

D.C.V. Mario Vasquez:

Titular de Cátedra Diseño Gráfico, Investigador Historia del Diseño Gráfico Argentino

D.G Tomás Aversa

Docente Autorizado. Auxiliar de Investigación. Desarrollo de producto multimedia

D.G. Adrián Luongo

Jefe de Trabajos Prácticos. Auxiliar de Investigación. Desarrollo de producto multimedia

Universidad de Morón

Facultad de Informática, Ciencias de la Comunicación y Técnicas Especiales

Cabildo 134, (1708) Morón, Provincia de Buenos Aires. Tel/Fax: 483-1023

e-mail: mvasquez @ unimoron.edu.ar

Título: Historia Argentina del Diseño en Comunicación Visual en CD-ROM

Objetivo: A partir de imágenes que proceden del análisis teórico, producir imágenes multimedia con la incorporación del factor tiempo utilizando una herramienta de autor como *Macromedia Director 5.0 y 6.0* que hace posible el diseño *Wysiwyg* (*what you see is what you get*), lo que ves es lo que obtienes; que permite que se desarrolle un sistema intuitivo en el proceso de composición multimedia. El *Director 5.0/ 6.0* cuenta con un lenguaje de escritura llamado *Lingo*. El uso del lenguaje por medio de sentencias compone la sintaxis que coordina y reúne archivos digitales con diferentes extensiones del tema histórico a tratar.

Tema: Grabar en una unidad de CD de 650 MB el trabajo de diseño y la actuación de un personaje paradigma del tiempo histórico en que desarrolló su tarea. En este seminario presentamos dos personajes de destacada actuación de momentos bien diferenciados de la Historia Argentina.

- 1- César Hipólito Bacle – Litógrafo del Estado durante el período de la Confederación Argentina (1829-1835).
- 2- Juan Carlos Distefano – Diseñador gráfico del Instituto Torcuato di Tella en la década del '60.

Title: Argentine history of visual communication design in CD-ROM

Objective: Using images resulting from the theoretical analysis to produce multimedia images with the incorporation of the time factor, with the aid of an author tool such as *Macromedia Director 5.0 and 6.0* - which makes the *WYSIWYG* (*What you see is what you get*) design possible-. This enables the development of an intuitive system in the process of multimedia composition. *Director 5.0/ 6.0* supports a writing language called "*Lingo*". The use of the language by means of sentences composes the syntax that coordinates and compiles digital files of various sizes about the historical topic dealt with.

Topic: Recording the design work and the performance of a personality who was a paradigm of the historical time in which he carried out his work in a 650 MB CD-ROM unit. Two personalities of outstanding performance in very dissimilar moments of the Argentine history are presented in this seminar:

1. César Hipólito Bacle: State lithographer during the Argentine Confederation (Confederación Argentina) period, between 1829 and 1835.
2. Juan Carlos Distefano: Graphic Designer of the Torcuato Di Tella Institute (Instituto Torcuato Di Tella) in the sixties.

Titulo: História Argentina do Desenho em Comunicação Visual em CDRom

Objetivo: A partir de imagens que provém da anilise teórica, produzir imagens multimidia com a incorporação do fator tempo utilizando uma ferramenta de autor como *Macromedia Director 5.0 e 6.0* que torna possível o desenho *Wysiwyg* (*what you see is what you get*), o que você vê é o que você obtém; que permite seja desenvolvido um sistema intuitivo no processo de composição multimidia. O *Director 5.0/ 6.0* possui uma linguagem de escrita denominado *Lingo*. O uso da linguagem por meio de sentenças compõe a sintaxe que coordena e reúne arquivos digitais com diferentes extensões do tema histórico a tratar.

Tema: Gravar numa unidade de CD-ROM de 650 MB o trabalho de desenho e a atuação de um personagem paradigmático do tempo histórico no qual desenvolveu sua tarefa. Neste seminário, apresentamos dois personagens de destacada ação de momentos bem diferenciados da História Argentina:

- 1- César Hipólito Bacle - Litógrafo do Estado durante o período da Confederação Argentina (1829 - 1835).
- 2- Juan Carlos Distefano - desenhista gráfico do Instituto Torcuato Di Tella na década de 60.

"Hoy en día, el mundo occidental está a punto de abandonar los trajes privados para adoptar, en su lugar, un vestido corporativo. El punto de vista individual ha cedido ante el papel tribal. Cada uno está ansioso por HACER SU PROPIA COSA en el teatro global. La dimensión privada y la responsabilidad se anulan", nos decía Marshall Mc Luhan en 1968 en su libro "Guerra y paz en la aldea global".

La red informática a treinta años de los anuncios de globalización nos encuentra transportados al "artificio de la eternidad", la naturaleza de fin de siglo donde la historia, nuestra esencia natural, propia, real, es tarjeta de identidad a la hora de presentarnos en la aldea global. Es la respuesta adecuada a la pregunta inevitable: ¿Quién eres?

