

tomar conciencia, revisar y mejorar su propio aprendizaje. Evaluación... metaevaluación y autoevaluación son conceptos indisolubles. La evaluación es entonces la reflexión transformada en acción. Acción esta que impulsa hacia nuevas reflexiones. Reflexión permanente del profesor sobre su realidad, y acompañamiento paso a paso del alumno en su camino de construcción del conocimiento. Reflexión sobre las problematizaciones y propuestas iniciales, así como los procesos realizados y los logros alcanzados previstos o no previstos. La evaluación constituye un proceso interactivo a través del cual profesores y alumnos aprenden sobre sí mismos, descubren relaciones y fundamentan decisiones.

Actuando en el aula. Aprendizaje significativo y exigencia académica.

Fernando Roig

“Todos los imperios del futuro van a ser imperios del conocimiento, y solamente los pueblos que vislumbren cómo generar conocimientos y cómo protegerlos, cómo descubrir jóvenes talentosos y asegurar que permanezcan en su tierra, serán países exitosos. Los demás conservarán litorales hermosos, iglesias, canteras y yacimientos, una historia fantástica, pero probablemente no tengan ni las mismas banderas ni las mismas fronteras, ni mucho menos éxito económico”.

Albert Einstein, 1940.

En el aula no hay solo que hablar y llenar de palabras nuestro tiempo de dictado, sino que también se debe actuar en consecuencia, demostrando al alumno que el acceso al conocimiento requiere de un esfuerzo intelectual verdadero. Es así como nuestra responsabilidad es ese ámbito es mayor y supera la mera actividad de transmitir conocimientos. No sirve para el alumno solo presenciar la clase. Este debe comprender y aceptar que la clase se extiende en su lectura fuera del aula, en su práctica cotidiana. En tal sentido el fomento de esta cultura del estudio post-áulico es una responsabilidad compartida entre una institución que lo fomente, un docente que lo exija y un alumno que se comprometa. No hay, seguramente un contrato tripartito implícito que determine este compromiso en la comunidad académica.

De tal manera, si este contrato existiera, supongo, nos estaríamos acercando a las fronteras de un verdadero aprendizaje significativo. Es decir un saber que es asimilado y comprendido por el alumno: un auténtico aprendizaje.

El Aprendizaje Significativo se entiende como un proceso que ocurre en el interior del individuo, donde la actividad perceptiva le permite incorporar nuevas ideas, hechos y circunstancias a su estructura cognoscitiva; a su vez, matizarlas exponiéndolas y evidenciándolas con acciones observables, comprobables y enriquecidas; luego de cumplir con las actividades derivadas de las estrategias de instrucción, planificadas por el mediador y/o sus particulares estrategias de aprendizaje.

Según Ausubel, en el aprendizaje significativo el estudiante logra relacionar la nueva tarea de aprendizaje, en forma racional y no arbitraria con sus conocimientos y experiencias

previas, almacenadas en su estructura cognoscitiva. De ahí que esas ideas, hechos y circunstancias son comprendidos y asimilados significativamente durante su internalización.

En tal sentido, apostando a este proceso y a su rigor, debemos aceptar que la exigencia académica es una obligación que nos debemos imponer, si realmente nuestra intención es que un alumno no solo se acerque a un nuevo saber, sino que realmente lo asimile y lo incorpore a su vida, primero universitaria y luego profesional.

La exigencia académica no debe verse, como espanta alumnos, como enemiga de la continuidad o no, del alumno en el aula, la exigencia académica sí debe verse como enemiga del discurso pragmático. Un verdadero proyecto pedagógico se sostiene con académicos formados y actualizados que comprendan el verdadero compromiso que implica formar a un individuo y de lo que de ellos se espera en ese desafío que es la vida universitaria.

Los FX aplicados al diseño de imagen y sonido.

Fernando Luis Rolando

El fenómeno perceptivo y la imagen gestáltica

En el siglo IV A.C. el filósofo griego Demócrito afirmaba que «hay muchas más cosas perceptibles de las que nosotros podemos percibir conscientemente». Platón, Aristóteles y Leibniz reconocieron cosas por el estilo, o sea, que es un error creer que sólo existe percepción de aquello de lo que se es consciente. El bombardeo pixeliano a nivel digital a los que nos enfrenta la imagen y los sonidos con efectos especiales afecta no solo al plano consciente sino al inconsciente llegando al cerebelo a través de receptores como los oídos o los ojos y construyendo información en capas dentro del mismo. Programas de multimedia como Director MX o similares son capaces de poner 30000 cuadros en un segundo de información siempre y cuando contemos con la velocidad de proceso suficiente para alcanzar esta data teórica, lo que implica que una imagen con FX no es solo una imagen. Así los mensajes subliminales (sub-liminal: por debajo del umbral) son aquellos que penetran en nuestro cerebro sin que nos percatemos conscientemente de que esto sucede. Estos prohibidos en muchos casos de manera ambigua por las leyes de cada país son cada vez más utilizados como vimos recientemente en las elecciones presidenciales entre Bush y Gore y el famoso aviso con truca de FX: “Democ-rats”.

