

Más allá de abolirlos, la idea es reflexionar acerca de qué lugar ocupan y, en todo caso, no fomentarles un mayor lugar que ese que les corresponde.

La observación sobre su uso se debe a que muchas veces, o casi siempre, sólo se trata de juegos, de recursos, y no de sólidos conceptos de comunicación, con lo cual el juego de palabras pasa a ser simplemente un chiste, en lugar de ser un modo creativo de enunciar un beneficio, un concepto o un posicionamiento.

Para no hablar desde un cómodo lugar de opinador o crítico, debo decir que los utilicé durante mucho tiempo en mis comienzos, y casi como una única forma de camino creativo. Su uso ponía en evidencia sus limitaciones. Eran bromas aisladas del producto. Sólo chistes, en lugar de chistes para servir.

Escuché de alguien que para diferenciar al humor más fácil, frente al elaborado, se refería a la carcajada, frente a la risa de la mente. Y creo que esa comparación resulta muy apropiada para poner en su lugar a los juegos de palabras frente a las ideas más logradas.

Para verlo en un ejemplo, si estamos promocionando una empresa dedicada al comercio exterior, no debemos rendirnos ante el recurso de hacer juegos con la palabra “importar”, recurriendo a la dualidad “importación / importancia”. Por ejemplo, diciendo que “trabajamos para “importarles” a nuestros clientes”.

Lo vacío o limitado de un juego de palabras queda demostrado cuando necesitamos decir que esa compañía, además, exporta ¿Entonces qué diremos? ¿Qué nos “exporta” su opinión? Ese intento de prolongación del chiste deja en evidencia la ausencia del concepto. Para graficarlo, es como si se tratara de una pared muy divertida, pero que carece de la profundidad de sus necesarios cimientos.

Así, probar cuánta movilidad tiene una pieza es lo que nos mostrará si hay un concepto que la sostendrá coherentemente en el tiempo.

Esta postura frente a los juegos de palabras no busca de ningún modo terminar con ellos, sino dirigirlos mejor. Reubicarlos. De hecho, los buenos conceptos de comunicación son en muchas ocasiones lo que luego habilita a los más variados chistes, e incluso, a la presencia de ingeniosos juegos de palabras. Pero en estos casos, los juegos no serán arbitrarios y estarán respondiendo a un concepto, a una base sólida y verdadera.

Está claro que si en lugar de “la llama que llama” el equipo creativo que trabajó en la comunicación de esa compañía telefónica se hubiera referido a “el camélido que se comunica”, la pieza no hubiera sido tan efectiva y recordada. Pero en ese caso, el juego de palabras respondía a un concepto: ¿Por qué llama la llama? Porque las accesibles tarifas de esa compañía se lo permitían.

Lejos de parecerse a un chiste, un concepto cuenta una verdad. Una sentencia. Y más allá de ser compartida por todos, ya que eso entraría en terreno de lo imposible, esa verdad es sostenida y coherente.

También es esa “verdad” o concepto lo que nos permitirá crear diferentes piezas en diversos medios, y aún así estar respondiendo a lo mismo. Poder moverse de las formas más impensadas sin dejar de responder al concepto. En otras palabras, locura coherente.

Los juegos de palabras son locales, mientras que las buenas ideas son universales

Es muy satisfactorio ver cuando una idea trasciende fronteras, modas, idiomas, idiosincrasias y costumbres propias de un lugar. Para mí es como una forma de resistencia, una prueba de que lo bueno no necesita de conocimientos previos, que no pone condiciones.

Siempre creo que lo más efectivo, en todos los campos, es ver qué experimentamos nosotros mismos acerca de algo, para así saber qué les pasará a otros. Y, personalmente, me atrevo a decir que a todos nos resultará un muy buen parámetro de excelencia y efectividad encontrar un aviso que funcione aquí y en Noruega, causando la misma sensación. Esto viene a que a todos nos agrada entender una idea de características universales, no sólo por no quedar fuera de la lengua y poder entenderlo, sino porque nos habla a nosotros por nuestra condición de personas, de terrestres, y no por nuestra nacionalidad o lugar de residencia. Es muy valioso cuando una idea es para todos, y aún así tiene características únicas, porque significa que entre la vasta diversidad encontró algo en lo que todos coincidimos; un hallazgo que pueden disfrutar muchos.

