

Experiencias de análisis y crítica de películas en la dinámica áulica

Alfredo Marino

El presente trabajo tomará como eje temático a la escuela Bauhaus, a partir de sus presupuestos teóricos y prácticos nos apropiaremos de sus objetivos y herramientas didácticas para formular un proyecto de enseñanza aplicado a asignaturas vinculadas con la enseñanza teórica aplicada al diseño.

Teniendo en cuenta la participación de un número variable de estudiantes y eligiendo algunos de ellos como coordinadores de grupo tendiendo a un perfil de egresados de carreras de Diseño que puedan ocupar puestos de trabajo dedicado a la realización y producción de productos vinculados con el cine, la televisión, el video y contenidos para medios electrónicos o bien diseñadores gráficos, publicitarios o de indumentaria.

En el dictado de asignaturas teóricas relacionadas con la historia, la estética y el lenguaje audiovisual ha prevalecido durante décadas en la actividad académica local, una suerte de antinomia entre arte versus industria, cine de autor contra cine espectáculo, cine de ideas versus entretenimiento, pero tanto el cine como el relato electrónico y la nueva telecultura acumulan ejemplos de síntesis, es decir de «arte industrial», un concepto que las cinematografías más desarrolladas aplican sin complejos, pero que en la producción audiovisual argentina choca con resistencias diversas.

No se puede desvincular el hecho artístico con el industrial y por lo tanto es necesario desde el trabajo áulico generar una actividad de acercamiento antes que de alejamiento. En las asignaturas que dictamos se hace un recorrido por la historia de los medios audiovisuales y del diseño en general en tendemos que los conocimientos que pueden surgir de las experiencias de la Bauhaus se pueden aplicar en nuestra tarea cotidiana.

La Bauhaus, escuela alemana de arquitectura y diseño fundada en la República de Weimar en 1919 influyó notablemente en las artes en general, la arquitectura en particular, y el diseño. A partir de las experiencias de William Morris, escritor y artesano del siglo XIX, la escuela generó una revolución pedagógica.

Si la idea era que el arte forme parte de la vida cotidiana se tendría que desarrollar un fuerte marco pedagógico; es importante destacar la influencia de Johannes Itten, su principio se basaba en las parejas de opuestos: “Intuición y método”, “capacidad de vivencia subjetiva y capacidad de reconocimiento objetivo”, estructuraba sus clases a partir de la realización de bocetos de la naturaleza y de la materia, el análisis de obras de maestros precedentes y clases prácticas de dibujo. A diferencia de aquello que sucedía hasta ese momento en que los estudiantes copiaban directamente de otras obras. Itten impuso un aprendizaje que llegara y saliera del propio estudiante.

Partimos de considerar a la Bauhaus como un paradigma de escuela de Diseño, cuyos principios reaparecen en escuelas de períodos posteriores, a veces cuestionados, pero que ganan su prestigio por fundamentarse en los criterios de aquella.

La escuela Bauhaus, en el manifiesto escrito por Gropius, proclama el retorno al artesanado, a los gremios, en un sentido prácticamente medieval. Engloba en este artesanado a arquitectos, pintores, escultores, renegando de la “arrogancia

clartista que pretendía levantar un presuntuoso muro entre artistas y artesanos” (Gropius, Manifiesto de la Bauhaus, 1919). Además pone de relieve una religiosidad subyacente al finalizar el documento con una frase como la siguiente “arquitectura escultura y pintura, que, de millones de manos artesanas, se alzarán un día hacia el cielo como el símbolo cristalino de una nueva fe venidera”. Estos textos, con estos criterios casi medievales, parecieran contradecirse cuando en 1926, en otro texto donde explica los principios de la producción de la Bauhaus, plantea la necesidad de asumir una nueva actitud hacia la técnica: “aceptación decidida del ambiente vivo de las máquinas y de los vehículos; figuración orgánica de los objetos basada en su propia ley vinculada al presente, sin embellecimientos románticos ni extravagancias; limitación a formas y colores fundamentales típicos, comprensibles para todos; simplicidad en la multiplicidad, economía de espacio, materia, tiempo y dinero; la creación de modelos estándares para los objetos de uso cotidiano es una necesidad social.”(Gropius, W. Bauhaus Dessau. Principios de la producción de la Bauhaus, Dessau, 1926.). Se acerca y se aleja a la vez del trabajo industrial, puesto que el trabajo del artesanado consiste en la construcción de modelos estándar para ser producidos en serie por la industria, a bajo costo, y que satisfagan exigencias técnicas y formales. Esta tarea que surge del mismo conocimiento del individuo proponemos y damos como ejemplo a continuación en lo que se refiere a la descripción de las tareas diseñadas por la cátedra.

