

Ladran, Sancho, señal que reflexionamos

Laura Ferrari (*)

Fecha de recepción: agosto 2012

Fecha de aceptación: octubre 2012

Versión final: diciembre 2012

Resumen: Como todos los años, febrero fue el mes elegido por el claustro docente para reflexionar sobre diferentes estrategias pedagógicas, compartir experiencias vividas en las aulas, exponer trabajos teóricos de su autoría, visualizar trabajos de los estudiantes y debatir sobre el tema general que siempre los preocupa: cómo mejorar día tras día la calidad académica de nuestra Facultad de Diseño y Comunicación.

Palabras clave: Jornada - pedagogía - estrategia de enseñanza - calidad académica - asistentes académicos - ponencias.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 24]

El Decano Oscar Echevarría compartió tres importantes proyectos de la Facultad para este año: 1) Programa de Asistentes Académicos, tendiente a incorporar cada vez más alumnos a la actividad pedagógica de la Facultad; 2) Nuevas Planificaciones Académicas, elaboradas por el Equipo de Contenidos de la Facultad; y 3) Blogs de Asignaturas, que -además de permitir una visualización organizada de los trabajos realizados por estudiantes en las mismas materias - posibilita a cada docente organizar su propio blog de trabajo.

Enterados de estas novedades, los profesores se reunieron en plenarios para escuchar ponencias, reflexiones y debatir en un clima de profundo compromiso pedagógico.

Lunes 6 de febrero

La profesora Claudia Barbera fue la encargada de abrir la lista de expositores, con su ponencia "Reciclado y reutilización para generar diseño sustentable" y sorprendió a sus colegas al mostrar algunos trabajos de sus estudiantes de Diseño de Indumentaria V que exploraron tendencias y trabajaron con la utilización de corbatas de hombre en la alta costura femenina.

Explicó que el eje temático de la cursada fue explorar tendencias, expresando que profundiza en este concepto para que los estudiantes puedan ver más allá de lo que aparece en revistas de consumo y plantearse estilos de vida, de formas de pensar y de elegir.

Profundizaron el concepto de sustentabilidad trabajando sobre las 3 R: reducir, reutilizar, reciclar. La profesora recalcó que como docente sus intenciones son básicamente dos: lograr que los alumnos implementen la teoría basada en la bibliografía estudiada y que experimenten el proceso creativo personal, descubriendo su propio *modus operandi*.

Respecto de los resultados obtenidos, se resumen en lo siguiente: eficacia (en relación con los objetivos trazados); eficiencia (resultados acordes con los recursos aplicados); madurez creativa; reflexión conciente del hacer en cada etapa del proyecto; autoevaluación (los estudiantes sintieron un salto cualitativo en su proceso de aprendizaje).

Claudia finalizó citando una frase de Cicerón que resume su opinión: "si quieres aprender, enseña".

Víctor Hugo Ciotti centró su ponencia en "Experiencias vivenciales en el aula". El docente aplicó técnicas lúdicas tendientes a transformar los trabajos áulicos en vivencias perdurables a través de los años. Al recibir alumnos ingresantes, su tarea no sólo es dictar el contenido de la asignatura, sino también iniciarlos en el mundo del diseño industrial, ponerlos en contacto con su realidad y transformar los contenidos teóricos en experiencias vivenciales en el aula o en visitas.

Uno de los temas que se abordan en su cátedra son los esfuerzos y resistencia de materiales. A través de diferentes juegos introduce la teoría. Esto da como resultado una vivencia que seguramente recordarán toda la vida, aunque olviden las fórmulas.

En el marco de la cursada realizan salidas de campo, visitas a fábricas, para mostrarles a los estudiantes la realidad del trabajo del diseñador industrial. Esto no sólo los sitúa sino que permite desmitificar la imagen del diseñador: no necesariamente es elitista, hay trabajo, son gente como ellos. Esta actividad se da en la mitad de la cursada y luego de esta visita se ve una madurez en las preguntas de los estudiantes pues se dan cuenta de que el proceso del diseño es complejo y está en casi todo lo que nos rodea hoy en día.

Por último comparte una metodología que aplica y es reservar los últimos quince minutos de una clase para tocar un tema que -aunque parece tener poco que ver - sirve para introducir temas de manera lateral.

El tercer profesor en tomar la palabra fue Fabián Contigli quien habló sobre Motivación como clave para poder entrar en el mundo fascinante de la escritura. Remarcó que con sus estudiantes trabaja a partir del concepto de que todo se puede si se centra en ello el deseo y la energía. Como profesor intenta que los alumnos entren en la escritura desde la oralidad. Luego abordan la escritura, teniendo a mano tanto la imaginación como el diccionario. En su cátedra se analizan portadas de periódicos de los países de los que sean los estudiantes. Dos temas vinculados con la motivación son el autoconcepto y la autoestima. Para desarrollar la motivación, el docente da las siguientes pautas:

- Despertar la curiosidad
- Generar una sensación de control
- Promover el sentido de la responsabilidad

- Proponer metas con un grado moderado de dificultad.
- Proporcionar seguridad y apoyo.
- Valorar el esfuerzo.
- Enseñar a atribuir el éxito a variables controlables
- Insistir en lo positivo antes de criticar lo negativo
- Intentar ser el mejor ejemplo para ellos.
- Trabajar el concepto de confianza
- Rigurosidad intelectual
- Llevar a cabo con rigurosidad y precisión todas las investigaciones.

La ponencia de la profesora Noelia Fernández, titulada “La visibilidad como motivación”, tuvo como eje compartir la experiencia llevada a cabo en su cátedra, que consistió en armar un blog para subir los trabajos de los estudiantes y que las producciones de todos tuvieran así visibilidad. Esto se transformó en una herramienta pedagógica de gran utilidad. En dicho blog se suben también invitaciones a diferentes muestras y eventos, noticias de interés y todo lo que pueda favorecer el clima creativo de la clase. Ha invitado a la cátedra personalidades para trabajar con los estudiantes en forma de Workshops. Destacó también que subir trabajos de los estudiantes a youtube se transformó en otra gran herramienta motivacional.

A su turno, el docente Agustín Graham se refirió al “Animatic: su importancia en la etapa de pre-producción” y compartió animaciones realizadas en su cátedra por estudiantes que nunca antes habían tenido contacto con el cine. Explicó que el *animatic* es una instancia adicional que se utiliza en animaciones complejas; un *storyboard* animado que permite entre otras cosas tener nociones del *timing*, de la posterior edición.

Esta asignatura, de tercer año, es troncal en Diseño de Historietas y suele darse que lleguen estudiantes que saben dibujar bien y hacer buenos guiones pero que no tienen más experiencia que la narración secuencial básica. De esta manera, al trabajar *animatic*, se ponen en contacto con la animación para poder así mostrar su idea, concebir un proyecto y mostrar la preproducción de cualquier animación. El profesor compartió tres trabajos de animación de alumnos que nunca tuvieron contacto con el cine ni con nada relacionado, en los que se pudo reflejar el avance alcanzado en la realización del *animatic*.

Mónica Gruber disertó acerca de “La importancia de los estudios históricos en cine”. Reflexionó sobre la problemática de los historiadores del cine ya que existen varias ramas y enfoques: la tecnológica, la económica, la estética y la social. Se refirió al quehacer del historiador, que toma hechos del pasado y los tiene que transformar en hechos históricos que lo ayudarán a sustentar lo que está proponiendo. A la hora de pensar en un estudio sobre cine hay que hacer un recorte, una selección de hechos y dejar afuera montones de circunstancias.

La docente se preguntó en qué momento la historia del cine empezó a entrar en las universidades y afirmó que para convertirse en disciplina académica tuvo que pasar bastante tiempo: desde el espectáculo como entretenimiento, a descubrir el rédito económico, la concepción industrial y los problemas que tienen que ver con lo tecnológico y lo económico.

Mónica afirmó que si queremos pensar una historia del cine impensable hasta el siglo XX, esta historia es aún embrionaria, ya que hasta hace un tiempo no había estudios académicos serios. Para poder estudiarse históricamente al cine se tuvo que dar un cambio de cultura, sobre todo respecto de lo que aceptaban las universidades. Hacia la década del 60 aparecen estudios sobre fenómenos culturales que antes las facultades desdeñaban y cursos de cultura popular, doctorados sobre novelas de detectives o ficción cruenta del oeste, por ejemplo. Los estudios sobre el cine adquieren más importancia cuando aparece la TV pues ésta pasa a ocupar el lugar del entretenimiento.

Con el fin de la segunda guerra llegan a los Estados Unidos las películas de Fellini, Rosellini y otros directores a los que la crítica ve como exponentes de mayor calidad artística. Entre el 65 y el 75 aparecen en las universidades estudios sobre cine. Fueron años de gran crecimiento como disciplina académica y se necesitó material teórico capaz de sustentar las teorías.

