

Porque la tecnología trajo mucha innovación (y bienvenida sea), pero también aparejado vinieron algunos vicios como la ilusión de que esta herramienta fenomenal podía acortar no sólo los tiempos de producción, sino los de creación. Una paradoja donde algo muy útil se puede convertir en el mayor impedimento para crear proyectos exitosos de mentes jóvenes y abiertas a una completa experimentación.

Para comprender esto mejor será bueno hacer una breve reseña histórica de esta desafortunada similitud tipográfica. O, podríamos decir, sustitución de algo importante por algo mucho menos importante.

La fuente Helvética fue desarrollada por la fundidora o casa de tipografías suiza Haas, en los años '50, a partir de la necesidad de rediseñar la Akzidenz Grotesk, una fuente de fin del siglo XIX. Su diseñador fue Max Miedinger. La fundidora Haas luego se unió a Linotype, compañía creadora de la primer máquina de composición tipográfica. Durante los años 60's, esta compañía adoptó a Helvética como logotipo para toda su línea de equipos, utilizando a la misma como sinónimo de actitudes modernas y progresistas.

Fue adoptada por ambos mundos, tanto del diseño como corporativo, como la tipografía perfecta para todo uso.

En los años '80, cuando la empresa de software Adobe desarrolló su lenguaje PostScript, adoptó a Helvética como una de sus cuatro fuentes básicas en cada interpretador de ese lenguaje que se licenciaba. Adobe compró los derechos de esas fuentes a sus dueños originales, demostrando respeto y apreciación por la tipografía y sus diseñadores. Pensaron que los profesionales del diseño no aceptarían imitaciones de una fuente popular y era clave satisfacer a este segmento del mercado.

A fines de los ochenta, para poder competir con Adobe que mantenía secreto su código para el uso de fuentes, aparecieron «clones» del lenguaje PostScript. Uno de estos clones incluía una tipografía desarrollada por la empresa Monotype para igualar las proporciones y peso de la Helvética. A primera vista y en pantalla parecían iguales. Pero observadas más de cerca, presentaban muchas diferencias. Esta fuente era Arial.

Como igualaba las características de la Helvética, era posible sustituir con Arial un documento a imprimir en un dispositivo PostScript «clon», cuando la fuente especificada era Helvética.

No se entiende bien porque Monotype, una empresa muy respetada con un pasado glorioso, quería usar esta nueva fuente, cuando en esa época existían diseños casi iguales a la Helvética que se usaban correctamente.

Parece ser que ellos no querían asociarse a la idea de este tipo de piratería y decidieron desarrollar un diseño «original» que compartiese las mismas características de una fuente ya existente.

Cuando Microsoft optó por un formato de fuentes para su sistema Windows 3.1, eligió a Arial sobre Helvética. Esto probablemente fue porque era más barata la licencia y la mayoría de sus usuarios no reconocerían la diferencia. Por otro lado, la empresa Apple eligió Helvética para su sistema operativo y pago los derechos correspondientes a su dueño.

Como Windows 3.1 fue muy exitoso, Arial se desparramó por todas partes hasta el día de hoy. Muchos estudiantes y usuarios la eligen porque está en su sistema operativo, y los clientes que ya la utilizan en sus elementos de identidad corporativa la eligen para realizar proyectos internos de diseño.

En conclusión, Arial siempre fue elegida porque es más barata, no porque es una gran tipografía.

Y así las piezas caen cada una en su lugar, armando una respuesta a mi inquietud inicial: que el uso equivocado de la computadora atenta contra «pensar» soluciones a partir de la experimentación, la investigación y la observación. Usar la tecnología para cristalizar ideas. No al revés.

Poder elevar la discusión en nuestra profesión a tópicos más relevantes. Compartir con estudiantes la información para formar diseñadores más completos, más cultos. Incluyendo el conocimiento de las herramientas que hoy están a nuestro alcance como un requisito complementario, no fundamental. Saber distinguir: el valor de la exploración de posibilidades para resolver problemas de comunicación visual, de atajos e ilusiones de algo que no es ni efectivo ni consistente.

No es lo mismo el análisis de un problema con sus condicionantes, la formulación de su solución y la puesta en práctica de esa solución a «probar» maneras rápidas y vacías de contenido para conseguir respuestas confusas y poco duraderas, que no son más que un engaño disfrazado de tendencia pasatista. Esta última más económica, pero a largo plazo mucho más cara.

Por eso, tanto a estudiantes y al mercado que emplea diseño gráfico les digo: no es lo mismo usar Arial que Helvética.

El juego de las sillas.