Actividad grupal

La misma se compone de dos fases:

a) El grupo coordinador

Previamente al dictado de la asignatura y generalmente el mismo día, los coordinadores se reúnen con el objeto de compartir sus pareceres y formular hipótesis (sobre la cual gira el método analítico propuesto) sobre la unidad que se dará y sobre la/s películas que se pidió analizar tratando de generar una conclusión o descubrir nuevas formas de visualización, complejizando el tema y lograr un acercamiento al fenómeno desde diferentes ángulos y obtener una coincidencia que posteriormente se incluirá en las comisiones de TP.

b) El grupo estudiantes

En las comisiones de trabajo práctico se realiza como actividad principal el análisis de uno o dos filmes el procedimiento tiene dos fases: La primera de división en subgrupos y la discusión sobre la película, orientada desde un método analítico y la segunda de integración, donde la discusión y el empleo del análisis como herramienta enriquece e incrementa desde la visión personal del individuo volcada y como conclusión del grupo por un lado la visualización de la película y por otro lado comprender con más profundidad el fenómeno temático complejizado de esta manera por la o las películas elegidas.

Orden y aprendizaje

El Aprendizaje compuesto de 16 clases que completan la curricula organizadas en subgrupos de 30 a 40 estudiantes.

Información y estrategia

Como se describe en la actividad grupal: Previamente al dictado de la asignatura y generalmente el mismo día, los docentes se reúnen con el objeto de compartir sus pareceres y formular hipótesis (sobre la cual gira el método analítico) sobre la unidad

que se dará y sobre la/s películas que se pidió analizar tratando de generar una conclusión o descubrir nuevas formas de visualización, complejizando el tema y lograr un acercamiento al fenómeno desde diferentes ángulos y obtener una coincidencia que posteriormente se incluirá en las comisiones de TP.

Tipos de tareas académicas

- Tarea de memorización.
- Aplicación de formulas o procedimientos estandarizados.
- Proceso cognitivo de nivel superior (conocimientos y habilidades) en circunstancias especiales.

La cátedra hace especial insistencia en los procesos b) y c) En b) con el procedimiento de “La Mirada Crítica” y en c) con la aplicación de los conocimientos de asignaturas correlativas en especial de Historia Analítica de los Medios Internacionales

Tarea y actividad

En las comisiones de trabajo práctico se realiza como actividad principal el análisis de uno o dos filmes el procedimiento tiene dos fases: La primera de división en subgrupos y la discusión sobre la película, orientada desde un método analítico y la segunda de integración, donde la discusión y el empleo del análisis como herramienta enriquece e incrementa desde la visión personal del individuo volcada y como conclusión del grupo por un lado la visualización de la película y por otro lado comprender con más profundidad el fenómeno temático complejizado de esta manera por la o las películas elegidas.

El grupo de estudiantes reunidos en TP, no ven en su mayoría los filmes previstos y por lo tanto no se puede desarrollar una actividad participativa. La dinámica del trabajo grupal queda sujeta de esta manera a la participación de unos pocos estudiantes cuando no de los coordinadores que tienen que hacer una clase teórica sobre la película.

