

que generamos actividades y entrevistas informales en la sala de espera, en las *hot-sits* (sillas calientes, lugar en el que de a 5 participantes esperan con nervios su momento de entrar) y la salida posterior a la audición donde cuentan lo sucedido. Somos los guionistas los que nos acercamos a los padres, amigos, fans que los apoyan, y les hacemos entrevistas que después puedan ser editadas, cuando mostremos la audición de cada participante. También es guión el que elabora determinadas réplicas agudas, mordaces, irónicas o buenas que los jurados pueden o no utilizar, según su necesidad.

6. La decisión de historias a producir: la noche, en la gira, no es para dormir. El equipo creativo, productores y guionistas nos juntamos para decidir qué historia vamos a producir. Adónde viajaremos al día siguiente para mostrar el mundo del participante. Esto supone todo una decisión orquestal, teniendo en cuenta que vamos a mostrar historias de vida y pueblos de muchachos de varios países pero para un único ciclo: luego, las historias deben ser coloridas, diferentes: pasar de la emoción al humor, al sarcasmo, a la compasión.

7. El regreso a Buenos Aires del equipo de gira. La decisión de qué vamos a mostrar. Un mes de gira tocando diferentes ciudades latinoamericanas, con jornadas de trabajo de 14 ó 16 horas. Un mes agotador. Pero el regreso es mucho más agotador pues de las miles y miles de horas que se han grabado, tenemos que hacer 5 programas de no más de 48 minutos de duración ¿Qué se elige? ¿Qué y cómo se muestra? Es labor del equipo de guión. Prácticamente hacemos una edición “en papel” sobre la que después trabajarán los editores, postproducción. Y al tener formulados los 5 bloques de cada programa, vemos qué falta y hacemos las uniones: generalmente a través de *offs* de los conductores, o con separadores que encontramos de las perlititas que grabamos en la gira. Este es el momento de laboratorio del guión. Recortar unas 1000 horas de grabación de cada país en 48 minutos. No es fácil y –como siempre sucede a un guionista- implica tomar decisiones, a veces difíciles.

8. El momento del aire: cuando el programa comienza a salir al aire para 24 países latinoamericanos, los primeros capítulos, los de la gira, ya han sido hechos, están grabados. Luego viene el momento de la eliminación del teatro. De cien finalistas, quedarán 30. A partir de este momento, los programas irán en simulivos, primeramente, y simulivos al final. En este momento, la tarea de guión es la producción de los tapes con testimonios de los participantes que van superando las pruebas. Muchos testimonios, muchos tapes. No hay que repetirse. Permanentemente hay que estar buscando nuevas estrategias. Y a veces, para dinamizar los programas, momentos de ficción: pequeñas historias inventadas y protagonizadas por jurados, conductores o participantes que permitan distender la tensión creciente de las pruebas a las que son sometidos.

Como síntesis, el trabajo del guionista en un *reality show* es arduo, agotador y muy creativo. El gran público supone que un guión son las frases que los actores dicen. No sólo es esto: en el caso de los *realities* muchas veces lograremos que digan lo que queremos que digan pero las más, tendremos que conseguirlo a través de la inducción, de la preparación, sin que se den cuenta. Cada

pregunta encierra una respuesta. Entonces, si quiero o necesito que el participante diga tal cosa se la tengo que preguntar de tal manera. Es un trabajo mano a mano con la producción y la dirección artística.

Mi balance en estos tres años es sumamente positivo. He logrado conocer mundos y encontrar personajes impensados. Algunos, ni en un momento de borrachera o de iluminación los hubiera podido crear. Aparecen estos personajes que cuando un guionista los inventa, a él mismo le surge la pregunta: “¿no será mucho?”. Les aseguro que no es mucho. La realidad supera a la ficción. Pero la ficción poetiza y metaforiza a la realidad. Y tenemos que entender que estamos guionando una realidad. Estamos mostrando a chicos entre 15 o 27 años que tienen sueños y que se juegan por ellos. Estamos mostrando la ilusión de triunfar. Estamos generando una manera más de mostrar el talento. Estamos contando historias de vida...

