

Los estudios universitarios de comunicación

POR **JOSEP M. MARTÍ MARTÍ, ROSA FRANQUET CALVET Y ANTONI PÉREZ-PORTABELLA**

El presente artículo trata de establecer, sobre la base de la experimentación realizada en diversos proyectos de investigación y acciones de innovación docente, los elementos de análisis que permiten comprender la transformación de los estudios universitarios de comunicación ante el escenario de la universalización tecnológica.

En el actual contexto de tránsito desde la Sociedad de la Información, que empezó su andadura como algunos autores señalan en la década de los setenta (Nora y Minc, 1980; Castells, 2000; Mattelart, 2002), a la actual Sociedad del Conocimiento, la educación adquiere un protagonismo destacado y sus instituciones deben asumir los retos derivados de la nueva realidad. En las distintas etapas educativas, los centros educativos y sus docentes deben facilitar las herramientas, técnicas y habilidades imprescindibles de aprendizaje que permitan a los y las alumnas consolidar los conocimientos necesarios para articular una praxis profesional eficaz. La sociedad necesita, con la multiplicación de fuentes de información, gestores de información, moderadores de procesos comunicativos con habilidades suficientes para facilitar el flujo de información disponible entre los distintos actores sociales y con capacidad para aprovechar al máximo las herramientas tecnológicas disponibles (Franquet, 2000). A pesar de los enormes progresos tecnológicos, todavía no se han asumido los enormes retos derivados de dicha evolución; como afirma Wolton «el mundo ha pasado a ser una aldea global en el plano técnico y no lo es en el plano social, cultural y político» (2004, 13).

Desde esta perspectiva humanista consideramos que a los estudios universitarios de comunicación del Estado español no les faltan retos. Además de afrontar, y no con pocos obstáculos, el nuevo Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) deben desarrollar y aplicar diferentes políticas, inversiones y metodologías con el fin de adaptarse a las propias exigencias de la evolución del sector y a la consiguiente transformación de los perfiles



profesionales. Aunque todos somos conscientes de que nos encontramos ante un horizonte incierto, que presenta ciertas dudas en múltiples aspectos, parece consolidarse una tendencia que dibuja el nuevo escenario de aprendizaje de nuestros futuros comunicadores, especialmente en su vertiente de producción de comunicación audiovisual y multimedia. Unos comunicadores/as insertos/as en una dinámica de mundialización de la información que genera disfunciones evidentes, ya que, a nuestro entender, como han apuntado otros autores (Wolton, Castells), la superabundancia de información no significa, necesariamente, una mayor comprensión del mundo y sus dinámicas. Es, precisamente, el ruido introducido en los procesos de producción y distribución de la información lo que exige prestar mayor atención al proceso formativo de los y las futuros/as profesionales encargados/as de confeccionar los mensajes audiovisuales.

En paralelo, la [universalización tecnológica], entendida como el proceso fruto de una popularización en el acceso de las herramientas, que se ha producido en la mayoría de sociedades desarrolladas, exige una planificación formativa acorde con las nuevas realidades. Con anterioridad, las herramientas tecnológicas estaban en manos exclusivamente del mundo profesional y de las grandes instituciones educativas. La transformación derivada del acceso a la tecnológica ha conllevado, también, una universalización (aunque parcial) de las técnicas, destrezas y capacidades que son implícitas en su uso y manejo.

1. Tecnología, estudios de comunicación y sector profesional: una evolución desigual

Aunque cada institución universitaria escribe su historia de formas diversas, en épocas distintas y siguiendo procesos de desarrollo dispares, delimitaremos ahora las etapas de evolución hasta llegar a la actual, de ritmo acelerado y cercano a la universalización tecnológica: a) Etapa analógica. b) Etapa de transición digital. c) Etapa de convergencia digital.