El trabajo será entonces seguir dándonos tiempo para pensar, dejando a un lado los chistes, los juegos fáciles, y volver a esa universalidad que no es más que la simpleza, ya que es esa la palabra que mejor se relaciona con creatividad: lo simple. Eso que si nos hace vibrar cuando lo pensamos, seguramente también hará vibrar a otro cuando lo reciba.

Hablando de cuáles eran los mejores avisos y comerciales, y lejos de referirse a recursos, a estilos preferidos o a un país en especial, un director creativo amigo me dijo una vez que, para él, un buen comercial es el mismo que un jurado vota en Cannes y que, a la vez, es elogiado por su tío en un cumpleaños.

Esa es la buena publicidad. La que puede provocar lo mismo, aún en los que son distintos.

Dicen que es aburrido...

María Laura Cadile

Además de monótono, formal y vayamos a saber cuántas cosas más que se dirán sobre él.

¡Pobre contenido! Y pobres nosotros, los docentes, que asumimos el desafío y el compromiso de transmitirlo de la mejor forma posible a nuestros alumnos, intentándolo hasta en los momentos en que parece algo más que improbable la tarea de poder lograrlo.

Desde el preciso momento en que se emite un mensaje hasta el instante en que llega, los factores intervinientes son muchos. A veces la tarea se complica haciendo que algunos, llamémosle “ruidos”, sean más salvables que otros.

Seguramente muchos de ustedes hayan podido comunicar su mensaje sin pizarrón, sin tiza, o incluso en compañía de una música proveniente de una construcción vecina pared mediante. Pero difícilmente lo hayan podido hacer ante un auditorio ausente. Que bosteza, en el mejor de los casos, porque se aburre. Que responde

con un estado de desinterés en reacción a estímulos que percibe como tediosos, repetitivos o como decíamos; aburridos.

Estamos en la era de las atractivas nuevas tecnologías, en la era del entretenimiento. Hoy más que nunca tenemos esa certeza, y algunas más. La de que “los chicos sólo quieren divertirse”; y también la de que no son los únicos.

Alumnos de todas las edades, formando parte de las más diversas “clases” de actividades esperan que el entretenimiento y la diversión se hagan presentes en sus aulas. Los contenidos, los programas y la infraestructura no alcanzan para interesarlos.

Ustedes dirán: sí, pero hay actividades y actividades. Ámbitos y ámbitos....

Estoy de acuerdo, y me dirán ustedes si lo están conmigo... El aula universitaria es ideal para la transformación del adjetivo aburrido en su opuesto.

Si compartir un espacio y un tiempo en forma sistemática con un grupo de personas interesadas en los mismos conocimientos que nosotros no representa una muy buena posibilidad de crear una experiencia divertida, entonces qué lo hace?

Recordemos que divertido es el antónimo de aburrido, no de serio.

Nadie quiere asistir a una clase que es aburrida, por más obligatoria, correlativa y elemental que sea dentro de una carrera.

A veces la adaptación del contenido al contexto, al nivel evolutivo de nuestras clases o al orden en la secuencia del aprendizaje es suficiente para interesar a los alumnos. Pero a veces no.

Viene a mi mente aquella frase, que posiblemente ustedes también conozcan, que dice: “Díme y olvidaré. Muéstrame y tal vez recuerde. Involúcrame y aprenderé”.

Tenemos la palabra clave ¿Tenemos la forma?, ¿El “cómo” involucrar a nuestros alumnos en el pasaje que va de enseñanza a aprendizaje?

Éstas han sido preguntas con eco a lo largo de la historia de la educación. Se han realizado innumerables intentos por encontrar siempre al mejor “cómo”. Surgieron muchísimos modelos didácticos, formas que pretendieron fundamentar y regular los procesos de enseñanza y aprendizaje. Los primeros ponían el acento en el contenido y en los aspectos metodológicos para transmitirlo dentro de un contexto específico. Los últimos han aportado al modelo anterior, un pequeño gran cambio... el de introducir un elemento tan obvio como olvidado: el alumno. Dieron lugar a su participación dentro de un proceso que se volvió mucho más flexible. Abierto al intercambio, al descubrimiento, a la experimentación, a la creatividad y por qué no también a la diversión.

Y ahí, creo yo, tenemos el “cómo” involucrar. Introduciendo el concepto de diversión en las aulas para transformar las clases en un lugar que seguirá siendo serio pero ya no aburrido.

