

- _____ . Design Têxtil em tempos pós-modernos. In: Moda Palavra. Florianópolis: Udesc/Insular, 2003.
- Maroni, Laerte Guião; Publio Filho, Wagner T. Nãotecidos: tecnologias, mercados e aplicações. Palestra proferida no XVII - Congresso Nacional de Técnicos Têxteis CNTT - Guarujá, São Paulo, 1998.
- Ostrower, Fayga. Criatividade e processos de criação. Petrópolis: Vozes, 1989.
- Rewald, Freddy Gustavo. Tecnologia dos Nãotecidos. São Paulo, 1999.

- Virgolin, A. M.R; Alencar, E.M.L.S. Criatividade: expressão e desenvolvimento. Petrópolis: Vozes, 1994.
- Wechsler, Solange Múglia. Criatividade: descobrindo e encorajando. Campinas: Editora Psy Ltda, 1998.

Maria Izabel Costa. Mestre em Engenharia de Produção - Universidade Federal de Santa Catarina. Profa. Tecnologia e Desenho Têxtil da Universidade do Estado de Santa Catarina.

La pantalla, de lo local a lo global

Juan Alfonso de la Rosa Munar

El origen del vocablo hispano pantalla es incierto, algunos investigadores la asocian a orígenes griegos y latinos, o a palabras de origen catalán o portugués, lo que si es cierto es que hasta ahora es que estamos develando el significado de ésta dentro de nuestro tiempo y espacio. La pantalla ha sido definida como ambas ventana y velo, como espacio de que nos une con una información más allá de nosotros y a la vez nos separa y nos protege de ésta. La pantalla entonces se convierte en una comunión separada, que nos brinda la falsa sensación de toque.

Las ciudades contemporáneas se han visto invadidas por estos nuevos espacios, ventanas a mundos inventados y a realidades fragmentadas, y estas se han vuelto una parte fundamental de la cultura de la ciudad del siglo 21.

Nuestra ciudad se ha poblado de estos nuevos espacios y nosotros hacemos parte de ellos. Parte de esta nueva cultura de la pantalla nos incluye directamente como usuarios, que nos situamos en ambos lados de estas ventanas, siendo partícipes de la información en ambos sentidos y teniendo como mediadora a una pantalla. Esto genera en ella una nueva manera de ser vista, como espejo de nosotros mismos.

La pantalla como ventana, espejo y velo

En la medida en que estos tres conceptos aparecen es importante tratar de entender lo que cada uno de ellos significa.

La pantalla se ha venido conformando en algo más que un simple dispositivo y ha tomado un carácter específico dentro de la sociedad; desde el momento en que la pantalla es nombrada como tal, esta empieza a brindarle a sus usuarios la posibilidad de acceder a información que de otra manera se mantendría oculta.

En 1910 Winsor McCay desarrolla un corto animado en el que muestra a los espectadores el hundimiento del Lucitania, en su introducción McCay avisa que por primera vez las personas podrán ver como fue que este hecho histórico sucedió. Esta aseveración nos pone a pensar en el papel que puede desempeñar la pantalla como mecanismo de transmisión de la información,

como ventana a hechos y realidades que tal vez nunca tendríamos la posibilidad de acceder.

Este proceso de asumir la pantalla como ventana implica la proyección de la información sobre un espacio nuevo, esto implica el darle un punto de vista a la información.

La mirada se cierra cuando la reducimos a través de una pantalla y adquiere un matiz específico.

Un ejemplo de lo anterior se puede ver en los ejercicios que realizaban en el siglo dieciséis con la intención de plasmar la perspectiva, estos implicaban colocar un marco que permitiera filtrar y diseccionar la información que de otra forma llegaba de todas direcciones. Al colocar la barbilla sobre un soporte el artista podía fijar un punto de vista para poder después plasmarlo de la manera más realista.

Por medio de este proceso también se puede ejemplificar uno de los principios de la pantalla, ya que la información que en esta se encontraba no estaba fija sobre la pantalla, al ser una ventana la información del otro lado podía fluir o variar constantemente.