De este modo vemos a nivel gestáltico que los procesos de organización de los estímulos primarios en formas no funcionan sólo al nivel de lo que nuestra atención enfoca. Los conceptos de figura y fondo, en situaciones reales, no son tan simples como en un diagrama didáctico. A una de las figuras se le presta la mayor atención y es percibida de forma consciente. Pero aún el fondo se compone de un número indefinido de figuras secundarias, de las cuales no estamos conscientemente al tanto, pero que penetran en nuestro sistema a través de los llamados «canales colaterales». A estos estímulos se les denomina subliminales. El primer experimento que demostró que un mensaje emitido a espaldas de la conciencia podía, y de hecho tenía efectos medibles en la conducta fue realizado por James Vicary en 1956 en Fort Lee, un barrio de New York. En un cine se proyectaba la película

Picnic. Con la ayuda de un proyector estroboscópico Vicary «bombardeó» la pantalla con una diapositiva que decía: «Beba Coca-Cola - ¿Tiene hambre? - Coma palomitas de maíz». En ese cine, durante a semana, se registró un aumento de las ventas de Coca-Cola en un 18.1%, y de palomitas en un 57.5%. Al leer un periódico o página Web prestamos poca atención a los anuncios publicitarios, apenas unos milisegundos y de refilón. Pero eso basta para lograr el efecto deseado: el mensaje entra en nuestro sistema informacional.

Los psicólogos Wolitzky y Klein (1966) mostraron una figura encubierta -un pato- formada por los contornos de la figura perceptual dominante -una rama de árbol-. La figura oculta influyó poderosamente en las imágenes posteriores presentadas a los sujetos, aunque al describir el estímulo no mostraron evidencia de percatarse conscientemente de la misma, incluso tras varias exposiciones.

Las figuras disimuladas o emborronadas presentadas por debajo del umbral de consciencia implican que el proceso Gestalt de organización afecta la entrada de información sensorial en un punto más allá del que esta información tiene acceso a los trazos de los sistemas de memoria (inatención selectiva).

Los creadores de anuncios publicitarios conocen esto y lo aplican en sus anuncios. Camuflan estímulos por diversas partes del anuncio sabiendo que se harán efectivos en sueños (efecto Poetzl) o en cualquier momento posterior.

Otro fenómeno que provoca estímulos subliminales es la «defensa perceptual» (el estímulo supraliminal actúa como subliminal). Se plantea que todo lo que agrede a la conciencia y al sistema ético con implicaciones emocionales negativas, es ignorado por la mente. El ser humano tiene la capacidad de bloquear información cuando ésta se opone a sus valores conscientes. Dicha información, no obstante, evoca sentimientos o deseos y llama la atención sobre cosas de las que la conciencia no tiene noticia. (Ej: estímulos sexuales en anuncios de cigarrillos o bebidas).

Si desea ampliar la información sobre el tema le recomiendo la lectura de una de las obras más completas llamada Seducción Subliminal del Dr. William Key (Javier Vergara Editor, 1991) o Estimulación Subliminal de Lucía Sutil (Javier Vergara Editor, 1995).

Los FX a nivel sonoro

Durante los 60's muchas bandas de rock emplearon el principio de ocultar información simbólica o verbal en sus canciones para actuar sobre el inconsciente de la masa de fans estimulando energías reprimidas con el fin último de incrementar las ventas de sus discos.

Una de las estrategias empleadas con este fin es el montaje de frases grabadas a la inversa sobre la pista de la canción. Tales frases se oyen como ruidos de fondo o sonidos distorsionados cuando la canción se reproduce en su sentido normal, y pueden entenderse cuando se reproduce la cinta al revés, pero el sistema perceptual humano es capaz de captar el mensaje aún en la reproducción ordinaria de la pieza. Una de las bandas que más empleó este truco fue The Beatles, como por ejemplo la canción Revolution Number 9 de su Disco Blanco, o en el último videoclip realizado en el 2000 "Free as a bird", la pieza Fire of Light de la Electric Light Orchesta, la famosa Stairway to Heaven de Led Zeppelin, y Hotel California de The Eagles. Una rica fuente de información sobre el subliminal en la música es el texto Media

Sexplotation del Dr. William Key (1979).

Los efectos especiales en la pintura

En los cuadros se pueden incluir mensajes emborronados o enmascarados, ya sea imágenes que evoquen estados de terror, lujuria, dependencia, o frases textuales, las cuales pierden universalidad por el idioma. Aunque hay autores que discrepan sobre este punto, o sea, que subliminalmente puede ser efectivo un mensaje en una lengua extranjera, pero sobre eso no abundaré. Velázquez y Goya manejaron magistralmente esas prácticas, así como Francis Bacon, Jackson Pollock, Paul Klee, Max Ernst y Salvador Dalí este último quien realizó en los Estados Unidos notables escenografías para algunos filmes de Alfred Hitchcock en la etapa anterior a lo digital en la que se necesitaba de los artistas plásticos para transmitir algún efecto en particular por ejemplo en escenas oníricas.