En cierto modo, como veremos, la evolución en el seno de la universidad sigue la estela de las etapas por las que pasan los principales medios de comunicación masiva. La institución universitaria, al igual que ellos, debe plantearse nuevos retos, resolver dudas, apostar por determinados estándares tecnológicos en detrimento de otros y hallar su camino y su posición en esta última fase de convergencia que es la que estamos viviendo.

a. Etapa analógica

La etapa analógica fue la de creación de bastantes de las actuales facultades que enseñan comunicación. Sus inicios pudieron ser más o menos precarios, pero lo cierto es que pronto tuvieron que optar por algunas tecnologías. En esta primera etapa se sitúa el inicio de la Sociedad de la Información, que sólo afecta al ámbito universitario de manera tangencial en el último periodo. Dentro de esta etapa distinguiremos dos fases:

a) *Primera fase*. Suele corresponder a los inicios de las facultades más antiguas, en los que casi no se disponía de tecnología, la existente era bastante rudimentaria y, en ocasiones, incluso eran los propios profesores los que ponían los instrumentos tecnológicos a disposición del alumnado para su práctica. El modelo pedagógico subyacente era el primero tras la dictadura franquista que podía desarrollarse más o menos en libertad y se nutría especialmente de clases teóricas, con una base experimental muy pobre; el elemento tecnológico apenas formaba parte del currículo formativo.

b) *Segunda fase*. Este segundo periodo coincidiría, en muchos casos, con la aparición de los nuevos planes de estudios de finales de los años 80 y principios de los 90 del siglo pasado. Seguiríamos en una fase analógica, pero se introducirían serias mejoras tanto tecnológicas como pedagógicas. Desde la óptica del alumnado, los planes de estudio surgidos entonces plantearon una metodología docente más acorde con los nuevos perfiles profesionales demandados por la industria. Recordemos que esos años fueron los de la eclosión, en España, de más y nuevos medios en el sector audiovisual. Los años 80 y primeros 90 fueron los del "boom analógico" con la aparición de las radios y televisiones autonómicas, las radios municipales, las radios libres, las televisiones privadas, formas de distribución como el cable o el satélite. La comunicación de masas entró en la fase de desregulación y surgieron más oportunidades profesionales para los y las licenciadas en comunicación. En paralelo, las facultades iniciaron una modificación de sus planes de estudio y en consecuencia una cierta renovación de la metodología pedagógica, que empezó a implantarse entonces y de la que destacamos los siguientes aspectos:

- . se introdujeron más asignaturas específicas;
- . aumentó la carga de docencia práctica y aplicada;
- . se apostó por el trabajo cooperativo (trabajos en equipos que reprodujeran dentro de lo posible las rutinas productivas de la industria y permitieran el máximo de interacción y construcción conjunta del aprendizaje);
- . se le dio mayor protagonismo a las entonces nuevas tecnologías.

En definitiva, se intentó que el aprendizaje fuera más significativo, considerado desde los postulados constructivistas, y por ello requería de las tecnologías que lo permitieran. La tecnología presente tanto en los medios como en las facultades pertenecía por completo a la era analógica y podría definirse, desde el punto de vista docente, en palabras del catedrático de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universitat Autònoma de Barcelona, Emili Prado, como un *modelo celular*. Esa fue la época en que algunos centros construyeron platós de televisión, estudios de radio, estudios de continuidad, células de edición de vídeo, laboratorios de fotografía

b. Etapa de transición digital

Esta etapa estaría llena de matices, por cuanto algunas facultades nuevas nacieron ya en su seno. Ello significaba, obviamente, que muchas otras no, lo cual no hacía sino reproducir una

situación que, también, se produjo en las industrias culturales: empresas nuevas nacidas [digitales] y empresas con solera que debían afrontar el reto de la transición hacia el código binario. La dificultad era doble: disponer de recursos suficientes y elegir la maquinaria y el *software* adecuados. Y esto resultaba válido tanto para los medios como para las facultades.

En esta fase, algunas instituciones más antiguas cometieron algunos errores considerables; entre ellos, pasar de analógico a digital sólo en las máquinas, es decir, sin cambiar el modelo tecnológico y pedagógico subyacente, con lo cual, siguiendo el símil que nos propone Prado, significa añadir código binario al modelo celular pero sin hacer el paso definitivo al nuevo modelo, al que debería imperar desde hace unos años: *el modelo neuronal*. Esta fase es especialmente delicada (también en las industrias culturales), pues coincide con el *boom* de la Sociedad de la Información, la economía del conocimiento, Internet en todo su esplendor y un cierto esnobismo que dificulta a menudo la elección de tecnologías.

