

LOS MODOS INTEGRADOS DE ENSEÑANZA Y DE EVALUACIÓN DE LA TECNOLOGÍA DE COMUNICACIÓN VISUAL. UN CASO CONCRETO: EXPO TECNO 1

Claudia Fila - Guillermina Montenegro - Carina Boccanera

A MODO DE INTRODUCCIÓN

La mayoría de las definiciones de creatividad aluden al proceso mental que genera algo nuevo, diferente de lo conocido y, a la vez, aprehendido. Creatividad es resolver un problema de una forma original. Inspiración, imaginación, descubrimiento inesperado, conocimiento exhaustivo sobre un tema y libertad para pensar sin estereotipos: estas son algunas de las condiciones necesarias (pero no suficientes) para ser creativo. “Lo fundamental es tener una pasión obsesiva por un tema, pensarlo por fuera de lo establecido pero enfocándose en un problema específico”, dice Lisa Aziz-Zadeh, profesora del Instituto del Cerebro y la Creatividad, en la Universidad del Sur de California. La cuestión es cómo se desarrolla la creatividad. ¿Es posible aprender a ser creativo? ¿Es posible, incluso, enseñar a ser creativo?

“El interés en un arte lleva un alto estado de motivación que produce una atención sostenida, necesaria para mejorar la performance y el entrenamiento de la atención que lleva a una mejora en otros dominios cognitivos”, afirma Michael Gazzaniga, uno de los mayores expertos mundiales en neurocognitividad. Más irónico, George Bernard Shaw dijo: “La imaginación es el comienzo de la creación. Usted imagina lo que desea, usted quiere lo que imagina y al final usted crea lo que quiere”.¹

FUNDAMENTACIÓN

La asignatura ha sido pensada como una introducción a la Tecnología de la Comunicación Visual, ya que los alumnos que ingresan a la carrera de Diseño cuentan con una mínima competencia en el manejo de las diversas tecnologías y, por lo tanto, en la conceptualización y terminologías pertinentes. En lo referente a los contenidos, se parte del concepto técnico de texto para llegar al desarrollo de la tipografía y una vez asegurado su dominio, se encara el abordaje de temas como: clasificación de imágenes, proceso de fabricación del papel, proceso de visualización del proyecto, creación de originales y sistemas de impresión.

El plan general de la cátedra es revisado cada año por el titular, la adjunta, los JTP y el equipo de docentes, procurando que el plan de trabajo aborde los aspectos relacionados con los materiales, los sistemas de producción y la tecnología de la comunicación visual, desde sus orígenes hasta la actualidad.

Siempre con la intención de desarrollar la creatividad en el alumno, detectando y observando específicamente los problemas técnicos y tecnológicos.

¹ Revista adn cultura, publicación de La Nación, autora, Alejandra Folgarait

REFLEXIONES EN FUNCION DE LAS CONDICIONANTES TECNOLÓGICAS

En el ámbito de la elaboración de mensajes, principalmente en aquellas disciplinas que deben hacer uso de recursos gráficos, parte importante de la clave del éxito en la comunicación visual, queda en manos de aquellas decisiones referidas a los recursos técnicos y tecnológicos a utilizar.

En estos momentos, la cantidad cada vez mayor de alternativas de producción disponibles, obliga a una constante y profunda actualización de conocimientos, ya que la evaluación adecuada de los recursos potencia la calidad del mensaje realizado.

El “primer boceto” de un diseñador suele tener una gran belleza. Cuidadosamente pensado, es inmune a los errores de la máquina de imprimir. Lo que no funciona entre el concepto del diseñador tal como está representado por el proyecto y la obra final impresa, suele tener su origen en el proceso de preimpresión o impresión. Es el resultado de un fallo de comunicación entre el diseñador gráfico y las personas que intervienen en la industria gráfica, constantemente cambiante y altamente técnica.²

En este primer acercamiento a los diferentes sistemas de impresión, es de gran importancia que el alumno tome contacto con la realidad de la producción industrial de las piezas gráficas que, como futuro diseñador, puede gestar. A partir de la teoría que diferencia a cada sistema surge una problemática particular: ¿Cuál es el sistema de impresión indicado en cada caso? ¿Cuáles las ventajas de cada uno? ¿Dónde se encuentran sus limitaciones?