La actividad definida por:

- Delimitación temporal, incluyendo duración y paso es de 110 minutos aproximadamente.
- El espacio físico son aulas que comparten 4 grupos de cantidad variable, con sus coordinadores en mesas grupales de trabajo comisiones.
- En las comisiones se discute públicamente con intercambio de opiniones entre estudiantes, estudiantes-coordinadores, pudiéndose aplicar trabajos en subgrupos para luego intercambiar en forma grupal la tarea asignada.
- En circunstancias especiales, por número de estudiantes o tema a discutir, es posible la reunión y unificación de dos o más comisiones para la discusión de un tema.

Conclusiones entre tarea y actividad:

La forma en que la cátedra estructura y procesa la información para con el estudiante utiliza el dictado grupal de temáticas específicas muchas veces reforzada con eventos puntuales, invitación de referentes destacados en la actividad, selección de proyecciones que amplían la temática a estudiar, información de actividades extra-cátedra que fijen y amplíen el conocimiento del estudiante, etc. La discusión en comisiones apoyadas por un recurso de procedimiento común a todos (La Mirada Crítica) y procesos evaluatorios donde fijarlos. Estos conceptos básicos deberían definir la actividad de la materia.

Conclusiones finales

Las experiencias de la Bauhaus enriquecidas por los estudios pedagógicos que se han producido a través del tiempo ofrecen recursos superadores y necesarios en la tarea áulica para articular los conocimientos teóricos propuestos con los prácticos adquiridos durante la carrera.

El calzado, el cuerpo y el diseño

Martinez Gabriela

Compartiendo un lugar con la indumentaria y los accesorios, el calzado es también una parte importante del vestir en las actividades cotidianas del hombre, en situaciones laborales, eventos sociales y momentos de esparcimiento.

Por esto, para complementar la currícula fundamental del Diseño de Indumentaria considero necesario introducir al futuro diseñador en los conocimientos generales del diseño y producción de calzado.

El desarrollo de conocimientos sobre calzado en el Diseño de Modas, más especialmente calzado de cuero, permitirá además explotar el potencial económico de este material, el cual se distingue en nuestro país por su calidad y abundancia.

El diseño del calzado, al igual que Diseño de Indumentaria, es una disciplina proyectual. Originalmente la palabra diseño significa plan, proyecto, es decir, algo no cumplido, no acabado todavía, algo que todavía es una idea, y como todo plan tiene que recorrer un proceso. La metodología proyectual es una secuencia ordenada de pasos, que tiene como base los conocimientos de múltiples disciplinas propias del ambiente humano, la realidad socio-cultural, realidad económica, social, conocimientos en la medicina, las ciencias naturales, la técnica y la estética.

El diseño debe comprender dos tipos de factores determinantes:

- Los factores técnico-económicos de los objetos (sin los cuales los objetos no se podrían en el marco de la producción).
- Y por otra parte, los factores culturales de los objetos, buscando una tendencia transformadora e innovadora, ya que sin esto el diseño sería imposible de llevar a cabo.

En el caso del calzado, cuando hablamos de factores técnico-económicos, nos referimos a su industrialización (por ejemplo aparato, armado, suela, empaque), el sistema de moldería, las posibilidades que nos dan los distintos materiales y componentes que vamos a utilizar en el calzado, planilla de costos y un punto muy importante que hay que tomar en cuenta que es la anatomía del pie y la biomecánica.

Dentro de estos elementos, encontramos a la materia prima como uno de los elementos centrales, en este caso el cuero. Antes de explicar la problemática que existe en torno a este material, comenzamos con una definición.

El cuero es la piel de animal preparada químicamente para conservarla de la descomposición. Esto se logra por medio de un proceso denominado curtido. Convirtiéndolo en un material noble y dúctil para la fabricación de una amplia gama de productos, entre los cuales se encuentra el calzado y marroquinería, ropa, suelas, tacos, viras, etc.

En general se asocia el cuero con las pieles de ganado vacuno, caprino y lanar, pero también se emplean, en menor proporción, pieles de caballo, cerdo, canguro, ciervo, foca,