

estéticos, sino también sus sistemas de formación, promoción, legitimación y circulación, así como sus escenarios discursivos. No menos de tres oleadas sucesivas de artistas han ido fijando las nuevas reglas de interacción, en juegos de ensayo y prueba constantes.

Por lo expresado anteriormente y otros elementos mas que hacen al panorama artístico Latinoamericano: creo que se hace necesario plantear un cambio en la reflexión sobre la Historia del Arte ya generalmente se trabaja desde la visión Europea dejando de lado a nuestros artistas.

La prueba de esto esta en que si quiere trabajar con material Americano es dificultoso conseguirlo o muchas veces es de autores extranjeros que son ajenos a nuestra realidad.

El aporte del “viejo continente” nadie niega que es absolutamente valiosa, pero creo que sería importante reflexionar concienzudamente sobre otros tópicos que hacen a la historia del arte para poder crecer en este aspecto. Tomando en cuenta también los aspectos sociales, culturales y políticos de otras regiones que nos ayuden a comprender nuestra realidad y las de otras regiones.

## Impacto tecnológico en el lenguaje audiovisual

Eva Poncet

A cada momento podemos constatar los nuevos recursos y herramientas que la tecnología brinda al cine y a todos los medios audiovisuales en general. Como consecuencia directa, las nuevas tecnologías inciden en el abaratamiento de costos, en la superación de los rendimientos, en la optimización de las capacidades técnicas y creativas, etc. Todo esto siempre pensando en el aspecto técnico y productivo de los procesos audiovisuales. Pero, ¿Qué influencia tiene la tecnología en el desarrollo del lenguaje cinematográfico?, si es que la tiene. ¿Afectan estas cuestiones a nuestra manera de contar historias a través del cine?

Sin duda, contar con una tecnología cada día más versátil y eficaz, nos da mayor libertad y seguridad a la hora de hacer una película. Esto no pone en cuestión en ningún momento, y quiero dejarlo bien claro, que la técnica por sí sola no hace una buena película, lo importante es aquel que utiliza la tecnología, cómo la utiliza y para qué. No importa que tengamos la mejor cámara del mundo, si aquello que queremos contar y cómo no está claro. Y a la inversa, si nuestra película tiene la imagen degradada, porque utilizamos película vencida, o la calidad de nuestra cámara no era la óptima; pero nuestra expresión y creatividad es genuina, poco van a importar las deficiencias técnicas en este caso.

Hecha esta aclaración, quería orientar mi reflexión hacia otro contexto: la situación actual del cine argentino y el llamado “nuevo cine argentino”. A partir de fines de los años 90 ciertos cambios tecnológicos revolucionaron la forma de hacer cine, y de alguna manera contribuyeron al nacimiento de lo que se llamó nuevo cine argentino, aunque éste sea todavía difícil de definir concretamente. En particular me voy a referir a la aparición de sistemas de edición digitales, no lineales y de optima calidad on line; y al nacimiento de sistemas de registro digitales de costos sumamente accesibles y estándares de calidad más que aceptables, como es el formato DV-Cam y

Mini-DV, a los que ahora se le suman los formatos HD (*High Definition*) y HDV.

Al referirnos a los sistemas de edición digitales, debemos aclarar que hoy en día han desplazado casi por completo al montaje en moviola, con excepciones que responden más a una idea romántica de la moviola y no tanto a una idea práctica o de presupuesto. Pero, esta revolución técnica implicó por sobre todo una concepción completamente distinta de montaje, donde la técnica pierde el encanto de la materialidad de la película, pero gana en la posesión de una visualización gráfica abarcadora del film, dándonos no sólo mayor economía de tiempos, sino también la posibilidad de ir construyendo nuestra película con otros parámetros de libertad y experimentación; donde juegan un papel primordial el montaje multicapa y la posibilidad de utilización en forma directa de efectos, tanto visuales como de audio, y el retoque de imágenes. Con respecto a los formatos de video digitales, es claro que todavía no han reemplazado la calidad y belleza de la película 35mm. Pero hoy en día posibilitan que una película grabada en HD, DVCam e incluso en Mini-DV, pueda ser ampliada a 35mm, e incorporada al sistema comercial y de exhibición tradicional. Sin embargo, todos los esfuerzos de innovación tecnológica, parecerían apuntar al desplazamiento de la película de celuloide por algún formato digital en un futuro no muy lejano (véase el caso de la cámara HDW-F900).

Ahora bien, hasta ahora estuvimos hablando de cuestiones de reducción de costos. Pero, ¿Cómo afecta esto a cuestiones relacionadas con el lenguaje cinematográfico?

Algunos aspectos se desprenden directamente incidiendo en la evolución del lenguaje audiovisual, como ser el montaje multicapa y las posibilidades de retoque de imagen; o la utilización de cámaras muy luminosas, o muy pequeñas, que otorgan una libertad de movimiento antes impensable. Seguramente se podría hacer una lista más exhaustiva, pero me interesaba resaltar otro aspecto. Y es la posibilidad que estas nuevas tecnologías nos brindan de experimentar, de acercar a gente joven al quehacer cinematográfico, aportando una mirada novata, sin experiencia, pero al mismo tiempo no contaminada. De esta manera, para hacer una película ya no es necesario contar con los aportes monetarios y estructurales de una gran productora. Sino que hay casos donde un pequeño grupo con un equipamiento reducido y muchas ganas de contar una historia, puede hacerlo. Y de hecho muchos lo hicieron.

Es así que se rompe con la vieja tradición cinematográfica, donde alguien llegaba a ser director luego de una larga carrera de adiestramiento en otras películas. Donde las grandes productoras solo confiaban sus onerosos presupuestos a aquellos que demostraban que eran capaces de hacer una película. ¿Y cómo podían demostrarlo? Teniendo una ya hecha. En este esquema, el margen de innovación y experimentación era por demás limitado. Pero llegaron las nuevas tecnologías que redujeron significativamente los presupuestos, permitiendo no sólo que emprendedores individuales o pequeñas productoras independientes se lanzaran a la aventura de hacer cine, sin pensar demasiado en el negocio o la recuperación; sino que también posibilitó que aquellas grandes productoras destinaran pequeñas inversiones con menos riesgo que en otros tiempos a películas más imprevisibles y experimentales, o simplemente películas opera prima de verdaderos ignotos. El juego se abrió, y el lenguaje cinematográfico ganó.

Si bien estos cambios tecnológicos no son el único factor (podemos mencionar la nueva ley de cine y el auge de las escuelas de cine), creo que incidieron de manera patente en la aparición de nuevos cineastas, en su gran mayoría muy jóvenes, que renovaron la forma de hacer películas, tanto desde lo formal como lo productivo; que trajeron nuevas historias que contar y que nos ofrecieron nuevas miradas sobre esta realidad que nos tocó vivir. El nuevo cine argentino no tiene una coherencia como movimiento, no existen parámetros claros que lo caractericen; pero es obvio que son películas y realizadores que comparten cierto desenfado, que los liberan de las viejas tradiciones cinematográficas argentinas. El nuevo panorama tecnológico permitió esta bocanada de aire fresco que tanto bien le hizo al cine argentino.

## Espectáculo integrado: Acercamiento a una experiencia de aprendizaje significativo en el ámbito del espectáculo

Andrea Pontoriero

### Algunas cuestiones previas sobre la llamada “comunicación didáctica”

Partimos del presupuesto de que la situación de enseñanza/aprendizaje se establece en base a una situación de comunicación y esta consiste en que “una persona ayuda a otra a desarrollar sus conocimientos y comprensiones” (Mercer, 1997:11). Esta frase tomada de Mercer, implica, como él mismo lo explica, que se combinan enseñanza y aprendizaje a la vez, en lo que él denomina “la construcción guiada del conocimiento”. Esta afirmación requiere de alguna aclaración teórica de lo que esto implica. *La construcción guiada alude*, a mi criterio al concepto de “andamiaje” elaborado por Bruner “son los pasos que se dan para reducir los grados de libertad cuando se lleva a cabo algún tipo de tarea, de manera que un estudiante se pueda concentrar en la difícil habilidad que está adquiriendo”. Es decir que un docente organiza un andamio y luego lo va retirando gradualmente para que el estudiante pueda realizar la experiencia por su cuenta.