Y cada vez que se cuente una buena historia de vida (real o de ficción) nuestra tarea estará cumplida. Porque de esto, ni más ni menos, se trata escribir un guión.

Fiat Lux¹. Reflexiones y propuestas sobre la vida en las aulas

Martín Fridman

Somos, nosotros los docentes que rondamos los 40, hijos directos de los fundadores del oficio de Diseñador Gráfico en la República Argentina, algunos nos dieron la vida en la Universidad de Buenos Aires, otros tantos desde lo que publicaban en libros y revistas especializadas. Podríamos mencionar, entre tantos otros, a Daniel Wolkowicz, Olcar Alcaide, Sergio Manela, Rubén Fontana, Alfredo Saavedra, Carlos Fracchia...

Maestros muchos que se asesinarían entre sí a punta de Helvéticas y grafismos, que nos formaron con su decir, hacer y proceder y que más allá de sus ideologías nos han dejado cierta manera de pararnos ante el planteo de una nueva pieza gráfica.

Planteo que comienza por una serie de interrogantes y motivaciones antes de emprender lo que hoy los alumnos suponen que es la búsqueda del botón mágico que los aleje de las tinieblas para que mágicamente se haga la luz.

¿Qué es diseño? ¿Qué es diseñar? ¿Por qué diseñamos? ¿Para quién diseñamos? ¿Quién nos pide diseñar? ¿Cómo diseñamos? ¿Qué debemos diseñar?

Aquellos próceres del diseño vernáculo hacían hincapié en algo que parece una perogrullada pero que de tiempo en tiempo es necesario refrendar en la ecología de las aulas: “Pienso, luego diseño” (gracias Descartes).

A veces tengo la sensación que hoy por hoy el diseño de la comunicación visual (al menos para muchos de los estudiantes) es la generación de piezas “relindas”, vacías de contenido pero totalmente *cool* como para colgar en la paredes de nuestros hogares (tal como le preguntaba Gasalla a Juan Acosta en su parodia de Amalita de Fortabat).

Muchos de los que se adentran en el diseño parecería

que quieren emular a Tommy (aquel joven ciego, sordo y mudo que se convierte en una estrella del *pinball*, cuando en su adolescencia descubre su talento en el *pinball* con el que se convierte en ídolo de la juventud y en una especie de nuevo Mesías. -Tommy, dirigida por Ken Russell. Música de The Who, 1975-).

Aquel *pinball* idiotizante (aunque maravilloso y divertido) hoy lo reemplaza la “divina manzanita”, que es la culpable de nuestros errores (que se colgó, que no imprimió, que no la sé usar, que el color que yo vi no salió, que la tipografía era otra y no se qué pasó) y dejamos de a poco de pensar y buscar alternativas.

Celebro que cada uno tenga su *pinball* personal que hayan dejado atrás la artesanía y la orfebrería que debíamos emplear cuando cortábamos y pintábamos tipografías romanas en cuerpo 24, pero no celebro que bajemos hoy fuentes tipográficas por el sólo hecho de tener millones y no poder distinguir una Baskerville de una Avant Garde (estamos perdiendo el sentido del ojo. Y no podemos tener diseño en nuestro ser si no adiestramos el ojo).

Pero con tanto “relativismo” todo da igual. Y quiero que me vean y me miren aunque no tenga nada que decir (debe ser el mismo criterio por el cual no importa si tengo faltas ortográficas o me como los acentos. Total, se entiende igual).

Los que amamos el oficio del diseño y más aún lo que amamos la tarea de continuar la tarea de nuestros maestros, no podemos permitirnos que el alumno sólo fundamente su labor por su habilidad ante la “pantallita”, por el mero gusto o por lo que produce en el tiempo que le sobra entre el mensaje de texto y el *chat*.

