

E-LEARNING y SPEECHWALL  
Nieves Mestre Martínez  
Eduardo Roig Segovia

Las tecnologías digitales o informáticas están suplantando a los métodos tradicionales de producción de la televisión, del cine y del video. En la escena virtual, los avances técnicos operan cambios a un ritmo desenfrenado en todos sus ámbitos: software, hardware y usuario. Diferentes disciplinas han conformado puntos de vista complejos desde los cuales establecer un análisis crítico: qué es esta nueva realidad; cómo funciona; qué supone para la sociedad; qué supone para el individuo...

En la era de la comunicación 'virtual' las plataformas de internet y las redes sociales multiplican las posibilidades de interacción del individuo con su entorno social. Los canales son infinitos y se renuevan constantemente. La interfaz de cada una de estas redes sociales permite comunicarnos con los demás detrás de nuestro avatar<sup>1</sup>.

*¿Están nuestras herramientas retóricas a la altura de la tecnología que usan estos canales de comunicación?*

El lenguaje se adapta a las nuevas circunstancias. Se simplifica cuando hay que escribirlo con el pulgar, obviando las leyes básicas de la sintaxis. En última instancia, y en cualquier medio audiovisual, el mensaje se construye con lenguaje. Si no se habilita un marco pedagógico que desarrolle correctamente las habilidades retóricas en el alumno, será imposible que éste colme su investigación proyectual.

## **1. Realidad Significante Vs Realidad Significada**

Benjamin, Latour, Gubern, Darley, Baudrillard, De Certeau, Eco, Deleuze, Calvino, Wrigley, Lévi-Strauss, Calvino, Ricoeur, Sontag, McLuhan ... han dibujado un mapa, una conjetura de la nueva realidad. A menudo hemos tenido la sensación de estar frente a todos ellos como si constituyeran una suerte de nuevos tratadistas del Renacimiento enfrentándose al nuevo orden geométrico, intentando encauzar y asimilar lo que se supone el comienzo de un nuevo paradigma, o al menos, el comienzo de una realidad duplicada, alternativa, que nos devora cada día proponiéndonos cambios de conducta y revisiones de conceptos que se nos antojaban clásicos.

La sociedad del espectáculo<sup>2</sup> hace tiempo que cerró filas en torno al significativo, en detrimento del significado. La narración ha sido desplazada por otras estructuras que tienen más que ver con lo perceptivo y sensorial. Las estructuras de guión clásicas introducción, desarrollo y desenlace, o hipótesis, tesis y antítesis, no vertebran ya las obras del séptimo arte. Esto ha influido notablemente en el uso -o desuso- del lenguaje tradicional como canal comunicador.

En una conferencia impartida ante un auditorio, lo habitual es disponer una imagen de fondo para acompañar el discurso, incluso se proyectan amputaciones del propio discurso que el orador ya se encarga de hilar sobre el que se repite una narración oral raramente eficaz. Abandonadas las disciplinas que enseñaban las artes oratorias, retórica, interpretativas, lenguaje corporal... es habitual encontrar en la escena de congresos, simposios... una carencia notable de herramientas para confeccionar el discurso. Cuando no se lee directamente—aburriendo sobremanera al espectador—.

---

<sup>1</sup> Avatar: representación digital del sujeto, con cualidades propias de la realidad virtual

<sup>2</sup> Guy Ernest Debord. *The Society of the Spectacle*. London 1976

La enseñanza y adecuación de pedagogías que pongan en valor el aspecto retórico que hay implícito en éste se nos antoja esencial en nuestros tiempos.

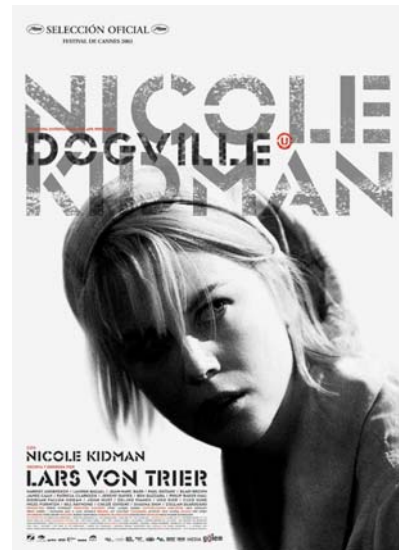
## 2. Retórica del Proceso creativo: Arte, Diseño y Arquitectura

Los planteamientos de base que se barajan al proyectar un discurso oral o escrito no difieren mucho de los que se emplean para representar un proyecto de diseño.

