

prestigio. Por experiencia y no por velocidad, porque no siempre las liebres ganan la carrera de la vida.

Es tiempo de ser aún más constantes y efectivos para construir en la mente de nuestros alumnos experiencias y valores que les sirvan para mantenerse firmes cuando sean los profesionales del mañana, cuando deban demostrar quiénes son y se vean obligados a diferenciarse en la masa socio-laboral. Que su alta calidad y formación académica profesional sean las que les den ese *premium* diferenciador.

Porque seguro la tecnología seguirá avanzando como Goliat en el valle de Elah pero si hemos sembrado la buena semilla del amor a las bases y a los fundamentos, habremos creados muchos pequeños Davides que enfrentarán ese gigante día a día y se volverán formadores culturales y de líderes de opinión para las generaciones postreras. Seguirán manteniendo la calidad y la excelencia profesional y educativa, evolucionando positivamente generación tras generación que dejan atrás y manteniendo el necesario proceso de selección natural en las aulas y en la vida.

Pero ha de ser nuestra responsabilidad lo que el futuro nos depare, pues somos constructores de vidas, edificadores de cimientos emocionales, forjadores de estructuras y la fortaleza o debilidad de ellas dependerá de cuánto amemos esta profesión que hemos abrazado a tal punto de desear compartirla y transmitirla fidedignamente a otros, a la siguiente generación. Seguramente en esa decisión está el sello de aquellos que nos hicieron amarla a través de su propia pasión y respeto por la disciplina y la técnica del verdadero diseño gráfico plagado de colores y tipografías y no de códigos de máquina o lenguajes de programación tan rígidos y lejanos de la estética o las cuestiones de la comunicación que es al fin el ultra propósito del genuino diseño gráfico.

El set de filmación como integrador

Sofía Karpiuk

Una de las barreras que debe salvar a veces el docente consiste en la diversificación del grupo clase. Si una materia es electiva suele reunir estudiantes con metas y conocimientos previos muy distintos. La procedencia de los alumnos es algo que también debe ser tenido en cuenta, jóvenes de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, del interior del país o de Latinoamérica, confluyen en un grupo heterogéneo, con distintas formaciones básicas, expectativas e intereses. Es común ver que se ubican en el aula casi estableciendo fronteras, en un sector Colombia, en otro Argentina, luego Perú, Ecuador y, tal vez porque son los únicos, Brasil y Chile se sientan juntos. De esta manera, el curso se transforma en una aglomeración cosmopolita, donde convergen diferentes culturas, distintas formas de vivir una educación. Conseguir la integración del curso puede ser un reto que transforma al docente en fervoroso representante de la OEA.

Ante este grupo dispar, resulta primordial indagar sobre sus saberes previos, sus supuestos subyacentes con respecto a la materia, sus expectativas, para establecer un

diagnóstico. Con esa información se puede contextualizar los términos y contenidos para lograr la comunicación necesaria entre docente y alumnos.

La falta de un vocabulario común suele ser causa de incomunicación, y en ocasiones el lenguaje debe incorporarse de manera paulatina. Si a un concepto nuevo se le suma simultáneamente un término desconocido que lo designa, puede resultar frustrante para el alumno, pues la dificultad se duplica; nadie aprende lo que no puede nombrar. Lo coloquial no puede ser descartado en el aula, pues comprendido el concepto, la incorporación del término adecuado resulta natural. En la cotidianidad del alumno existen referentes que pueden servir como puentes cognitivos, para introducirlos en conceptos más abstractos: "... incorpora lo nuevo a lo viejo, familiar y trillado, y construye un puente hacia lo nuevo y hasta entonces extraño..." (Gilbert, Rose. 2006)

Muchas veces es necesario allanar el lenguaje en las exposiciones teóricas, explicar por analogía el significado de un concepto, utilizando términos, situaciones y elementos concretos que los alumnos conozcan y manejen. En la era de los mensajes de texto hay alumnos que poseen una terminología limitada y poco específica; el establecimiento paulatino de un vocabulario académico común dentro del ámbito del aula los empieza a vincular como un código compartido.

Continúa Gilbert: "... discernir el lenguaje natural del individuo y hablarlo, lo cual implica identificarse, adaptarse... También son pertinentes la frecuencia y la calidad de los silencios, el lenguaje corporal que acompaña al discurso, y la congruencia o la discrepancia entre estilo y contenido..." "... cuando uno está atento a un nuevo idioma y adopta parte de él, noto con frecuencia que se produce una distensión compartida... Estas consideraciones deben ser vinculadas íntimamente con la empatía..."

Esto permite que los alumnos aprendan significativamente los conceptos básicos de la materia, así como su lenguaje académico, de manera que se les posibilite su uso en los contextos diversos de aplicación. El proceso de construcción del conocimiento debe ser continuo de manera que los contenidos se vayan articulando y reestructurando ante cada nuevo concepto.

El trabajo en equipo resulta una pieza fundamental para la integración del curso, el desarrollo social de los estudiantes y su futuro profesional. Al enseñar el lenguaje audiovisual las actividades deben desenvolverse buscando una ampliación del desarrollo perceptual de los alumnos, creando un nuevo campo creativo o ampliando el que ya poseen.

Las clases en el set de filmación permiten que el alumno experimente el contenido teórico sobre aspectos concretos, pues el aprendizaje se produce a partir de situaciones problemáticas que tensionan y motivan a actuar para resolverlas. La percepción de la totalidad de una situación permite descubrir las relaciones entre los distintos elementos o partes, la comprensión del problema y el camino que lleva a su resolución, que puede resultar aplicable a otras situaciones similares.

