

Fluidez: “capacidad de dar muchas respuestas en un área de información determinada y en un tiempo dado” (Romo, *ibidem*: 86).

A diferencia de la concepción ilusionista de fines de siglo, el vestuario actual han dejado de ser una copia del modelo real preexistente al drama, meramente decorativo o una reproducción de uso. A partir de las grandes transformaciones artísticas el vestuario debe resolver en el espacio escénico todos los problemas (espaciales, visuales, plásticos, psicológicos, etc.) contenidos en el texto dramático y con relación a los personajes. En el teatro actual, entonces, sea cual fuere la orientación estilística o dramática, se ha revalorizado en la función del vestuario su valor simbólico, su funcionamiento significativo.

Tomaremos en cuenta:

- Fluidez asociativa: producción divergente de relaciones simbólicas visuales.
- Fluidez ideaciones: producción divergente de unidades simbólicas visuales.
- Fluidez de expresión: producción divergente de sistemas simbólicos visuales.

Originalidad: La originalidad: tiene que ver con lo novedoso y único. Es un indicador difícil de definir.

Que algo nos parezca original implica que es diferente, que no tiene precedentes. Algo distinto, que nos sorprende. Generalmente lo original suele comenzar con el rechazo, porque se aparte de la norma.

En este caso particular de alumnos que se enfrentan por primera vez al desafío que implica leer e interpretar un texto dramático y diseñar personajes teatrales lo evaluaremos de acuerdo al contexto: aquello que puede ser nuevo y diferente para una persona que recién se introduce en el lenguaje del espectáculo. Es decir, una idea, solución o un recurso estilístico que puede no ser una novedad, pero que sí lo es para los que se inician. En ese sentido valoramos la originalidad porque es nuevo y tiene valor en nuestro contexto. Es posible que la idea general no sea original, pero la forma de redefinirla, de enfocarla, de replantearla es lo que puede permitir una respuesta nueva.

Elaboración: La elaboración o aptitud para elaborar los detalles o las ideas tiene que ver con la fluidez y la flexibilidad.

Tradicionalmente se han señalado cinco fases recurrentes en todo proceso creador, fases que, en mayor o menor medida, se dan en el proceso de diseño y que nosotros situaremos en el modelo de Flower y Hayes (1980, 1981) y en su revisión, hecha por Hayes posteriormente (1996):

- a) Preparación: inmersión consciente o no, en un conjunto de cuestiones problemáticas
- b) Incubación, período durante el cual las ideas se agitan por debajo del umbral de conciencia (cesa el esfuerzo consciente)
- c) Iluminación (insight) o intuición: instante de encuentro de las nuevas vías de solución, a veces llamado el momento “¡eureka!” de Arquímedes
- d) Evaluación, momento en el que se decide si la intuición es valiosa y merece la pena dedicarle atención. Media aquí la inteligencia práctica y la analítica
- e) Elaboración, conducta dinámica de puesta en marcha del hallazgo mediante el empleo de medios apropiados y perseveración

En la planificación de la composición visual a partir del texto dramático, tienen un peso mayor, lógicamente, la preparación, la incubación, la intuición para generar ideas y la evaluación para seleccionarlas.

En la materialización tiene mayor peso la elaboración, pero la preparación, incubación e intuición también vuelven a aparecer en un constante proceso en espiral. En la revisión tiene más peso la evaluación, pero pueden surgir nuevas ideas (preparación, incubación e intuición) y nuevas formas de decirlo, con lo cual el texto original se re-escribe (evaluación y elaboración).

Se ha de tener en cuenta entonces en la evaluación final, el proceso integral de creación en cada una de sus etapas, ya que la intervención de la inteligencia creativa hace que estos procesos tengan un papel más destacado o no, lo que producirá a su vez, un diseño más creativo o menos creativo.

Cuanto más creatividad se haya desarrollado en el diseño del vestuario en función de la puesta en escena general, mayor efectividad visual se provocará en el espectador y su respuesta emotiva y cognitiva será más intensa.

Un vestuario teatral diseñado sin creatividad puede ser correcto desde el punto de vista funcional pero no logrará ser efectivo desde el punto de vista dramático.

Nota:

La diégesis es un término específico de la puesta en escena. La función diegética, tanto en cine como en teatro, provee la base donde se desplaza el discurso de los personajes. El objeto teatral es el que tiene la función diegética central que asegura la fluidez del discurso, la linealidad y la continuidad icónica sobre todo manteniendo la estabilidad espacio-tiempo y asegurando la transmisión del mensaje. En otras palabras es la contextualización (espacial, temporal, social, etc.), del discurso teatral.

Bares temáticos urbanos.

María Florencia Etchegaray

El trabajo práctico sobre bares temáticos para taller 1 morfología surgió con el objetivo de aplicar contenidos teóricos de la asignatura en un proyecto que conecta a los alumnos con escenarios reales y fomenta la interacción de diferentes carreras, como un elemento de valiosa riqueza creativa/expresiva.

Esta metodología de trabajo plantea el concepto de diseño integral como una transversalidad analítica focalizada en el espacio concebido como prácticas que permiten abarcar diferentes sesgos del diseño: gráfico, indumentaria, interiores, etc.

La unidad temática interdisciplinaria sirvió para abrir vínculos entre los contenidos específicos de cada carrera.

Los focos analíticos están constituidos por ejes orientados hacia lo comunicacional: elementos espaciales, publicidad, indumentaria del personal del local, aplicando para su análisis variables propias de los diagnósticos morfológicos.

Previo registro visual del sitio, los alumnos efectuaron un reflexivo análisis morfológico sobre variables de la espacialidad, el

color, el clima temático buscado, y sus posibilidades expresivas, dependiendo del uso de los mismos.

Los alumnos de diseño gráfico se concentraron en el rediseño del logotipo, folletería publicitaria y señalética interna del local; mientras que los alumnos de diseño de indumentaria se concentraron en la creación de estampados textiles con el logotipo y su aplicación en diseño de uniformes y elementos de ambientación del local, atendiendo las exigencias de un comitente virtualmente real.

En el inicio del proceso creativo proyectual, cuando el alumno analiza la morfología apropiada para representar el clima temático buscado, son necesarias las técnicas a mano alzada, para favorecer la expresividad del trazo gestual; las herramientas informáticas se transfieren en un elemento de gran utilidad durante la segunda etapa creativo proyectual, cuando las ideas y objetivos están más precisados.

Como avances teóricos registré una eficaz comprensión de contenidos por su visualización concreta, motivada hacia una temática conocida o cercana, que implica desnaturalizar un espacio integrado al imaginario cotidiano de los estudiantes.

Esta metodología sirvió para transferir a los alumnos los contenidos teóricos y mi experiencia profesional como una visión integradora de las vertientes del diseño, y el acercamiento hacia otras disciplinas como una incorporación de nuevos conceptos a nuestra base de datos en recursos creativos.

La interacción entre distintas carreras, disciplinas y oficios favorecen el enriquecimiento y crecimiento creativo de docentes y alumnos, resultando una eficaz estrategia para el desarrollo de la creatividad.

Resulta decisivo para un futuro profesional recibir desde sus inicios un entrenamiento creativo dinámico e inagotable de recursos, que le permita potenciar las propias capacidades intercambiando elementos con sus compañeros.

Finalmente concluyó lo fundamental desde el punto de vista transferencial informativo, conectar a los alumnos con escenarios y situaciones reales, ayudándoles a encontrar las estrategias creativas para abordar cualquier proyecto exitosamente.

Criterios de evaluación en relaciones públicas y publicidad.

Verónica Susana Eustace

El rol del trabajo docente se halla en constante transformación y su eje de acción debe establecerlo él mismo, en función de los requerimientos disciplinares pero también apoyarse y nutrirse de la productividad, heterogeneidad de saberes e inquietudes surgidas en el aula por parte de los alumnos.

La relación enseñanza-aprendizaje, debe ser una relación dinámica, que a lo largo del tiempo, se actualice, cubra la necesidad de incorporación de los contenidos de la asignatura por parte del alumno, pero que su fin no sea la mera transmisión de dichos conocimientos, sino también el ayudarlo a pensar, a saber ver y

aprehender lo que recibe como estímulo externo y así pueda desarrollar un espíritu crítico y hasta una postura ideológica frente a lo que se discute y muestra en clase sobre casos reales, en términos no sólo comunicacionales sino también funcionales dentro del contexto de actualidad.

Grados de conceptualización al momento de evaluar

Sobre el transcurso de la cursada de las asignaturas Introducción al Lenguaje Visual y Taller de Comunicación I se pudo observar distintos casos, en cuanto a los diferentes niveles o grados de conceptualización de los contenidos disciplinares que se reflejaban a través de los trabajos propuestos de acuerdo al programa.

A manera de resumen, pueden citarse algunas de las variadas conclusiones que pudieron extraerse sobre las diferentes formas en que los alumnos incorporan y conceptualizan los saberes que plantea la disciplina:

- Algunos casos mostraban como a veces el mal empleo de una determinada terminología o léxico técnico, cambiaba absolutamente el sentido de análisis sobre alguna pieza de comunicación existente o figurada.
- La utilización indiscriminada de un determinado concepto o término fuera de su contexto natural, alterando su significación y sentido.
- El alcance y recorte de significación de un determinado concepto, frente a otros con los que se superpone en algún punto, pero que no refieren específicamente a lo mismo.
- La creencia de que un concepto tiene incidencia en un sólo campo de acción, mientras que puede también ser aplicado en diferentes áreas relacionadas con la comunicación y el diseño.
- La sucesiva confusión de un término que proviene de la jerga o léxico técnico propios dentro del campo de acción de la Publicidad o las Relaciones Públicas, con respecto al mismo término utilizado en la lengua cotidiana.
- La falta de una visión más global que considere la relación de un mismo concepto a diferentes situaciones de comunicación dentro de un mismo campo profesional.

Estas son algunas o las más significativas dificultades observadas a lo largo del período cursivo, que surgidas de trabajos de observación, análisis y aplicación a casos de comunicación concretos, obstaculizaban la tarea docente en cuanto a la evaluación del proceso de aprendizaje del alumno.

En este punto es donde puede considerarse un trabajo de profundización sobre la manera en que se fijan estos saberes, y aspirar a generar un relevamiento minucioso de todos aquellos conceptos que dentro de las disciplinas de la Publicidad y de las Relaciones Públicas, constituyan su vocabulario científico y específico.

Para ello, una recavación de la terminología técnica de esos ámbitos podrá ser comparada con el significado que adquiere en otros campos disciplinares, como es por ejemplo en la Medicina, la Arquitectura, etc., y así generar el recorte que cada concepto adquiere dentro del propio saber disciplinario.

Para tal fin, se implementará un Proyecto en el Aula 2003, en las asignaturas de Introducción al Lenguaje Visual y Taller de Comunicación I, cuyo objetivo conceptual, consiste en el relevamiento terminológico y recavación del léxico técnico, relacionado con todos