El uso de los FX en el cine y la animación

Posteriormente a los descubrimientos del precursor Georges Méliès con sus sorprendentes efectos especiales en "Viaje a la Luna" en el cine contemporáneo se usa la técnica de imágenes estroboscópicas o fotogramas insertados en la secuencia del filme, que trabajan sobre los impulsos primarios provocando sensaciones como las mencionadas en el párrafo anterior. Quizá una de las obras que más directamente toca el tema es "The Agency" de George Kaczender, cuyo protagonista se descubre viviendo en un mundo donde las masas son manipuladas mediante mensajes subliminales por doquier. Otros han insertado mensajes publicitarios subliminales usando efectos especiales de sus patrocinadores, como la propaganda de Smarties en E.T. de Spielberg, o la de Nike en secuencias de animación digital en Terminator.

Existen muchos creadores en el campo de los efectos digitales pero centrare este trabajo en uno en particular por su juventud y por ser integrante de una nueva generación de creadores en el campo latinoamericano herederos del maestro Luis Buñuel. Me refiero a el Director chileno Alejandro Amenábar de apenas 31 años que comenzó muy joven rodando cortometrajes; escribía sus propias obras, componía su música, interpretaba, se encargaba de la fotografía, la dirección, la sonorización, etc.

Su corto en video más famoso es «Himenóptero» por el que ganó el Festival de Cortos de Elche. Con su primera obra en video, «La caleza», también ganó el Festival de Cine y Video de AICA en Madrid.

También obtuvo galardones en los festivales de Carabanchel y el Luis García Berlanga. Rodó su primera película cuando contaba con 22 años y con la ayuda inestimable que le venía prestando desde hacia tiempo el director José Luis Cuerda. El título de su ópera prima fue Tesis y con ella arrasó tanto en taquilla como en la Edición de los Premios Goya de 1996. Este primer largometraje fue presentado dentro de la Sección Panorama del Festival de Berlín y ganó el Premio del Público. La temática gira en torno a las snuff movies, películas filmadas en vivo, donde se viola, se tortura y se mata a personas. Con un antecedente brillante realizado por David Cronenberg en la década del 80 (Videodrome), en donde los mensajes electrónicos generan una televisión que controla al mundo y emite un nivel de hiperviolencia relacionado con textos como el Neuromancer de William Gibson antecedentes de un fin de siglo XX en donde dos guerras del Golfo se transmitirían por televisión como si fuesen una batalla con sensores infrarrojos y efectos especiales, dando lugar a

brillantes reflexiones como la de Jean Beaudrillard en “La Guerra del Golfo nunca existió” en donde se libraba en los medios sin bajas en la realidad mediaticamente hablando. No en vano la primera víctima en la primera gran guerra del siglo XXI, la War Gulf II fue el periodismo y los canales de información dado que en el control de esta sin duda está el control del futuro.

Alejandro Amenabar crea su segunda obra titulada: Abre los ojos película que al igual que su predecesora fue un éxito, siendo antecedente a nivel de idea nada menos que de Matrix, el film símbolo de la cibercultura y la e-generation. Luego traspasó las fronteras nacionales y el actor Tom Cruise compró los derechos para versionarla en el fracaso americano que fue posteriormente “Vanilla Sky”.

Hacemos una descripción breve de “Abre los ojos”:

César es un muchacho joven, guapo y bastante millonario que vive la vida a todo tren y se lo pasa como un enano. Como es de esperar, problemas con las chicas... pues no tiene demasiados salvo el tener varias... Está Sofía una bella chica actriz que trabaja de mimo en un parque, y que era el antiguo fide de su buen amigo Pelayo. La otra es Nuria, una peligrosa mujer fatal que trae al protagonista de cabeza, tanto que cuando se da cuenta de que César se está enamorando de Sofía y la está usando a ella de mala manera, en un ataque de celos se tira en el coche barranco abajo, con César dentro.

Nuria muere y César queda herido y gravemente desfigurado, con unas cicatrices y desperfectos que ni sus muchos millones pueden curar. Y su vida empieza a venirse abajo: Sofía le deja, entra en una profunda depresión.

Pero un buen día Sofía vuelve con él y las cosas empiezan a mejorar: incluso su cara vuelve a ser reconstruida tras una milagrosa operación. Más las dichas duran poco, pues Sofía desaparece y en su lugar está... ¡¡¡Nuria!!! diciéndole que ella siempre fue Sofía. César empieza a angustiarse. Pelayo y la policía dan la razón a Nuria, pero no sus recuerdos. César empieza a volverse loco porque ya no sabe si Nuria murió o no, cuando Sofía es Sofía o si todo sucede porque él sencillamente está trastornado, el film avanza y hacia el final que no voy a revelar (por si no la han visto) se descubre una conexión con la realidad virtual, muy cercana aunque anterior al universo matrix.