A modo de ejemplo, el caso de los estudios de comunicación de la Universitat Rovira i Virgili de Tarragona, en su fase inicial a principio del nuevo siglo, apostó por un plan de estudios y un diseño de infraestructuras que intentara responder a la nueva realidad. Éste se caracteriza, en líneas generales, por:

- . Reducir al máximo el número y la dispersión de las asignaturas gracias a la *anualización* de algunas materias o, dicho de otro modo, combinando asignaturas anuales y cuatrimestrales. En particular se *anualizan* las asignaturas relacionadas con tecnología y lenguajes de los medios (escritos y audiovisuales).
- . Conectar e integrar los laboratorios de docencia e incrementar materias que posibilitan el conocimiento y la práctica de la nueva cultura digital.
- . Ofrecer un planteamiento multicanal o multisopte de un gran número de asignaturas. Es la primera vez, que nosotros sepamos, que en España se plantea la docencia universitaria sin distinguir entre soportes o medios.
- . Presentar un alto volumen de asignaturas multirregistro tanto en el ámbito práctico como teórico. Es decir, los programas de las materias atienden indistintamente a perspectivas periodísticas, publicitarias o de ficción.

c. Etapa de convergencia digital

Finalmente, la etapa de convergencia digital acaba de iniciarse y requerirá mucho esfuerzo y pensar en un modelo pedagógico sólido que lo sostenga. El cambio de paradigma se sustenta en la necesidad de articular un currículo académico apoyado en una metodología pedagógica capaz de enfrentarse a los retos derivados de una etapa caracterizada por la multiplicación de soportes y plataformas por donde fluyen los datos y la información.

Desde la etapa analógica primera, en la que la presencia tecnológica era casi testimonial (y aportada en algunos casos por los profesores), pasando por la etapa analógica de grandes

inversiones (a semejanza de los grandes medios) y la digital de cambio e incertidumbre, llegamos a la etapa de crecimiento de la universalización en la que algunas tecnologías las aportan los y las alumnas. Y esta disponibilidad de nuevas herramientas de acceso, producción y almacenamiento de datos e informaciones, a la fuerza debe obligar a replantear el modelo tecnológico pero, sobre todo, el modelo pedagógico que le dará cobertura. Sin olvidar la importancia de los procesos cognitivos que se derivan de la nueva realidad tecnológica que permite la gestión del conocimiento (1) en las distintas organizaciones, en este artículo, por falta de espacio, nos centraremos en el aspecto de la universalización tecnológica en el ámbito de la creación audiovisual.

2. El proceso de universalización tecnológica en las herramientas de creación audiovisual

Antes que nada, subrayar que los procesos que hemos denominado de “universalización tecnológica” no son nuevos en el ámbito educativo. Desde hace años, la confluencia de factores como la mejora del *hardware*, el desarrollo de interfaces intuitivas de *software* y el abaratamiento de los equipos ha permitido a nuestros alumnos/as un acceso factible desde sus propios hogares a tecnologías que eran impensables hace pocos años. En nuestro caso, por las características propias de las herramientas de creación de la comunicación audiovisual, el proceso ha sido más lento pero hoy ya podemos afirmar que está presente y es, en verdad, imparable.

En nuestros días, términos como *broadcast* o *profesional* se empiezan a diluir, en cierto sentido, con lo que hasta ahora denominábamos *doméstico*. Instrumentos como el DVD, los MiniDisc, el *software*, la fotografía digital y tantos otros son compartidos entre profesionales y un gran número de consumidores. Constatamos así, como veremos más adelante, que en todos los ámbitos de la comunicación audiovisual (en la captación, la postproducción y la transmisión) hemos empezado hace algún tiempo a vivir procesos destacados de democratización tecnológica. Es cierto y no hay duda que siempre existirán tecnologías exclusivas para la producción de alta calidad a nivel profesional como pueden ser, por ejemplo, cámaras de alta definición o potentes estaciones de edición y composición de vídeo, pero en el terreno educativo, lo importante es que hoy en día podemos disponer de herramientas de bajo coste que facilitan una alta o igual simulación profesional en las prácticas docentes y que cumplen, en gran medida, el objetivo más importante en el ámbito educativo: el desarrollo efectivo de habilidades y competencias en el alumno.

Se hace más necesario en nuestros días un entorno educativo que potencie más la accesibilidad efectiva y versátil de las herramientas para incrementar la experimentación, la capacidad analítica, la versatilidad y la creatividad, que otro basado en herramientas exclusivas y de prestigio a alto nivel profesional que limitan la disponibilidad, la familiarización y el desarrollo de actitudes fundamentales del alumno/a. Y más en nuestros días, cuando la concepción de “calidad” en la creación audiovisual se convierte en flexible, evolutiva y adaptable atendiendo a las finalidades comunicativas y las características de cada soporte como una PDA, Internet, la telefonía o un DVD.