La pantalla como ventana nos permite descubrir nuestras diferencias y nuestras semejanzas, nos muestra como individuos al mundo, develando en este proceso nuestra cultura a los ojos de los demás y a la vez no permite hacernos miembros de una sociedad o de una humanidad al captar las cosas que nos hacen iguales. Las realidades que antes se perdían en el barrio o en la esquina ahora es posible de consignarlas como parte de un proceso de construcción de la cultura y lograr que trasciendan más allá de lo que pensábamos era posible. Aquí proyectos como el de *EarthCam*, en el que cámaras digitales se dejan encendidas transmitiendo durante todo el día en Internet, permitiendo que cualquier persona en el mundo vea lo que sucede en un lugar específico. Por medio de un proceso como estos las realidades locales de cada una de estas cámaras se globaliza y se hace parte de la realidad de la humanidad.

En películas como *Mon Oncle* (Mi Tío) de Jacques Tati de 1958, se cuenta la historia de un barrio de París en medio del ingreso al modernismo; pero más allá de la narrativa o de la propuesta visual lo que guardamos en una construcción cultural de la mirada de una persona a un espacio y a un tiempo específico. La realidad de la esquina de París se convierte entonces en un icono de un momento y se globaliza ayudando a construir el imaginario de una ciudad.

Por esto cuando nuestra posición cambia nuestra percepción se altera y lo que antes se veía como un ventana puede llegar a verse como un espejo. Nos vemos re-

flejados o proyectados sobre la pantalla, desde las manos de los paleo-hombres en las cuevas hasta las imágenes de una esquina de la ciudad hoy, nos permiten vernos a nosotros mismos. La sombra o el reflejo nos hacen conscientes de nuestra existencia y nos dan la posibilidad de interactuar con nosotros mismos.

Proyectos como las *CityCapsulas* en las que a la ciudad se le permite reflejarse sobre si misma, perduran más allá del momento en que suceden y son factibles de ser reproducidas una y otra vez para convertirlas en reflejo postergado, en ventana a la memoria de esa ciudad que cambia.

Uno de los proyectos que pueden dar una idea de esto es *BodyMovies* de el mexicano Rafael Lozano-Hemmer, en este una serie de imágenes de personas son proyectadas en la fachada de un edificio, mientras lámparas de alta luminosidad son colocadas en el suelo permitiéndole a los transeúntes proyectar sus sombras sobre las imágenes proyectadas e interactuar con ellas. De esta manera la ciudad se proyecta sobre si misma y sus habitantes se hacen conscientes de su presencia dentro de ésta.

Pero al descubrir que la pantalla puede ser vista como un espejo descubrimos que se muestra como una superficie o como un velo a la realidad, cuando el espejo del circo se deforma nuestra imagen se deforma y lo que nosotros percibimos de nosotros mismos o de los demás se altera.

Este es uno de los problemas de la pantalla ya que a veces no es fácil reconocer que lo que vemos en la pantalla no es la realidad, sino una imagen mediada que es posible de ser distorsionada y que a veces sólo cuando esta distorsión se lleva a cabo en nuestra propia imagen es que podemos descubrir que ésta esta siendo deformada.

Nuestra responsabilidad entonces se vuela la de ser críticos ante lo que vemos y tomar en nuestras manos el uso de estos espacios de manera que nuestra voz pueda ser oída y que la realidad que sea representada en estas palabras sea una caricatura deformada de nuestra cultura o de nosotros mismos.

Más allá de su naturaleza formal, aparece la usabilidad y servicio de la pantalla. La necesidad del hombre contemporáneo de manejar cada día niveles de información más extensos, la profunda penetración de los medios en la sociedad y la búsqueda de canales de información más efectivos han hecho de nuestras ciudades terreno fértil para el surgimiento de las pantallas. Hace unos años la idea de que cada individuo llevara en su bolsillo una pantalla para conectarse con el mundo, y aun más una cámara para introducir el mundo que lo rodeaba en ésta, parecía muy distante. Hoy en día se hace más común que el ciudadano sea el que construye la noticia, y que con frecuencia veamos en los medios las fotos o los videos tomados con la cámara de un celular. Las pantallas nos permearon desde adentro y desde afuera, nos volvieron participantes de ambos espacios. Las cámaras de seguridad en los edificios, en los cajeros automáticos, en los baños y en los ascensores, en las esquinas y dentro de transmilenio (sistema de desplazamiento masivo de Bogotá), nos han convertido en seres públicos, en habitantes de las pantallas, retirándole este privilegio a las

estrellas de cine del siglo 20. Las realidades que antes se consideraban locales, vivencias de comunidades que aparentan ser irrelevantes para otras, son asumidas y recontextualizadas en otras comunidades, haciéndonos sentir como parte de un todo, y dejándonos descubrir las semejanzas que nos acercan y nos constituyen como parte de un todo.