Su última película, «Los otros», ha sido todo un éxito en Estados Unidos, donde se estrenó antes que en España, donde también está batiendo todas las previsiones. La cinta está protagonizada por Nicole Kidman y producida por Tom Cruise, y en este caso los Efectos especiales remiten al miedo infantil a la oscuridad.

Análisis comparativo de estéticas que han usado FX

Brevemente planteare aquí cuatro estéticas a partir de las cuyas ideas se potencio la aplicación de los efectos especiales hasta llegar a esta cibercultura en la que vivimos, en las que un polvo para lavar la ropa como “Skip” genera en la televisión argentina una publicidad ciber plena de FX simplemente destinada a un ama de casa, un símbolo de los tiempos que corren en donde nueve de cada diez publicidades que vemos hoy en TV abierta usan técnicas de postproducción con efectos especiales a nivel digital

Comenzaré con los expresionistas que plantearon la deformación del mundo y el contenido por encima de la forma y que rompieron con el Impresionismo a través de la libertad en el uso de la forma y el color y, en algunos casos, de la deforma-

ción de la realidad. Pero si algo caracteriza a este movimiento es la exteriorización de los sentimientos, sin buscar la belleza ni ningún valor estético. El expresionismo estuvo muy marcado por el pesimismo que reinaba en la Europa de entreguerras, lo que les llevó a representar el miedo, el horror y la fealdad en muchas de sus obras.

Luego aparece el surrealismo que desde un punto de vista cronológico puede considerarse dividida en períodos señalados por crisis internas. Las fuertes personalidades que conglomeraron el surrealismo desde un comienzo fueron unidas por el signo común del disconformismo y por la consigna de Rimbaud de cambiar la vida, chocaron frecuentemente por los medios diversos que pretendieron usar para ese objetivo. Al margen de la experiencia de Breton que pudieramos considerar ortodoxa, unos (Navelle, Gérard, Aragón, y más tarde Tzara y Eluard) fueron descargando su disconformismo en la revuelta de tipo político social, otros (Artaud) ubicados en una posición de pesimismo integral, creyeron en la absoluta inutilidad de toda acción social, considerando que el problema debe quedar reducido al hombre en sí. Otros surrealistas adoptaron una posición más o menos literaria renunciando a todo tipo de acción. El surrealismo contuvo siempre un fermento interior que tendía a desintegrarlo y que solo la fuerte personalidad, el fervor increíble de Breton, pudieron mantener en actividad hasta el presente, haciendo que constituyera en todo momento un estímulo vital y esencialmente ético para el disconformismo que distintas generaciones jóvenes, sintieron en Francia y en el extranjero. No todo fue calidad humana en la evolución del surrealismo: a medida que avanzaba su influencia, no pocos arribistas, mistificadores y mediocres de todo género, encontraron en el prestigio del surrealismo un trampolín fácil para ambiciones personales de figuración en el medio artístico; pero este desecho humano acompaña siempre a los movimientos que tienen fuerza.

Después a mediados de los años cincuenta dos críticos británicos de arte propusieron el término Pop Art (popular art) para referirse, no a una tendencia artística ya en boga, sino a un conjunto creciente de imágenes y representaciones, surgidas en los nuevos ámbitos de la publicidad, la televisión, el cine, los cómics y en general en los nuevos medios de comunicación, y que adquirirían un papel cada vez más relevante en la cultura urbana de masas de la época. El pop art no es sino una estetización de esas imágenes populares. Construye un lenguaje artístico nuevo, cimentado en técnicas muy ligadas a las de la misma producción industrial, para elevar esas imágenes a la categoría de arte. La temática del arte pop es básicamente objetual e icónica. La vasta mirada que el mundo del arte había desplegado hacia la naturaleza, la sociedad, el hombre, la mitología, la religión o el mundo de los sueños y las fantasías, es arrinconado aquí ostensiblemente para dar paso a una glorificación estética de los nuevos objetos producidos por la industria, latas de sopa, coca-colas, tazas, vasos, pistolas, máquinas ..., extraídos del panorama de objetos de uso cotidiano que nos envuelven, e iconos coloreados o dibujos al estilo cómic de imágenes populares de consumo masivo. Esta hipersaturación de imágenes mediáticas del pop eclosionaria en la era ciber a partir de los 80 y a partir de la idea de Ivan Sutherland (1968) con el hiperespacio y la Realidad Virtual y de los gúrues cyberpunk como Steve Jobs, Timothy Leary, Kevin Mitnick y William Gibson.

Para entender esta nueva revolución de la imagen en donde el FX alcanza su máximo esplendor plantearia que una de las formas más rápidas para perderse en el ciberespacio es escu-

char una de sus definiciones fundacionales: «allí no existe el allí». O como han planteado creadores multimedia como Jon Andersson, Gyula Kosice, Bionic, F.E.R., Alexei Shugin, Gustavo Romano o Robert Adrian: “el ciberespacio construye solo identidades algorítmicas”.