Vanesa Muriel Hojenberg

Murmullo

Cuando ingresé en mi rol de docente por vez primera a la que sería «mi» aula de la Facultad de Diseño y Comunicación la sentí claramente vacía. Allí estaba yo, sola, iniciando un primer día de clases, paradójicamente, con una hora de consulta, en la cual difícilmente alguien tuviera algo para consultar. La situación parecía asemejarse a la de un cura ingenuo listo para confesar a fieles que aún no creían en su Dios, ó tal vez en ningún otro...

Me llevó un rato recorrer cada rincón de un espacio pequeño que, por desconocido, se permitía aparentar una amarillenta inmensidad, un cierto eco y ninguna palabra.

La espera ansiosa y colmada de preguntas, se deslizó lánguida y perezosa; así como viscoso pasa el tiempo cuando la expectativa es dual, mezcla de ansiedad y vértigo.

Casi sin darme cuenta me encontré ante un desfile de estudiantes acalorados y anónimos que me escaneaban con sus miradas de superhéroes adolescentes, recién escurridos de algún cómic. Era evidente que intentaban aprovechar sus poderes para adivinar, descifrar, armar algún tipo de holograma de lo que yo podría llegar a decir ó hacer e imaginar así que les deparaba la cursada.

A la fecha en la que estoy escribiendo estas palabras han pasado ya seis meses de ese encuentro y aún puedo recordar dónde tomó asiento cada uno de ellos, que, como piezas de algún juego virtual se fueron acomodando, repartándose en ordenado caos con un murmullo suave que jamás volvió a repetirse.

Desde aquel primer día, las clases y los prácticos se transformaron en desafíos en cuyo proceso participamos todos. Durante este ecléctico e intenso primer cuatrimestre los he visto cambiar de asientos y de lugares, recorrer cada uno en su ritmo y a su compás, los distintos rincones del

aula, esos mismos que yo espíe antes de conocerlos. Tal vez a la lectura ajena, esta historia no sea más que una anécdota compartida y yo esté pecando de ingenua tanto ó más que aquel día en el que me sentí como un cura en un reino sin fe.

Este es el «Juego de las Sillas» que compartiré con ustedes, un guiño gestado a alguna distancia inespecífica entre lo lúdico y lo académico.

Música, maestro!

La descripción de los contenidos y modalidades propios de la asignatura connotan para el alumnado de Imagen y Sonido la vivificación de un compendio de métodos de trabajo y conocimientos vetustos. Es así como Dirección de Arte parece tener poco y nada para significar al medirla con la vara de la magnificencia y el poderío superlativo de la tecnología comunicacional en la que los alumnos se han sumergido durante los tres años previos de la carrera.

Debido a ello y a la natural resistencia a contactarse con aspectos menos virtuales, pero no por ello menos virtuosos, de su actividad, la propuesta de integrar al ámbito académico esta asignatura, potencia su valor y representa una evolución perspectiva dentro de la actividad.

Más allá de los contenidos en sí mismos, la propuesta estaba estrechamente ligada a las falencias que durante experiencias profesionales y docentes previas he identificado como denominador común en ciertos ámbitos del diseño y la comunicación audiovisual.

El proyecto de clase involucraba acercarlos imágenes nuevas con lecturas viejas e imágenes ya conocidas y reconocibles con lecturas distintas, desconcertantes; guiarlos a ver aquello que excede lo obvio, estimularlos para extraer conclusiones fundamentadas, incitarlos a que pensarán, analizarán, producirán ideas y también para que aprendieran a dedicar algo de esa capacidad crítica que con tanto ímpetu y agudeza despliegan sobre otros, para sí mismos.

Desde el comienzo desempolvé al personaje mitológico del Equeco-changarín, familia a la cual respondemos por tradición aquellos que estamos relacionados con las labores del área de «Arte» y me presenté una clase tras otra con videos, carpetas y libros bajo el brazo; sí, libros y de arte, dos peculiaridades un tanto exóticas en el cyber Universo de los superhéroes de Imagen y Sonido.

Cada clase de Dirección de Arte el aula se atestaba de invitados de todo tipo y color. Desfilaban las tropas de Cándido López, vinieron los invitados a los encuentros sociales de Alex Katz, se desplegó el glamour vibrante y estilizado de Erté tanto como la angustia agria de Munch y Kokoschka... Espiamos a las desprejuiciadas chicas Varga junto con las Elvgren en total osadía... Bailaron gráciles y luminosas todas las bailarinas de Degas y nos visitaron aquellos personajes a los que Toulouse Lautrec les dio vida de pigmento y papel más allá de su propia vida... Los grabados Japoneses, las venus expresionistas de las culturas primitivas y todos así, más ó menos desnudos, más ó menos vestidos, tan feos y tan bellos como se estuviera dispuesto a verlos. El aula se desdoblaba, mutaba y dejaba de ser un espacio académico para ser, en algunos efímeros momentos, un teatro, en otros el Mouline Rouge, a veces un jardín, otras un puente y siempre cambiando, se volvía mágica y maravillosamente pequeña.