Otras dificultades del historiador de cine están dadas pues el soporte del cine primitivo es muy precario, ya que no se sabía cómo conservar los materiales e, incluso, las cintas eran tiradas al mar una vez proyectadas, con el objetivo de prevenir incendios.

La anteúltima ponencia del día se tituló “El desafío de estimular estudiantes” y en ella el profesor Marías Riccardi habló sobre la dificultad de estimular a todos los estudiantes por igual, ya que suelen compartir el espacio áulico jóvenes que cursan diferentes carreras. Su táctica, el primer día de clases, es preguntarles cuáles son los motivos por los que se elige ver una película. Y las respuestas son diferentes: me interesa el director, para saber cómo son antes de los Oscars, para conocer la temática, por el trabajo del actor, para entretenerme, para salir a pasear. Atravesado este primer momento, le interesa que los estudiantes vean los mecanismos de producción y de contenido que hay detrás de cada película. Matías, citando a Truffaut, afirmó que toda película debe tener una concepción de la vida y una concepción del cine, pues una película es la conjunción de una buena historia, un buen relato, un buen reparto, buenos aspectos técnicos y algo más, invisible, que no sabemos qué es pero es lo más importante.

Finalmente el docente Hernán Stehle se refirió a “Acercamiento a la práctica laboral” y compartió diferentes prototipos realizados por sus estudiantes, en los que debieron resolver forma, función y tecnología. Como profesor le interesa reconocer o volver a ver qué es un producto y cuáles son los elementos que construyen un producto: forma, función, tecnología. Su objetivo es que el estudiante resuelva los tres aspectos mencionados y que entienda que si alguno de estos conceptos se mueve, se modifica el producto. Hernán comentó que trabajan sobre productos simples que permitan trabajar las tres patas, como un triciclo para niños que resolvieron, en el primer cuatrimestre 2011 con placas de madera y en el segundo cuatrimestre, con caños metálicos.

Martes 7 de febrero

La primera en tomar la palabra fue la profesora Verónica

Paola Anselmi cuya disertación “Diseño de un stand: de la idea al proyecto” se centró en compartir con sus colegas el desafío que significa para los estudiantes diseñar por primera vez un stand, teniendo en cuenta morfología, imagen, funcionalidad y espacialidad. Sus estudiantes arrancan por pensar una idea rectora, luego proyectan el stand y finalmente lo materializan. Es la primera vez en la carrera que se encuentran con un dicho desafío que implica pensar tanto el afuera como el adentro, por lo que el trabajo con maquetas se vuelve indispensable.

En segundo lugar el profesor Alejandro Fernández abordó la temática Trabajo de integración final, refiriéndose a los logros que alcanzan estudiantes que, sin ser de carreras audiovisuales, deben realizar un cortometraje. Para lograrlo, en su cátedra implementó las siguientes medidas:

- Adaptar los contenidos de la materia al orden de las etapas de los cortometrajes.
- Cada etapa se materializa en una parte del trabajo práctico final. La idea que se plasma en una síntesis argumental, luego se transforma en un guión que tiene un formato.
- Les hace hacer un *storyboard* fotográfico.
- Alejandro compartió originales trabajos realizados por sus alumnos.

Por su parte el profesor Diego Lema, en su exposición *On-line y off-line ¿qué publicidad enseñamos?* se refirió a la paradoja que significa que los estudiantes (nativos digitales) cuando piensan una publicidad para Internet lo hacen reproduciendo los formatos publicitarios de los medios tradicionales e insistió en que hay que explotar todas las posibilidades que la publicidad *on-line* ofrece, al dirigirse a un usuario activo que interactúe con la marca.

Diego afirmó que los mundos *off-line* y *on-line* son muy diferentes. En Internet podemos involucrarnos con la marca, no sólo recibirla pasivamente. Es el usuario en internet el que habla de la marca. Su preocupación es que los estudiantes no vean esto y sigan reproduciendo el *off-line*. Cada vez más la creatividad online busca eliminar la frontera con el *off-line* para que el usuario sea activo y no pasivo y tenga otro tipo de interacción con la marca.

La profesora Luciana Lara Maruca abordó la temática “Creación de una historieta autoconclusiva” y compartió con sus colegas trabajos realizados por estudiantes de Historieta e Ilustración que sorprendieron por su calidad profesional. En su clase se trabajó con trabajos prácticos cortos y abundante bibliografía para llegar, hacia el final de la cursada, a hacer una simulación de las distintas etapas por las que hay que pasar en una editorial. La primera aproximación es hacer un estampillado (5 cm) donde ya se ve el volumen y permite avanzar hacia el boceto. Les hace dibujar escenarios, el diseño de personajes. La historieta tiene exigencias para que apliquen todo lo aprendido: proporciones, perspectivas, color digital, entintado, cambio de ángulos de cámara ya exigidas en el guión. En el final resuelven el color digital.

A su turno la docente Jimena Toledo se refirió a “Videojuegos y Publicidad” y lo que significa el desafío de

diseñar un juego interactivo relacionado con una marca, es decir como una estrategia publicitaria. Recalcó lo interesante que resulta ver que los estudiantes incorporan computadoras, *tablets*, *iphones* e *ipods* no como artículos personales sino al servicio de la asignatura. En su asignatura el trabajo final es la realización de un juego; llegan a él a través de diferentes trabajos prácticos de aproximación. Trabajan con no más de 4 ó 5 personajes (con perfiles claros) y no más de tres escenarios. Un aspecto muy importante es definir cuál es el concepto que se va a promocionar a través del juego. Como todo juego, el realizado por los estudiantes tiene que tener obstáculos y niveles, por lo que los estudiantes tienen que pensar toda la planificación paso a paso y brindar las instrucciones precisas para poder jugarlo. Lo interesante es que los estudiantes empiezan a ver que con computadoras, *tablets*, *iphones*, *ipod*, comienzan a trabajar al servicio de la materia.

Marcia Veneziani, profesora integrante del Equipo de Evaluación de Proyectos de Graduación, valorizó los ensayos realizados por los estudiantes para alcanzar sus respectivas Licenciaturas. Expresó que el equipo comenzó a funcionar a principios del 2011 y lleva corregidos 521 proyectos. Remarcó que los trabajos de los estudiantes capacitan a su vez a los profesores que los leen, pues en ellos encuentran los intereses de las nuevas generaciones, transformándose en una usina de conocimientos donde se expresan las nuevas tendencias. Es un trabajo sumamente importante pues los estudiantes vuelvan en este trabajo final de graduación (no menor a 80 páginas) toda la teoría que aprendieron y experimentaron en toda su carrera. Deben construir un marco teórico sólido y lo logran a través de las asignaturas Seminario de Integración I y II.

El equipo de Evaluación está conformado por 12 profesores. Comenzó a principios del 2011 con el objetivo de que los estudiantes tuvieran una evaluación disciplinar más allá de lo metodológico. Al finalizar cada ciclo de corrección se desarrollan foros a los que concurren los colegas quienes construyen criterios comunes de evaluación. Luego de esto escriben un ensayo cuyo objetivo es encontrar qué une a estos estudiantes y qué les interesa a las nuevas generaciones, para transformarse en una usina generadora de conocimientos en donde se vean las nuevas tendencias.

Marcia finalizó su ponencia expresando que integrar el equipo de corrección implicó un gran compromiso y que la universidad genere conocimiento es muy importante.

El profesor Marcelo Vidal, integrante del Equipo de Contenidos de la Facultad, explicó el cambio que se está produciendo en las planificaciones, adaptando éstas al estilo pedagógico de la UP, caracterizado por la creatividad, actitud emprendedora espacio educativo integral, producción teórica que se articula con la práctica, alfabetización académica, uso de nuevas tecnologías y actualización del campo disciplinar. El Equipo revisó y actualizó las planificaciones de todas las asignaturas, deteniéndose en conceptos como creatividad, actitud emprendedora, espacio educativo integral, expresión oral y escrita, producción teórica, articulación de teoría y práctica, metodología como base de acción,

alfabetización académica y universitaria, visibilidad y reconocimiento de producción áulica, uso de nuevas tecnologías, conocimiento y actualización del campo disciplinar.

Finalizando la jornada Andy Kesting, quien coordina Palermo Digital y es docente de Producción Digital V y VI y Diseño de Imagen y Sonido V y VI, se centró en la temática “Animación y motion graphics”. Se refirió a esta técnica moderna de animación digital (gráficos en movimiento) que tiene gran apertura en el mercado. Explicó que la animación tradicional se hace en casos excepcionales y la 3D para las grandes producciones; la enorme cantidad de herramientas tecnológicas que hay tiene una curva de aprendizaje muy elevada. Compartió excelentes trabajos realizados por los estudiantes en el marco de las asignaturas mencionadas.