Ahora bien, en algunos casos, el docente cumple el rol de andamio ya que a partir de la palabra guía a los estudiantes en la construcción del conocimiento. Sin embargo, según Mercer las conversaciones en el aula, sobretodo si se realizan entre docentes y estudiantes está plagada de sobreentendidos y prejuicios, que no siempre ayudan a dicha construcción, ya que no hay una situación simétrica respecto del conocimiento. Es por esto que Mercer propone como fundamental la “conversación entre pares” puesto que “existen formas importantes de aprendizaje que tienen más posibilidades de ocurrir cuando los estudiantes pueden hablar y trabajar juntos sin un profesor” (Mercer, 1997: 99). En estos casos, uno puede chequear su propia interpretación de ideas y comparar su comprensión con la de otros estudiantes. Sin embargo el autor especifica que muchas veces aunque los estudiantes trabajen en grupo no significa necesariamente que cooperen. En este aspecto Mercer discute a Bruner respecto a la idea de que “trabajar con una pareja más competente sea provechoso

para aprender ya que en las experiencias realizadas los niños considerados de habilidades semejantes parecían aprender mejor que los de parejas asimétricas. Trabajar con una pareja que sabe más y es más capaz, que domina al otro cuando hay que tomar decisiones y que insiste en utilizar sus propias estrategias de resolución de problemas puede ser un impedimento en lugar de una ayuda para la otra persona menos capaz” (Mercer:104).

Partiendo de esta idea Mercer examina tres formas de conversar:

1. La conversación de discusión (en la que los estudiantes están en desacuerdo y toman decisiones individualmente. Se caracteriza por breves intercambios que consisten en afirmaciones)
2. La conversación acumulativa (donde se construye positivamente pero no críticamente. Se caracteriza por repeticiones, confirmaciones y elaboraciones)
3. La conversación exploratoria (donde los estudiantes tratan de forma crítica pero constructiva las ideas de los demás. “El conocimiento se justifica más abiertamente y el razonamiento es más visible en la conversación”).

Esta última es la que sería deseable promover por parte de los profesores.

### Una experiencia de “comunicación entre pares”

Uno de los desafíos que nos planteamos este año en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo fue realizar actividades de integración entre los estudiantes de las nuevas carreras de Escenografía, Vestuario y Dirección Teatral ya que consideramos al espectáculo teatral como un trabajo de equipo en donde las individualidades se potencian en función de la creación de un hecho creativo.

En este marco planificamos una actividad de integración en donde participaron los estudiantes de las tres carreras, y sus respectivos profesores (Diego Bogan, Dirección Teatral; Héctor Calmet, Escenografía I y Andrea Suárez, Vestuario I) quienes monitorearon el proceso. Los roles se distribuyeron de acuerdo a las carreras de origen de cada uno y el proyecto consistió en trabajar sobre la escena que los estudiantes de dirección debían presentar en su examen final.

Cada estudiante de dirección contó con la colaboración de tres estudiantes de escenografía y dos de vestuario quienes tenían criterios e ideas diferentes respecto de la resolución de los espacios y la apariencia de los personajes. De esta forma cada grupo tenía un objetivo en común, lograr una buena realización visual de un texto dramático y para lograrlo debía lograr acuerdos con sus pares y argumentar a favor de sus propuestas. Una vez que habían llegado a un acuerdo al interior del grupo debían presentar sus propuestas de diseño a sus docentes y al resto de los estudiantes del curso quienes a su vez cuestionaban, criticaban y reflexionaban sobre las dificultades y logros obtenidos.

### Algunas conclusiones

Este tipo de actividad significaría, en cierto modo, poner la responsabilidad del aprendizaje en manos de los estudiantes lo cual los prepararía para el desarrollo profesional y una vida adulta responsable. Se trataría de una experiencia significativa de aprendizaje que conjuga varios factores, los estudiantes experimentan de forma contenida, en el marco del aula, una situación que es factible de suceder en el marco profesional