El objeto de uso del Diseño Gráfico en una propuesta multimedia sobre el tema Diseño Gráfico es principio y fin en sí mismo, un metalenguaje. La Historia Argentina del Diseño en Comunicación Visual es el mensaje del canal multimedia empleado como argumento de una categoría definida del objeto de diseño: la enseñanza.

Educación, información, formación, actividades lúdicas programáticas o sensibles; mucho se ha hablado sobre los temas sin una clara definición de un horizonte próximo. En tanto otras actividades desarrolladas por el hombre avanzaron sobre estos campos sin tantas consideraciones teóricas, son una realidad que modifica la perspectiva de uso y generación de muchos objetos utilizados por el hombre, entre ellos el objeto de diseño.

La informática y su herramienta fundamental, el ordenador, cambió costos operativos, esfuerzos individuales y colectivos, la visión, la información acumulada y procesada a altas velocidades, la forma en que aprehender datos y el tiempo que se necesita para ello.

El sistema tradicional de enseñanza que nos ha formado para responder a preguntas no es suficiente para el uso de la herramienta ordenador que también responde a preguntas. Es necesario entonces aprender a preguntar para obtener respuesta a nuestras necesidades de expresión atendiendo a las modificaciones dinámicas impuestas por la aparición de software y hardware que provocan esta extraordinaria democratización horizontal del manejo de la información.

El tránsito de una formación tradicional a un aprendizaje de uso de imágenes virtuales y la relación temporal con el sonido es el objetivo particular de este trabajo: la búsqueda de elementos que conformen un lenguaje de diseño en multimedia. Considerar las pautas culturales establecidas como soporte de significado del proyecto e intentar desde los vínculos de interface del mapa de navegación "aprender a ver" las relaciones temáticas.

Una enseñanza basada en los sentidos "ver y oír más y mejor", un "sentir más" que incluya la idea de proyecto como preparación a la cultura de la pantalla.

La propuesta se inscribe dentro de los nuevos enfoques historiográficos que desarrollan temáticas de usos y costumbres sociales que permiten ampliar, entender y/o comprender desde un punto de vista particular, la visión tradicional de la historia política.

La presentación en CD-ROM de la historia profesional de personajes como César Hipólito Bacle, Litógrafo del Estado de la Provincia de Buenos Aires desde 1829 a 1835 en un tiempo político violento de la Confederación Argentina y Juan Carlos Distefano que durante la década del '60 diseñó la imagen gráfica del Instituto Di Tella, centro de vanguardia de las artes plásticas; forma parte de un plan de trabajo de investigación teórica y desarrollo de producto, que contempla siete capítulos o CD-ROM's para completar el proyecto multimedia de la Historia Argentina del Diseño en Comunicación Visual.

Es la historia, la disciplina imprescindible para observar, relacionar, reconocer, informar y formar a los diseñadores gráficos en las manifestaciones de doce mil años de comunicación visual; argumento del guión que el usuario multimedia tiene para reflexionar sobre los paradigmas de diseño que con la aparición cronológica de personajes y piezas gráficas constituyen el patrimonio cultural del diseño.

En síntesis, el proyecto tiene el propósito de reunir el nivel temático histórico, previa tarea de investigación con el desarrollo de producto multimedia en soporte CD-ROM.

PARTE1: INVESTIGACION TEORICA

Esta etapa es necesaria para conformar la base de datos digital. El método utilizado tiene tres niveles jerárquicos:

- 1.1 RECOPIACION de antecedentes y material original como documento para formar la base de datos
- 1.2 CLASIFICACION de la información de la etapa anterior en fichas descriptivas diseñadas para contener la mayor cantidad de información de una pieza gráfica.
- 1.3 ANALISIS de piezas gráficas, documentos visuales y de sonido para alcanzar el objetivo:
 - 1.3.I Posibilitar al receptor una correcta lectura audio/visual de las ideas, proyectos y realización de piezas gráficas y testimonios sonoros
 - 1.3.II Desarrollo de un diagrama no lineal sobre la base de grupos temáticos que destacan la idea de relación y contribuya a la unidad del continuo característico del relato histórico
 - 1.3.III Desarrollo de un plan diseño que permita la interacción de los medios audio/visuales leídos en un lenguaje que enfatiza la función poética de la aplicación digital

El almacenamiento de material gráfico digitalizado se realiza utilizando un código triple: uno de color para diferenciar un personaje de otro; el segundo, alfabético, que selecciona los tipos de piezas gráficas en la base de datos, por ejemplo: Af: corresponde a los afiches, Ca: catálogos, L: libros, Ma: marcas, etc y conforman un listado de treinta ítems clasificatorios. Por último, tres unidades que empiezan en 000 sirven para ordenar numéricamente las extensas listas de archivos digitales que se graban en CD-ROM (650 MB) a la espera de su utilización

PARTE 2: DESARROLLO DE PRODUCTO

Es la etapa donde se define la estética del producto multimedia, resultado del ensamblaje técnico del software a utilizar y la idea de diseño que surge en la etapa de análisis del marco teórico.

Los vínculos, conexiones entre elementos conceptuales que surgen de los temas analizados se agrupan para diagramar la estructura de navegación que permita al usuario movimientos libres a través del contenido del proyecto.

Para controlar el mapa de navegación, es necesaria una programación visual con señales e íconos y un lenguaje de guiones que surge con la aplicación del software Director 5.0 de Macromedia.

2.1 Diseño: pautas para la imagen

- Pantalla activa de 640X480 pixeles
- Figura/fondo en planos bidimensionales, la tridimensionalidad aparece simulada
- Tipografía, uso de variables de cuerpo para diferenciar títulos, subtítulos y/o texto y variables de tono para destacar información
- Color, uso de colores básicos y/o neutros para destacar textos tipográficos e imágenes

- Textura aplicada como fondo, refuerzo semántico de los temas
- Botones animados: figuras básicas (triángulo) de color básico que define la función
- Cursor personalizado y animado

2.2 Diseño: pautas para el sonido

- Sonido de botón animado
- Como fondo: melodías, fragmentos o efectos sonoros
- Como primer plano: la voz como elemento testimonial o la música como refuerzo semántico testimonial
- Como enganche: valorizando el tiempo de cambio de dos o más imágenes visuales
- Como efecto sonoro: valorizando el volumen y la intensidad dramática del efecto

2.3 Diseño: pautas para el video

- Secuencias de guión propio con material de archivo
- Secuencias de guión propio con material propio
- Pantalla de 160X120 pixeles y/o 320X240 pixeles
- Las secuencias interactúan en la pantalla principal como soporte y/o ampliación de la significación del tema

2.4 Software utilizazdo

- Imagen: Photoshop 4.01 – Corel Draw 6.0
- Sonido: Sound Edit 3.0 – Sound Forge 4.0
- Video: Premiere

2.5 Software plataforma Director 5.0/ 6.0

- El tiempo en el discurso como factor de enlace, paso de una secuencia a otra
- Animación: utilizada con frecuencia en el proyecto como variable para reforzar semánticamente el bloque temático (Fig. 1) y como elemento que facilite la comprensión del usuario en un nivel de enseñanza en todos los casos de aplicación
- Transición: las transiciones provistas con el programa Director son usadas como elemento de unión visual en la sucesión o paso de una pantalla activa a otra. En algunos casos se utiliza como elemento para definir un hipervínculo dentro de la misma pantalla (Fig. 2)
- Lingo: Director 5.0/ 6.0 de Macromedia, programa versátil para la construcción de imágenes y sonidos, tiene un lenguaje muy completo (Lingo) que convierte la película lineal en una aplicación de Windows independiente e interactiva, que define con sus sentencias la aplicación de las ideas del proyecto. Por ejemplo, permite el vínculo o "link" entre archivos de imagen y sonido
- Ejecutable: la plataforma Director 5.0 por versatilidad y complejidad permite la realización de un programa ejecutable (.exe) que se desarrolla sobre Windows y hace posible la reproducción correcta y ordenada del proyecto

2.6 Soporte CD-ROM

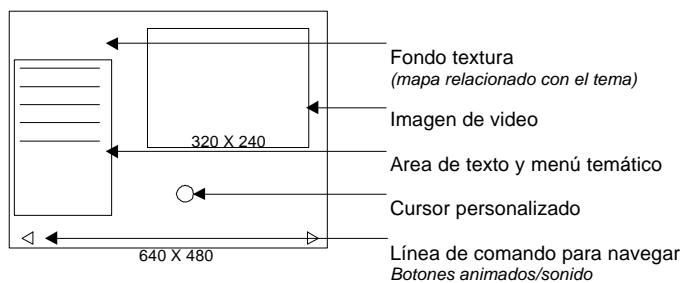
Es técnica y económicamente apropiado para transportar y reproducir la cantidad de información acumulada en los archivos .Dir y .Wav (imagen y sonido). Contiene 137 Mb de extensión de archivos en el disco compacto de C. H. Bacle y 260 Mb utilizados en la grabación de los archivos para J. C. Distefano

DIAGRAMA DE PANTALLA

Llamamos pantalla activa independiente (propuesta del proyecto) a una pantalla que contiene diferentes medios (imagen, audio y/o video) que interactúan para definir la idea de un tema o presentación de piezas gráficas que cambia o pasa por transición a nueva pantalla activa independiente de la anterior que desarrolla el tema y/o presentación siguiente del mapa de navegación.

El diagrama de pantalla del ejemplo corresponde a la Fig 1 y es una muestra del criterio utilizado en el trabajo, pertenece al CD-ROM de C. H. Bacle y muestra la interactividad del texto, hipertexto, imagen en movimiento (video) en paso a la imagen fija, sonido y los íconos y botones animados con sonido.

La estructura técnica, el diagrama visual y espacial están íntimamente ligados al tema a desarrollar en la secuencia. La pantalla activa es la solución al planteo teórico propuesto.



TIEMPO DE REALIZACION

El trabajo se desarrolló en el término de 14 meses académicos en el ámbito de la Universidad de Morón, CIENTIC (Centro de Investigación Experimental en Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación), que pertenece a la Facultad de Informática, Ciencias de la Comunicación y Técnicas Especiales.