Miércoles 8 de febrero

El primero en hablar fue el docente Alejandro Abaca quien compartió los avances de su trabajo de investigación titulado “Investigación Proyectual” en el cual analiza variaciones de la espacialidad, que se articula a su vez con diferentes trabajos realizados por sus estudiantes a lo largo de la cursada. Alejandro reflexionó sobre cómo se prefigura y se piensa un espacio interior, cualquiera sea éste y se preguntó: ¿Proyectar es investigar? Para responderse que a veces sí y a veces no: algunas etapas se vinculan con la investigación y otras con la realización.

Los estudiantes tienen la necesidad de pensar y proyectar tridimensionalmente y, si bien dibujan, se pone en valor la espacialidad por sobre el dibujo.

En segundo término tomó la palabra el profesor Andrés Binetti, quien expuso “Dramaturgos 3D”. Puso en conocimiento de sus colegas la dinámica de sus clases de dramaturgia que tienen como objetivo que cada estudiante cree y escriba un texto dramático. Su interés docente es remarcar a sus estudiantes la importancia de que puedan construir mundos y no sólo pensar en acciones. Dos de sus herramientas de trabajo son *La Poética*, de Aristóteles (de quien retoma los conceptos de unidad de acción, tiempo y acción) y *El Organon*, de Bertold Brech, obra que organiza políticamente los espacios. Andrés refirió que los problemas a los que se enfrentan quienes comienzan a escribir se vinculan con tener que trabajar sobre ideas muy vagas o abstractas; la concepción ideológica que, si bien no puede estar por encima del trabajo, inevitablemente se filtra en éste; tener que escribir sobre una imagen o serie de imágenes, preguntarse para quién se escribe. El pacto más básico de la dramaturgia es el diálogo entre personajes, pero en verdad están hablando para el público aunque si el público se da cuenta ya no sirve. Las obras de los estudiantes a partir del 2012 se publicarán y el objetivo a llegar es que, dentro de la Facultad, puedan actuarse las obras escritas por los alumnos. Se refirió a los conceptos de acción y mundo, entendiéndose como acción lo que se hace y como mundo lo que se relata y sostuvo que hay que apropiarse de la acción para construir mundo. A su turno, la profesora Ileana Capurro disertó sobre “Foros Académicos en la web 2.0 como canal de comunicación directo entre alumnos y docentes en la UP”.

Utilizando en su caso el Facebook como experiencia pedagógica demostró cómo esta red social puede ponerse al servicio de la mejor calidad educativa. Comentó que siempre trabaja con un estudiante que oficia, en la práctica, de jefe de trabajos prácticos.

A través de la red de comunicación busca saber qué les interesa a los estudiantes, estimula la participación en el foro, da lugar a la libre expresión pero con lenguaje académico, ofrece respuestas rápidas, estimula el trabajo en equipo, faculta enlaces en la UP., permite compartir con exalumnos de la cátedra datos y experiencias útiles. El grupo, que es cerrado, lleva el nombre de la materia y sirve para complementar la clase teórica, escuchar diversas opiniones, incrementar la información, estimular la participación, comprometer al alumno, generar trabajo en equipo. En definitiva, una experiencia muy satisfactoria.

La profesora Soledad Clavel se refirió a “Investigación, proyecto y desarrollo tecnológico en el diseño de joyas contemporáneo” y remarcó la importancia estratégica de la carrera Diseño de Joyas ya que es la única a nivel universitario que existe en Latinoamérica. Manifestó que desde el inicio del diseño hasta la pieza final, en joyas puede pasar muy poco tiempo. Busca trabajar con traducciones, trasposiciones e intercambios disciplinares como estrategias para romper la joyería tradicional y poder generar innovación. (Traducción entendida como la expresión de un concepto que ya se ha dicho pero interpretado en otro lenguaje; transposición basada en la alteración del orden normal o típico de los componentes de un conjunto). Soledad compartió excelentes diseños de sus estudiantes realizados para clientes reales. La docente Eva Duarte, a cargo de las asignaturas “Dirección de Arte Audiovisual I y II”, se refirió a la “Maduración en el proceso creativo y educativo”, tanto de estudiantes como de profesores. Manifestó que hace años que viene trabajando con la temática de dramaturgia de los objetos; esto es la realización de un cortometraje de no más de cuatro minutos contado en un 80% desde los objetos y no con personajes. Exhibió cortometrajes realizados por sus estudiantes en los que trabajaron el concepto de dramaturgia de los objetos, que sorprendieron por su calidad profesional.

El profesor Daniel Gallego se concentró en su exposición “Repensar los contenidos de Bien Público” remarcando los aspectos ideológicos que se filtran al diseñar una campaña. Insistió en la necesidad de mostrar caminos de apertura y no recetas, favorecer el espíritu auto-crítico y no juzgar valores ni conductas.

Daniel hizo una reseña de la evolución del Bien Público y comentó que el Bien Público tradicional tiene como objetivos concientizar, prevenir cuestiones, favorecer conductas solidarias. Con el correr del tiempo las marcas privadas incursionaron en el terreno del Bien Público y cambió el concepto de éste pues, además de prevenir, intentan imponer su marca. Este adueñarse se produjo al ver amenazada su unidad de negocio y sucedió pues el mercado llevó a eso, en un intento de defender las ideologías de las marcas.

El docente Jorge Haro expuso ante sus colegas parte de su trabajo de investigación “Conciertos Audiovisuales: experiencias cinestésicas”. Este tipo de conciertos son

una experiencia artística que cruza diferentes disciplinas. Jorge explicó la evolución histórica de este tipo de conciertos, expresando que los conciertos son una especie de comunión a la que se suma una puesta en escena. Coronó su exposición mostrando partes de conciertos audiovisuales de destacados artistas contemporáneos.

La profesora Victoria Lemos habló sobre “Estilismo en el diseño de vidrieras”. Su objetivo docente es que los estudiantes diseñen este tipo de espacios comerciales con el fin de reforzar la emocionalidad estética, para lo que se trabaja desde puestas escénicas en los que se recrea una atmósfera y un clima que impacte en el producto exhibido. En clase parten de reinterpretar el concepto de espacio de vidrieras; replantearlo desde su función y alcances con la idea es generar otros efectos en el posible consumidor. Se centran en el estilismo y lo llevan al escaparatismo. Se hicieron montajes en el aula y también para clientes reales, partiendo de presupuestos dados. Detrás del estilismo se esconde el emocional branding: la intención de transmitir valores, deseos, ideas. El espacio escaparate está atravesado por montones de disciplinas visuales; fotografía, videos. Clase por clase toman referentes diferentes: una época, un artista y tienen como objetivo promover los productos a través de narraciones estéticas.

La docente Valeria Martínez se refirió a “Puesta en escena a través de un plano fijo”. Compartió trabajos de sus estudiantes de Creación Cinematográfica I y II que trabajaron el arte de una escena de la novela *Crimen y Castigo*, limitándose a un único plano en el que la historia debía desarrollarse, con una propuesta estética de arte, iluminación y dirección de actores.

El profesor Roberto Céspedes finalizó la jornada refiriéndose a “Trabajos morfológicos para conceptualizar la 3D en diseño gráfico”. A través de trabajos realizados por sus estudiantes permitió visualizar la curva que va desde la concepción 2D a 3D, con el objetivo de crear stands comerciales que significan un verdadero desafío en el caso de estudiantes de Diseño Gráfico.

Jueves 9 de febrero

El primero en tomar la palabra fue el profesor Ernesto Bechara quien expuso “Diseño de un proyecto de iluminación”. Al tener estudiantes de carreras relacionadas con espectáculos acostumbrados a trabajar en equipos compactos, el hecho de dar las clases en el aula-taller favoreció la experimentación, posibilitando tener un marco de ensayos adecuados en función del diseño de un espectáculo. Compartió con sus colegas fotos realizadas por pensando una puesta de *La invención de Morel* desde el diseño de iluminación. Experimentaron con telas, capas de tela y proyección de videos. La clave fue que experimentaron durante el cuatrimestre, desde la idea inicial, con lo cual obtuvieron un gran resultado final, probado, ensayado. Esto es muy importante para lo que es la pedagogía en carrera de espectáculos, pues en la vida profesional no existe el tiempo real para poder hacerlo.

En segundo lugar, el profesor Dante Ginevra -docente en la carrera Diseño de Historietas- disertó sobre “Profesionalizar la experiencia académica”. Los historietistas, históricamente formados desde la práctica del oficio,

encuentran en la formación universitaria la posibilidad de construirse como autores y artistas. Presentó ante sus colegas la revista de historietas *POW* editada por nuestra Facultad, herramienta formidable para los alumnos pues los vincula con la industria y el campo profesional. Toda su exposición giró en reforzar la necesidad de profesionalizar la historieta: poder ver más allá de las puertas de la Facultad y trascender en función del trabajo propio. Como docente orienta a los alumnos para que no tomen la historieta como un hobby sino como una carrera profesional seria, sustentable económicamente y con reconocimiento público. Que entiendan que la historieta –como el cine, como la literatura–, necesita de la industrialización.

