

Esta vorágine informativa lleva muchas veces a estar altamente informado, pero no necesariamente capacitado en el tema. Si este caudal de conocimientos se lleva solo por caminos informativos, solo serán superficiales y al aplicarlos o proponerlos se transformen solamente en eso, aplicaciones superficiales o porque no decirlo, aplicaciones equivocadas.

Lo importante del uso de un programa de diseño asistido por computadora - Cad – por ejemplo- no es el uso en sí del programa, sino el diseño, el estudio o el detalle que nos posibilita crear.

De la misma forma, el uso de las tecnologías y materiales, debe estar acompañado por un conocimiento específico de los mismos, y no solamente por una gran cantidad de información recolectada.

Es decir, la información solo nos permite introducirnos en el campo de la capacitación, que se complementa únicamente con los conocimientos y el criterio de resolución adquirido, ya sea en el campo profesional como en las aulas. La especificidad nos lleva no solo a conocer algo, sino a saber como se aplica. El resultado de esta especificidad será contar con las tecnologías y los materiales más aptos, para implementar en nuestros diseños y proyectos.

De acuerdo a estudios realizados del tema, tienden a pronosticar que en el año 2010, el 50% de la información que se tenga almacenada, va a estar desactualizada o caduca en una buena parte de los casos, para ser aplicada. Si esto fuera así, y dado que las tendencias de los últimos años lo demuestran, deberíamos reconsiderar de alguna manera, en forma rápida y concreta, cierta parte de las metodologías de enseñanza, tanto en la fuentes de los conocimientos que volcamos en las aulas, como también en el uso de la bibliografía, prácticos, apuntes, etc.

La propuesta sería entonces, desarrollar las bases para la creación de un criterio de resolución, apuntalado por la tecnología, la información y la actualización necesaria, motivando la creatividad y la solución problemática, más que el acopio de información en sí mismo, y dentro de las posibilidades de cada disciplina, de cómo se llega, o se busca esa información y cual es el proceso posterior para la aplicación de la misma.

Espacio permanente de exploraciones creativas.

Claudia López Neglia

Desde distintos lugares se pudo detectar la necesidad de un espacio permanente, para alumnos de las distintas carreras de la Facultad de Diseño y Comunicación, de desarrollo creativo, en este sentido fue elaborado un

proyecto de desarrollo académico que contemplara la satisfacción de esta demanda.

En la coordinación de lo que fueron los Grupos de Honor, que luego se continuaron durante el ciclo del 2000 como Espacio de Participación y Desarrollo académico, los alumnos que allí participaron manifestaron la inquietud de un ejercicio constante en aspectos creativos para aplicar en carreras como Publicidad y Diseño Gráfico. Luego se sumó el trabajo de Tutorías Estudiantiles, mediante el cual, los tutores realizaban el apoyo, orientación y guía, tanto académica como institucional, para los alumnos de 1º año de todas las carreras de la Facultad.

Desde este nuevo espacio pensé en la creación de un nuevo grupo, coordinado por mí, pero realizado por un grupo de tutores, para implementar actividades dirigidas a los estudiantes que estuvieran interesados en explorar cuestiones creativas, para su aplicación en la vida universitaria y profesional.

Así surgió el “Espacio Permanente de Exploraciones Creativas”, que comenzó en el segundo cuatrimestre, en el mes de septiembre de 2000, liderado por los Tutores (Diseñadores Gráficos) Marcelo Alvarez y Hernán Estevez.

Se constituyó un grupo de seis alumnos, de las carreras de Publicidad, Diseño Gráfico y Relaciones Públicas, que comenzaron a trabajar, a partir de la propuesta que fue publicada en su ocasión como: la comunicación resiliente.

Se trabajó a manera de seminario, a partir del concepto de resiliencia. Se planificó una duración de ocho encuentros, pero se extendió hasta fin de año a pedido de los alumnos que participaron.

Partiendo de una de las definiciones de resiliencia: “como una combinación de factores que permiten a un ser humano afrontar y superar los problemas y adversidades de la vida y construir sobre ellos”, los objetivos del seminario fueron los siguientes:

- Posibilitar intervenciones y prácticas específicas para desarrollar esta capacidad, a través del humor, la creatividad, el compromiso con valores y vínculos.
- Promover desde la comunicación el concepto de resiliencia en campañas de prevención.

El proyecto se desarrolló a partir de las siguientes acciones:

- Conocer el concepto de resiliencia según distintos autores; integrar la experiencia personal y laboral con los componentes conceptuales.
- Abrir un espacio donde vivenciar y explicitar las posibilidades de la comunicación, el humor y la creatividad.
- Analizar distintas piezas de comunicación gráfica.
- Desarrollar una serie de piezas gráficas de resiliencia con características resilientes.
- Discusión teórica de la temática adoptada:

Las temáticas trabajadas fueron las siguientes: seguridad vial, sida, adicción, epidemias; se establecieron dos líneas de acción que abarcaron metodológicamente los siguientes pasos:

1. Identificación del problema social
2. Identificación de un segmento de público
3. Definición del perfil de este segmento
4. Definición de objetivos y estrategias comunicacionales
5. Argumentos verbales y visuales.

En cuanto a la evaluación de la información obtenida:

1. Definición de los siguientes elementos que permitan contribuir a planificar el objetivo deseado: ¿es importante?, ¿puede reducirse mediante un sistema de comunicación?
2. Construcción de la definición del problema
3. Necesidad y manera de intervención
4. Posibles soluciones del problema
5. Creación de paradigmas.

Nuevas tecnologías de comunicación.

Jorge Luna Di Palma

Durante setiembre de 2000 nos abocamos al análisis del género MAGAZINE en la TV Argentina.

Efectuamos un pormenorizado análisis de los principales exponentes del género en la actualidad en el aire. Primero trabajamos sobre los que incursionan en la TV Abierta, para luego dedicarnos a las señales televisivas dedicadas por entero a la producción de estos productos, como son "Utilísima Satelital" y "El Gourmet.com".

Efectuamos detallados análisis de la puesta de cámaras en programas como "Movete" y "Venite con Georgina", ya sea en pedestal, como mochileras y el uso de la grúa como factor de unificación de compartimentos estancos en escenografía única. Trabajamos sobre la puesta en escena de las diferentes variantes: entrevista, cocina, manualidades, enlace con móviles de exteriores, grupos musicales en vivo, coreografías, orquesta estable que con golpes musicales musicaliza bloques y contribuye al desarrollo de algunos juegos con el televidente.

Evaluamos la puesta de luces, como la iluminación "a giorno" a una lectura rápida y clara del espectador de estos ciclos.

Trabajamos sobre guión, rutina de programa y la confección y balanceo de la misma bloque tras bloque. Respeto de bloques artísticos y tandas comerciales. Trabajo del vivo de acuerdo a pautas de Ley de Radiodifusión.

Trabajo sobre imponderables en producción y dirección. Tareas de equipo de producción: confección de Videograph, manejo de la torta de tapes, comunicación

con móviles, llamadas telefónicas, pedidos de utilería (de planta y de calle), canjes.

Tareas de dirección: manejo de cámaras, intercomunicación entre piso y control, la transmisión en vivo (problemas técnicos y su solución). La distribución espacial de acuerdo a la puesta de cámaras de los diversos elementos escenográficos y viceversa.

Efectuamos un análisis sobre mixtura de géneros: Magazine con juegos, Magazine periodístico.

Analizamos exponentes del género desde el punto de vista radial, es decir como su realización responde al tipo de espectador que por lo general se encuentra abocado a otra tarea, y su seguimiento se realiza en su gran mayoría a través de lo que se escucha y no de lo que se ve, caracterizándose por bloques de pequeña variación visual.

A continuación recreamos en el estudio de Palermo TV, una pequeña escenografía que se dividía en mesa de entrevista, hall-pasillo de presentación y cocina de elaboración de un postre.

Contando con la colaboración de una persona invitada, vinculada de forma amateur a la televisión, y contando con los elementos de utilería pertinentes, recreamos un bloque de aproximadamente 12 minutos de duración subdividido en presentación de programa, entrevista con periodista del espectáculo, elaboración gastronómica y cierre de bloque con venta de próximo programa.

La forma de realización fue como programa en vivo, no permitiéndose el parar y retomar. Los alumnos realizaron cantidad de bloques de acuerdo a la cantidad de presentes en clase, rotando en funciones, por lo que todos dirigieron su bloque, se desarrollaron como camarógrafos, como sonidistas-musicalizadores, operadores de tape, videografistas, productores e iluminadores.

Se permitió a su vez a cada alumno que cambie la puesta escenográfica de acuerdo a su criterio estético, como así también el alterar los ítems de la rutina de programa de acuerdo a su conveniencia en la realización.

El resultado fue óptimo y alentador. La motivación de los alumnos fue importante. Considero que el primero analizar la realidad actual en el aire, y a partir de ese conocimiento dar posibilidad a la creación de un programa propio constituye un aporte pedagógico muy importante, y una contribución al conocimiento por dentro de cómo funciona un programa de este género.

Por último, cabe analizar que a partir de esta experiencia el alumno cuenta con un acercamiento mayor en el campo laboral, pues la realización de este trabajo ahuyenta los miedos de cómo funciona la televisión en vivo, donde el contar con bagaje de recursos a fin de solucionar inconvenientes es uno de los capitales más importantes; a su vez de contar con un material grabado donde demuestra su conocimiento en la rotación de diversos roles, a su vez que una visión más global del fenómeno pues lo aborda desde todos los puntos que lo componen.