Es una travesía que va más allá del tiempo y el espacio, hacia una zona impalpable que habita más allá de nuestros monitores, donde confluyen las conexiones y por lo tanto las relaciones de una nueva era. Para muchos la conclusión es fácil: es la Internet, la world wide web el campo fundacional de la experimentación de la mente humana y de los efectos especiales nunca vistos antes en la historia de la humanidad, haciendo que las personas interactúen y “vivan” perceptivamente hablando el espacio inmersivo a través de cascos o guantes de realidad virtual o más lejos aún como pienso yo desde 1992 (ver artículo publicado en el diario “La Maga”: Arte, Ciencia y Filosofía por Computadora del 24-6-1992 TEA Ediciones), eliminando próximamente esas interfaces y conectando (decodificando y codificando) la información directamente a la mente humana.

Ahora el concepto y su prefijo ‘ciber’ (o ‘cyber’) abundan por doquier, inundan la “realidad real”, incluyendo áreas que hasta hace poco estaban distanciadas de la contaminación literaria, como la economía (duplicación o modelos simulados a nivel bursátil que colapsan países del tercer mundo) o el derecho (leyes en territorios virtuales por ejemplo jurisdicciones legales de un web site cuando la dirección IP se mueve por el ciberespacio). Una inserción que forma parte de una época de transformaciones, y que llegó importada directamente desde la ciencia ficción de gente como Philip Dick, George Orwell, Arthur C. Clarke, Adolfo Bioy Casares, Asimov o Ray Bradbury.

Curiosamente la palabra que alumbra una revolución tecnológica fue tipeada por primera vez en una máquina de escribir de los años '20. Y ese hecho ocurrió a comienzos de los '800 cuando Internet como la conocemos hoy aún no existía.

En 1981 el escritor William Gibson hizo la primera insinuación en un cuento llamado «Quemando a Cromo». Allí introduce a sus personajes del futuro, los «cowboys» o asaltantes que buscan despojar «al sistema nervioso de la humanidad» donde los entes dominantes son misteriosas y poderosas corporaciones, que protegen sus sistemas de información con sistemas denominados ICE (que en inglés quiere decir hielo).

Justo en ese cuento, el personaje Bobby Quine trata de romper un ICE, el de Cromo, con una consola Ono-Sendai, más conocida como ‘Cyberspace seven’, con la cual surca la Matriz, definida como «una representación abstracta entre sistemas de información». Ya había sido lanzada la primera piedra, las escenas eran feroces: «Hacía calor la noche que quemamos a Cromo, en las plazas y calles las mariposas aleteaban hasta morir contra las luces de neón...».

En los 90, Gibson publicó una segunda trilogía sobre un futuro más cercano y con la Internet como modelo para inventar escenarios, donde juega con la arquitectura del futuro y con la existencia de ídolos virtuales que están confinados al ciberespacio, a la maera del film de reciente estreno SimOne (Simulation One), en donde un ser virtual creado con FX alcanza la popularidad en el mundo real. De uno de los cuentos de la recopilación de «Quemando a Cromo» surgió la película «Johnny Mnemonic», una fuerte producción de Hollywood protagonizada por Keanu Reeves, donde Gibson tuvo una intensa participación en la definición de

escenarios. Hace dos años, el polémico director Abel Ferrara llevó otra de esas historias a la pantalla: «New Rose Hotel». La ciencia ficción de Gibson no es fácil, está plagada de sugerencias e invenciones, de teorías sobre el futuro tecnológico y social, lo cual a veces contribuye a empantanar a sus traductores. Minotauro, la empresa que lo edita en castellano, ha generado algunos productos lamentables. Para comenzar, «Neuromancer», donde el ciberespacio es denominado espacio cibernético.

Pero como persona, Gibson es quizás, todo lo contrario a un tecnoautor. Después de la gestación del ciberespacio era notoria su desconexión, durante mucho tiempo ni siquiera tuvo correo electrónico. Y ahora, después de la corta vida de una críptica página que le hicieron unos amigos en www.idoru.com, es muy difícil de ubicar en la Internet, aunque se sabe que anda por allí, que opera a veces con el potencial de los sitios “out of mainstream” y quizás ha asumido algunas dosis de “voyeurismo virtual”.

Parte de su tiempo también es dedicado a tratar de deshacerse de la imagen de gurú del pasado o de gran sacerdote de la literatura ciberpunk, como se denomina a un género de la ciencia ficción donde el futuro es cercano y está inundado por la condición humana.

Su situación quedó ilustrada en la miniserie «Palmeras Salvajes», en una escena en que los personajes principales divisan a William Gibson en una reunión. Y cuando uno se lo presenta a otro le recuerda que él inventó el ciberespacio. La respuesta del autor: «y nunca dejarán que me olvide de ello», como todo otros pioneros, debe desintegrar las etiquetas del establishment para seguir reinventándose a sí mismo.