Joaquín Laborda, a su turno, docente de Dibujo II en Diseño Industrial, habló sobre “Proceso de Diseño”. Comentó que en su cátedra trabajan justamente un proceso de diseño pasando por todas las instancias previas al producto final. Puso el acento en la necesidad de centrarse en el proceso y no en el resultado, deteniéndose y ejercitando cada instancia. Compartió trabajos de sus estudiantes.

La cuarta oradora del día fue la profesora Carolina Levy quien disertó sobre “Luminotecnia y Diseño de Iluminación”. Como docente de la carrera Diseño de Interiores, su enseñanza apunta especialmente a trabajar la luz vinculada a lo estructural, descubriendo los diferentes climas que se pueden crear a partir de la iluminación. Su objetivo es lograr que los estudiantes puedan tener su propio juicio de valor sobre lo que ven a nivel lumínico en todo lo que los rodea.

Paola López Cross, docente de la asignatura Planificación de Campañas I, centró su exposición en el tema “La Mini-agencia”. Su estrategia durante la cursada fue transformar la clase en una mini-agencia para que los alumnos fueran capaces de pensar una campaña para un medio masivo de comunicación. Este simulacro profesional sirvió para insertar a los estudiantes en problemática reales de la planificación de campañas. El profesor Nicolás Sorrivás, quien además de dictar clases coordina el Equipo de Redes Sociales de nuestra Facultad, provocó a los presentes con su ponencia “Redes Sociales y Educación”, invitándolos a incluir en el aula las herramientas tecnológicas con la que los alumnos concurren. Demostró cómo celulares, *iphones*, computadoras, *tablets*, redes sociales y demás, pueden transformarse en aliados pedagógicos y no en enemigos. Invitó a los profesores colegas a sumarse a DC 2.0.

A su turno, Gabriela Sagristani, a cargo de la asignatura Introducción al lenguaje visual, focalizó su temática en “La experiencia con los de primero”. Al recibir alumnos ingresantes trabajó desde la imagen ya que es lo que posibilita que sus estudiantes partan de un pensamiento intuitivo y lleguen a uno epistemológico. Compartió, paso a paso, su manera de encarar las clases y compartió trabajos de sus alumnos que evidenciaron la curva de aprendizaje realizado.

Para finalizar el día de trabajo, la profesora Eleonora Vallazza disertó sobre “El programa de tutorías como semillero de proyectos profesionales”. Luego de compartir con los presentes el funcionamiento de este programa de la Facultad, dirigido a estudiantes que tienen

materias previas que se agrupan en función de los proyectos pedagógicos a los que pertenecen las asignaturas, ilustró su importancia profesional al dar como ejemplo el ensayo de un alumno que derivó en un Taller Open DC.

Viernes 10 de febrero

El primero en exponer fue el profesor Leandro Allochis quien disertó acerca de “Mirada crítica sobre la fotografía contemporánea”. Se detuvo en el concepto de semiótica de la imagen como herramienta para conocer el lenguaje y la significación del código fotográfico, ensayar la crítica de obras fotográficas y abordar la problemática de la fotografía como producto histórico y cultural. Su materia es cursada por estudiantes de Fotografía pero también muchos otros las toman como electiva. Como docente se preocupa porque sus estudiantes no sólo sean productores de imágenes sino que piensen cómo se genera y qué genera una imagen. Compartió el recorte bibliográfico que hizo, basado en textos concretos relacionados con la materia. Afirmó que su materia produce más preguntas que respuestas. Lo primero que presenta son los conceptos de representación versus realidad. ¿Lo que se ve es una representación de la realidad o una construcción? Para responder esta pregunta dio como ejemplo las polémicas fotografías del hombre en la luna. La foto es un registro histórico que a veces se transforma en símbolo o en un ícono, que deja huella. Expresó que con la fotografía digital son cada vez más sofisticados los medios para cambiar la realidad, pues entre otros aspectos rompe los estatutos de espacio-tiempo. También le da gran importancia a estudiar los contextos de producción en que la foto se realiza pues todas las decisiones que se toman sobre la fotografía le otorgarán distintos niveles de significado.

Cristina Falak, docente de Diseño de Indumentaria II, bajo el título “Del anonimato a la presencia”, explicó que su asignatura -cuyo contenido central es hacer transformaciones de faldas y camisas - se basó en el proyecto Shakespeare *in moda*, donde sus alumnos debían realizar una colección inspirada en la época isabelina, acorde con los tiempos actuales. Compartió logrados trabajos de sus estudiantes. En tercer término, el profesor Emiliano Galván expuso sobre “Utilización del método caso para la enseñanza de las disciplinas digitales”. Comentó que la mejor manera que encontró para abordar la asignatura Comunicación *Web* fue trabajar a partir de casos reales ya que es un modelo que sirve para mostrar problemáticas que ocurrieron en un momento y lugar determinado bajo un contexto específico. Su desafío fue agregarle valor a la enseñanza de temas y herramientas con los que los alumnos conviven (como el Google, por ejemplo) y cómo motivar a estos estudiantes de la llamada Generación Y, que requieren inmediatez, que ya vieron lo que les mostramos, que se cansan rápido y que tienen una gran demanda de nuevos contenidos inmediatos. Partiendo de la base de que hay conceptos que sólo se terminan de fijar con un ejemplo, trabajó con éstos durante toda la cursada. La metodología del armado de sus clases es la siguiente: expone un concepto general, da

un caso, se debate el caso, se exponen otros casos y se finaliza fijando los conceptos con un marco teórico.

El docente Eduardo Gazzaniga, a cargo de la asignatura Taller de Moda I, compartió “Experiencias en el Aula”, realizadas por sus estudiantes. Como docente se considera un entrenador, en el sentido de que no quiere que los alumnos copien su estilo sino que construyan el de cada uno de ellos. En su materia los estudiantes trabajan con la morfología del cuerpo humano y el figurín. Dibujan con lápiz, emprendiendo una actividad creativa. Tienen que tener en claro que lo que van a crear es un acto comunicativo, que tiene una intención del autor. Eduardo señaló que ante el desafío de dibujar surgen dos cosas: temor a lo desconocido y creer que no van a poder. Por eso se comienza a trabajar por formas básicas que tengan que ver con la perspectiva para luego ser aplicadas al cuerpo humano. Su fin es que los estudiantes logren transmitir de la mejor manera posible aquello que buscan.

“El desafío de lograr que los estudiantes hagan lo que menos les gusta” fue la temática sobre la que habló el profesor de Producción Audiovisual I, Mariano Nieto. Al dar clases a alumnos que estudian cine y que por lo tanto sólo quieren filmar, en su materia propone que apaguen la cámara para pensar y entender el rol del productor, importante profesional quien a menudo se queda en la sombra de la película. Casi nadie habla de los productores de cine, por eso los estudiantes no saben casi nada del rol de estos profesionales. El productor es un árbitro entre el deseo del director y el deseo del público y, como en el fútbol, el mejor árbitro es el que pasa inadvertido. Como docente no busca que sus estudiantes se transformen en productores pero sí que conozcan cómo es el productor para que, en la vida profesional, puedan relacionarse con éste o éstos de una buena manera.

Por su parte, la docente de Taller de Dirección VI de la carrera Dirección Teatral, Carolina Ruy -titiritera en la vida profesional- contagió a los presentes, como hace con sus alumnos, la pasión por los objetos y las posibilidades dramáticas y artísticas que éstos proponen. Se centró en el rol del manipulador quien tiene como desafío neutralizar sus propias emociones para poder así transmitírselas al objeto. Mostró títeres realizados por sus estudiantes con materiales no convencionales, que sorprendieron a sus colegas. Compartió los cuatro tipos de títeres con los que trabajan: los de guante o guñol; los de Varilla, las marionetas de hilo y los de manipulación directa (estos son aquellos en los que no hay intermediarios y se manipulan entre tres personas, que son los que personalmente ella trabaja). En la clase construyen un títere de papel, dándole especial importancia a las articulaciones para lograr una movilidad más orgánica, parecida al cuerpo humano. Se busca que, aunque esté por detrás del objeto el manipulador desaparezca; la mirada del manipulador debe ir a la cabeza del títere y usar la mirada periférica para ver el entorno y tiene que neutralizar sus emociones para pasárselas al objeto. Luego los estudiantes construyen un títere antropomórfico pero con materiales no convencionales aunque sí familiares. Es el momento en el que se ve la potencia-

lidad de los objetos y la estética propia de cada estudiante. El desafío es extraer la poética del objeto para realizar una dramaturgia propia.

