

rollo donde se da la información que le sirve de base y finalmente las opiniones estimuladas por el desarrollo, y a veces la explicación de las razones que apoyan esas opiniones.”. Las actividades desarrolladas durante la cursada, se basaban en la identificación, en los textos que pertenecen al género de opinión, de las tesis, es decir el tema general que aborda el periodista, la hipótesis, es decir ese tema contextualizado espacio- temporalmente, los hechos que respaldaban el argumento y las conclusiones del texto. El mismo trabajo de producción y análisis se hizo con todos los modelos.

Desafíos y perspectivas: calidad de contenidos en el marco de una buena propuesta de enseñanza.

Sergio Guidalevich

Algunas de las reflexiones y textos que siguen fueron presentados como Introducción a la propuesta solicitada por la Facultad, de “los 10 puntos, ¿Qué se enseña en mi materia?”, para el Foro de Intercambio Académico, IIª Edición, de agosto de 2003. Lamentablemente, dicho trabajo no se distribuyó entre los colegas participantes, como así tampoco los requeridos 10 puntos. Sólo se acercaron 5 ó 6 fotocopias de estos últimos cuando promediaba el desarrollo de las exposiciones.

Para estas Jornadas 2004 me he permitido revisar dicha Introducción incorporando algunas nuevas aproximaciones. Espero que sirvan para la discusión, que estimulen el intercambio y el enriquecimiento de todos en lo que hace a lo conceptual y a lo método-lógico en nuestras tareas en la Universidad, en torno del enseñar y del aprender.

[...] Lo conocía a través de algunas fotos de un fotógrafo famoso y creía estar preparado para la miseria humana, pero las fotografías reducen lo visible a un rectángulo. Lo visible sin marco siempre es algo distinto.

Antonio Tabucchi. Nocturno hindú

Como docentes del área de la comunicación, nos encontramos siempre insertos en esa discusión sobre el marco teórico en los distintos campos disciplinares del diseño, en cuanto a los posibles procedimientos que hacen a la producción y validación del conocimiento, lo mismo que a su utilización en la práctica. La metodología de análisis también está en discusión, lo que nos genera dudas y nos ubica ante diferentes puertas y caminos en nuestro rol de “vehículos” en la transmisión del conocimiento.

Como lo expresa Bachelard (1977) a raíz de lo que llama “crisis del crecimiento del pensamiento”, esto da lugar a la necesidad de re-crear el o los sistemas del saber, con la mirada puesta en el deseo de conocimiento, y, a través de él con la búsqueda y la reflexión, conseguir

- 1 -

superar lo que este autor denomina “obstáculo epistemológico”, obstáculo pedagógico en nuestra tarea docente.

Algunos de nuestros interrogantes giran en torno de las variadas formas de representación en el campo del diseño – incluidas las simbólicas – que integradas o no, puedan favorecer los procesos de comprensión. Estas formas de repre-

sentación, como catalizadores de la cognición o el conocimiento, generan, una vez obtenido éste, la construcción del mundo de las apariencias, tal como lo describe Hanna Arendt (2002), que, establecido como verdad se convierte en “una parte del mundo. [...] El pensamiento permitió a los hombres adentrarse en las apariencias y desenmascararlas como ilusiones, incluso las que parecían auténticas”.

Cabe preguntarse, entonces, y de ahí nuestro epígrafe, sobre el rol que juega el observador, el espectador, y por ende nuestros alumnos, ante la realidad y sus imágenes y ante las imágenes en movimiento en particular, como disparadores en el análisis de las teorías que hacen al objeto de conocimiento en este campo disciplinar, como confluencia entre las ciencias sociales, el arte y las nuevas tecnologías. Nuevamente debemos citar una reflexión de Bachelard (1957), quien escribió que “[...] la imaginación, en sus acciones vivas, nos desprende a la vez del pasado y de la realidad”.

Pero hablar de teorías o de una teoría implica, según lo describen Klimovsky e Hidalgo (1998), el abordaje de las suposiciones hipotéticas en torno del marco conceptual, a pesar de Althusser (1974), que opina que “una teoría no constituye realmente conocimiento, sino un arma para golpear al mundo y obtener luego conocimiento”.

Pensando en nuestra actividad de enseñanza universitaria, los estudiantes desarrollan sus procesos, sus trabajos, a través de la utilización, reflexiva y crítica, de esas formas de representación que, además de influir en lo que pensamos, influyen en cómo lo pensamos para permitir la construcción del conocimiento.

Y como las teorías son simbolizadas por personas que muchas veces se identifican con teorías (Camilloni, 1996), debemos dejar en claro que las prácticas de enseñanza las definen en torno del tratamiento de los objetivos, de los contenidos, del método y los problemas en las estrategias de enseñanza – como ya lo he descrito en varios trabajos presentados y publicados anteriormente – por ejemplo, la dimensión en torno del llamado “pensamiento del docente experto, los implícitos del discurso comunicacional, y los procesos de negociación de significados” (Litwin, 1999), lo mismo que las variaciones en el arte de narrar que encara el docente. Para potenciar la propuesta pedagógica, generando vínculos y estrategias que favorezcan la comprensión, se debe

- 2 -

estimular en los estudiantes la necesidad de compartir y negociar, especialmente significados, a través del llamado “contrato” con ellos, a pesar de la opinión a la que acuden algunos teóricos, en el sentido de una crisis de instrumentos por la obsolescencia atribuida a las destrezas adquiridas en el pasado, como son la lectura y la escritura.

Partimos ubicando al cine, y a las imágenes en movimiento en general, como objetos de diseño, que articulan el proceso a través de esas formas de representación como medios para representar lo que pensamos. Estas formas se construyen como puente entre el pensamiento y su comunicación, presentes en cualquier actividad que utiliza y aplica variadas habilidades cognitivas.

En varios de sus escritos, Hans-Georg Gadamer, por ejemplo, desarrolla su posición de que el arte también es conocimiento, visto como un proceso de construcción y reconstrucción continuo, lo que nos acerca más estrechamente al concepto de diseño al que alude Simón Feldman en varios de sus textos más recientes, y que nosotros, como docentes universitarios,

observamos en sus aspectos epistemológicos y didácticos. Como lo mencionamos con anterioridad, el tema del observador, del espectador, nos impone concentrarnos nuevamente en ellos, pues, como lo describe Gadamer (1974), éste “es algo más que un nuevo observador que contempla lo que ocurre ante él; en tanto que participa en el juego, es parte de él [...]”, tomando al juego como una función elemental de la vida humana; además, el juego es siempre movimiento.

Y en el marco de este “juego”, en el aula y fuera de ella a través de la práctica analítica y de producción, intentamos generar la confrontación en las opiniones y en los caminos elegidos por los alumnos, en torno de los grandes temas y procedimientos del lenguaje cinematográfico que hacen a la construcción del espacio y del tiempo.

Aunque en palabras de Panofsky (1999), “el espacio homogéneo – entendiendo lo homogéneo como identidad de su estructura – nunca es el espacio dado, sino el espacio construido”, esta reflexión podemos extenderla a nuestro campo disciplinar, en el que aparecen las llamadas por este autor “aberraciones marginales”, esas que nos permiten diferenciar la imagen perspectiva de la imagen retínica.

Respecto de la construcción del tiempo, es importante aclarar que dentro de lo que se denomina “cultura perceptiva” estamos ubicados, y especialmente nuestros jóvenes estudiantes, en ese

- 3 -

“nuevo” sentido del tiempo, derivado de la llamada “visualidad electrónica” (Martín-Barbero, 1998), fruto de la televisión y las tecnologías digitales.

El gran teórico y cineasta Jean Mitry (1989), nos aclara acerca de la percepción ante el fenómeno cinematográfico, que una sucesión de imágenes no puede darse en un único y mismo instante. “Implica un antes y un después, [...] es la persistencia del dato percibido”.