Con este proceso también se ha desarrollado una necesidad de la información, una información avasalladora que sobrepasa los límites de la valla o del cartel, información que cambia al minuto y que exige la aparición de figuras como el aviso electrónico de LEDs, estas vallas luminosas construidas a partir de pequeñas luces que se prenden y apagan se vuelve un juglar de la ciudad contemporánea, gritando constantemente los hechos del momento. Ya en 1991, en la película *L.A. Story* del director Mick Jackson, una de estas vallas digitales habla con Steve Martin y le da *tips* de vida; marcando con claridad la importancia de este tipo de piezas en las nuevas ciudades, a falta de un compañero o amigo recurre a la pantalla como personificación de esa esencia constante y omnipresente que implica la existencia de unos otros proyectados.

Las nuevas tecnologías de imagen de alta resolución invaden cada vez más espacios, desde los centros comerciales de alto perfil hasta los más pequeños, abandonaron el concepto de la imagen estática y llenaron sus paredes con enormes pantallas de cristal liquido en donde la publicidad cambia constantemente y el movimiento y el sonido se vuelven parte esencial del mensaje, inclusive ya se ven pantallas que permiten la interacción del usuario.

Pero no sólo las paredes de los centro comerciales se ven afectadas, las antes estáticas vallas de las avenidas cobran vida en medio de un derroche de luz y color, y deslumbran al transeúnte acostumbrado a las viejas estéticas de colores impresos en sistemas CMYK, colores apagados que no son competencia para el brillo de los colores de luz (RGB). La pantalla abre una ventana en medio de lo urbano a nuevos mundos, seguros y cómodos que nos prometen una nueva realidad.

Pero no sólo la pantalla pública ha configurado la fachada de la ciudad contemporánea, la pantalla privada también ha servido de constructor de la ciudad. Fenómenos como el café-internet que han poblado las calles de nuestras ciudades demuestran una nueva problemática de comunicación que se ha venido gestando, y la necesidad que ha desarrollado el nuevo ciudadano de comunicarse a través de la pantalla. Nuestras cuentas, nuestras compras y hasta nuestras amistades se manejan por medio de una pantalla y los rostros se convierten en avatares. Nuevos lenguajes de comunicación surgen sobre las pantallas, que solicitan al usuario lenguajes recortados y minimizados para empatar con los nuevos espacios.

Las oficinas postales y las casillas de correo le cedieron el paso a los nuevos medios y los correos dejaron de escribirse sobre hojas de papel o guardarse en sobres de rayas azules y rojas, para atravesar el mundo de una pantalla a otra.

El sentido de comunión aislada se evidencia de manera clara en los *chats*, donde completos desconocidos

entablan relaciones basadas en la protección que les brindan las pantallas, un elemento que los une y los mantiene lo suficientemente separados para protegerlos. Este hecho genera realidades paralelas, en donde las personas construyen su propia esencia digital a partir de fragmentos de su misma esencia, una nueva ciudad nace dentro de la nuestra, intangible y mutante, pero real con ciudadanos paralelos que conviven estos espacios. La pantalla entonces se vuelve un punto de encuentro de estas dos realidades, la ventana que enlaza estas nuevas ciudades etéreas con la vida cotidiana de nuestra ciudad.

El papel del diseñador gráfico entonces adquiere una gran importancia al ser este quien configura la información de estos nuevos habitantes de la ciudad y quien permite que esta sea transmitida de la manera más efectiva. Esta responsabilidad nos pone en la obligación de investigar y descubrir la naturaleza de este nuevo medio que se constituye como uno de los más importantes del siglo.