En la figura (1) hemos plasmado un gráfico "orientativo" que refleja los procesos de universalización tecnológica, atendiendo a nuestra experiencia como docentes y fruto de la observación de las dinámicas de trabajo de nuestros alumnos/as. En éste, anotamos que el asentamiento en la "universalización" de cada una de las herramientas o aplicaciones no deja de ser un proceso de varios años y que es en alto grado diferente, dependiendo de factores como las exigencias de *hardware* o el coste de las herramientas. De esta forma y de manera resumida constatamos que:

- Las aplicaciones ofimáticas han sido, con lógica, las primeras y, aunque se empezaron a introducir a finales de los 80, no fue hasta la aparición del sistema operativo Windows 95 y los primeros procesadores Pentium cuando alcanzaron a una mayoría constatable de nuestro alumnado. Es conocido que ya son muchos los centros educativos que han ofrecido dispositivos portátiles informáticos a sus alumnos/as para centralizar el material didáctico y poder compartir recursos gracias a este tipo de aplicaciones.

- Las herramientas que trabajan la imagen fija 2D (dibujo, ilustración, retoque fotográfico, compaginación) tuvieron su despegue con la reducción de costes de sistemas de impresión, de escaneo, paletas gráficas y últimamente ha sido agudizada con el desarrollo y abaratamiento de la fotografía digital. Anotamos que ya son muy pocos los alumnos/as que hoy en día hacen este tipo de trabajos creativos en los laboratorios de docencia instalados en los centros educativos (y cada vez más en su casa).

- La producción sonora ha entrado también de lleno en el asentamiento de la universalización tecnológica, gracias, por un lado, a la proliferación de equipos multimedia que integran tarjeta de sonido y a la aparición de *software* con interfaces intuitivas para el tratamiento de ondas o el montaje multipistas (como lo son Sound Forge, Adobe Audition, Creative, Pro Tools...) y por otro, al abaratamiento de sistemas de captación digital sonora de calidad como los MiniDisc o las grabadoras de memoria digitales que son los mismos que en el ámbito profesional. Por poner un ejemplo, durante el presente curso en el caso de la asignatura *Tecnología Audiovisual i de la Xarxa* de la URV, más del 60 por ciento de los grupos han combinado la creación de sus prácticas desde casa con los laboratorios de la universidad.

- Los compiladores o editores multimedia (programas de edición web, autoría de DVD, editores de aplicaciones interactivas) también se han incorporado a la universalización gracias al desarrollo de programas de edición o diseño multimedia con construcción automática de código en interfaces intuitivas (Dreamweaver, FrontPage o Go Live), al abaratamiento de las grabadoras (primero de CD y luego de DVD) y también al económico acceso vía ADSL con ancho de banda a Internet desde el hogar. En la URV, hemos constatado que en asignaturas como Diseño multimedia, Diseño gráfico, Infodiseño o Tecnología Audiovisual de la Red más del 80 por ciento de nuestros estudiantes prefieren y elaboran este tipo de creaciones desde sus casas.

- La producción de vídeo vive un proceso más lento. Todavía existe una diferencia sustancial en parámetros de calidad y rendimiento entre las estaciones profesionales y las domésticas ,motivada por razones de almacenamiento, costes de tarjetas de captura y aceleración de

hardware. De todas formas, existen otros factores como el asentamiento de los *software* de edición no lineal (Adobe Premiere, Final Cut...), el abaratamiento de sistemas portátiles de almacenamiento y de grabación en soportes ópticos y la mejora progresiva del rendimiento del *hardware* que nos llevan a pensar que en pocos años (seguramente antes de 2010) podremos hablar de universalización asentada al convertirse en equipos con costes factibles para el usuario. Sin duda, será un momento clave ya que marcará un escenario prácticamente completo de universalización en nuestro alumnado. En el terreno de la captación, las cámaras digitales de ámbito doméstico (MiniDV, MicroMV, DVD o de disco duro) ofrecen una calidad suficiente para buen número de prácticas, aunque factores como la óptica, la resolución o la calidad de algunos componentes como los CCD marcan todavía diferencias constatables en el sistema de trabajo y en el resultado final de la producción.

