

Esta tendencia de acercarnos cada vez más al componente geométrico de lo que nos rodea, produjo (junto a los extraordinarios avances para ver detalles cada vez más precisos de la realidad), según análisis de autores como Umberto Eco, la necesidad en el ser humano de avanzar hacia la geometrización de lo real, cuadriculando de algún modo lo visible, buscando registrar formas cada vez más perfectas en lo que nos rodea, situación que con el advenimiento de los procesos digitales desde los años 70 se potenció aún más, llegando hasta nuestros días en lo que hoy llamamos comúnmente la “photoshopización” de la realidad.

Así, en el lenguaje popular se suele decir que las imágenes de los actores o modelos (los que más suelen recurrir a este artilugio) han sido “photoshopeadas”, sin embargo esta es una visión demasiado elemental de las herramientas que se utilizan para estas tareas profesionales y del fenómeno social que hay detrás.

En realidad programas como el Photoshop operan en el retoque de las superficies, y cuando se realizan estas operaciones con rostros o cuerpos humanos, se requiere de herramientas más específicas que permitan al diseñador digital entrenado, modificar, a la manera en que trabajaban Leonardo o Rembrandt, sobre todo las estructuras óseas y musculares, afectando las proporciones formales de estas. Es decir se debe ir para trabajar en el lifting digital, desde lo interno, desde la estructura subyacente en el cuerpo humano hacia lo externo, modificando no solo las texturas de la piel, sino también la posibilidad de que al modificar ciertos músculos del rostro el personaje en cuestión sonría o deje de hacerlo.

Esta tendencia tiene su eclosión en nuestros días a través de la construcción en los territorios virtuales de las imágenes intervenidas a través de las operaciones de lifting digital. Dentro de la cátedra a mi cargo en la carrera de Diseño de Imagen y Sonido de la Universidad de Palermo, los alumnos han realizado en los últimos tres años, creaciones en el campo del Lifting Digital explorando no solo la posibilidad de operar sobre las imágenes humanas del mundo real, sino también reflexionando sobre el impacto que esto genera en la sociedad actual y como estas operaciones con las imágenes construyen en el fondo una cultura del simulacro, como analizaría en sus textos Jean Baudrillard. De este modo, si esta tendencia de la sociedad digital hacia el simulacro continúa y se potencia en los próximos años, la posibilidad de acceder a las imágenes originales será cada vez menor, dado que veremos en los medios gráficos y televisivos los cuerpos y los rostros de una sociedad artificial, retocada digitalmente, tendiendo a un ideal de belleza que estará siendo construido cada vez más dentro del ciberespacio.

Esta situación, no tendría nada de especial, si pensamos que el retoque fotográfico existe hace décadas. Lo especial que aparece en la actualidad viene dado porque en el siglo XXI la influencia del mundo virtual excede su territorio y comienza a manifestarse en el día a día en el mundo real modificando los hábitos y comportamientos humanos. De esta manera, asistimos a los cambios de conducta que se producen alrededor del mundo, en personas de diferentes culturas y nacionalidades, que

tratan de parecerse a las imágenes que a su vez observan en las revistas, en el cine o en la televisión, imágenes que por otra parte en muchos casos han sido intervenidas digitalmente para obtener una apariencia de “perfección” en las texturas de la piel, en las proporciones, en rasgos que en el fondo son absolutamente falsos.

Conclusiones

Así como en el film *S1MONE (Simulation one)*, las masas terminaban idolatrando a una modelo creada en el universo virtual, en la actualidad las personas tratan de parecerse a un ideal de belleza producido a través del lifting digital, situación que hoy es posible dados los enormes avances de la cirugía plástica en distintas partes del mundo.

El problema reside en los cambios psicológicos y en el proceso de deshumanización que esto conlleva, debido a que el ideal virtual de belleza al que están sometidos los seres humanos en el siglo XXI, es un ideal a escala de las máquinas, corriéndose el riesgo de crear tecnohombres que se desenvuelvan en la sociedad real como avatares virtuales en la búsqueda de ese ideal de geometrización y de perfección matemática, que menciona Umberto Eco en sus últimos escritos, buscando algo que en el fondo no pertenece al espacio humano, siendo nuestra tarea como diseñadores y educadores el explicar esta dualidad existente, para que sea profundamente comprendida, por el diseñador digital al que estamos formando, preparándolo para la sociedad en que la que actuará profesionalmente en el futuro.

Referencias bibliográficas

- Eco, Umberto (2007) *La Historia de la Fealdad*. Barcelona: Lumen.
- _____ (2005) *La Historia de la Belleza*. Barcelona: Lumen.
- Guerrissi, Jorge (2004) *Plastic & Reconstructive Surgery*. Dallas: American Society of Plastic Surgeons Editions. Supplement: 174.
- Saylan, Zoe (1999) *The S-lift for facial Rejuvenation*. Washington: Cosmet Edition.

Teoría del diseño en las carreras de Relaciones Públicas y Organización de Eventos

María Laura Spina

¿Cómo abordar temas teóricos relacionados con el Diseño, los medios gráficos y la comunicación con alumnos de primer año a quienes en general les es difícil aceptar el uso del libro en esta era tecnológica?

¿Es posible hacerlos leer sin que les resulte pesada y monótona la asignatura?

¿Cómo lograr un alto grado de atención en las clases teóricas donde, desde el pizarrón una observa los rostros a veces interesados, otras veces no tanto de los alumnos?

¿Cómo lograr dar tantos temas teóricos en tan breve tiempo (promedio 14 clases) para cumplir con el programa de la materia?

¿Cómo organizar las teóricas aplicando el uso de diversos recursos?