La tecnocultura y los FX

La revolución micro-electrónica se ha globalizado tanto que está generando en los distintos ámbitos, sobre todo en las producciones estéticas, una cibercultura signada por los efectos especiales. Viajeros y paseantes por ella, los vemos en nuestros jóvenes y adolescentes que sufren ataques en los cibercafés en donde juegan hoy en Buenos Aires al “Counter Strike”, por excesos de bombardeos pixelianos y de información a sus mentes. Los vemos cada día crecer y regenerarse en nuestra ciudad y en Tokio, Paris, Berlin, Rio, son la e-generation, la generación de los FX del mundo del videojuego, esa que vio como en la última guerra del Golfo U.S.A. utilizo un tanque blindado antibacteriológico con soldados en su interior que aniquilaban a su enemigo en una pantalla de realidad virtual, como si de un wargame se tratase en la guerra contra Irak.

Hoy, lamentablemente, en las sociedades masificadas, nos dirigimos hacia una sociedad construida, controlada por la mediatización: una Telépolis transnacional y globalizada. Así, el Internet y las grandes superautopistas de la información, la multimedia, están cambiando nuestras percepciones espacio-temporales, la sensibilidad y la visión que hasta ahora teníamos de la ciudad, transformando nuestra noción de relación personal, lanzándonos a una imagen de interlocutores virtuales, simulados. Cibernautas, internautas, los artistas trabajan hoy con procesamientos diferentes a los de hace veinte años. La era post-industrial afecta y afectará cada vez más aquella noción de trabajo estético que todavía en la industrialización existía.

¿Cuáles deben ser, entonces, las propuestas para encontrar,

en medio de esta masiva afluencia de modernización tecnocientífica, la gratificante presencia de ilusión, ensoñación, de magia, maravilla en los imaginarios simbólicos de la obra artística y no del, en ocasiones, mero vacío de los FX ?

Se impone de manera total una propuesta de efecto resemantizador de los universos estéticos. Recontextualizar, redefinir, reutilizar y deconstruir sus estructuras es el reto a que nos enfrentamos. Collage e hibridación semántica deben operar para comprender en medio de estas presencias supremas, la constitución de las nuevas sensibilidades creativas.

Ya en distintos campos creativos desde hace algunos años se han llevado a cabo estas operaciones. Grupos de creadores tratan de reutilizar fragmentos culturales y las microexpresiones que han dejado los macrorelatos de la modernidad (la idea de racionalidad teológica, las ideas de progreso, futuro, desarrollo, la idea de emancipación, de vanguardia, las ideas de pertenencia y participación, de Estado Nacional, las ideas de democracia liberal, etc.) y han propuesto una redefinición crítica para romper con el logocentrismo occidental estético.

El gran auge de los fragmentos micros, de los creadores multimediales en la web, a través de canales independientes, aunque esta vez no sin poder, está produciendo la ruptura con la legitimación autoritaria de los géneros. Se impone ahora la multiplicidad de collages estéticos-perceptivos. Se observan performances, instalaciones que combinan, sin ningún trauma moral, sin «delito», materiales tradicionales, incluso orgánicos, con aquellos provenientes de la telemática y la cibercultura; se desea de esta manera un arte de multimedia, que conserve lo que la tardo modernidad produce junto a los remanentes de la cultura no moderna.

Estamos ante un cambio tecno-cultural que modifica « las nociones de ‘arte’, de ‘ciencia’, de ‘técnica’, de ‘hombre’, de ‘espacio’, de ‘tiempo’, de ‘materia’, de ‘cuerpo’, de ‘realidad’, etc... abriéndolas a significaciones profundamente renovadas». (Renauld, 1996). Nuevas imágenes-pixel; nuevos imaginarios pantallizados que generan una visualidad cultural distinta a la tradicional y que modifican lo axiológico, lo epistemológico y lo estético.» No hay duda de que las nuevas imágenes expresan al mismo tiempo estas dos dimensiones de existencia: tecnificación, industrialización de lo imaginario por una parte pero también, al mismo tiempo, imaginario tecno-cultural activo, creativo, capaz de hablar culturalmente (y no sólo manipular técnicamente) las técnicas y los procedimientos del momento, de abrir nuevos espacios/tiempos para una nueva era de lo sensible...»