- Las herramientas de animación 3D junto con las de composición de vídeo son las que viven el proceso más lento por la todavía alta dependencia de conocimientos de programación por parte del usuario y la exigencia de rendimiento de las máquinas para ejercer “renders” o cálculos algorítmicos. Sin duda, serán las últimas, pero atendiendo a la evolución y el coste del *software*, acabarán también por entrar en la “universalización” seguramente antes de 2015. Otro desarrollo bien diferente ha sido el de la animación 2D que, gracias a la evolución de los programas de animación vectorial como Macromedia Flash, han entrado de lleno en esta fase en estos últimos años.

Impensable hace una década, en el ámbito de la transmisión nuestros estudiantes pueden ya acceder fácilmente a programas que vía *on line* posibilitan la emisión de audio y vídeo en *streaming* (Shout cast de WinAmp, WMedia, Real Media, Radio Blogs...) y ese posible acceso les capacita para poder diseñar y generar programación real desde sus propias casas.

¿Qué hacer ante este nuevo escenario?

No dudamos que la “universalización tecnológica” en el ámbito de la producción audiovisual debería determinar un cambio de estrategia en las políticas educativas, en el diseño de las infraestructuras docentes, en los procesos de transmisión de conocimientos y en las metodologías de las prácticas experimentales. Una remodelación que debería flexibilizar el diseño curricular y concebir las herramientas tecnológicas más como «palancas de aprendizaje (instrumento de conocimiento) que como [moda] impuesta por las circunstancias» (Cornella, 2000); óptica que permitiría hacer frente a los actuales retos formativos de los y las estudiantes de comunicación.

A modo de reflexión, apuntamos aquí diferentes acciones que deberían ser tomadas en consideración para iniciar un estudio más profundo con el fin de desarrollar nuevos planteamientos docentes que deben acomodarse además al nuevo escenario de EEES:

1. Reducción de laboratorios con equipos informáticos presenciales (textos, diseño gráfico, edición de sonido, vídeo y multimedia) en beneficio de nuevas áreas acondicionadas para sesiones con equipos portátiles, tanto para el trabajo individual como de grupo con conexión a la Red (redes inalámbricas) y servidores centralizados de alta velocidad que permitan

compartir recursos y materiales didácticos para la creación audiovisual. El modelo se basa en la red neuronal interconectada que garantiza tantos los flujos exógenos como los endógenos. No obstante, en este caso, todo apunta a que se mantendrán los laboratorios de producción en directo de audio e imagen (estudios de radio y televisión), aunque deberán estar capacitados para centralizar producción externalizada.

2. Desarrollo de acuerdos entre universidades con empresas de *software*, *hardware* y entidades financieras para generar nuevos sistemas de licencias educativas (que ya no dependerían de la cantidad de equipos sino de la cantidad de alumnos/as), sistemas de financiación y soluciones de subvención. Los acuerdos deben fomentar equipos con alta capacidad de actualización y con soluciones integradas que facilitan el mantenimiento de los equipos (mediante adquisición de las denominadas “suites” de aplicaciones). Igualmente, debe potenciarse la utilización del *software* libre o gratuito.

3. Cambio sustancial del rol del personal técnico. Los técnicos que tuvieron un rol activo en la producción de las prácticas docentes confeccionadas por los y las alumnas en la etapa de desarrollo analógico y otro más centrado en la supervisión de la producción en planteamientos digitales integrados, seguramente adquirirán de nuevo un papel relevante e imprescindible en esta nueva etapa al convertirse en centro de atención personalizado de soporte, asesoramiento y mantenimiento de los equipos de la institución y de los alumnos/as. Junto a ello, se deben generar sistemas de restauración informática, de mantenimiento, de gestión efectiva y diagnóstico de los equipos aportados por los y las estudiantes. Aun así, el personal técnico de apoyo a la docencia continuará manteniendo un rol activo en los laboratorios de producción en directo (Estudio TV y Radio).