Como se ha dicho anteriormente, la narrativa no afecta exclusivamente a la oratoria.

La presentación de tres paneles DIN A1 a un concurso de ideas es un ejercicio de narrativa en el que nada puede fallar si se quiere obtener una propuesta integral potente que convenza a un jurado. Ahora bien, no es habitual que esta técnica de representación del proyecto de diseño se imparta en las escuelas de arquitectura. Más bien, se nutre de la cultura figurativa representada en las publicaciones.

Tostrup<sup>3</sup> asegura que la figuración es una actividad psico-social que engloba el proceso de producción y el objeto producido, dando lugar a una confusión conceptual que favorece la virtualidad de aquello que ha configurado. En este fundamento se basa la consideración de la expresión gráfica de la arquitectura – imagen y texto- como figuraciones retóricas, argumentales, que tratan de persuadir el jurado de la adecuación de las soluciones presentadas en la convocatoria.



Lars von Trier. Dogville. 2003. La interfaz de comunicación de la película se remite al elenco de actores y a la transcripción literal de la traza del plano de la ciudad en el suelo del estudio de grabación

La disposición y jerarquía de las variables que entran en juego en la estructura narrativa del proyecto suponen ordenar conceptos como el *punctum* del proyecto, la manera lineal de comprenderlo, si constituyen un mensaje indivisible o presentan una unidad disgregada, la relación existente entre imágenes y textos... hacen de la retórica una herramienta fundamental en el oficio del diseñador o del arquitecto.

<sup>3</sup> Atxu Amáñn y Gonzalo Pardo, *Instrumentos de proyecto*, 'Representación y proyecto', Madrid 2009

En la práctica profesional el diseñador habitualmente tiene que desempeñar un complejo papel con infinitud de matices que deberán cautivar y convencer al cliente. Tiene que saber vender las bondades del ejercicio frente a otras directrices que pueden alejarlo de su condición más íntegra. También en este caso, los profesionales que cuentan con una mayor capacidad de transmisión y de empatía tienen las de ganar.

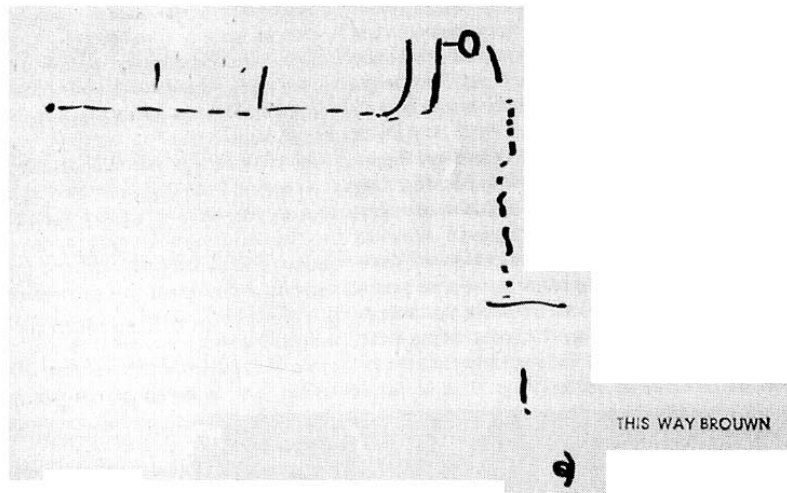
La arquitectura actual está investigando nuevos procesos de génesis formal mediante lenguajes que nunca le fueron propios: script, flash, grasshopper y otros lenguajes informáticos que responden a códigos alejados de la expresión gráfica tradicional. Junto a éstos, hemos de revisar los propios de la comunicación. ¿Es que vamos a contar al cliente el proyecto hablando script? ¿Cómo se pueden inculcar o mejorar estas capacidades en el aprendizaje? ¿Podemos incorporar estas capacidades como parte del proceso creativo? Está demostrado que el ser humano no puede hablar y crear al mismo tiempo. El proceso creativo *per se* no se basta para comunicar el resultado del proyecto

*Consideremos por una vez que el poeta es algo así como un receptor de radio, siendo así capaz de recibir mensajes en ondas de alguna clase; pero es algo más que eso, porque posee la capacidad de transmutar esos mensajes en aquellos patrones de palabras que llamamos poemas.<sup>4</sup>*

*Experiencia Pedagógica: Proyecto de espacio Narrado*

#### *1. Introducción:*

*La práctica se enmarca dentro de la asignatura de Proyectos I en la Escuela de Arquitectura curso 2009-2010, dentro del ejercicio sobre espacio doméstico. En primera instancia se introducen al alumno aspectos diversos acerca de la vivienda<sup>5</sup> como experiencia dinámica, haciendo hincapié en los mecanismos narrativos: diferencias entre mapa y recorrido<sup>6</sup>.*



Transcripción de un recorrido urbano. Stanley Brown, 1962.

<sup>4</sup> Amy Lowell, *The process of making poetry*, California 1985

<sup>5</sup> Eduardo Roig, *Instrumentos de proyecto, Paisajes domésticos*, 'Programa y modos de vida', Madrid 2009.

<sup>6</sup> Michael de Certeau. 1980, *La invención de lo cotidiano*. Universidad Iberoamericana, Dpto. de Historia. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente. México DF

## 2. Retórica:

*Cada uno de los alumnos debe redactar un breve texto descriptivo del espacio proyectado previamente en el espacio cartesiano, introduciendo así un cambio dimensional relevante. Las variables cartesianas manejadas por el alumno hasta el momento serán sustituidas por registros fenomenológicos de tipo espacial y dinámico, introduciendo definitivamente la 4ª dimensión. Esta descripción podrá hacerse en base a un recorrido continuo o a una serie de acontecimientos desconectados, pero siempre de naturaleza experiencial.*

## 3. Transcripción: Concurso de narraciones

*Se realiza una votación entre las distintas narraciones anónimas, con la inclusión de alguna narración “extranjera” de las casas paradigma en la historia de la arquitectura (Fallingwater de F. Ll. Wright o la Tughendat de Mies van der Rohe)*

## 4. Diseño

*Con las 3 mejores propuestas se forman equipos de diseño. Cada equipo debe traducir el espacio asignado de la narración a un mapa y luego al croquizado de un proyecto descrito con variables cartesianas convencionales, revirtiendo por tanto el proceso inicial.*

### 3. Estructuras Retóricas de Vanguardia: e-learning

De la misma forma que el Renacimiento implementó las nuevas técnicas de representación y creación basadas en la perspectiva lineal, revolucionando la escena artística, la consideración de las nuevas herramientas digitales suponen hoy en día un nuevo paradigma para la vanguardia del diseño.

Así mismo, el espacio académico se ha visto tremendamente enriquecido por la modalidad no presencial a través de estructuras On Line. Los más utópicos prevén la proliferación de universidades virtuales con enseñanza de muy bajo coste e interacción asíncrona y deslocalizada del alumno “*any time, any place*”<sup>7</sup>

Esta coyuntura de metodologías académicas basadas en el uso de la tecnología digital se abre rápidamente camino en el ámbito universitario. Es una buena oportunidad para afianzar en el alumno las Herramientas de Comunicación descritas anteriormente.

La pedagogía on line se sirve normalmente de varios registros:

1. Videoconferencias en sustitución de la clase presencial.
2. Assignments, ejercicios prácticos de duración y formato determinado
3. Foros, que las completan y tratan de retomar el espacio del debate, la discusión o en algunos casos las tutorías individuales

Las Videoconferencias van a permitir al profesor ejercer su papel de moderador-estimulador de una manera mucho más efectiva, con la posibilidad de articular y evaluar las intervenciones de los alumnos de una manera ordenada y rigurosa. El alumno se convierte en receptor y emisor de información, a través de nuevas herramientas como los Sondeos.

