

su cuerpo académico.

Las variables controlables que encontramos en este proyecto son, por ejemplo:

El programa de la asignatura, de hecho podemos cambiar, modificar parcialmente el programa, siguiendo con los contenidos básicos, pero aplicando todo en trabajos de campo. Los contenidos de la asignatura, renovándolos y actualizándolos.

La bibliografía, la que presentamos a los alumnos en nuestra planificación, aplicar ésta para la resolución de casos concretos. Inclusive a partir de esos casos incorporar nueva bibliografía complementaria que le sirva al alumno para poder resolverlos.

La metodología de trabajos prácticos: cambiar, ampliar y modificar en función de estas empresas reales.

El plantel docente de Relaciones Públicas de la Universidad de Palermo, muchos de ellos ya están trabajando con esta metodología (o similar) y creo que sería muy provechoso contar con la mayor parte de ellos.

El centro de Recursos, trabajará como apoyatura y guía de estos casos de empresas, instituciones y otros, dándoles a los alumnos, toda la información necesaria.

La propuesta consiste en contactar a alumnos y docentes de Relaciones Públicas de la Universidad de Palermo, en principio, (y de otras asignaturas y carreras que se quieran sumar a este proyecto), para la realización de estrategias de comunicación institucionales integrales para organizaciones de todo tipo. Éstas pueden ser: organizaciones no gubernamentales, empresas, instituciones, escuelas, medios de comunicación, entre otras. Las mismas se podrían realizar durante la cursada de la asignatura con entregas parciales.

Para ello se planificarán diversas actividades donde los alumnos deberán cumplirlas como condición indispensable para aprobar la asignatura; además por supuesto, del examen final obligatorio, con todas las pautas ya preestablecidas.

El hecho de que los alumnos puedan ir construyendo el caso ellos solos a partir de la realidad que se les presenta, creo que puede ser muy positivo desde el punto de vista del aprendizaje. Creo que allí es donde se logra un verdadero aprendizaje.

La propuesta se la considera positiva ya que trasciende los límites de la asignatura, del docente y del aula; propone solucionar problemas de empresas o instituciones por parte de los alumnos, coordinados por el docente.

Al ponerse en práctica esta propuesta, algunos de los objetivos que se pretende lograr son:

- El análisis de casos reales de empresas o instituciones actuales.
- La investigación sobre la realidad de una institución
- La motivación de los alumnos en la resolución de casos.
- Despertar el interés para la búsqueda de nuevos problemas de comunicación.

Citando a Camilloni donde habla de los valores sociales, haciendo referencia a lo actitudinal: «Para mí los valores deben defenderse. Tenemos que tener claridad de valores. Preparamos al estudiante no solamente para un mercado de trabajo sino como persona. Esa persona tiene que ser portadora de valores, y la universidad debe tener un proyecto claro en cuanto a aquello que considera que vale y que el alumno, el docente y la institución tienen que poder defender, construir. Es decir, la acción tiene que ser una cosa que tenga

significado y que sea ética. Cuando planteaba qué le conviene al estudiante también integraría esto, la presencia de valores en los que él crea. Formar para que acepte cualquier cosa porque el tiempo es incierto, me parece que no es misión de la universidad.»⁴

En primer lugar cabe destacar que para una Universidad emprendedora y solidaria se necesita un grupo de trabajo que esté a favor de esta nueva educación. Según Beachamp⁵ seríamos los «reformistas» según este autor.

Si se podrían buscar empresas que auspicien y ayuden a las Universidades a cubrir las necesidades sociales y trabajar en forma conjunta y eficiente, y que compartan un mismo objetivo, sería ideal.

Por otro lado necesitamos una política de ayuda social en todas las carreras, todas las asignaturas y en todas las cátedras de la Universidad. La política debe ser coherente y continua. Lo importante es que cada institución universitaria pueda realizar «un salto», una toma de conciencia sobre la importancia de la vinculación entre las empresas, la universidad y la sociedad, para que se puedan equilibrar las demandas sociales latentes, por un lado, y aplicar el conocimiento, por el otro.

«...Así es que la oruga se destruye como tal para poder construirse como mariposa. Y cuando ésta consigue romper la crisálida, la vemos aparecer casi inmóvil, con las alas pegadas, incapaz de desplegarlas. Y cuando uno empieza a inquietarse por ella, a preguntarse si podrá abrir las alas, de pronto la mariposa alza el vuelo.»

Edgar Morín, ⁶ "Epistemología de la complejidad».

Referencias

- ¹ Navarro Carlos Onella, La reforma universitaria y la enseñanza «tubular». Extraído En 2004 <http://www.utexas.edu/cola/lilas/centers/publications/papers/latinamerica/9902.html>
- ² Revista Tercer Sector. Suplemento de Responsabilidad Social. Buenos Aires: Número 3. Junio. 2003. Número 3.
- ³ Delors, Jacques. (1996). La educación encierra un tesoro. Informe a la Unesco de la Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI. Madrid: Santillana. Ediciones Unesco.
- ⁴ Camilloni, Alicia. (1995, 29 de junio). El cambio curricular en la Universidad. Conferencia dictada ante el Consejo Superior y los Secretarios Académicos de las Facultades de la U.N.N.E. Corrientes. Argentina.
- ⁵ Beauchamp, M. Op. Cit.
- ⁶ Morín, Edgar. (1995). Epistemología de la complejidad en Nuevos Paradigmas, Cultura y Subjetividad». Buenos Aires: Paidós.

¿Existen los guiones interactivos?

Gustavo Aprea

Dentro de la cultura del siglo XX se fue perfilando una forma de escritura, el guión, y un tipo de profesional especializado en ella, el guionista, que identifican un modo de narrar dentro del campo de los lenguajes audiovisuales. A través de la actividad de los guionistas se fueron definiendo modos específicos de componer relatos para cada uno de los medios que florecieron a lo largo de más de cien años: el cine, la radio, la historieta y la televisión.

Ninguno de los dispositivos técnicos que dieron origen a cada uno de estos medios fue inventado para contar historias pero pronto todos se convirtieron en vehículos aptos para construir relatos, que es una de las actividades humanas presentes en todas las culturas y en todos los momentos

históricos.

Más allá de las diferencias existentes entre los lenguajes que se utilizan y la mayor o menor capacidad para aprovecharlos, el oficio de los guionistas consistió a lo largo de un siglo - y sigue consistiendo en la actualidad- en relatar a través de acciones visibles y/o audibles. En la inmensa mayoría de los casos se tomó como modelo narrativo el que dentro de la cultura occidental aparece como dominante desde los orígenes de la tragedia y la comedia griegas y ha sido descripto y prescrito desde la Poética de Aristóteles.

Según este modelo, las historias que se narran deben ser cerradas (su comienzo y su final tienen que quedar establecidos con claridad) y los acontecimientos que van conformando la narración deben relacionarse entre sí a través de una lógica que establezca una causalidad fuerte entre ellas. Dentro de este tipo de relato una acción que es mostrada y contada tiene una sola consecuencia creíble y posible. Lo que da coherencia a este modo narrativo es el establecimiento de una única línea de causalidad que enhebra los diversos elementos que componen el relato.

En este sentido la mayor parte de los lenguajes audiovisuales responden a un mismo tipo de economía narrativa según la cual dentro del espacio de un texto, alguien o algo cuenta una trama cerrada. En este caso el trabajo del espectador o el lector consiste en rellenar los huecos de esa trama y re-construir una historia que aparece como dada de antemano. Sobre este modelo se enseña, se escribe, se produce y se evalúan las obras generadas a través de los lenguajes audiovisuales. Para este tipo de narración el paradigma sigue siendo el del guión cinematográfico. Formas narrativas importantes en otros medios como las ficciones seriadas (de el radioteatro y la telenovela a la sit com) ocupan, por lo general, el lugar del desvío frente a un modelo que se presenta como el relato audiovisual por antonomasia.

Esta no ha sido la única forma de narrar que se desarrolló en nuestra cultura. Las diversas vanguardias estéticas han intentado cuestionar este modelo. En el caso del cine se intentó negar el relato o se trató de establecer narraciones con determinaciones causales menos cerradas. En la literatura se intentaron diferentes formas para quebrar el orden lineal de la lectura de manera que la narración no tuviera una única manera de construir el sentido de la historia.

Con la aparición de los procesos de digitalización surgieron nuevos dispositivos tecnológicos que permiten articular entre sí los diferentes lenguajes entre sí y generan medios los CD multimedia o diversos usos de Internet. A la posibilidad de combinación de lenguajes de una manera impensable hasta el momento, estos nuevos medios agregan una transformación mucho más importante que es la posibilidad de establecer relaciones de interactividad con los usuarios.

En este caso el rol del espectador / lector se transforma. Utilizo la figura del espectador / lector para nombrar al usuario de este nuevo tipo de medios y diferenciarlo del simple consumidor de espectáculos que determinan los lenguajes audiovisuales (del que se presupone una actitud más bien pasiva) e incorporarle cierto nivel de actividad que se asemeja a ciertas formas de la lectura (una enciclopedia por ejemplo) que rompen con la linealidad de la lectura tradicional y generan una actividad mayor por parte del usuario.

Seguir y completar una trama no es la única labor de los usuarios de estos nuevos medios. Tienen y exigen la posibilidad de intervenir en esa trama. La línea de causalidad que conecta los acontecimientos del relato deja de ser única

para abrirse en varias ramas que van desarrollándose según las elecciones que el espectador / lector plantea. Estas características hacen que la linealidad del texto se quiebre como condición necesaria para que el texto exista. Se presupone que el espectador / lector puede acceder al texto multimediático interactivo a través de diversas entradas, siguiendo sus propios caminos y realizando su propia conexión con otros textos. La noción de hipertexto, proveniente de los estudios literarios sirve para describir esta nueva situación que generan los medios digitalizados e interactivos. De esta descripción se desprende que la forma de narrar para los nuevos medios difiere bastante de la tradición de los guiones que se desarrolló a lo largo del siglo XX. ¿Esto quiere decir que todo lo referido a la forma tradicional debe ser dejado de lado? No. Es evidente que la idea de una causalidad cerrada debe ser re-trabajada pero muchos de los elementos que conforman una narración audiovisual clásica deben ser tenidos en cuenta: trabajos como el que se hace con los personajes, la noción y el juego con los puntos de vista, las combinaciones de imagen y sonido que van más allá de la mera sincronía se potencian en las narraciones interactivas. Además, difícilmente se puede construir una narración compleja y abierta si no se sabe manejar un tipo de relato que se construye sobre una línea probada y esperada por productores y público.

Hasta el momento quienes han intentado enseñar o reflexionar sobre las posibilidades narrativas presentes en estos nuevos multimedia se han centrado en la descripción de las potencialidades que brinda la interactividad. Definen tipos y establecen modelos que permiten tanto considerar como evaluar el modo en que se ofrecen las posibilidades de acción sobre el texto a los usuarios pero, hasta el momento, no se definen pautas claras para definir una forma de contar, de darle cohesión y coherencia a un texto abierto, que sea propia de las narraciones interactivas.

En los propios términos de aquellos que reflexionan sobre este tipo de narraciones lo que se define es más la arquitectura (la estructura general) que el modo en que se narra. Para que estos planos se conviertan en relatos es necesario que se pueda especificar cómo se abordan y cuentan las múltiples historias posibles que se esconden en uno de estos hipertextos. Es por eso que el trabajo del guión para los textos interactivos se organiza alrededor de la construcción de historias con múltiples dimensiones y posibilidades definiendo los tonos, el ritmo y las perspectivas que le dan carnadura a cualquier tipo de narración.

La imagen visual.

Orlando C. Aprile

«Las imágenes, fuerzas psíquicas primarias, son más fuertes que las ideas, más fuertes que las experiencias reales.»
Gaston Bachelard.

«Desde el principio, la imagen fue a la vez medio de expresión y, también, de adivinación e iniciación.»
J. Martín Barbero.

«La introducción de la imagen en la vida social, mediante la fotografía, el cine y la televisión, ha cambiado completamente nuestra mirada sobre las funciones sociales.»
Marcel Gauchet.