4. Desarrollo de metodologías docentes que fomenten el autoaprendizaje. Hace ya tiempo que anotamos que ante la extensa aparición de *software* y de dispositivos, parece necesario dejar planteamientos deterministas en el aprendizaje que se limitan al dominio de una herramienta por parte del estudiante (por ejemplo Dreamweaver, Powerpoint, Photoshop), para pasar a generar metodologías que potencien las claves de asimilación de *software* orientado a habilidades genéricas combinado con la accesibilidad de tutoriales efectivos y específicos de cada aplicación. Este sistema, más costoso en la estrategia docente, posibilita posteriormente una mentalidad más abierta, creativa y versátil del alumno en el momento de adquirir otras herramientas y se centra más en la habilidad de por ejemplo editar, diseñar o de combinar tecnologías que en el simple determinismo de dominio de una herramienta que en un futuro puede estar en desuso. En este contexto, se hace necesario realizar estudios efectivos de optimización tecnológica para determinar la idoneidad de las aplicaciones en el entorno educativo atendiendo a criterios como la estandarización de la aplicación en el sector profesional, el grado de complejidad, de funcionalidad, el coste o la compatibilidad con otras aplicaciones o dispositivos.

5. Desarrollo de nuevas estrategias y metodologías aprendizaje bi-modales que permitan el seguimiento efectivo de las prácticas *externalizadas*. Deben plantearse nuevas herramientas que faciliten la transmisión de contenidos multimedia integrados en red y que consigan una acción tutorial y de evaluación efectiva en un entorno de educación semipresencial. Las características propias de las prácticas de producción audiovisual están basadas en gran

parte en el trabajo colaborativo y la inclusión de numerosos procesos creativos que van desde el contenido a la selección del formato, la gestión o la propia decisión tecnológica. En este sentido también se hace necesario desarrollar nuevas herramientas docentes que permitan analizar mejor el impacto y modo de recepción de los mensajes creados en las prácticas docentes.

6. Formación y reciclaje del profesorado. De los cuatro factores que pueden determinar la transformación de una realidad educativa: inversión de infraestructuras, cambio de plan de estudios, diseño de nuevas metodologías y reciclaje y mentalidad del profesorado, seguramente el último es el más importante ya que es motor de desarrollo de los otros aspectos. En la actualidad, existe todavía un importante número de docentes de comunicación audiovisual no familiarizado con las nuevas posibilidades y herramientas tecnológicas y que mantiene una práctica docente con un alto determinismo al centrarse en un único medio o soporte (radio, TV o cine). En otro sentido, las metodologías y las acciones que se derivan de las mismas necesitarán una mayor coordinación por parte de los docentes con el propósito de generar estrategias comunes y globales de aprendizaje que no entorpezcan el proceso de instrucción del alumno.

7. Reducción de la masificación del alumnado. Los nuevos enunciados citados anteriormente, que se integran con gran comodidad en la filosofía del nuevo espacio de EEES, deben obligar, si deseamos mejorar las estrategias docentes, a la reducción del número de alumnos/as o a la división de los mismos en nuevos grupos. En la actualidad, la cantidad de estudiantes de las facultades de comunicación dificulta seriamente el ejercicio de la docencia e impide el desarrollo efectivo de prácticas experimentales. Todo ello, sin contar con la saturación preocupante en el mercado laboral.

8. Potenciar un planteamiento multirregistro o multisoporte en las asignaturas centradas en la creación audiovisual. Este cambio trata de hacer una transición de planteamientos docentes estancos centrados en un determinado soporte y con orientaciones rutinarias en el uso de la técnica a formulaciones más abiertas donde el alumno potencie el análisis y la experimentación. Un entorno que permita considerar las diferentes variables de creación y que posibilite generar múltiples formatos y utilizar diferentes soportes atendiendo a la finalidad comunicativa. Un nuevo modelo de implementación práctica que apueste por una concepción creativa más volumétrica en los procesos de decisión y producción diferente a las estructuras lineales tradicionales. El ámbito creativo se extiende más allá del propio contenido, sin dejar por ello de ser fundamental. En este contexto, se deben potenciar acciones de intercambio y enriquecimiento entre sector profesional y universidad. Ver figura (2).

3. El entorno digital en las empresas audiovisuales: inversión intensiva en tecnología

La mencionada potenciación de acciones de intercambio y enriquecimiento entre sector profesional y universidad pasa también por conocer un poco de qué forma dicho sector se ha visto sacudido por los cambios tecnológicos, la irrupción de la digitalización en sus

planteamientos productivos y gerenciales y por la misma universalización, que ha supuesto que la empresa audiovisual deje de ser el único referente en el cual mirarse la Universidad (los estudios de comunicación) en el momento de plantear sus inversiones en tecnología.

Desde la década de los años 90, la entrada de las industrias audiovisuales en el nuevo entorno digital ha supuesto una de las mayores transformaciones experimentadas por este sector a lo largo de su historia. La larga etapa analógica hizo de la tecnología un elemento no estratégico para las empresas y los medios, ya que, sin negar su importante papel, mantenía unos estándares de innovación escasos, los cuales permitían una amortización lenta de las inversiones. Por otro lado, la incorporación de los artefactos técnicos no suponía, en ningún caso, variaciones importantes en los procesos de producción y mucho menos comportaba la sustitución de los hombres y las mujeres por las máquinas.

La aparición de las TIC y la convergencia digital han afectado por primera vez a toda la estructura de funcionamiento, desde la gestión hasta la difusión. Las empresas propietarias de los medios han tenido que plantearse globalmente la tecnología, integrarla en los procesos empresariales y de producción de contenidos y variar sustancialmente sus estrategias. Desde hace más de una década se está llevando a cabo una inversión intensiva en tecnología, básicamente digital, la cual es además transversal a todas las áreas empresariales y cuya obsolescencia es más rápida que la analógica, lo que obliga a la realización continuada de inversiones de reposición. Este proceso de transformación de las industrias culturales en el ámbito nacional e internacional puede seguirse en los libros colectivos de Bustamante (2002, 2003).

a. Cambios en los procesos de producción, gestión y distribución

Paralelamente a los cambios tecnológicos, el sector audiovisual ha necesitado enfrentarse a un crecimiento exponencial como consecuencia de la liberalización de los mercados. Los reajustes motivados por causas tecnológicas se han mezclado con las transformaciones derivadas de los cambios en los modelos de negocio. El resultado de la revolución digital ha transformado los procesos de gestión y de producción de contenidos y está a punto de proyectarse también hacia la difusión en el momento en que la radio y la televisión digital sean una realidad, algo que los más optimistas fijan para antes de 2010.

La integración horizontal ha universalizado la tecnología digital en todas las actividades audiovisuales, tanto a nivel de producto, como de su gestión y también de su comercialización. El proceso de cambio no se ha llevado a cabo en todos los subsectores de la misma manera, al mismo ritmo y con los mismos objetivos finalistas. La aplicación sistemática de la digitalización a determinados procesos no ha sido total y ha permitido la coexistencia de partes numéricas y analógicas; estos sistemas mixtos no han demostrado su eficacia, ya que sin reducir las inversiones, no han permitido aumentar la eficiencia productiva y económica.

Todo cambio tecnológico en sectores de producción de contenidos inmateriales produce disfunciones que alteran básicamente los procesos creativos y provocan movimientos de resistencia de tipo profesional, los cuales acostumbran a ir acompañados de discursos

tecnofóbicos. La situación actual de proceso de cambio y de mejora dibuja un escenario de diferente gradación en lo que respecta a la universalización tecnológica. En relación con la gestión, la digitalización es total y el nivel de integración con parte de los procesos productivos es absoluto; no se puede decir lo mismo de los procesos de producción, cuya implantación es diversa según cuáles sean las empresas y los medios de comunicación.

En general existe una cierta conciencia de que la optimización digital no ha llegado a alcanzar a la totalidad de sus posibilidades. Por lo que respecta a la difusión digital, la universalización no depende de los medios en sí mismos, sino del contexto legal, económico y cultural que permita una auténtica apropiación social de los nuevos artefactos de recepción; entre todos ellos, los de mayor penetración social la radio y de la televisión.

b. Reestructuración de la fuerza productiva y valorización del talento

Toda inversión intensiva en tecnología comporta en las empresas la aplicación de parámetros de recuperación y ello se traduce normalmente en la reestructuración de la fuerza productiva. La simplificación de los procesos y la informatización de determinadas tareas plantean como primer problema la necesidad de eliminación del trabajo excedente. No se trata de una simple operación de amortización de puestos de trabajo y que tenga relación con el importe de la inversión realizada, sino de un análisis de cada uno de los procesos necesarios para la realización de los productos y las diferentes actividades empresariales y también la reformulación de las tareas encomendadas a las diversas áreas de trabajo de las organizaciones.

Otra de las consecuencias más visibles, una vez concluidos los análisis de los procesos de mejora, es la de los cambios de los perfiles profesionales, las misiones de los diferentes puestos de trabajo, sus competencias y las habilidades y los conocimientos demandados para la realización de los nuevos desempeños. En este apartado se produce una clara confrontación de los intereses empresariales con los profesionales y/o los sindicales. En el sector de la comunicación audiovisual encontramos una estructura empresarial variada con un importante peso del sector público, cuya rigidez a la hora de tomar decisiones estratégicas que afectan a derechos consolidados limita la aplicación y la optimización de los recursos puestos a disposición para la producción.