PROPUESTA / PUESTA EN PRÁCTICA DE LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE

El creciente desarrollo tecnológico ha planteado un desafío a los diseñadores: encontrar el justo equilibrio entre el pensamiento y la técnica que les permita controlar y optimizar su propio diseño.

Los estudiantes están aprendiendo hoy la tecnología, con el fin de poder responder a las demandas del diseño del mañana.

El diseño, en ciertos sentidos surge de la tecnología y es difícil de disociar lo uno de lo otro.

Lo importante es que la tecnología es una herramienta que permite a los diseñadores dar forma física a preconceptos abstractos.

La importancia de conocer el oficio que como el arte y todas sus formas, no existe sino a través de la tradición y requiere, a su vez un alto nivel de excelencia.”³

La transmisión de conocimiento del grupo docente al alumnado, se plasma a fin de año con la organización de un evento al que llamamos “EXPO”, abierto a todas las cátedras de la carrera. En esta instancia, los alumnos forman grupos a los cuales se les asigna un sistema de impresión a investigar. A partir de allí el grupo debe hacer un estudio de campo y un relevamiento de talleres gráficos de la ciudad.

Si bien la carga horaria curricular limita el espacio del aula y la extensión de la práctica, ésta alcanza de todos modos para incursionar en el tema.

Los estudiantes reciben información de parte de la Cátedra, la cual es ampliada por ellos mismos al tener que visitar talleres gráficos de la ciudad. De esta manera, comienzan a relacionarse con las diferentes técnicas de impresión, y personal técnico a cargo de cada taller consultado.

Cada grupo elegirá un sistema y deberá informarse e investigar sobre el mismo. Realizando encuestas previamente pautadas, relevamientos in situ, documentación fotográfica/ videos y acopio de materiales, elementos y productos de cada sistema de impresión.

Los sistemas elegidos son: tipográfico, offset convencional, flexográfico, huecograbado, serigráfico, offset digital y pre-impresión⁴.

² Manual de producción del diseñador gráfico. Norman Sanders William Bevington . Editorial GG

³ Martin Solomon – Revista TIPOGRÁFICA año IX Num 33. 1997.

Se organizan grupos de trabajo, diseñando stands de exposición, recreando un predio ferial y de exhibición, folletos de promoción y elementos de demostración, adaptándose a los escasos recursos que brinda el espacio áulico. Así el resto del grupo de alumnos y docentes recorre la feria y comparte, aprehende, pregunta, recibe demostraciones en vivo (videos, maquetas, pruebas de impresión hechas in situ, productos), tomando un contacto real con los sistemas de impresión, su funcionamiento, técnicas, ventajas, desventajas, y campos de aplicación en la comunicación visual.

La evaluación y devolución a cargo del equipo docente, se realiza al cierre de este evento, considerando este momento como una instancia enriquecedora en el aprendizaje.

Recorrida por la “Expo” – Vista aérea aula – Comienzo del montaje



Armado de Stand – Preparación de paneles – Organización del stand HUECOGRABADO: Paneles – Folletería e impresos del sistema

⁴ SISTEMA DE IMPRESIÓN TIPOGRÁFICO: Impresión con matriz en relieve, obtenida directamente con caracteres tipográficos, compuestos a mano o mecánicamente, y por clisés. Con estos elementos dispuestos en un bastidor se constituye la forma impresora.

IMPRESIÓN OFFSET: La impresión offset se basa en el principio de la litografía. La impresión se realiza mediante el empleo de 3 cilindros en contacto entre sí: el primero lleva la plancha humedecida y entintada; el segundo, de goma, recibe la impresión y la traslada a la hoja a la que el tercer cilindro (de presión) ha dado vuelta. Este método es de impresión indirecta.

IMPRESIÓN EN HUECOGRABADO: La impresión en huecograbado se efectúa con las partes impresoras grabadas en hueco y la impresión se realiza directamente del cilindro al papel.

El molde impresor para huecograbado puede estar constituido por una plancha de cobre montada en un cilindro porta-molde o bien por un cilindro de cobre.

IMPRESIÓN SERIGRAFICA: Un tejido de seda o de nilón con malla finísima se monta, bien tensado, en un bastidor de madera. Después se trata manual o químicamente, de modo que las partes no impresoras queden obturadas y permanezcan libres aquellas a través de las cuales la tinta pasará para depositarse en el soporte.