Entre libro y libro, entre bailarinas, prostitutas, enfermos y desamparados miramos con ojos por momentos despiadados y por otros complacientes, cortos de ilustres desconocidos

actuados por aquellos actores que no siempre respondían a una expectativa de culto.

Nos reencontramos con las películas más taquilleras y los personajes más variados en los decorados más diversos e intentamos pintar en nuestros ojos miradas diferentes a las que alguna vez habíamos tenido. Abordamos la psicología de los personajes y la definición de su vestuario, los escenarios y contextos, la relación figura-fondo, la importancia del espectador, la influencia sociocultural a la vez que se visualizaban láminas, dibujos, collages, art-books.

En ciertas oportunidades, todo este mundillo se desplegaba ante ojos curiosos, asombrados pero en otros momentos el clan digital comenzaba a evaporarse y se iba demasiado lejos, a algún abstracto e intangible lugar, más abstracto y más lejano que la fantasía que la materia ofrecía...

Hasta que un día, como a veces ocurre, sucedió algo realmente inesperado. Entre tantos invitados, cuando ya habíamos promediado la mitad del cuatrimestre, llegó mascullando acerca de su teoría y sin otra cosa que cuadrados y circulitos de colores el señor Johannes Itten. Entró escurridizo a través de la ventana, criticó para sus adentros nuestro mobiliario e iluminación y con un movimiento sutil, digno de un mago, desplegó su túnica encendida de contrastes...

No hubo silencio en el aula y fue bueno. No hubo silencio y súbitamente todas las imágenes y vistas se resignificaron... Y esos cyber alumnos otras veces teñidos de un gris verdoso empezaron a llenar el lugar de un bullicio y una luminosidad nueva...

La música que ya había comenzado a sonar hacía un par de meses se dejó oír finalmente: se había iniciado de manera oficial el Juego de las Sillas.

El juego

A partir de la «visita» de Itten noté un cambio, fue algo así como una brisa que logró reunir un manojo de hojas en un rincón.

Rápidamente todos comenzaron a observar el color, el color de las imágenes creadas, vistas y el color de las imágenes que ellos estaban creando. Que si el rojo y el verde están juntos en algo más que en los adornos navideños; que si el anaranjado nos transmite una sensación alegre y el azul se retrotrae distante; que los grises; los colores sucios, los quebrados...

Y la amalgama de la teoría con toda la carga subjetiva que acompaña de modo casi natural al color produciendo un abanico de sensaciones encontradas. Se exacerbaban los roles actanciales distribuidos entre el alumnado, no faltó el apático, el entusiasta y tampoco el destinado a cuestionar absolutamente todo lo preestablecido...

Así, oscilando entre el ímpetu y la flacidez, reorientaron sus pensamientos, crearon y recrearon jugando con las ideas pero las conclusiones a las que arribaban ya no subyacían de modo natural a fantasías fatuas y en esa concatenación ideológica comenzaron a tomar forma y fuerza muchas imágenes y textos que hasta entonces representaban para ellos poco ó al menos no tanto.

Algo amorfo pero real comenzó a crecer.

Una idea orgánica e integral de dirección de arte se corporizó en sus carpetas, collages y art books. La exigencia institucional de presentaciones estandarizadas estimuló una sana rebeldía que devino en la creación de portadas, rótulos, packagings que intentaban desafiar los límites de lo establecido enarbolando con orgullo una creatividad nueva.

Sobre el final del cuatrimestre detecté diversidad y cambio en las preocupaciones y planteos, claro síntoma de un crecimiento incipiente que alentó intentos que en otros tiempos hubieran sido vistos a veces caducos, otras osados ó directamente inimaginables.

En ese andar, aceptaron, con variantes volitivas, descubrir, equivocarse y tomar asiento en distintas sillas asimilando como propios nuevos lugares.

Se fueron renovando modalidades actitudinales y los planteos para los proyectos y herramientas esgrimidas para su defensa comenzaron a incluir a aquel mundillo que inicialmente se había desplegado tímidamente ante sus anodinas miradas. Algo sutil y casi imperceptible en algunos, poderoso y renovador en otros estaba sucediendo.

Ida y vuelta

Finalizó el primer cuatrimestre, pasaron los exámenes y se evaporaron en un suspiro las vacaciones de invierno. Volví una vez más al lugar donde los había visto llegar por vez primera, pero el grupo al que recibí ya no era para mi desconocido. Se veían casi igual que último día de clase. Y me atrevo a decir «casi» porque a pesar de que siguen siendo las mismas sus conversaciones ruidosas y esa extraña habilidad que poseen para desatar el caos; sentí que la garganta cansada, los traslados, los libros y carpetas habían tenido sentido dentro del sentido que en mi fantasía docente poseía cuando aún mis alumnos eran anónimos ó extraños entrando en un aula demasiado vacía.