---

<sup>7</sup> Gilly Salmon. E-moderating. The Key to teaching and learning on-line

El sondeo es una herramienta de participación que estimula la atención del alumno en el transcurso de una clase on-line. El moderador prepara con antelación una batería o 'pool' de preguntas cortas y múltiples respuestas relacionadas con el tema. Los alumnos tienen un breve plazo para responder y el profesor puede visualizar los resultados de la encuesta y hacerlos visibles a los alumnos en forma de promedio. Esta herramienta de evaluación del seguimiento asegura una actitud activa en el estudiante.

Pero si hay una herramienta radicalmente nueva en el E-learning respecto a la enseñanza presencial es la de los Foros de discusión, que reclama competencias y habilidades totalmente nuevas al profesor, como por ejemplo:

1. Explicar el protocolo: establecer al inicio unas normas claras y un protocolo para el desarrollo del foro, y si es necesario recordarlos en el transcurso del mismo
2. Estimular la participación: reorganizar y renombrar las entradas de los alumnos por categorías relacionadas con conceptos o temas del curso
3. Moderar el foro: editar resúmenes y conclusiones cada cierto tiempo de debate, o encargar esta función a algún alumno que actuará como "respondent". El control del debate está sujeto a variables que delimitan el número de intervenciones, la extensión y calidad de éstas.
4. Activar el debate: Proponer nuevos temas de discusión o aproximaciones alternativas cuando un argumento se agote.

De entre las modalidades ensayadas por los autores en la enseñanza on line son especialmente relevantes aquellas que implican un cierto grado de concurso o competición y restringen el tiempo de intervención:

- Foros en que se concurre para la identificación y reconocimiento de imágenes, que dificultan el procedimiento de búsqueda "rápida" a través de google e implican el conocimiento previo de la bibliografía;
- Foros-concurso de argumentación a partir de imágenes de referencia, a través de artículos especializados o noticias relevantes.

En cualquier caso es importante el cambio de registro (formato imagen a formato escrito o viceversa) y el desarrollo de estas competencias recíprocas.

En términos de RETÓRICA el aprendizaje online implica una hibridación de formas familiares de comunicación. Tiene alguno de los valores de la escritura y su pensamiento asociado, y algo del carácter permanente de la publicación, pero también se asemeja a la discusión coloquial. El estilo discursivo del participante típico se sitúa en un punto intermedio entre la formalidad de la palabra escrita y la informalidad del lenguaje hablado.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Hawkrige, Morgan and Jelfs, 1997

#### 4. Propuestas pedagógicas:

A la luz de los resultados de esta investigación se proponen dos herramientas de enseñanza que se decantan hacia las capacidades docentes anteriormente descritas: la creación de un glosario dinámico de términos y la aplicación de estos en un interfaz digital: Glosario digital: e-wiki y Pantalla retórica: Speechwall.

##### a. Glosario digital: e-wiki

*¿Cómo contar un proyecto mediante el empleo de una retórica actual propia del ámbito académico, profundizando en el conocimiento de la terminología contemporánea necesaria para abordar conceptos nuevos?*

La retórica arquitectónica tratará de llamar la atención sobre aspectos señalados del léxico. Sólo en la esfera digital aparecen al año cientos de términos nuevos para designar nuevos conceptos que el estudiante debe dominar:

*Script, Goldfarm, Clon, Blob, Jugabilidad, Reproductibilidad, Interacción, GUI (Graphic User Interfaz), Sinestesia, Imagen Hiperreal, RTS (Real Time Strategy), MMORPG (Role Playing Game), Cenotexto, Genotexto, Movimientos Sacádicos, Imagen Indicial,..*

El análisis pormenorizado y parametrizado del léxico conformará una e-wiki, alejada del concepto tradicional de glosario narrativo lineal y prefiriendo optar por una herramienta dinámica que de una respuesta poliédrica al problema: un mapa dinámico<sup>9</sup> del léxico. Es prioritario dar la misma importancia a la difusión de las definiciones y a las relaciones que se pueden establecer entre éstas. Se trata de que los alumnos obtengan un conocimiento exhaustivo de los conceptos propuestos.