Esta nueva mirada en el ejercicio de la transmisión de contenidos, con la ayuda de algunos aspectos tenidos en cuenta por la Tecnología Educativa para el diseño y la implementación de estrategias de enseñanza, forma parte de un proceso que se centra, en gran medida, en términos de “inquietar” a los destinatarios, como lo describe Chartier (1998); movilizarlos para que piensen de otra manera, “volver extraño lo más cotidiano”. Y aquí, la percepción juega un rol fundamental. Rainer Guski (1992), considera las “coaliciones” o colaboración entre los sistemas de percepción, que en la mayoría de los trabajos audiovisuales está presente, a veces como “conflicto entre información visual y auditiva”. Valoramos, en los criterios de uso, un equilibrio reflexivo y perceptivo a través de la práctica analítica, en la aplicación de ese “principio de la coexpresividad” (Panofsky, 1998).

Dejando de lado la teoría, los caminos en la construcción del conocimiento, y la estructura epistemológica de nuestro campo disciplinar, quisiera compartir el final de este texto con palabras del gran compositor y artista veneciano Luigi Nono, por supuesto referidas a su actividad musical, pero que me permito aplicar también al lenguaje de las imágenes en movimiento, en referencia a algunos de los conceptos ya explicitados:

“Componer es descomponer el espacio”.

UP juegos.

Elías Halperín

En este espacio que me brinda la Universidad me gustaría contar una experiencia que vengo realizando en el aula y que evalúo como interesante para compartir.

Dentro de los temas a desarrollar en la cátedra de Eventos III de la carrera de Organizador de Eventos esta contemplado el tema juegos.

Por otra parte en la organización de la tarea esta planificado que los alumnos entreguen todas las semanas un trabajo práctico que se evaluó cuantitativamente (lleva nota) y forma parte de las obligaciones para poder conservar la condición de alumno regular y poder presentarse a rendir el final.

Cuando desarrollo el tema juegos se trabaja con elementos teóricos vinculados a empresa y juegos, clasificación, tipos de juego, etc. y fundamentalmente el aula se transforma en una verdadera «juegoteca» donde los alumnos experimentan, juegan, todo tipo de juegos vinculados al tema eventos, analizan sus posibilidades, inventan alternativas, aprenden y se divierten.

Uno de los trabajos prácticos, que es en realidad lo que quiero compartir en esta nota, es el analizar dos frases con la consigna «que me recuerda, que pienso, que se me ocurre».

Por el tipo de consigna, en este caso solo se evaluó si entregan el trabajo o no, pero no «lleva nota», es decir que con un minimísimo esfuerzo los alumnos pueden superar la situación y «sacarse el problema de encima».

La respuesta es magnífica, pese a «no llevar nota» son los trabajos más extensos, los más comprometidos, ocupan un tiempo largo en clases posteriores porque desean compartir lo escrito y dispara situaciones grupales y de aprendizaje riquísimas.

Las frases:

- «El juego permite violar los límites de la existencia, circular libremente por los casilleros estancos, burlar las jerarquías, los rótulos, las barreras infranqueables, vivir los sueños incumplidos, habitar el futuro que no existe y recuperar los lazos con el todo, aunque más no sea transitoriamente».

- “El auténtico jugar, es siempre aventurarse hasta los límites de lo conocido, asomarse al vacío, arriesgarse. Sin riesgo no hay juego o, mejor dicho, el jugador que evita la aventura se convierte en un repetidor de gestos, en un oficiante de ritos, pierde su condición de tal”.

Dice Gabriela J. «Vivimos rodeados de barreras y límites, los cuales hacen de nuestra vida socialmente adecuada, pero muchos de estos obstáculos culturales, individuales, impuestos o auto-impuestos a veces generan un alto en nuestra actividad que nos permite progresar verdaderamente, ir más allá, tomar riesgo, en definitiva, crecer, lo que verdaderamente significa crecer.

Escuchamos en nuestra sociedad actual cotidianamente hablar del estrés, de la depresión del trabajador, del cansancio crónico, del fastidio, del aburrimiento o de la baja moral de un equipo de trabajo y casi siempre obviamos el hecho de preguntarnos cuales podrían ser las verdaderas causas o peor aún, las posibles soluciones para estos avatares que nos presenta, a todos en algún momento, la realidad. Encuentro en el juego un abanico de posibilidades que ofrecen no solo explorar o aventurarse en un mundo paralelo que se asemeja a la realidad, sino que permite enrolarse en situaciones que no