Cada tanto, como en el juego mismo, la música se interrumpe por un instante. Es entonces cuando se desploman en las sillas pensando, vociferando eufóricos, quejándose, demandando por hábito ó simplemente esperando; refugiándose en esa ilusión que les promete un raptó de inspiración divina que maliciosamente nos retrotrae a los inicios de esta historia. Inicié la cursada acercándoles imágenes nuevas con lecturas viejas e imágenes ya conocidas con lecturas distintas; empezaron a ver aquello que excede lo obvio, a sacar conclusiones, pensar, analizar, produjeron ideas y también lentamente comienzan a dedicar algo de esa capacidad crítica que con tanto ímpetu y agudeza despliegan sobre otros, para sí mismos... En algunos meses terminarán de cursar su último año de carrera universitaria, pero ya lo anuncia el reglamento del Juego, «...sin permitir simular ingenuidad ó ignorancia, se advierte al lector atento que, por recorrerse los cuatro años, no se agotan los lugares ni los asientos...»

Y este es el «Juego de las Sillas» que quería compartir con ustedes, sólo un guiño gestado a alguna distancia inespecífica entre lo lúdico y lo académico.

Escucho música coloreada, es hora de volver al aula.

Importancia del conocimiento e investigación en la historia de la Fotografía. Reflexiones teóricas acerca de la investigación fotográfica.

Mónica Incorvaia

En el globalizado mundo del siglo XXI, la fotografía constituye, entre las artes visuales, un elemento preponderante. Vivimos rodeados de imágenes y de figuras que hacen a nuestra cultura post-industrial. Visualizamos

cualquier mensaje y aún nos resulta imposible imaginarnos algo si no disponemos del objeto que dé forma a ese mensaje. Esta situación nos lleva, muchas veces, a estar saturados de imágenes y no poder ver o apreciar el valor que las mismas tienen como eje de información, expresión artística y sentido estético. Además del documento que representa en sí misma. Así como el escritor necesita leer a los clásicos y el pintor conocer a los grandes maestros, el fotógrafo debe nutrirse en su propia esencia: apreciar a sus predecesores, juzgar su obra, valorar el esfuerzo que supuso crear en un momento y en un espacio preciso.

Sin estos conceptos, el mensaje fotográfico puede carecer de calidad artística y productiva. Conocer a los grandes creadores presupone una toma de conciencia frente al hecho fotográfico y, muchas veces, una elección en el momento de definir el estilo propio.

Otto Steiner en su libro *Subjektive Fotografie* N° 2 propone cinco pasos en el proceso fotográfico: la elección del objeto y el acto de aislarlo del entorno, la visión en la perspectiva fotográfica, la visión en la reproducción fotoóptica, el aislamiento de la temporalidad por el tiempo de exposición. En nuestro caso, cuando nos planteamos qué alternativas podemos establecer en la enseñanza de la historia de la fotografía, surgen premisas muy claras que podríamos definir de la siguiente manera y aun expresarlas de forma muy precisa:

Objetivos de la historia de la Fotografía en la formación profesional

- El ¡Oh!: Maravillarse antes las posibilidades creativas de los grandes
- El ¡Ah!: Caer en la cuenta de cuáles son los recursos empleados para lograr cada estilo, cada creación
- Encontrar la propia voz

Maravillarse ante las posibilidades creativas de los grandes

Si partimos de la idea que el hombre se prolonga en esa imagen, en ese instante, observaremos que la fotografía realiza recorridos objetivos sobre la condición humana.

La investigadora Marie-Loup Sougez en su libro *Historia de la fotografía*, cita la definición de la fotografía del diccionario de Casares consignando que «la fotografía es el arte de fijar y reproducir por medio de reacciones químicas, en superficies convenientemente preparadas, las imágenes obtenidas en la cámara oscura».

De tal manera, cuando el estudiante accede al conocimiento del primer soporte técnico (el daguerrotipo) que dio por resultado el inicio de nuestra historia, se siente atraído y asombrado por esa delicada imagen que perpetúa un tiempo cronológicamente distante pero que lo conmueve por la infinidad de información que le brinda.

La investigación tiene por fin estos principios básicos que no sólo permiten conocer sino encontrar su propia identidad e identificación. La fotografía pone de manifiesto una forma de vida, un estilo social, una situación determinante que enriquece la propia condición humana.

Según palabras de Horacio Coppola «la imagen fotográfica es la imagen de un fragmento de la realidad: es este rectángulo que individualiza exactamente este fragmento limitándolo, separándolo, encuadrándolo como una nueva unidad visual».

Cuando el estudiante recorre los caminos realizados por sus antecesores, atesora no sólo una experiencia técnica sino