Tuve la oportunidad de asistir a un seminario en el Instituto Tecnológico Buenos Aires (I.T.B.A.), organizado por el comité educativo de la Asociación de Marketing Directo e Interactivo de Argentina (A.M.D.I.A.). La Lic. Patricia Wilensky, a cargo del mismo, lo tituló: “Didáctica a través del juego”.

Fue una experiencia genial.

Fue allí donde descubrí un “cómo” más que interesante para aplicar a la grata tarea de educar, involucrando más a nuestros alumnos en las clases. Y por supuesto también, cumpliendo con el objetivo de reivindicar las adjetivaciones atribuidas al contenido y a su presencia en las mismas.

La propuesta del seminario era simple y concisa, enseñar involucrando a los alumnos a través de la utilización de juegos.

Teniendo en cuenta los contenidos presentes en los programas de nuestras materias, la idea propuesta fue la de crear y recrear juegos participativos haciendo hincapié en ellos. Es una invitación a ver a los contenidos bajo una nueva óptica, la que los transforma en plataformas, materias primas para la creación.

Una propuesta más que interesante si tenemos presente que los juegos son generadores de conocimiento, integración, atención, curiosidad, relación, comunicación, cooperación y, claro está, de aprendizaje.

Se han mencionado allí, juegos de diversas clasificaciones. Todos aplicables, o en su defecto, adaptables al ámbito áulico. Podríamos mencionar aquí algunas categorías de juegos. Están los de enumerar, de combinar, de comparar, de jerarquizar, de definir, de responder, de aplicar, de evaluar. Y desde otro orden categórico, también los de tablero, los de mesa, los de “lápiz y papel”, los de palabras, los teatrales, los deportivos,... Podríamos seguir enlistando clases y más clases pero jamás para obtener listas completas. Una tarea imposible si pensamos en las infinitas posibilidades de creación y recreación que los juegos ofrecen.

Allí reside justamente el mayor atractivo para la educación, en las transformaciones que los juegos ofrecen como medios educativos a los docentes.

Para quienes temen o descrean de su capacidad creativa, van aquí dos caminos allanados. Por demás simples y efectivos, que permiten adentrarse con confianza en la fascinante tarea de moldear y crear juegos para educar a través de ellos.

El primero propone partir desde la elección de un juego muy conocido por nosotros para hacerle modificaciones que se ajusten a nuestros objetivos educacionales. Es decir, a nuestros contenidos. El siguiente paso, una vez elegido el juego, consiste en identificar cada una de las partes que intervienen en el mismo. Por ejemplo: jugadores, acciones que realizan, escenario, elementos necesarios y objetivos a cumplir.

A partir de su identificación, la tarea será variar alguno, algunos o todos ellos.

Si tomáramos por ejemplo al elemento espacio, veríamos a que a un mismo espacio se le pueden ir otorgando atributos diferentes. Además de poderlo fraccionar, amplificar, sectorizar, y demás transformaciones que descubran.

Un aula podría convertirse en un estadio de fútbol, a su vez en dos tribunas, en la mismísima cancha e incluso solamente en el área de penal.

El segundo camino en cambio, nos propone hacer el recorrido en el sentido inverso.

O sea aún más fácil, la idea es partir desde los contenidos a enseñar hacia los juegos. Es decir, ir cotejándolos

con diversos juegos para quedarnos sólo con uno, el que naturalmente más se asemeje.

Así una lista de conceptos podría volverse similar a un juego de enlistar, un procedimiento ser el equivalente a un juego de enumerar y una simple definición pasar a ser una adivinanza intrigante.

Como verán los docentes tenemos la gran posibilidad de hacer “trampa”, podemos obtener de un solo juego, o de un sólo contenido, unas cuantas variantes más.

Es interesante, además de la elección del camino a recorrer en la creación y recreación del juego, detenerse también en el momento de la clase que se elegirá para aplicarlo.

Incluir un juego en su inicio, genera una atmósfera ideal para realizar un diagnóstico de situación. La mitad de la clase, en cambio, presenta un ambiente propicio para enseñar nuevos contenidos. Es contrastante con la posibilidad de repasar o de evaluar contenidos ya enseñados, invitación que se presenta hacia el cierre de la clase. Una clase que con los juegos se abre en muchas otras más.

Ese oscuro objeto de estudio

Lorena Cancela

Frecuentemente se escucha en los programas de cine comentarios como: “Más que al Scorsese de Los ilustros, prefiero el de *Taxi Driver*, o “Scorsese no llega a lograr lo que consiguió con Buenos Muchachos”, por dar dos ejemplos. Evidentemente, estamos aquí frente a uno de los momentos más cuestionados de la actividad del comentarista: el de valorar a las películas. En algunos casos esos axiomas se traducen además en símbolos y cantidades: estrellas, instrumentos, maníes, pochoclos dependiendo del medio en cuestión. Dos de los críticos de cine más renombrados de Estados Unidos, Roger Ebert y Richard Roeper, utilizan pulgares (para arriba o para abajo) al momento de recomendar, o no, una película.

Claro que la valoración se manifiesta también a través del adjetivo, y existe toda una tradición al respecto dentro del género de la crónica cinematográfica. Es verosímil, al menos en la Argentina, describir las películas con adjetivos como linda, querible, buena, mala, violenta, maravillosa. En el País del Norte se usan palabras como sensacional, controvertida.

Pero, ¿Sólo los críticos “valoran” las películas? En algunas oportunidades se escucha que los mismos cineastas son, a veces, mucho más calificativos que aquellos con la obra de sus colegas. Y a veces esa apreciación no es exactamente positiva. Aunque a diferencia de las declaraciones del crítico, esas vociferaciones suelen quedar en los pasillos o tienen lugar en charlas informales y carecen del sesgo público y social que une a un texto o comentario con el nombre de su autor.

¿Por qué al crítico “no se le perdona” que valore negativamente a un film y al realizador no sólo se lo perdona sino que muchas veces se lo admira cuando habla “mal” de una película? Los cineastas, ¿No adjetivan también las películas? La respuesta a este asunto no puede ser

otra que entender al juicio como un acto cultural ligado con la moral y el gusto, sobre este último ya nos hemos explayado.

Entonces ¿Cuál es el objeto de estudio de la crítica, tan cuestionada actividad? ¿Qué mejor manera de explicarlo que refiriéndonos a *La ventana indiscreta* (1954, Hitchcock)!? Aquí James Stewart (Jeffries) está temporalmente inmovilizado por un accidente de trabajo y por lo tanto invierte la mayor parte de su tiempo en mirar por la ventana. Se ha homologado la situación de estar quieto y mirando con la del espectador (Daney, Deleuze) y no insistiremos en ello. Jeffries mira y en un momento dilucida que en uno de los departamentos de enfrente se cometió un homicidio.

Y son sus conjeturas, además de los juegos eróticos con su novia Lisa, los verdaderos protagonistas de la película pues ésta no confirma hasta el desenlace el asesinato, y aún así nunca lo vemos en campo ¿Por qué? Porque en esta película importa más ver a Jeffries interpretar que lo que él está interpretando.

Algo de esto se pone en juego en la actividad crítica o analítica. A tono con una idea metziana, entendemos que muchas veces la el análisis se separa de la realidad a la que se refiere porque tiene como objeto de su afecto a un film (la relación entre la película y lo que el espectador construye en su mente), y como éste depende de cada persona por eso puede ser aprehendido, comprendido y leído de manera diversa.

Así, la película funciona para el crítico igual que el asesinato funciona para el fotógrafo: fantasmagóricamente. Algo que es y al mismo tiempo no es porque se desarrolla más en su mente que en otro lado. Si en *La ventana indiscreta* se constata empíricamente el homicidio es, fundamentalmente, por el verosímil de Hollywood de ese momento y no porque lo fáctico del crimen sea lo trascendente.

Esto explica también porque las respuestas frente a una misma obra son, y Eco lo visualizó con claridad cuando definió a la suya abierta, variadas, incluso contradictorias. Explica porqué en ciertas circunstancias vemos determinadas cosas y a veces otras. Y el crítico, a pesar de saber esto, debe poder trazar un puente cognitivo entre sus fantasmas y lo que ve. Sin olvidar que sería conveniente que toda reseña, ensayo o crítica cultural esté encabezada por las palabras del cineasta chileno Raúl Ruiz: “Yo nunca supe distinguir entre una buena película y una mala”.

Referencia bibliográfica

- Ruiz, Raúl (2000) *Poética del cine*. Santiago de Chile: Sudamericana.

La carrera de Dirección de Arte Publicitario en la Universidad de Palermo hoy

Adrián H. Candelmi

Decíamos en febrero de 2001, en ocasión de presentar públicamente el proyecto de la carrera de Dirección de Arte Publicitario, que el mismo constituía, “además de