La profesora Margarita Salleras, a cargo de Diseño Fotográfico III (Fotografía de Modas”, compartió su ponencia “Disparadores artísticos para la producción de Modas”. Al trabajar con fuertes referentes estéticos para abordar su asignatura, los estudiantes logran adquirir su propio criterio estético. Remarcó que se trabaja sobre conceptos claros para clientes reales, para que los alumnos adquieran una mirada proyectual. Cuando se trabaja con referentes estéticos hay que estar atentos a todo lo que sucede artísticamente: cine, teatro, artes plásticas. Afirmó Margarita que hasta con cosas simples se puede armar una producción interesante, si se logra resignificar y asociar. En todas las clases proyecta imágenes, videos, recomienda muestras de arte con el objetivo de que los estudiantes aprendan a mirar. Para el trabajo final de la asignatura los estudiantes tienen que realizar una producción de modas inspirada en una película de culto, con muchos recursos estéticos que sirvan como disparadores, contando con referentes de vestuario, maquillaje, peinados.

A su turno, el profesor Germán Sánchez Pimentel se refirió a las “Etapas de una producción publicitaria”. A cargo de la asignatura Producción Digital VI sus estudiantes vinculan los conocimientos adquiridos a lo largo de su formación para llegar a un trabajo práctico final donde deben elaborar una publicidad. Rescató la importancia de trabajar con un blog específico de su materia para llegar mejor a los estudiantes de la llamada Generación Y.

Finalizando la jornada, la profesora Leandra Vallejos disertó sobre “Contenedores contenidos”. En su asignatura, Diseño de bolsos, carteras y complementos, mucho trabajo se realiza en el taller, ya que es una materia muy práctica. A partir de salidas de campo, sus estudiantes diseñaron accesorios inspirados en diferentes disparadores artísticos, sociales y culturales, para producir una colección en donde se destaca diseño y funcionalidad.

Lunes 13 de febrero

La segunda semana de Reflexiones Pedagógicas fue abierta por Jorge Brandán, profesor a cargo de la cátedra Taller de Modas IV cuya temática se centra en moldería masculina. Su ponencia “La moldería industrial en el organigrama de diseño” explicó la curva de conocimientos que adquieren sus estudiantes, quienes pasan por los siguientes momentos: idea, boceto, elección de materiales, desarrollo de la moldería, tizado y corte del prototipo, hasta llegar a la confección, control de calidad y elaboración de la ficha técnica: los mismos pasos que deberán seguir en la vida profesional.

Thais Calderón, profesora de Comercialización II expuso “De la idea al emprendimiento: bitácora de un proceso áulico”. Compartió con sus colegas el eje de esta materia que tiene como objetivo que los estudiantes generen un proyecto de negocios innovador en el área de sus carreras, justificando el lanzamiento de la innovación propuesta desde un marketing estratégico. Los estudiantes deben justificar el lanzamiento de la

innovación propuesta desde un enfoque de marketing estratégico. Suele pasar que el proyecto armado en esta asignatura se convierte, con el tiempo, en una salida económica para el estudiante, si bien no se evalúa en términos económico-financieros. El curso replica el proceso emprendedor que se hace en una incubadora de empresas. Arrancan de una idea, analizan la elección realizada, comienzan a diseñar su marca o concepto, planifican y terminan reflexionando sobre todo el proceso. Intenta que los estudiantes proyecten en qué se ven trabajando a futuro, para que el trabajo que realicen sea más afín a ellos. Por lo tanto, analizan los modelos de negocio existentes para crear uno innovador. Esto los lleva a pensar en el diseño: trabajar el isologo de la marca, elegir un concepto sustentador de la campaña de comunicación, plasmar las ideas en una pieza de comunicación que pueda ser usada para realizar la campaña de lanzamiento. El Plan de Negocios al cual llegan los estudiantes es presentado ante el público y significa una profunda reflexión sobre fortalezas y debilidades y la importancia de desarrollar el espíritu emprendedor.

La tercera exposición, “Transformación de espacios reales”, estuvo a cargo de la profesora Judith Fail, titular de la cátedra Tecnología I, centrada en materiales tanto de piso como de revestimiento de paredes y cielorrasos. Hizo un recorrido por los trabajos prácticos que deben atravesar los estudiantes, que pasan desde el dibujo a lápiz hasta una propuesta de cambio de un espacio real, donde aplicarán todo lo aprendido. Como docente le interesa especialmente que los estudiantes tengan un concepto general de una planta. La materia se centra en materiales: de piso, revestimiento de paredes y cielorrasos. Luego de un trabajo inicial comienzan a trabajar en grupo y realizan un trabajo de investigación en las empresas proveedoras. Les da tareas fáciles como para que todos las puedan hacer; por ejemplo, relevar el hall de un edificio para evaluar los materiales que se utilizaron, reflexionando por qué se eligieron éstos y no otros. Los trabajos de campo se convierten, en su experiencia, en una excelente herramienta pedagógica. A la hora de entregar sus trabajos prácticos, los estudiantes deben ser muy prolijos, ya que es el modo en el que tendrán que trabajar en la vida profesional. Como trabajo práctico final les propuso el desafío de cambiar el hall de entrada de Cabrera en donde aplicaron todo lo aprendido.

A su turno la docente Paola Gallarato disertó sobre “Un viaje hacia la tecnología: una experiencia formativa”. A cargo de la asignatura Taller de Interiores I (morfolo-gía) citando a Sócrates dijo: “la docencia tiene que ser formativa y no informativa”. Comparó el proceso de conocimiento con un viaje (desde lo más abstracto -máxima indeterminación - hacia lo concreto -máxima determinación) y afirmó: las apariencias engañan, las formas no. Al ser egresada de la Universidad se inspiró en los docentes que más la enriquecieron. Su interés es estimular y despertar a alumnos recién egresados del secundario que todavía no tienen claramente definido su futuro profesional, procurando no encasillarnos ni llevarlos a su propia manera de ver las cosas, por lo que por lo general no da respuestas sino que responde con otras preguntas, para que los estudiantes encuen-

tren sus propias respuestas. Morfología es un campo de conocimiento y de producción, que se constituye entre el piso instrumental del dibujo y el techo conceptual de la abstracción. El accionar de la morfología consiste en la permanente vinculación entre el instrumento y el concepto; espacializar y conformar los conceptos y conceptualizar el espacio y la forma. El desafío en su materia es no dar un plan de necesidades sino hacer que los alumnos se puedan enfrentar a un espacio (plaza urbana) e intervenir sobre él morfológicamente. Es fundamental conocer el entorno, históricamente, a nivel de usos y costumbres, ya que tiene una identidad que hay que conocer antes de intervenirlo. Una vez conocido el espacio se pasa a una hipótesis de intervención: pueden mantener lo que hay o transformarlo espacialmente. Reconstruyen la plaza en una maqueta tridimensional probando y explorando posibilidades. Toman luego decisiones de medidas, detalles y van adquiriendo pautas básicas sobre los planos técnicos. Quizás lo más importante es saber cómo poder comunicar el proyecto y de esta forma tomar conciencia de su propio proceso.

Prosiguió la profesora Mónica Incorvaia, quien se refirió a “La generación de la era visual”. La docente, especializada en historia de la fotografía, invitó a sus colegas a visitar en la página web de la Facultad el registro de los “recreos fotográficos”: espacios en los que los estudiantes hacen un intercambio de sus experiencias y su producción fotográfica. Es muy interesante que los estudiantes puedan ver la proyección de su producto pues la fotografía siempre está, es una herramienta fundamental para cualquier carrera. Los recreos fotográficos están abiertos a toda la comunidad académica y se transforman en una red, en un espacio de intercambio de logros y propuestas. Mónica agregó que la fotografía es un eje maravilloso en la vida de todos nosotros, sobre todo en esta época de fuerte impronta visual. Citando a Susan Sontag (1977), expresó: una fotografía se considera prueba incontrovertible de que algo determinado sucedió. La imagen puede distorsionar pero siempre hay presunción de que existe o existió algo semejante a lo que está en ella”.

“Cambian los paradigmas. ¿Nosotros cambiamos también?” Bajo este título centró su exposición el profesor Adrián Milberg, preocupado en reflexionar sobre el cambio necesario que deben realizar los docentes en la época actual en la que los modelos cambian a diario. Citando conceptos de Heráclito, afirmó “lo único permanente es el cambio”. Es necesario transmitirles esto a los estudiantes para que, cuando las variables cambien diariamente, su propio pensamiento y motivación no se queden estancados. Preguntó a sus colegas: cuando termina el cuatrimestre ¿qué les dejamos a nuestros alumnos? Frecuentemente los docentes hablan y se quejan afirmando que los alumnos no leen pero en su opinión el cambio tiene que venir desde los profesores. Adrián reflexionó sobre la diferencia entre un profesional y una persona idónea para concluir que no sirve ni práctica pura ni la teoría pura: hay que combinar las dos cosas. Como formadores no estamos ajenos a los cambios de paradigmas y como docentes debemos transmitirles a los estudiantes este concepto de cambio para que cuando las variables cambien diariamente, su cabeza, su mo-

tivación no se estanque. Este cambio es multidireccional, por lo que es necesario saber adónde queremos ir para tomar los caminos adecuados.