El trabajo en el set resulta motivador para todos, los guiones se analizan y seleccionan en clase. Este procedimiento constituye parte del aprendizaje, pues deben

evaluar, además de la originalidad, la factibilidad de cada proyecto, las posibilidades, ventajas y desventajas; constituyendo una práctica que les resultará fundamental en su futuro profesional.

Cada alumno del curso selecciona el rol que le interesa ejercitar durante la grabación, en las clases previas debe ejercerlo como en una preproducción profesional, siempre contando con la orientación del docente. Se suceden reuniones en los recreos, o fuera del horario de clases, y descubren la complejidad de un rodaje mientras se integran como equipo.

Cuando llega la grabación en el set muchos temas han quedado resueltos, pero surgen nuevas dificultades, nuevos retos. La participación del docente debe ser cada vez menor, hasta que pueda simplemente observarlos, pues ya están en condiciones de resolver solos el rodaje.

En esta etapa, accionar y experimentar con el equipo, reflexionar sobre los resultados, facilita la percepción de conceptos y procedimientos descritos en clase, ya no se está trabajando desde el mundo del alumno, se trajo al alumno al mundo audiovisual.

“Los sujetos reflexivos efectúan comparaciones más exhaustivas y sistemáticas entre las posibles soluciones a un problema, así como también desarrollan estrategias reductoras de información que, desde el punto de vista evolutivo, son más maduras. Algunas investigaciones relacionan la reflexividad con una mejor competencia y un mejor desempeño en tareas cognitivas. [Entonces] habría que favorecer en los escolares un estilo reflexivo de pensamiento”. (Fierro, Alfredo. 2000).

El trabajo editado se analiza luego en clase, plano a plano, fotograma a fotograma. Es importante la participación activa de los alumnos en esta etapa, pues se intenta fomentar la tolerancia hacia puntos de vista diversos.

En un espacio de confianza creado, los alumnos responsables de cada área pueden realizar una autocrítica, en ocasiones más dura que los demás, y el error reconocido se transforma en experiencia.

Freire dice que no hay práctica educativa sin sujetos en un espacio-tiempo pedagógico, sujeto educador y sujeto educando, ambos se constituyen desde el respeto y la confianza mutuos. También dice que no hay práctica educativa que no sea política, que no esté envuelta en sueños, que no involucre valores, proyectos, utopías.

“... Tenemos la responsabilidad, no de intentar amoldar a los alumnos sino de desafiarlos en el sentido de que ellos participen como sujetos de su propia formación...”. (Freire, Paulo. 2003).

Freire propone establecer el diálogo, guiar al alumno hacia la reflexión, y luego con seguridad, ir hacia la acción, los docentes simplemente los acompañan en parte del camino.

Referencias bibliográficas

- Fierro Alfredo, Coll Cesar. (2000) *Desarrollo psicológico y Educación II*. Madrid: Alianza.
- Freire, Paulo (2003) *El grito manso*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Gasalla, Fernando (2001) *Psicología y cultura del sujeto que aprende*. Buenos Aires: Aique.
- Rose, Gilbert (2006) *Entre el diván y el piano*. Buenos Aires: Lumen.

- Sanjurjo, Lilita. *Aprendizaje significativo y enseñanza en los niveles medio y superior*. Rosario: Homo Sapiens.

El avance tecnológico en las artes visuales y la comunicación publicitaria

Ariel Khalil

Desde la época en que los originales para diseño y publicidad se confeccionaban a mano, más precisamente en fotocomposición pegada sobre cartón de originales, las artes gráficas han recorrido un largo camino.

Este largo camino ha hecho que hoy día, un número importante de medios de comunicación masiva cuente con una multiplicidad de posibilidades a la hora de manejar e imprimir imágenes, textos e ilustraciones de las más variadas y de todo tipo.

No se necesita llevar la mirada muy lejos hacia atrás para advertir o recordar que los diarios, sólo hace 15 o 20 años (no más), se imprimían en sistema tipográfico y sus textos eran producidos en la famosa Linotipo de Mergenthaler.

Las matrices de impresión del *offset* (sistema de impresión por excelencia del mayor parque gráfico del mercado) se copiaban con películas gráficas y que para sacar esas películas eran necesarios por lo menos más de 2 ó 3 días de trabajo porque se confeccionaban en forma fotomecánica y no digital como lo es en la actualidad.

Tampoco existía la impresión digital gigantográfica y los grandes anuncios, carteles y medianeras, se pintaban a mano a partir de algunos especialistas casi inconscientes que se animaban a colgarse durante una semana de las paredes de la ciudad.

Pero un día todo empezó a cambiar, los genios programadores y técnicos de la computación desarrollaron un importante avance: poder convertir una imagen real en virtual.

De repente, la luz incidente de la imagen que entraba por una cámara fotográfica se convertía como por arte de magia en una representación de pantalla compuesta por pequeños cuadrados que al acercarse se hacían más grandes pero que, a la inversa, al alejarse se comenzaba a ver imágenes con mayor nitidez.

El mercado se entusiasmó y progresivamente se pretendió manejar en una computadora fotografías más nítidas y de mayor tamaño hasta que empezó la primera gran frustración para los iniciados y entusiasmados operadores de las Macintosh Clasic y LCIII (gran avance por cierto) pero insuficiente aún.

Lo que ocurría es que cuando querían manejar una imagen un poco grande o con mayor información, debían esperar una eternidad para que tan sólo se abriera y ni que hablar de modificar algo en ella a través del Photoshop versión 2.5 o anterior.

Gracias a Dios y a los dioses de la tecnología y la computación (Gates, Jobs, & Company) que se apiadaron de nosotros, las máquinas comenzaron a contar cada vez más con mayores capacidades de memoria y mejores procesadores que hicieron que hoy se pueda manejar una verdadera galería de imágenes de todo tipo y peso