Viajeros por redes y audiovisuales, cambiamos el vehículo tradicional del siglo XX (el automóvil) por el vehículo ciber audiovisual, donde, según Paul Virilio « todo llega sin que sea necesario partir. A la llegada limitada de vehículos dinámicos, móviles, después automóviles, sucede bruscamente la llegada generalizada de las imágenes y de los sonidos en los vehículos estáticos del audiovisual» (1996). Así, este «vehículo estático», el audiovisual, es un «sustituto de nuestros desplazamientos físicos y prolongación de la inercia domiciliaria que verá, al final, el tiempo del sedentarismo, esta vez de un sedentarismo definitivo». Y es a partir de él que poseemos una tele-globalidad donde la visión se amplía a costa de reducir nuestro movimiento físico, llevándonos a una inercia domiciliaria, logrando eso sí tener la sensación de vivir en todas partes y en ninguna, con una panorámica

virtual a través del escaparate electrónico que nos asegura un simulacro de viajeros internacionales por museos, paisajes, arquitecturas de países que visitamos como ciber-turistas, ciber-viajeros. El tiempo extensivo de nuestros abuelos se ha ido transformando en un tiempo intensivo instantáneo gracias al nuevo vehículo ciber audiovisual. Triunfo de la velocidad sobre el tiempo. Se impone, de esta manera, la distancia-velocidad sobre la tradicional distancia-tiempo, captada en el escaparate catódico, motor cinemático, desde una silla, una cama o un sofá donde somos soñados sin soñar y circulamos sin circular.

El diseño de imagen y sonido, la cibercreación.

El diseño de imagen y sonido es solo virtual, su resultado final no es como en otras ramas del diseño un objeto corporeo: una revista, un vaso, un edificio, un traje, sino que 0 y 1 sistema binario, pixels en el ciberespacio, la forma más libre de la creación, el lugar donde no hay límites físicos a lo que se crea, se diseña, se vende o se consume. Mucho poder, que debe ser conscientemente utilizado.

Nuevos paradigmas están dando razón a la secularización y a la pérdida del aura en el diseño tradicional moderno. Si es cierto que la perspectiva renacentista nos brindó una analítica del espacio; la fotografía decimonónica una familiarización con lo hiperreal, y el cine una analítica del movimiento, lo digital y lo computacional nos brindan una analítica de las relaciones abstractas virtuales. Esto genera un desafío para emplear nuevas técnicas artísticas. Los ciberartes, por ejemplo, abren nuevas «ventanas utópicas» donde se pueden realizar collages electrónicos que pulverizan de una vez por todas a los géneros artísticos tradicionales. Mezclas de sonidos, textos, imágenes elaborando una cibermirada, visiones digitales. Herramientas tecno-artísticas tales como los lápices gráficos, los scanners, sintetizadores, impresoras laser a color, libros electrónicos con hipertextos, archivos, cursores, programación de menús, bases de datos, etc, cambian el proceso artístico y de alfabetización. Entramos, de este modo, a la escritura computacional donde la velocidad del programa y de la impresora supera a la pluma y a la máquina de escribir, borra la firma, la subjetividad creadora, se pasa de la palabra escrita con sangre a la letra electrónica. Con una amalgama tan grande de posibilidades, lo computacional va haciendo desaparecer el concepto moderno del Yo Creador individual, transformando también la relación espectador-diseño, pues éste puede a la vez crear la obra, programarla, desfigurarla a su antojo. Es como si se entrara a la «muerte del sujeto», a la glorificación sin gloria de un individualismo hueco, banal. Fin del estilo llamado personal, de la «pincelada individual distintiva» (Jameson, 1995). Democratización de un simulacro: todos podemos desde ahora ser creadores.

De allí que, hacia el final del siglo XX, surja la constante búsqueda la llamada «moda retro» que genera una remezcla de todas las producciones del pasado, convirtiendo al diseño sólo en una alacena de recursos muertos, de uso de formas o archivos de terceros, revivido con un singular estilo de collages e hibridaciones permanentes (copy and paste style), modificando a la vez las nociones de historia y de memoria. El pasado es sólo un archivo, un armario de antigüedades que sirven sobre todo para crear «pastiche» estéticos, «objetos espectáculos» provocativos, excitantes y simulados.

En la elaboración de estos objetos estéticos frágiles, eclécticos, complacientes, sin proyecto utópico, hechos al azar, y con una crisis total de los conceptos de aventura y de experimentación proclamados por los artistas de la vanguardia, se encuentra en el fondo una moda de la nostalgia y una pérdida de la subjetividad que impide experimentar la historia como un organismo vivo, activo, transformador. Lo posmoderno-ciber se «inspira» en lo transutópico, en una «colección de fragmentos», concibiendo al arte como museo, con un fin conformista y conciliador.

Aparecen procesos multimediáticos (palabra, sonido, expresión, movimiento, duración) sin un polo legitimador, unitario, de tal forma que nos lleva a la fragmentación de los regímenes estéticos tradicionales tanto clásicos (objetuales) como modernos (subjetivos) pues, el proceso predomina sobre el objeto y el sujeto, importando no los contenidos estéticos, sino el trabajo desarrollado sobre las imágenes. Fragmentaciones que desaparecen de forma casi total las ideas de creador individual, generando la idea de autor colectivo integrado al programador. No existirá original de la obra, ni copia. Cualquier imagen artística será programada, modificada, obtendrá su valor por el hecho de ser procesada y transformada cuantas veces se desee.