Mi primer maestro de diseño, un personaje muy conocido, reconocido y asiduo visitante de esta casa de estudios lo primero que me dijo (a fines de los 80) fue que “el diseño es un plan mental” y en una de mis primeras lecturas sobre la Bauhaus, Herbert Bayer afirmaba algo así como que “el diseño empieza por el ojo, sigue por el cerebro y se expresa con la mano”. Esas dos afirmaciones conformaron mi credo y mi guía: curiosidad, búsqueda, información, investigación, planificación, pensamiento...

Estas palabritas deberían estar selladas en la frente de los que se acercan a estas disciplinas proyectuales.

El día que un afiche deje ciego a un transeúnte (no creo que falte tanto) o el día que una organización quiebre porque no comunica lo que quiere que la gente entienda (tampoco creo que falte tanto) entenderemos que el proceso de diseño no es estudiar poco, producir lo necesario y que mi *super notebook* y lápiz óptico resuelvan lo que yo no quiero resolver.

Este es el desafío para que nunca le suceda al diseñador lo que a un cirujano o a un ingeniero cuando fallan con el bisturí o con los cálculos matemáticos.

Este es el desafío para nosotros, los que estamos de este lado del mostrador, ante aquellos que se acercan a estas aulas.

Notas

¹ Hagase la luz: Mandato divino de la creación del mundo que aparece en uno de los primeros versículos del Génesis de la versión latina de la Biblia.

Aportes: cuando la rigidez es compartida

Daniel Gallego

¿En que se parece un curso quejándose de un profe y un profe quejándose de un curso?

En la incapacidad para despojarse de los rótulos.

Antes que un alumno y antes que un profesor, hay una persona.

Y siempre es mejor y más fácil entendernos como personas ¿Me equivoco?

Los rótulos muchas veces son la excusa perfecta (de un lado y del otro) para poner distancias, volvernos infranqueables, mostrarnos fuertes y crear la ilusión de que controlamos la situación.

Entre ese alumno de peinado raro que vive de los mensajes de texto y ese docente que se planta frente a la clase y monologa acerca del tema del día pareciera que no hay punto de contacto posible.

Es verdad.

Pero ese alumno y ese docente (tal vez sin saberlo) comparten mucho más de lo que parece. Comparten el miedo a sentirse expuestos, vulnerables, sin una respuesta adecuada para una pregunta específica.

Mientras el alumno elige casi siempre refugiarse en su rebeldía o introspección, el docente lo hace en sus libros, su protocolo y su lugar de poder.

Permítanme decirlo sin rodeos: los dos son unos cobardes.

No es de valientes refugiarse en el celular ni tampoco lo es evitar a toda costa salirse del libreto. Ambos comparten el miedo a enfrentar al otro desde un lugar humano y se escudan en sus roles para justificar todos y cada uno de esos tics que abortan toda posibilidad de comunicación profunda.

No estoy diciendo con esto que el docente deba ser el psicólogo del alumno ni el alumno amigo del docente. Estoy proponiendo simplemente que nos despojemos de los roles y nos animemos a ver qué se produce con cada relación.

En mi vida universitaria y laboral tuve a mi lado excelentes profesionales que saben un montón ¿Pero les digo la verdad? de ellos aprendí (con suerte) una milésima parte de lo que saben.

De nada me sirve ver a todos esos famosos que ganan premios en Cannes o tienen programas de más de 20 puntos de rating y decir “¡guau! ¡yo trabajo con él!”. La realidad es que de gente así rara vez aprendas algo.

Los únicos que me enseñaron a desenvolverme en este medio son aquellos que se sacaron el rótulo y me hablaron de igual a igual, sin jerarquías ni divismos.

Esa humildad que sólo tienen los que son grandes en serio.

Porque grande no es el que sale primero, grande es el que deja algo en los demás.

Y trasladando esto a las aulas ¿Está bueno lo que sabemos? seguro que sí.

Pero más importante que eso es saber comunicarlo. Y para eso hay que despojarse del rótulo.

Insisto con la idea: si anteponeamos nuestro rótulo, la comunicación nunca será posible.

A esta altura ya imagino lo que deben estar pensando: