

El proyecto como constante creativa

Fernando Luis Rolando Badell

La realidad es esperanza...

Paulo Freire

Este texto, por razones muy especiales para mí, está dedicado a las generaciones venideras, a aquellas que cruzarán la barrera del año 2100 y quizás conecten estos recuerdos proyectuales en algún lugar de nuestros pensamientos...

Lo maravilloso de la aventura educativa es que desconocemos el devenir.

En cierto sentido, esto nos brinda desafíos y motivaciones permanentes para poder construir desde el diseño una sociedad mejor y transmitir estos valores a las nuevas generaciones.

Cuando citamos a Paulo Freire y hablamos de que “la realidad es esperanza”, lo hacemos desde la necesidad de construir y educar desde modelos que valoren las actitudes positivas en una sociedad en crisis, en la que como educadores, debemos reinventar caminos de acción en función de la realidad y de las posibilidades históricas de nuestra labor educativa, reelaborando sistemáticamente los elementos dados por la modernidad y adecuando estos en función de las demandas reales de nuestros alumnos, con los que casual y temporalmente nos toca transitar esta vida, este espacio, en este mundo. Entendemos que así como el diálogo, es uno de los centros en los que se basa el proceso pedagógico, la dinámica guiada por la conjunción entre el espíritu y la razón, permite el encuentro entre las personas y de éstas con el mundo. De esta forma, el diálogo será como dice Freire, “expresión de la historicidad”, condición para el desarrollo de una cultura humanizante y fundamento societal de una sociedad más justa. Y en esta construcción dialógica, la pregunta surge como afirmación del sujeto, capaz de correr riesgos, capaz de resolver la tensión entre la palabra y el silencio, capaz de enseñar el beneficio de la duda.

De esta manera la pregunta confronta la modalidad pedagógica de la contestación, de la respuesta única y definitiva. Y lo más interesante de esto es que en el fondo, no existen ni preguntas, ni respuestas definitivas, porque para formar profesionales pensantes en un mundo flexible y cambiante, debemos abrir las mentes, buscando estimular el desarrollo en las aulas de la conciencia crítica que permita a nuestros alumnos comparar, relacionar, tomar distancia, explorar, identificar, diferenciar, conceptualizar, imaginar, crecer e innovar. Y para construir esto es sólo posible hacerlo desde el respeto a la libertad de pensamiento, de los territorios sensibles, de la emotividad, del sentido del humor, del ingenio. De valorar y potenciar aquellos que diferencia al hombre de los robots. Y también desde la valoración de la necesidad de reinención que puede darse en diferentes sectores y niveles de la vida de una sociedad.

Se trata de inventar y reinventar la existencia desde la humanización y la esperanza, con los materiales que la vida nos ofrece, arriesgándonos, aventurándonos a educar cada día, en el maravilloso juego de la libertad.

Así intentamos transmitir la actitud de buscar y de descubrir. Y lo valioso está en que hagamos el intento, tomando distancia de las dificultades ocasionales y pasajeras, poniendo énfasis en proyectar la construcción de nuevos modelos y paradigmas desde una actitud positiva hacia la creación.

Y la verdad, que lejos de parecer complejo, parece sencillo, porque ésta representa en el fondo una actitud más humana que está ligada a la necesidad de satisfacer la curiosidad del ser humano. Y la curiosidad está ligada a lo desconocido, a lo nuevo, a alejarse de lo preconcebido, lo repetitivo y lo anquilosado, que tarde o temprano terminan destruyendo el alma. Y en este sentido es esencial que además de aprender a respetar y a valorar al otro, aprendamos a ver, en estas sociedades en crisis, a la crisis en sí misma como una oportunidad. Y en el campo específico del diseño digital esto es una constante. Grandes crisis han dado lugar a grandes avances. Cuando Steve Wosniak desarrolló el prototipo de una computadora personal trabajaba para Hewlett Packard, y esta tenía la primera opción sobre cualquier cosa que él inventara. Y así fue, cuando Wosniak mostró su prototipo de la primera “Personal Computer” para trabajar en la vida cotidiana, la respuesta de la junta directiva de H.P. fue: “¿Para que querría la gente común computadoras personales...?” Fue así, como gracias a esta negativa, Steve Wosniak, junto a su amigo Steve Jobs, pudieron realizar en el garage de la casa de sus padres los primeros prototipos MAC cambiando la historia del diseño digital de un modo fabuloso y originando una crisis negativa que llevo a H.P. a perder el liderazgo en el sector debido a su asombrosa falta de visión. Y casos como estos hay cientos en las fronteras de la exploración informática, constituyendo paradigmas de la cibercultura: John Hanke, creador de Google Earth, el mapa satelital que permite visionar la diversidades del mundo dentro de la gigantesca aldea global, Jerry Yang, creador de Yahoo o Chad Hurley y Steve Chen creadores de Youtube, revolucionando el concepto de transmisión de imágenes y permitiendo intercomunicar al mundo a través del video, por citar solo algunos ejemplos, tiene en común, haber desarrollado proyectos innovadores en momentos de profundas crisis globales, donde otros no veían oportunidades, partiendo de la fortaleza de su imaginación y del sentido de la curiosidad.

En lo personal, el sentido de la curiosidad ha estado en mí desde pequeño, sea por las influencias familiares de abuelos y bisabuelos ligados al diseño en este país desde la mítica *Caras y Caretas*, o en los proyectos desarrollados en los últimos 70 años en diversas ramas del diseño desde las distintas empresas familiares. O quizás, porque cuando era muy pequeño y vi a mi padre en televisión presentar uno de sus inventos, lo primero que se me ocurrió preguntarle cuando él volvió a casa y me contó que el estudio de TV estaba lleno de televisores, fue si desde esos televisores él nos veía a nosotros..., incubando de algún modo la noción de interactividad en los medios que ya estaba presente en mí sentido de curiosidad y que aún hoy me acompaña.

Así, cuando en la década del 80 llegaban al país las primeras computadoras, vi en ellas no sólo una extraordinaria herramienta de trabajo, sino, y por sobre todas

las cosas un medio de fusión de campos. De conectar el mundo de las ideas a través de imágenes, sonidos, videos en los territorios virtuales y fuera de ellos, usando estos inventos para inventar otras cosas que aún no se hubieran desarrollado, teniendo siempre como horizonte de búsqueda: el futuro. Proyectándome hacia él, inventándolo. Fue así como aparecieron los primeros trabajos de videoarte por 1986, invención de prototipos sonoros en el centro para el desarrollo de la inteligencia en 1989, innumerables creaciones digitales, participaciones en revistas, medios, retrospectivas de 10 años de arte digital en la Expo Sevilla 92, creación de movimientos, manifiestos, todas búsquedas que incluyeron (e incluyen) la necesidad de dar, de transmitir, de interactuar con los que nos rodean.

Y en 1999, surge una entrevista con Jorge Surraco, por que Palermo, deseaba construir una Carrera de Diseño de Imagen y Sonido basada, en serio, en la inversión de recursos humanos y materiales en el campo digital. Y lo que más me motivó, fue que en la entrevista, me dijo; “la carrera no existe, hay que crearla...” Hermoso desafío. Ingresando a la Facultad en un territorio desconocido para las universidades argentinas, y dándonos la gran libertad a todos los docentes de delinear programas de estudios, articulándolos a través de proyectos con las necesidades profesionales de la entonces incipiente World Wide Web y de la explosión de la internet en Argentina. Y así fue entonces plantearse cada año nuevos desafíos proyectuales. Buscando que nuestros alumnos tuvieran sobre todo una preparación profesional equivalente a la de cualquier parte del mundo, fomentando esto desde la actitud de investigación a través del pensamiento y del espíritu crítico, supliendo en muchísimos casos la ocasional limitación de recursos con imaginación. Y en este sentido, como antes cité hechos destacados en la historia del diseño digital, puedo también mencionar mojonos importantes en la construcción de proyectos en nuestra universidad y su correspondiente validación en el entorno profesional.

Mencionaré aquí, algunos de los proyectos más destacados realizados en el área junto a varios profesores con los que he trabajado en equipo en los últimos años como: Mario Nakasato, Raquel Cuzco, Vanessa Hojemberg, Ricardo Desplats, Fabián Jevsek, Darío Saeed, Cecilia Noriega, quienes a través de su mirada enriquecedora contribuyeron a construir, a abrir puertas y crear caminos. Y en muchos casos muchos de estos proyectos, tuvieron también su recompensa. Por ejemplo en 1999, trabajos de Arte Digital de los alumnos de primer año, de una carrera que apenas comenzaba en la UP, fueron presentados en el Premio Philips: “El futuro del Arte”, obteniendo varios premios y siendo expuestos en el Centro Cultural Recoleta. En el 2000, decidimos crear Buenos Aires 2025, con el apoyo de la gente de la carrera de diseño e indumentaria (que creo un ciber vestuario en materiales plásticos), desarrollando el primer videojuego interactivo en cd-rom dentro de una universidad argentina, anticipándonos por pocos meses, a un desarrollo similar llevado a cabo en universidades mexicanas, según comentó en ese entonces, en una conferencia dada en nuestra Facultad el investigador Jorge La Ferla.

En 2001, con los alumnos del segundo año de la carrera, transformamos en espacios binarios el Centro Recoleta y el Museo de Bellas Artes, creando recorridos inmersivos en los que interactuaban personajes virtuales con reales. En el 2002 avanzamos en el desarrollo de UP Campus Virtual, generando historias interactivas con toda la movida del diseño de moda, gráfico e industrial, que se daba en el entorno de la Universidad, en el área de Palermo Soho y Palermo Hollywood y creamos además, los primeros cds de djs y vjs con contenido visual-interactivo que participaron en el evento Flash Y2K, junto a artistas extranjeros en el Centro Cultural San Martín. En el 2003, llegó otro gran desafío, modernizar el contenido programático y trabajar con los alumnos de 4to año de la carrera, (estudiantes que había tenido en 1er y 2do año) y que deseaban experimentar algo nuevo, creándose entonces los primeros dvds interactivos en una universidad local y presentando uno de estos trabajos, (dado el carácter de vincularse al entorno profesional de los mismos), a un concurso en el exterior, siendo seleccionado el mediometraje en dvd “Algo referente a los sueños” para participar en el Latin American London Festival en Inglaterra. En 2004 llegó el desafío de realizar un dvd especial, pero en este caso optimizando al máximo, los medios disponibles en ese entonces, en Video de Alta Definición, generando historias y cortometrajes interactivos acordes a los más exigentes estándares del mercado. En 2006, realizamos proyectos vinculados a artistas locales y latinoamericanos en cd-rom interactivo, siendo uno de los desarrollos el del alumno Sebastián Seoane llamado “tanbionica”, seleccionado este año, dentro de la escena local, para participar en el Festival Londinense itinerante más importante del siglo XXI denominado *one dot zero*, que toca más de 50 ciudades (entre ellas Londres, Paris, Nueva York) y que llegó a Buenos Aires a fines de Septiembre al Centro Cultural Recoleta.

En la actualidad, estamos generando con nuestros alumnos de segundo año, proyectos y prototipos de *concepts visuals*, desarrollando creativamente, trabajando y testeando imágenes en calidad 4k, o sea cine digital en alta definición, con imágenes experimentales, verdaderamente sorprendentes para nosotros y un gran entusiasmo de los alumnos que sobrepasan los cupos permitidos para las asignaturas dictadas en la universidad, sabiendo que se van a enfrentar a un alto nivel de exigencia (como lo es el mercado global), pero en la necesidad de formarse de un modo serio para los extraordinarios proyectos y desafíos que nos brindaran las necesidades de los clientes del mañana.

Como hemos desglosado en este texto, podemos observar, que en el campo del diseño digital la innovación debe ser constante, dado que en muchos casos algo que tiene dos años, en un área tan innovadora, es historia. Esto hace que solo sea posible proyectarse hacia adelante, sirviendo los medios recolectados, como testigos de un relato arqueológico y documental de la evolución de la era digital, que pueden servir como archivo de experiencias pasadas, pero no como fórmulas mágicas clonables a las demandas del mercado presente. Esto obliga a los docentes que se mueven dentro del medio profesional, a una constante actualización de recursos

e ideas, para luego volcarlas con actitud generosa a los alumnos, produciendo una retroalimentación positiva basada en un enfoque prospectivo del área.

Vemos de este modo, como a través del tiempo, en casi 10 años de trabajos en la universidad, e independientemente de los medios disponibles en cada época, la imaginación es el límite, y la generación de proyectos son la constante creativa de un estilo pedagógico que permite a nuestros estudiantes abrirse camino, desde los territorios virtuales hacia las hermosas complejidades del mundo real.

La realidad es esperanza. El diseño, también lo es.

Referencias bibliográficas

- Freire P. (1978) "Educación como práctica de la libertad" Bogotá, De. Pepe. S/f. investigación y metodología de la investigación del tema generador " en: *La praxis educativa* de P. Freire, compilador Torres C. México: Guernica.

- Mariño G. (1996) "Freire entre el mito y el hito", En: *Aportes 43*, Bogotá: Dimed.

Producción fotográfica. El guión como esqueleto para una producción exitosa

Ximena Roux

Estoy en la cocina, sentada a la mesa disfrutando una suave brisa que entra apacible por un ventanal. Es un día gris después de tantos soles rabiosos que no dejaban tregua para refrescar ni el cuerpo ni las ideas. Es 4 de diciembre, sí, ya es 4 y es hoy el último día posible para entregar esta pequeña reflexión que no sé si tendrá forma por fin, si de hecho habré de enviarla o simplemente como excusa de fecha final acabo sentándome en uno de los espacios más luminosos de mi casa para reflexionar sobre las experiencias que, como docente, tuve en este ciclo 2007.