Todas estas transformaciones paradigmáticas imponen a los estudiosos realizar una fenomenología de la experiencia electrónica, un estudio de los impactos que nos deja y nos dejará la techno-estética y su techno-imaginación. Sin embargo, ante semejante desafío, y ante la ya casi probable y sentida inundación de la cibercultura; frente a tanta basura informal que nos lanzan los medios y la red de redes, debemos aguardar, con firmeza crítica, las nuevas sensibilidades manifestadas en una estética ciber, donde el gusto literario por lo monstruoso, la fascinación de los laberintos y las entropías, el culto al héroe de la fuerza, la excitación por la alta fidelidad, son los platos a degustar todos los días. Como jockeys informáticos, sus consumidores navegan sobre el ciberespacio con una actitud del rebusque virtual; devoradores de imágenes visuales, mas no mentales; de lo residual, de lo desechable, de la banalización ligh, espectacular, lumínica, del trashcan de la cultura. Atravesados por esta racionalidad modernizadora, los latinoamericanos, como «mayoría silenciosa», consumimos las nuevas tecnologías sin propuestas pensantes. Vivimos el drama post-industrial, lo sufrimos. Sonámbulos, entramos digitando como operarios ciegos el nuevo siglo ciber; funcionarios analfabetos que aprendemos rápido sus procedimientos, pero sin haber participado en su elaboración. Expuestos a esta nueva ontología de ordenadores y de las llamadas «tecnologías de la disolución», nuestra percepción del mundo se ha ido transformando lentamente: entramos a una crisis del realismo tradicional, a la pérdida del referente real, pues ya no se tiene, sobre todo en las producciones artísticas, una visión del objeto (lo visual-objetual), sino del simulacro (lo visual-virtual).

Conclusiones

Las hiperrealidades de las redes y sus hiperespacios han generado una nueva sensibilidad apenas vislumbrada por nosotros, y no sabemos aún cuáles serán sus dimensiones, lo que si sabemos que el diseño de imagen y sonido sera un artifice central en la creación y modelado de ese tipo de espacios, avanzando en el uso de los efectos especiales en la nueva era digital. Se hará necesario construir nuevas brújulas y

nuevas cartografías para caminar por los espacios globales que nos esperan. Tendremos que estar preparados para asumir de forma más vital y profunda las nuevas categorías que el arte está presentando y presentará en las próximas décadas. Las nociones de heterogeneidad, discontinuidad, de fragmentación, simultaneidad, diferenciación y simulación de lo aleatorio, se irán acentuando cada día más entre las producciones desde el punto de vista estético e informacional en el campo del diseño de imagen y sonido, ante lo cual debemos poseer una actitud despierta para observar tanto sus debilidades como sus grandezas, tratando de llegar al fondo de las cosas y no solo deslumbrarnos con su superficie.

El rol del docente en la formación del alumno que ingresa a una carrera.

Paula Romani

El rol del docente en la formación del alumno que ingresa a una carrera presenta un desafío especial.

Los alumnos ingresantes pueden dividirse en dos categorías:

- los que recién egresados de la escuela secundaria comienzan su carrera universitaria.
- los alumnos que comienzan la carrera, pero que con anterioridad cursaron algunas materias de otras carreras universitarias, las cuales abandonaron.

En ambos tipos de alumnos es fundamental la guía y acompañamiento de los docentes que los reciben en sus primeras materias, ya que se observan en ellos falencias importantes, que los docentes debemos corregir desde el primer día de clase para que lo más rápidamente posible comiencen su formación profesional de la manera correcta.

Cada año parece incrementar la cantidad de alumnos que comienzan su formación profesional, sin tomar conciencia de la importancia y trascendencia que este acto tendrá en su futuro profesional y personal. Lo viven como la continuación natural de la escuela secundaria. Muchos comienzan repitiendo una actitud de apatía y poco compromiso, no todos, pero sí un número importante y que se incrementa año a año. Ayuda hablar con ellos, guiarlos y acompañarlos en la reflexión sobre el rol activo que deben tomar sobre su formación universitaria. Debemos usar todos nuestros recursos para hacer que tomen una actitud proactiva en su educación, que empiecen a resolver problemas de manera más independiente y que se responsabilicen de sus decisiones y acciones.

Actualmente la idea del sacrificio, disciplina y compromiso están devaluadas, sin embargo estas actitudes son necesarias y fundamentales para lograr objetivos importantes, como el de graduarse en una carrera universitaria, con el fin de insertarse con éxito en el competitivo mundo profesional, y en esto debemos ser muy claros con ellos. Es probable que incluso esto se relacione con el fenómeno reciente, por el cual tantos alumnos han comenzado dos, tres y hasta cuatro carreras con anterioridad, las cuales abandonan muy rápidamente. No entienden que todo lleva un tiempo, que los errores son parte necesaria del aprendizaje, y que con constan-