Esta puede ser una base de conocimiento accesible para profesores y alumnos en forma de bibliografía interactiva y abierta, y podría constituir un campo de cultivo para el desarrollo de la siguiente propuesta:

##### b. Speechwall®

Speechwall® es una interfaz de comunicación entre el colectivo de alumnos de las distintas escuelas y áreas de conocimiento y el cuerpo docente de la universidad. Esta aplicación informática sería accesible a través de la intranet de la universidad con el mismo sistema de claves de usuario registrado, y su uso solo requiere una videocámara para la grabación de la propuesta.

Speechwall® pone en valor la disciplina retórica dotando al claustro de una herramienta de comunicación y visibilidad tremendamente efectiva. Además se potencia la capacidad propositiva a través de un discurso que cada alumno deberá construir de forma creativa. Permite ordenar y evaluar contenidos audiovisuales de una forma dinámica, asumiendo modificaciones en el tiempo. Esta “pantalla retórica” puede acotarse al ámbito del claustro o hacerse extensible al resto de la sociedad.

---

<sup>9</sup> Ver ejemplos en [www.bestiario.org](http://www.bestiario.org)

SPEECHWALL 2011, el concurso.

Se convoca la organización de un Concurso SPEECHWALL® promocionando la difusión del proyecto al máximo número de alumnos, para obtener así un rendimiento óptimo de la interfaz.

La comisión coordinadora del proyecto se compone de profesores de los distintos claustros y su función es la de configurar las bases y elegir el *tema-reto* de la convocatoria. P.ej.: Aspectos sostenibles en mi asignatura, o Vínculos de mi asignatura con las distintas áreas de la UEM, Mi trabajo final en 30 seg....

Estos ejemplos podrían cubrir cualquier ámbito de la vida universitaria, ya que se trata sencillamente de proponer una cuestión sobre la cual queramos conocer la impresión de los estudiantes. Es interesante pensar también en los temas que proponen debate multidisciplinar entre escuelas o facultades de muy diferente condición. Imaginemos las diferencias de puntos de vista procedentes de facultades de humanidades e ingenierías acerca de temas de actualidad o temas con un grado de abstracción suficiente para que el debate sea efectivo.

Durante los tres meses de duración del concurso, los alumnos pueden subir –con una clave y contraseña proporcionadas por el centro- su video-discurso al sitio web, que será visible de inmediato en la interfaz. El conjunto de propuestas configurarían una o varias parrillas compuestas en cada caso por el primer fotograma del video-discurso.





En este periodo, el público puede votar *on line* las mejores intervenciones, que se alzarán paulatinamente hacia los primeros puestos de la parrilla. Al finalizar el plazo de presentación, las que ocupen la parrilla principal serán automáticamente seleccionadas para optar al premio, que se resolverá en una segunda vuelta de una semana de duración. La parrilla principal de Speechwall® cuenta con un número de videos entre 16 y 20, dependiendo de su diseño gráfico<sup>10</sup>.

Resuelto el fallo del concurso, la universidad se dispondrá a organizar una gala de premios donde tendrán lugar ‘en vivo y en directo’ los discursos que fueron seleccionados para la segunda vuelta.

El formato de video de corta duración es el idóneo para ser reproducido en *youtube* y proceder a establecer links desde otras páginas web, incluyendo los media y webs relacionadas con la universidad. El carácter publicitario es inherente a este formato audiovisual, quedando a disposición de la comisión coordinadora del concurso fomentarlo en mayor o menor medida.

---

<sup>10</sup> El interfaz debe permitir una visualización completa de los videos y del operativo del concurso SPEECHWALL y permitir otras herramientas de interacción: e-wiki, foros, calendario... y sería una potente herramienta de marketing para la Universidad en la WEB