Estas y otras tantas preguntas surgieron ante el inicio del curso lectivo.

Si bien es una asignatura que dicto desde hace varios años, en cada inicio se me plantean los mismos interrogantes ya que deseo permanentemente mejorar la clase, afianzarla, generar cada vez mayor interés en ella. De todas maneras surgen constantemente factores determinantes que inciden notablemente:

- Grupos cada vez más grandes de alumnos.
- Grupos cada vez más heterogéneos. Alumnos extranjeros quienes, a veces, no interpretan bien nuestro léxico. Alumnos de diversas carreras en una misma clase ya que la asignatura no solamente se dicta dentro de la currícula de las carreras de Relaciones Públicas y Organización de Eventos sino que puede ser tomada como electiva desde otras carreras como Recursos Humanos, Licenciatura en Arte, Publicidad, Diseño Industrial, etc.
- Alto contenido teórico desde el programa y muy variado: mensajes visuales, figuras retóricas, teoría de la Gestalt, teoría del color, creatividad, elementos visuales básicos, operaciones de simetría, tipografía, identidad corporativa, etc.

Qué desafío: no solamente debo dar la teoría y cumplir con el programa en tiempo y forma sino que debo darla ante los grupos de alumnos antes mencionados quienes están en otro mundo. Un mundo vertiginoso, tecnológico, donde la información a veces se toma de internet y no se chequea. Donde leer un libro es solo para algunos y mucho menos interpretar, sacar consignas, sintetizar, llegar a conclusiones, relacionar temas unos con otros. Decidí, durante el último cuatrimestre, dar una teoría más visual, es decir acompañar con recursos varios los temas teóricos. Imágenes pertinentes a los temas fueron mostradas utilizando el retroproyector, el cañón, libros de diseño, avisos publicitarios, material editorial, etc. Inicio con un tema por clase, en la primera hora, donde los alumnos están más despiertos y frescos. Proyecto imágenes o reparto material visual por grupos para analizar y luego de la pausa genero una actividad, siempre con imágenes donde cada alumno o grupo trae su propio compilado de las mismas y las analiza según el tema teórico visto en clase. En un curso de primer año, primer cuatrimestre el hecho de compartir la actividad ayuda, no solamente a desarrollar el trabajo práctico requerido sino a generar vínculos entre las personas, a potenciar el liderazgo, a afianzar la relación con el docente.

De esta manera las clases fueron dinámicas, interesantes, los mismos chicos contribuyeron a la búsqueda del material visual y sin querer fueron desarrollando los trabajos prácticos y llegamos así al día del parcial teórico oral que acostumbro tomar en grupos numerosos. Continué con la misma modalidad, yo misma busqué material gráfico rico y en función de la imagen fui haciendo preguntas a cada alumno de todos los contenidos teóricos. Parece mentira cómo aprenden la teoría de memoria pero cuando la quieren aplicar analizando una imagen, un folleto, una tipografía vienen las dudas. A pesar de todo logré alumnos pensantes, que vincu-

len temas varios. No me interesa escuchar las textuales palabras de un libro sino que ellos mismos generen su propio discurso fundamentado por los autores leídos.

Fin de cursada y objetivo logrado, una vez más los alumnos me hicieron una linda devolución, habían sentido el aprendizaje, lo habían desarrollado casi sin darse cuenta, la teoría, que en un principio les parecía muy difícil de leer e interpretar no les había pesado, es decir, leer no había sido como se lo habían imaginado, lo habían disfrutado. Lo visual había contribuido a ello. El examen final del grupo en general corroboró mis expectativas y una vez más confirmé que este camino elegido había sido el correcto.

Transformación de contenidos en el aula. Modelo para su determinación en el aprendizaje significativo

Virginia G. Suárez

La idea de que sea necesario tener en consideración los conocimientos previos de los alumnos a fin de contribuir al aprendizaje significativo de los contenidos académicos, es un principio ya muy conocido en el ámbito educativo. Pero en el aspecto didáctico hay pocos modelos que especifiquen con claridad para qué tareas se deben tener en cuenta los conocimientos previos y cómo utilizarlos.

Beatriz Aisenberg (1998) define la función de los conocimientos previos de los alumnos para la determinación y organización de los contenidos con el qué enseñar y no en relación con el cómo enseñar. Cuestionando la concepción de que una vez definidos los mismos se debe pensar en cómo enseñarlos, y apelando recién en ese momento a los conocimientos previos de los alumnos, propone un proceso de determinación y organización de los contenidos sustentado en la interrelación de los conceptos de las disciplinas, los conocimientos previos de los alumnos y los propósitos de la enseñanza. En su hipótesis formula que determinar de esta manera los contenidos es una condición necesaria para contribuir a un aprendizaje significativo.

Pilar Benejam (1989) plantea que existen tres posturas distintas para determinar contenidos: la lógica disciplinar mediante la cual los contenidos derivan directamente de los conceptos y procedimientos de las disciplinas; la posición paidocéntrica y psicologista en las que se parte de los intereses y necesidades de los alumnos; y los proyectos ideológicos en los cuales se elige la temática del proyecto de acuerdo con intereses sociales y políticos. Luego de analizar los aportes y límites de las perspectivas detalladas, Benejam propone integrarlas en un mismo modelo.

Aisenberg coincide con esta concepción, considerándola una opción específica desde lo didáctico para poder seleccionar y estructurar los contenidos sobre una determinada temática. Su justificación parte de concebir a la enseñanza como un fenómeno social complejo, ya que siempre están presentes las intenciones y acciones del docente, los contenidos a enseñar y los alumnos. To-