Por otro lado, muchas de las implantaciones digitales se han producido sin el diseño de los protocolos formativos necesarios para posibilitar que los cambios de los roles profesionales se llevaran a cabo con las garantías adecuadas en la búsqueda de salidas para los empleados/as. En este aspecto las instituciones formativas tradicionales y particularmente la universidad han ido por detrás de los procesos y no han dado hasta ahora una respuesta adecuada al nuevo escenario y a las nuevas demandas.

En medio de este panorama convulso y de adaptación a las transformaciones, emerge un aspecto al que las TIC llevan a un primer plano, el de la valoración del talento como elemento sustancial para el éxito o el fracaso de los medios de comunicación audiovisuales. En la etapa analógica la complicada y cara mediación técnica impedía una inversión más fuerte y sostenida en la creación de los contenidos, en su experimentación y en el desarrollo de

nuevos productos de comunicación, ya que las empresas no podían asumir la complejidad de los costes fijos y variables que cualquier cambio conllevaba.

En la actualidad y como conclusión, podríamos decir que el futuro se dibuja con perfiles diferentes. Creemos que la etapa de la digitalización no ha concluido porque en general no se ha producido un cambio de cultura productiva total y porque en el caso de la radio y la televisión, como ya hemos indicado, la generalización no ha llegado a la totalidad de las actividades; pero el cambio no tiene marcha atrás y su finalización dependerá de que la universalización digital a nivel social sea una realidad.

Referencias

BONET, M.; PÉREZ-PORTABELLA, A. y MARTÍ, J. M. (2005): *Assignatures experimentals: pràctica i creativitat*. «Didàctica i Organització d'Assignatures basades en l'Experimentació», Universitat Politècnica de Catalunya, Barcelona, 2005, págs. 31 a 38.

BUSTAMANTE, E. (coord.): *Comunicación y cultura en la era digital*, Gedisa, Barcelona, 2002.

BUSTAMANTE, E. (coord.): *Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación*, Barcelona, Gedisa, 2003.

CASTELLS, M.: *La era de la información. La sociedad red*, Vol.I, Siglo XXI, México, 2000.

CORNELLA, A.: *Infonomia*, Ediciones Eunsa, Bilbao, 2000.

FRANQUET, R.: *Agentes on line ¿Creadores de una nueva forma de comunicación?*, «Comunicar no século XXI», Servicio de Publicaciones de la Universidad de Santiago de Compostela, 2000.

MARTÍ, J. M.; PÉREZ-PORTABELLA, A. y BONET, M.: *Nuevos retos educativos ante el escenario de la universalización tecnológica*, V Congreso Internacional Virtual de Educación. Actas en CD-Rom. UIB, 2005.

MARTÍ, J. M.; PÉREZ-PORTABELLA, A. y BONET, M.: *Universidad y empresa: la única interfície posible*, II Congreso Galego do Audiovisual, Actas, Santiago de Compostela, 2003.

MATTELART, A.: *Historia de la Sociedad de la Información*, Paidós, Buenos Aires, 2002.

NORA, S. y MINC, A.: *Informatización de la sociedad*, Fondo de Cultura Económica, México, 1980.

PÉREZ-PORTABELLA, A; MARTÍ, J. M. y BONET, M.: *El papel emergente de la comunicación audiovisual en los entornos formativos*, II Congreso ONLINE del Observatorio para la

CiberSociedad (OCS), Actas del 6 al 16 de noviembre de 2004.

PÉREZ-PORTABELLA, A.: *Projecte LAB. Eines metodològiques per incorporar suports multimèdia a les pràctiques docent*, III Jornades d'innovació docent. Publicación CD-Rom «L'espai europeu d'educació superior: un model formatiu basa en ometències», Institut de Ciències de l'educació i el Vicerectorat de personal docent i investigador de la URV, Tarragona, 2004.

PRADO, E.: *Entrevista personal realizada por GIDAM (Grup d'Innovació Docent Audiovisual i Multimèdia* www.gidam.org), 11 enero de 2004.

WOLTON, D.: *La otra mundialización*, Gedisa, Barcelona, 2004.