Juan Alfonso de la Rosa Munar. Profesor Escuela de Diseño Gráfico. Universidad Nacional de Colombia.

Cambio de paradigma metodológico en la educación superior. Exigencias que conlleva

Mario de Miguel Díaz

Uno de los objetivos fundamentales del proceso de convergencia europea es promover el cambio metodológico en la enseñanza superior. Además de los cambios relativos a la organización de las enseñanzas –Nuevo Catálogo de Títulos Universitarios– y en el sistema de cómputo de la actividad académica –Créditos ECTS–, la filosofía de la convergencia pretende impulsar un proceso de renovación de la metodología que habitualmente se viene utilizando en la enseñanza universitaria. Para ejemplificar en forma de mensaje el cambio deseado se ha acuñado una frase que resume de forma sintética este propósito: es necesario efectuar un cambio de paradigma centrado el eje de la enseñanza sobre el aprendizaje autónomo del alumno.

Frente al paradigma tradicional que centra el eje de la enseñanza sobre la tarea del profesor, el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) promueve una teoría basada en el supuesto de que sólo se logra un aprendizaje eficaz cuando es el propio alumno el que asume la responsabilidad en la organización y desarrollo de su trabajo académico. Aceptar este principio supone enfocar necesariamente los procesos de enseñanza desde una perspectiva distinta a la actual ya que el centro de la actividad pasa del profesor al estudiante.

Aunque el mensaje es fácilmente comprensible, su justificación y las implicaciones que se derivan del mismo no están tan claras, al menos para un gran sector de los implicados. Por ello, con este trabajo pretendemos dar respuesta a estas cuestiones tratando de exponer razones que avalan la necesidad de promover este cambio de paradigma así como las exigencias que conlleva su puesta en práctica tanto desde la perspectiva de alumnos y profesores como de las instituciones que deben apoyar dicho cambio, ya que cualquier tipo de innovación que queramos implementar en el sistema educativo exige la complicidad y esfuerzo de todos los órganos implicados. Así pues, abordaremos en primer lugar las razones que justifican esta innovación y posteriormente las exigencias que ello conlleva.

Razones que justifican un cambio de paradigma

Una de las razones que el proceso de convergencia considera fundamental para promover la renovación del sistema de enseñanza - aprendizaje dominante en la Educación Superior tiene su origen en la nueva organización social que preside actualmente la vida comunitaria de todas las sociedades avanzadas y que se conoce como sociedad del conocimiento. Adaptarse a las características –nuevos conocimientos, patrones culturales, avances tecnológicos, valores dominantes, etc.– que rigen en este nuevo orden social implica un proceso de constante actualización para lo cual se exige a cada sujeto una capacitación personal crítica que favorezca la interpretación de la información circulante y la generación del conocimiento propio que le permita aprender de forma continua. Cada vez parece más necesario que los sujetos tengan la formación adecuada que les permita no sólo beneficiarse de las oportunidades educativas que le ofrece la nueva sociedad del conocimiento sino también adaptarse a ella de la forma más creativa y gratificante.

Para que esto sea posible el proceso formativo de una persona no puede quedar circunscrito a una determinada etapa o período ya que perdura a lo largo de toda su vida. De ahí que unos de los objetivos prioritarios del sistema educativo sea precisamente inculcar en los estudiantes que la máxima de toda formación es que el individuo asuma que la única forma de aprender es a través de una búsqueda personal del conocimiento. Asumida esta perspectiva, los procesos formativos vinculados a un período o institución solamente aportan las bases o medios necesarios para que el individuo pueda iniciar su búsqueda personal que, como ya hemos dicho anteriormente, se extenderá a lo largo de su vida. Este nuevo enfoque sobre el papel de la formación ante la nueva sociedad del conocimiento constituye una oportunidad para revisar nuestro sistema educativo y se considere como una finalidad fundamental de todo proceso de enseñanza facilitar al alumnado las herramientas necesarias para que pueda llevar a cabo su búsqueda personal hacia el aprendizaje. Frente a una enseñanza preocupada por la transmisión de conocimientos de manera fragmentada y poco personalizada sobre un determinado tópico o contenido instructivo, se considera que necesario centrar los esfuerzos en dotar