Estoy en la cocina y escribo sobre una mesa de vidrio, puedo ver mis pies bajo la computadora portátil, puedo ver la silueta de las otras sillas, puedo ver a Felipe, mi gato naranja, que camina lentamente en uno de sus tantos paseos misteriosos. Frente a mí un ramillete seco con más de cien pimpollos de rosas amarillas con los tallos anclados a una copa transparente y allá adelante, sobre un estante, una pila de discos compactos con los bocetos de cada una de las producciones que realizaron los alumnos que tuve este año. Es esta mi fotografía del presente, son estas las imágenes que seguramente voy a recordar cuando relea este escrito al paso del tiempo, son estos los colores que están frente a mí ahora y que sin ser registrados por una cámara van a ilustrar estas palabras a lo largo de mi historia personal.

De la misma manera ocurre con los alumnos que van pasando por el aula, debo ser honesta y confesar que no recuerdo el nombre de todos pero de algo sí estoy segura, puedo recordar al autor de cada imagen producida en cada una de mis clases y lo que es mejor, puedo reconocer el crecimiento de cada uno de ellos como autores fotográficos.

Creo que la experiencia más maravillosa que me ha

tocado en este ciclo, fue la de tener como alumnos en Diseño Fotográfico III a ex alumnos que cursaron conmigo Introducción al Diseño Fotográfico, esto es, cuatro cuatrimestres después. Y lo que recuerdo en particular de cada uno de ellos es el perfil con que se presentaban en los bocetos de los primeros trabajos prácticos del primer año. Independientemente de los contenidos de cada asignatura, de los requisitos académicos de cada cursada, de las consignas puntuales, han ido asentando y definiendo sus rasgos como autores de estilo en los trabajos de este año y es notablemente visible el crecimiento.

Pero debo hablarles de Diseño Fotográfico III, entre nosotros Fotografía de Modas, una asignatura en donde se revisan estilos, iluminación, persuasión, venta, marketing, y fundamentalmente procesos de producción.

En un proyecto piloto, habiendo tenido ya la experiencia de dictar esta asignatura, enfoqué los contenidos de esta cursada 2007 en trabajar todo el cuatrimestre con la modalidad de "mesa taller" simulando en cada clase reuniones de producción con el cliente. Para cada trabajo práctico trabajamos sobre el esqueleto de Guión Fotográfico en sus tres etapas: Pre-producción, producción y post-producción.

Hicimos hincapié en la primera de estas etapas, dedicándole el mayor porcentaje de trabajo en la mesa taller con el fin de obtener una producción exitosa, con recursos sólidos para sostener imprevistos y lo menos costosa posible al momento de su realización. El arduo trabajo de Pre-producción se vio reflejado en cada una de las segundas etapas. Puedo decir entonces, que logramos realizar en jornadas de 150 minutos en estudio, cinco portfolios individuales de moda femenina, masculina y belleza a razón de 35 minutos de producción total por fotógrafo. Algo impensado si nos remitimos a una producción en estudio profesional o de editorial para una nota de moda.

Algo muy similar ocurrió en la producción de alta costura que los alumnos debieron realizar en exteriores en forma individual, allí, ya sin mi participación, debieron pre-producir exhaustivamente y, luego de presentar el material para post producir y editar en la mesa taller, la respuesta a mi pregunta sobre cuánto fue el tiempo real de producción, la respuesta colectiva fue "no más de 15 a 20 minutos". (!!!)

Debo concluir por tanto en la siguiente reflexión: recibimos en el segundo cuatrimestre del segundo año de carrera a fotógrafos que ya trazan con estilo propio, que en su mayoría dominan los recursos técnicos, que están en condiciones de producir un amplio abanico de portfolios comerciales y artísticos, entonces, qué podemos enseñarles sobre moda además de la historia, los procesos de evolución estética, y recursos de comercialización? La respuesta es: a producir.

Lo que debemos enseñarles es a tratar con el cliente, a presupuestar, a realizar guiones de trabajo, a dirigir modelos, a relevar locaciones, definir vestuarios, bosquejar maquillajes y finalmente delegar en un equipo técnico o de producción todas las tareas que ellos solos debieron realizar para la producción de sus portfolios de moda en este cuatrimestre logrando así un trabajo profesional extra y anexo a su tarea como fotógrafos. Con una pre-