El profesor Jorge Montans eligió para su conferencia el título “El aula-taller como espacio creativo”. A cargo de materias relacionadas con taller de modas, su objetivo pedagógico es hacerles sentir a los estudiantes la necesidad imperiosa de mostrarse a través del diseño. El aula-taller es una herramienta poderosa ya que en ella no se busca la competencia sino el estímulo. Busca despertar lo pasional: que los alumnos encuentren su propia manera de contar.

El docente Matías Panaccio disertó sobre “Una experiencia sobre criterios de evaluación contruidos democráticamente en el aula”. Luego de reparar las asociaciones negativas que se vinculan con “evaluar” (corregir, la peor parte de dar clases, certificar, tomar una decisión e -incluso - los estudiantes asocian con un criterio de autoridad) Panaccio afirmó citando a Celman que hay que “centrar la evaluación en el aprendizaje y no en la enseñanza” y compartió una grilla elaborada por un equipo de docentes cuyo objetivo fue objetivizar los criterios de evaluación.

Finalizando la jornada, Martín Traina -docente de Organización de Eventos II que se vincula con eventos corporativos-, expuso sobre “Los desafíos del trabajo en grupo”, como pilar del progreso social y del desarrollo personal. Diferenció grupo (unión de personas que interactúan entre sí) de equipo, un grupo cuyos miembros colaboran estrecha e intensamente en la obtención de un resultado u objetivo común.

Martes 14 de febrero

El primero en disertar fue el profesor Sergio Criscolo, quien expuso su conferencia “Trascender los límites del aula”. Docente en la carrera de Cine utilizó fragmentos de películas como sostén visual de los contenidos que se van dando, fragmentos que sirvieron a su vez de disparadores de trabajos prácticos. Para revalorizar la importancia de los cortometrajes proyectó a sus estudiantes cortos premiados para que vieran la calidad que pueden tener y de este modo motivarlos. Por el gran consumo de videoclips los alumnos piensan mucho los planos sin relación con lo que viene antes y después, por lo que intenta conectar las cosas. Sergio se pregunta cómo conseguir que los estudiantes se comprometan con el trabajo final ya que muchos lo hacen sólo para cumplir y se respondió que si los trabajos prácticos se realizan de manera profesional, dejan de ser trabajos y se transforman en una parte importante del curriculum. “Abstracción y síntesis” fue el título escogido por el profesor de Diseño de Imagen y Sonido II, Lucas Labandeira. Su desafío docente fue lograr que los estudiantes partan de un concepto para poder hacer una abstracción analítica que les permitiera luego lograr una síntesis. A partir del dibujo de un ícono que representara una emoción y restringiendo el uso de la figura humana, los estudiantes lograron diseños abstractos personales y originales.

El profesor de la asignatura Campañas en puntos de venta, Alejandro Guarrera, eligió la temática “Experiencias profesionales en el aula”. Insistió en la importan-

cia de llevar a los cursos experiencias de la vida laboral pues al tratar casos reales los estudiantes adquieren el rol profesional que los transformará en estrategias capaces de integrar contenidos, establecer relaciones y diseñar campañas exitosas.

Soledad Limido, profesora de Diseño de Indumentaria II, eligió el sugestivo título de “Vestir la música” para explicar los alcances de su asignatura cuyo trabajo final consiste en que los estudiantes diseñen la indumentaria de un músico que estará de gira durante 96 horas, pasando por todo tipo de actividades hasta terminar en un recital. Exhibió los llamativos diseños logrados que fueron parte del Desfile en la semana de la Moda en Palermo.

El docente Alfio Maccari se refirió a “Una manera creativa de enseñar creatividad”. Compartió una experiencia pedagógica que llevó a cabo, dándole un perfil más lúdico a su materia Creatividad Publicitaria y, utilizando herramientas afines a los estudiantes, como las redes sociales, filmó las clases y llevó adelante trabajos prácticos importantes pero descontracturados.

A su turno, bajo el título “El aula taller”, Mauricio Pavón, titular de Introducción al Lenguaje Visual, comentó los beneficios de esta herramienta pedagógica y la importancia de fomentar el trabajo grupal de los estudiantes, a la par de realizar trabajos de campo como un soporte de actividades externas para incrementar la participación y facilitar la inclusión en el aula mediante análisis y observación.

“Fogonear la práctica de la profesión” fue el sugestivo título elegido para su exposición por el profesor Ricardo Penney, a cargo de Taller III de Diseño Gráfico. Inculca a sus estudiantes que su materia no es una isla sino la parte de un todo que es la carrera. “Cuando los profesores tratan de hablar el mismo idioma y acercarse a las herramientas que manejan los alumnos, se favorece el aprendizaje”, afirmó el docente.

La profesora Marina Pérez Mauco, a cargo de la asignatura Introducción a la investigación, abordó la temática “De la experiencia práctica a la conceptualización”. Comentó que el objetivo de su materia es que los estudiantes logren pasar de la experiencia práctica a la elaboración de un concepto, lo cual es complejo al ser alumnos ingresantes que suelen impactarse al saber que tienen que realizar una investigación científica como trabajo final.

Finalmente, la profesora María Magalí Turkenich centró su ponencia en “Reflexividad”, repensando el rol de los docentes. El proceso reflexivo, entendido como herramienta crítica de transformación y crecimiento en la acción para ser efectivo debe ser asumido por el conjunto de los integrantes del campo académico y no concebirse como una empresa introspectiva individual. Magalí afirmó que la formación docente implica no sólo la formación sistemática en el ámbito de las instituciones sino también la socialización. Lo que todos vivenciamos en el aula, pensar en el diseño como traducción, la identidad del alumno, el escenario heterogéneo, las diferentes tradiciones y culturas, nos lleva a pensar cómo construir un lenguaje común. Como ejemplo se refirió a las mesas de exámenes finales en las que los profesores adjuntos de asignaturas que no tienen que ver con su

formación, se transforman en excelentes medios para que adquieran y conozcan realidades diferentes.

Miércoles 15 de febrero

Arrancó la jornada el profesor Leandro Brizuela, quien expuso sobre “La sustentabilidad del factor tecnológico en el proceso de diseño desde una mirada local”. Su conferencia se centró en despertar conciencia sobre la permanente generación de productos sin más sentido que el consumo. Expresó que para que se pueda hablar de sustentabilidad hay que tener en cuenta tres variables simultáneas: sociedad, ecología y economía. Los diseñadores materializan las ideas pensando en el consumidor. ¿De qué manera enseñar a los alumnos para que puedan producir esas ideas con materiales aptos? Leandro dijo que para contextualizar la práctica de la sustentabilidad en el taller buscó que los alumnos trabajen sobre objetos concretos. En su materia desarrollan el prototipo del objeto diseñado; esto es interesante ya que pueden así verificar lo teórico y el aprendizaje es más fuerte ya que lo ven funcionando.

Gabriel Arcieri, docente de Producción Gráfica, tituló su exposición como “Producción Gráfica: una experiencia en el aula” ya que -según expresó- es importante que en el aula se pueda vivir la experiencia de la profesión a la par de adquirir el marco teórico adecuado. El aula se extiende más allá del espacio físico: pasillos, escaleras, redes sociales, trabajos de campo: en todos estos espacios se puede vivir el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por su parte la profesora Julia Camejo, de Taller de Interiores IV cuyo fin es la realización de un diseño escenográfico, disertó sobre “Diferentes carreras: articulación en las clases. Planteo de una problemática en las aulas”. Analizó la problemática que surge cuando conviven en un mismo espacio estudiantes de diferentes carreras y distintos intereses, como lo son los de Diseño de Interiores y los de Artes del Espectáculo.

“Creación de un libro de inspiración para vestir al personaje” fue el título elegido por la profesora Mariana Denizio quien compartió la excelente herramienta en que se transformó el armado por parte de las estudiantes de un libro de inspiración. Es un objeto de arte, con un fin en sí mismo, que sirve de registro de época, estilos y tendencias en función de diseñar el vestuario de un personaje.

Raquel Iznola Cusco, profesora de Diseño de Imagen y Sonido III y IV captó la atención activa de los presentes al referirse a “¿Cómo potenciar la creatividad de los estudiantes?”. Rescatando la función lúdica en el aula, insistiendo especialmente a los alumnos menos activos, utilizando diferentes herramientas estimulantes y redes sociales para conocer mejor a sus estudiantes, la profesora compartió los excelentes trabajos alcanzados que consistieron en realizar la autoría de un DVD.

