ORT y la vivo como un gran desafío, ya que provengo del arte y específicamente

de prácticas artísticas experimentales como el videoarte, las instalaciones de video y últimamente de obras generativas producidas a través del código informático. Por lo cual, en el taller de arte digital trabajamos sobre el diseño de interfaces interactivas a partir de concebir la programación como un medio expresivo.

A su juicio, ¿qué motiva a los jóvenes a optar por estudiar Diseño Multimedia?

Tanto internet, los celulares y la TV son medios de comunicación con los que están familiarizados desde el vamos y que decodifican más fácilmente al estar integrados a su vida



cotidiana. La opción de estudiarlos y poder tener un desempeño profesional en el diseño multimedia surge de la necesidad de adoptar un rol protagónico frente a los desafíos que plantea la comunicación contemporánea.