OFFSET DIGITAL: Con impresión digital nos referimos a máquinas con nuevas opciones, que posibilitan un ahorro en los costos, ya que eliminan algunas de las etapas del proceso de impresión tradicional. Son el complemento ideal de los equipos de autoedición (computadoras dedicadas al diseño gráfico), para la producción desde 50 a 5.000 ejemplares a todo color. Las impresoras digitales no se han pensado como sustitutas del offset tradicional, sino como complementarias, ya que son capaces de producir los trabajos que de otra manera sería imposible llevar a cabo.

FLEXOGRAFÍA: Este sistema pertenece al grupo de “impresión directa”, ya que la transferencia de tinta se realiza desde una matriz en relieve –fotopolímero– al soporte en forma directa. En la actualidad, la matriz de impresión standard es un fotopolímero (plancha flexible de cierto espesor, que se monta en un cilindro)

PREIMPRESION: Estación de trabajo en donde se realizan, de modo digital, las matrices (película gráfica) para la obtención de las formas impresoras.

CRITERIOS DE EVALUACION

Para comenzar esta actividad se tienen en cuenta los criterios de evaluación establecidos en el lanzamiento del ejercicio: cumplimiento de objetivos, actitud y compromiso con el trabajo práctico, evolución, proceso y proyecto. Esta actividad comienza con un análisis por parte de los respectivos grupos docentes, que evalúan y califican en forma provisoria las investigaciones, propuestas, relevamientos y funcionamiento del espacio en la "EXPO", realizados por los alumnos de la comisión a su cargo. Esta tarea se realiza bajo la coordinación de la adjunta y los JTP.

Llegada la instancia de la inauguración de la "EXPO" los alumnos están invitados a recorrer junto con el equipo docente la muestra y presenciar la evaluación, para conocer las distintas opiniones de los docentes sobre cada temática desarrollada en cada stand. Esta actividad puede ser aprovechada como una instancia más de aprendizaje.

Una vez finalizado el recorrido, el equipo docente se reúne para definir la evaluación final. Al hacer la devolución, realiza un comentario general y particular de las distintas situaciones presentadas durante las actividades de análisis y calificación.

El alumno también hace su propia evaluación, porque por primera vez y en forma organizada se enfrenta a la suma de sus esfuerzos. La exposición se convierte entonces en un hecho real.

A MANERA DE CONCLUSION

De acuerdo con el marco antedicho, el principal reto académico es el de conciliar una orientación de la ciencia y la tecnología hacia la innovación productiva, concientizando al alumno de cuáles serán las tecnologías más apropiadas a utilizar según las necesidades socioeconómicas a las que se enfrentarán como profesionales.

Los DISEÑADORES que estén preparados para dar una solución inteligente lograrán insertarse en el circuito laboral, ya que los resultados varían sustancialmente si se cuenta con abundancia de recursos y posibilidades, o si, por el contrario, existen desde el inicio limitantes a esos recursos.

Más allá del acuerdo en que el alto grado de desarrollo tecnológico evita y soluciona problemas que tiempo atrás debía resolver el diseñador artesanalmente, el acabado conocimiento de aquellos materiales y técnicas le permitirá una ajustada o acertada elección con economía de recursos y permitiéndole además el mayor control sobre su trabajo como Diseñador.

BIBLIOGRAFIA

- Cátedra Fontana. *Pensamiento Tipográfico*. Buenos Aires, Edicial S. A., 1996
- Cosgaya, Pablo y De Buen Unna, Jorge. "Repensar el oficio" en revista *tipoGráfica* nº 48. Buenos Aires, 2001.
- Martínez, Luisa. "La tipografía en la historia" en revista *tipoGráfica* nº 43. Buenos Aires, 2000.
- Solomon, Martin. "El creciente desarrollo tecnológico ha planteado un desafío a los diseñadores: encontrar el justo equilibrio entre el pensamiento y la técnica que les permita controlar y optimizar su propio diseño", en revista *tipoGráfica* nº 33. Buenos Aires, 1997.
- Norman Sanders William Bevington. Manual de producción del diseñador gráfico. Editorial GG
- Raul E. Lagomarsino. *Savia y follaje del libro*. Editorial Sudamericana. 1992
- Prof Dr. Emilio Torné. *La mirada del tipógrafo el libro entendido como una máquina de lectura*. Cuadernos de Cultura Diaria N 1
- Prof Dr. Emilio Torné. *El libro en la historia, sus formas usos y modalidades de lectura*. UNLP. Agosto 2003.