El profesor Alfredo Marino, a cargo de las asignaturas Taller de Reflexión Artística II y III, puso la lupa sobre “Nuevas tecnologías y educación a distancia”, tema que lo ocupa y lo preocupa. Destacó que los beneficios de este tipo de educación, cuyo protagonista es el estudiante, tienen varios alcances: implica la menor distancia a recorrer para educarse; deja de ser una actividad

solitaria par pasar a ser una solidaria, es inclusiva; e implementa paradigmas pedagógicos superadores, como el constructivismo.

La docente Patricia Maudet se refirió a “Figurín y entorno”. Compartió una experiencia realizada en clase que consistió en trabajar figurines a partir de formas geométricas. Partieron figuras complejas para redescubrir las líneas del cuerpo humano; trabajaron la estructura para luego revestirla de corporeidad. La profesora compartió excelentes trabajos finales realizados por sus estudiantes. El profesor Diego Pérez Lozano, de la carrera de Diseño Gráfico, aprovechó su conferencia “Vivencias en el aula” para entusiasmar y apasionar a sus colegas a partir de observaciones -miradas- sobre aspectos de la vida diaria llevados al campo de su competencia. Audaz e imaginativo, el docente sostuvo que sus objetivos personales son lograr potenciar el espacio áulico, captar el interés de los estudiantes, maximizar su capacidad cognitiva y obtener resultados de valor tanto para él como docente, como para los alumnos. Afirmó que las jornadas son un quiebre entre lo que hacemos adentro del aula y afuera de ella. Es la primera vez que estamos frente a los ojos de pares. Es un quiebre también porque terminamos un año lectivo como locos, nos vamos de vacaciones o descansamos, y volvemos y comienzan las responsabilidades académicas. Organiza los contenidos de su materia en un programa de contenidos, recopilación bibliográfica, planificación de cursada, producción de trabajos prácticos, normalización de criterios de evaluación. Como docente busca potenciar el espacio áulico, captar el interés del alumno, maximizar su capacidad cognitiva, obtener resultados de valor para ambos. A su turno, el docente Marcelo Robles (Tecnología II - diseño de iluminación) disertó sobre “¿Cómo enseñar la luz?”. Hace 80 años se encendió la primera lamparita en el mundo, hoy el desafío es encontrar calidad. Partimos de la falacia de que podemos domesticar la noche, y esto es muy grave. El profesor afirmó que el gran maestro es el sol y que el diseño de iluminación no sólo se refiere a un tema de cálculos sino también de todas las emociones que la luz provoca.

Marisa Schenone, docente de Moldería, se refirió a “La corsetería para la mujer moderna”. En su cátedra los estudiantes indagaron texturas que -combinadas con trabajo artesanal- se plasmaron luego en prototipos. La profesora compartió trabajos realizados por sus alumnos y mostró imágenes del Desfile de Moda Palermo en el que participaron: momento en que los estudiantes vivencian claramente para qué sirve la moldería.

Finalizando la mañana, el profesor Maximiliano Zito impactó a los presentes al exponer “Repensando al (eco) diseño en función de una nueva realidad”. A partir de gráficos y ejemplos sencillos demostró cómo el crecimiento continuo de la utilización de recursos energéticos lleva al rápido agotamiento de los mismos. El 90% de la energía que consume el ser humano es fósil y la energía renovable que poseemos es muy poca. Por lo tanto, el crecimiento sostenible es un imposible en un planeta finito, por lo que el futuro -inevitablemente- será de decrecimiento. El diseño tendrá que adaptarse a esta nueva realidad. La pregunta que quedó flotando es ¿cómo se hará?.

Jueves 16 de febrero

La primera en tomar la palabra fue la profesora Mariana Bavoleo, quien -bajo el título “La enseñanza en investigación: reflexiones sobre enfoques y estrategias en Diseño y Comunicación”-, abrió una serie de interrogantes: ¿Cómo educamos para investigar? ¿Para qué investigamos? La docente afirmó que una buena investigación se lleva adelante siguiendo métodos y procesos y que hay que estimular a los estudiantes para que realicen enfoques profundos. Afirmó que lo mejor que podemos enseñar son métodos de investigación pero no es sólo dar una receta de métodos y procesos. No hay que perder de foco que en el aprendizaje de investigación hay enfoques que son muy fuertes. Habló de estudiantes profundos: los que vienen con la intención de comprender todo; superficiales: los no profundizan; estratégicos: los que elaboran un plan con lo que necesita saber para aprobar. Lo importante es motivar a los estudiantes. En los trabajos del año su intención fue que los estudiantes encontraran motivación para salir del enfoque superficial.

En segundo lugar, la docente Sandra Cabrera -a cargo de las asignaturas Incubadora de Negocios I y II- se refirió a “El aula como incubadora”. En ambas asignaturas se pone el acento en comprender qué es un emprendimiento y en formar emprendedores creativos. Por ello, los estudiantes realizan un plan de negocios que, en simulacros profesionales, deberán presentar ante quienes puedan dar una financiación al emprendimiento o convertirse en futuros accionistas. Puso el acento en los conceptos emprendimiento y emprendedor, remarcando la importancia que tiene generar un autoempleo. Destacó que Argentina es uno de los países que tiene más emprendimientos. En su cátedra se embarcan en realizar un plan de negocios, para lo cual les enseña a trabajar en planillas de Excel y en clase hacen una simulación para solicitar una financiación o para estar frente a futuros accionistas. Sandra realizó una encuesta entre sus estudiantes, en la que les preguntó:

1. ¿Cuál fue el mayor aprendizaje que les brindaron Incubadora de Negocios I y II?
2. ¿Qué le agregaría o quitaría a los temas desarrollados en clase?
3. ¿Cuáles fueron los puntos más fuertes y débiles del desarrollo de las clases?

Y respondieron:

1. - Trabajar desde la perspectiva más financiera. La posibilidad de ver la implementación de proyectos en ambientes reales. Todo lo que hay que tener en cuenta para que una idea se convierta en un negocio rentable. Cómo armar un plan de negocios efectivo y cómo presentarlo. Factores internos y externos a tener en cuenta a la hora de planificar. Análisis de posibles escenarios. Cómo generar un producto de nicho (investigación de mercado y segmentación).
2. - Ahondar más en la parte económica y financiera. Profundizar en conocimientos de contabilidad. Estudio de más casos prácticos. Poder tener tiempo de analizar las correcciones de los compañeros en forma grupal.
3. - El hecho de hacer trabajos prácticos cada dos clases los mantienen en funcionamiento toda la cursada. La devolución de la docente daba la posibilidad de corregir

errores. Piden más ejercicios para complementar y asentar lo aprendido y sostienen que poder trabajar con un proyecto personal hace que uno se interese más.

Para terminar compartió trabajos que tienen que ver con el desarrollo de marcas de un diseñador emergente, pensando en la internacionalización del negocio, en los espacios multimarca, en los nuevos canales de distribución: venta mayorista, directa, online y nuevas unidades estratégicas de negocios.

“Diseño teórico vs. Diseño real” fue el título escogido por la profesora de Diseño de Interiores V Cecilia Cunio para abordar una problemática importante: la disociación entre lo que los estudiantes entienden como diseño y la vida profesional a la que se enfrentarán. Si bien hay tantos diseños como diseñadores, hay pasos que todos los procesos de diseño deben cumplir: investigación, conocer al cliente, profundizar sobre distintos materiales, compromiso con lo que se diseñará. “Si queremos que los alumnos tengan éxito en su vida profesional, hay que hacerlos comportar como profesionales aún siendo estudiantes”, afirmó Cecilia.

Alberto Harari, por su parte, disertó sobre “Uso de blogs en Comunicación Oral y Escrita”. Luego de revisar las “licencias” ortográficas que la comunicación virtual -rápida, inmediata y efímera - permite, afirmó que no es extraño que éstas se trasladen a la escritura académica. Pero “escribir correctamente no se negocia” -afirmó el profesor. Como estrategia de cátedra creó un blog en el que los estudiantes semanalmente deben subir sus escritos -cuidados y revisados-. Con este proyecto pretende indagar acerca del uso del blog como estrategia pedagógica.

El profesor Marcelo Lalli, del Área Audiovisual, compartió con los presentes un interesante video grabado por sus estudiantes para luego referirse a “El punto de vista en la narrativa audiovisual”. En su cátedra los alumnos trabajan con sub-narradores, espacios-tiempos alterados, géneros diferentes con sus respectivas estéticas de puesta en escena, elementos de iluminación, actuación, montaje interno y elección de planos.

A continuación, el docente Osvaldo Ponce, a cargo de la asignatura Edición y Montaje II, centró su ponencia en “El video-clip”. A partir de este tipo de producciones sus estudiantes incorporan conocimiento y práctica de cuatro tipos de montajes: el transparente, el falso record, el de alteración de tiempo y/o velocidad y el de composición múltiple. Compartió el videoclip realizado por un grupo de sus estudiantes, trabajo que arrancó aplausos de la audiencia.

Luego fue el turno de Jan Ryniewicz, profesor de la asignatura Publicidad I, quien disertó sobre “El desafío de un mensaje para audiencias heterogéneas”. Centró su eje de atención en la heterogeneidad de la masa de alumnado que cursa su materia, quienes vienen de países y culturas diferentes, carreras distintas y formaciones disímiles por lo cual la motivación se torna una herramienta indispensable. Citando a Tenti Fanfani afirmó que el docente “pasa a ser mucho más que un simple emisor de contenidos; su rol empieza a tener otro peso, otro nivel de compromiso, otro grado de control sobre el desarrollo del oficio”.

Finalizando la jornada, la profesora Julieta Selem ex-

puso sobre “El programa de Tutorías: un espacio de contención”. Luego de poner en tema a los presentes sobre este espacio que la Facultad ofrece, se focalizó en compartir algunas de las estrategias que utiliza en el aula: correcciones grupales, “colgadas”, auto-corrección. Destacó Julieta que lo importante es que los estudiantes viven este proceso de Tutorías junto a compañeros en su misma situación. Los resultados obtenidos fueron muy favorables y superaron ampliamente los requisitos mínimos para aprobar cada materia.

Viernes 17 de febrero

La profesora María Rosa Dominici abrió el día refiriéndose a “Experiencia álica: la comunicación como factor clave en la resolución de conflictos gremiales”. Explicó que en su cátedra los estudiantes se quejaban por los problemas ocasionados por reclamos sindicales y sociales. Su táctica fue desarmar las quejas para convertirlas en propuestas que respondieran a la pregunta: ¿cómo podemos desde nuestra profesión contribuir a solucionar conflictos gremiales? Así, desde Relaciones Públicas, idearon un plan de acción basado en la comunicación para minimizar los daños que estos conflictos ocasionan a las empresas y a clientes.

María Laura Cabanillas, docente del Área de Modas, eligió el título: “Fusionando carreras” para abordar la problemática que muchas veces se origina al convivir en su cátedra estudiantes de Producción de Modas y de Diseño de Modas, con intereses -en apariencia - opuestos. A lo largo de la cursada los alumnos comprendieron que son carreras afines por lo que el productor de modas tiene que conocer el rango de acción del diseñador y viceversa. En la vida profesional tendrán que convivir y complementarse; por lo tanto siempre resulta beneficioso conocer algo de la profesión del otro.

La preocupación del profesor Marcelo Cabot, de la carrera Publicidad, fue: “¿Cómo descubrir a un pequeño Ogilvy en el aula?” Luego de recordar el rol de pionero en publicidad de Ogilvy, se refirió a aquellos estudiantes rupturistas que muchas veces no encajan en la media, que pueden resultar molestos y que -sin embargo - tienen ideas y propuestas brillantes. “A los genios se los reconoce después”, expresó Marcelo. Los creativos están abiertos a lo nuevo, son imaginativos, tienen un alto grado de autoafirmación y autoestima, son psicodinámicamente más complejos, rechazan la represión como mecanismo del control de los impulsos, tienen mucha energía, valor, tolerancia a la ambigüedad. ¿Cuántos de estos líderes tenemos en potencia en las aulas y muchas veces no reparamos en ellos?

La profesora Alejandra Cristofani, quien dicta Marketing en Diseño y Comunicación, sorprendió a sus colegas con su conferencia “¿Qué precio tiene el cielo?”. En materias duras como la suya, trabajar creativamente es un desafío que -a juzgar por los resultados compartidos por Alejandra- fue exitoso en su caso. Partiendo de un tema musical de Mark Antony que lleva el título de la conferencia hizo esta pregunta a sus alumnos: ¿qué precio tiene el cielo? Muchos estudiantes no pudieron dar respuesta creativa a esto. Sin embargo, otros lograron productos realmente sorprendentes que despertaron la admiración de los presentes.

La profesora de Diseño Industrial, Yamila Garab, tituló su disertación “Experimentando con las formas”. Al estudiar morfología, en su cátedra los alumnos rozan el mundo de los objetos para tomar contacto con las formas de las cosas. Hizo un recorrido por los trabajos prácticos que propuso en el cuatrimestre: análisis morfológico de un objeto; teselaciones, malla poliédrica que desembocaron un trabajo final síntesis de lo aprendido durante la cursada y compartió trabajos de un alto compromiso profesional.

Martín Fridman, profesor de Diseño de Imagen de Marcas, expuso su conferencia “Marcas con proyección”. Etimológicamente, diseño significa plan mental. Por eso le preocupa que sus estudiantes aprendan a pensar y que el aula se transforme en un lugar de discusión y de opinión. El curso, quizás un poco apático al comienzo del cuatrimestre, cambió radicalmente al aparecer la posibilidad de un concurso real para un cliente real. Esta motivación creció cuando los socios de la empresa en cuestión se presentaron en el aula para ver las propuestas efectuadas por los alumnos y obtener así la experiencia de la devolución de un cliente específico.

“El stand como ejercicio proyectual para diseñadores gráficos” fue el tema elegido por la docente Marcela Jacobo. Su asignatura gira en torno de diseño tridimensional, muy diferente a lo que vienen acostumbrados los estudiantes de Diseño Gráfico. El desafío final es diseñar un stand, lo que se vuelve complejo ya que es una estructura efímera que espacializa una fantasía.

A su turno, la profesora Mónica Ogando disertó sobre “Reír y aprender: el uso del humor en el aula”. Expresó que en su experiencia la mejor manera de transmitir conceptos es a través del humor ya que éste permite eliminar ciertas barreras que aparecen frente al alumno. Afirmó que el humor puede estar presente desde la enunciación de cómo se presenta un docente ante el estudiante y que ironizar da buenos resultados. Sofía Palladino expuso “El desafío de enseñar creatividad publicitaria”. En su asignatura se encuentra con alumnos interesantes que sueñan ser directores de arte y creativos, sin saber bien qué significa esto, por lo que busca capacitarlos en la construcción de un proceso creativo publicitario. La docente compartió una serie de trabajos prácticos de creciente complejidad, con los que procura que se comprenda que en publicidad la creatividad por sí sola no alcanza: tiene que estar basada en los objetivos del cliente y en el concepto.

Así, con diversas ponencias, debates e intercambio de opiniones de los profesores de las carreras de Diseño y Comunicación de la Facultad terminaron las XX Jorna-

das de Reflexión Académica, unidas todas en el objetivo común de profundizar y elevar la calidad pedagógica, elegir las mejores herramientas para estimular a los estudiantes y afianzar y consolidar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Docentes reflexivos, abiertos a lo que sucede en cada una de sus áreas, comprometidos con las nuevas tendencias que surgen y se imponen. Docentes anclados en una fuerte plataforma teórica y una activa vida profesional. Profesores ávidos de intercambiar pensamientos, estrategias pedagógicas, miradas sobre la profesión. Que marcan huella en sus estudiantes; que no pasan inadvertidos, que se perfeccionan permanentemente. Honestos en sus posiciones y abiertos para intercambiar ideas e -incluso- cambiar metodologías.

Docentes que piensan, actúan, reflexionan y diseñan: sin dudas son las claves para el éxito de una Universidad y una Facultad que marca tendencia y de la que se habla en toda Latinoamérica.

Abstract: As every year, February was the month chosen by the educational cloister to think about different pedagogic strategies, to share experiences lived in the classrooms, to expose theoretical works of his authorship, to visualize works of the students and to debate on the general topic that always worries them: how to improve day after day the academic quality of our Faculty of Design and Communication.

Key words: Workshop - pedagogy - teaching strategy - academic quality - academic assistants - speech.

Resumo: Como todos os anos, fevereiro foi o mês eleito pelo pessoal docente para refletir sobre diferentes estratégias pedagógicas, compartilhar experiências em aulas, expor trabalhos teóricos de sua autoria, visualizar trabalhos dos estudantes e discutir sobre o tema geral que sempre os preocupa: como melhorar dia depois de dia a qualidade acadêmica de nossa Faculdade de Design e Comunicação.

Palavras chave: Workshop - pedagogia - estratégia de ensino - qualidade acadêmica - assistentes acadêmicos - ponência.

(*) **Laura Ferrari:** Profesora de Castellano, Literatura y Latín. Dramaturga. Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento Audiovisual de la Facultad de Diseño y Comunicación. Desarrolla actividades en el Departamento de Comunicación Pedagógica.