

PLAN DE PUESTA EN MARCHA DEL LABORATORIO DE INVESTIGACION EN IMAGEN DIGITAL



Profesor Carlos Delgado
Departamento de Bellas Artes
Enero de 1999

1. CONSIDERACIONES

La aparición de las llamadas autopistas de la información plantea una serie de interrogantes sobre la creación de nuevos formatos para la transmisión del conocimiento y la creación de cultura.

Con las grandes redes que interconectan a múltiples usuarios nos enfrentamos a un nuevo medio de comunicación, que por su facilidad de uso, abre la oportunidad de consultar y publicar información de todo tipo dentro de un mundo totalmente globalizado. La apropiación que hagan las entidades educativas y de investigación de este nuevo medio será la que determine su posición en la sociedad en un futuro muy próximo.

La inmediatez de respuesta, la reducción sustancial de costos de publicación, la posibilidad de actualizar constantemente la información publicada, la capacidad de combinación del sonido y el movimiento dentro del documento publicado y la interconexión con personas y entidades alrededor de un tema común, son las nuevas variables dentro de las que deben moverse las instituciones interesadas en la divulgación de la información que generan.

La aparición de nuevos formatos multimediales nos plantea la necesidad de desarrollar nuevos lenguajes y explorar posibilidades de utilización de estos lenguajes dentro de un proceso de aprendizaje. También nos plantea la necesidad de reflexionar sobre nuevas estructuras de comunicación que traspasen barreras idiomáticas.

Con la aparición impactante de los medios audiovisuales dentro de la sociedad contemporánea, se están creando nuevos patrones culturales. Los patrones de lenguaje y comunicación son los primeros en verse afectados dada su estrecha relación con los medios. La comunicación en los nuevos medios se soporta sobre unos lenguajes tradicionales, pero necesariamente propone nuevos lenguajes en la medida en que se apropia de los nuevos medios.

Los códigos propios del lenguaje de las regiones geográficas o etnoculturales dan paso a códigos globalizantes

que vienen impuestos por las sociedades que generan los desarrollos tecnológicos, como si necesariamente fueran parte de un mismo paquete.

El desarrollo de las redes mundiales de computadores, aunque con una cobertura muy estrecha en la actualidad, están penetrando nuestra cultura en la manera de pensar y comunicarse. Es fácil predecir la importancia que tendrán las redes informáticas dentro de la sociedad del siglo XXI. La red informática, a diferencia de la señal de radio o televisión tradicional, permite una comunicación en doble sentido con el interlocutor y una interacción con el documento presentado. Este factor es el que constituye la particularidad del nuevo lenguaje. El desarrollo de un lenguaje audiovisual para la interactividad es el gran reto para el siglo XXI. El diseño de interfaces y estructuras de navegación son la pregunta que nos está formulando la sociedad hoy en día.

Dentro de este contexto, la universidad debe ofrecerle a la sociedad una reflexión y una formación de profesionales capaces de mantener una identidad y de defender unos valores culturales propios que están amenazados por los proyectos de globalización de las comunicaciones. La sociedad está demandando la formación de profesionales de la comunicación que conozcan los lenguajes audiovisuales y los utilicen de una manera creativa.

En la apropiación que haga la universidad de los medios masivos de comunicación y las nuevas tecnologías, está el concepto mismo de Universidad Pública. La Universidad, como centro generador de información, debe asumir una posición de vanguardia frente a la utilización de los nuevos lenguajes y las nuevas tecnologías de difusión de la información.

Como respuesta a esta necesidad se plantea la creación de un laboratorio de investigación en imagen digital. El laboratorio debe constituirse en un espacio de exploración, entendido como el contexto en cual se pueden generar, validar y probar hipótesis mediante la experimentación y el análisis; y en el punto de confluencia de diferentes equipos de investigadores para el desarrollo de proyectos.



2. OBJETIVOS

- Crear un ambiente para la exploración de problemas de frontera en el área de la publicación electrónica y la multimedia interactiva a través del establecimiento del LABORATORIO DE INVESTIGACION EN IMAGEN DIGITAL.
- Generar cursos, artefactos de apoyo didáctico, documentos de consulta y software educativo para proyectar la función de la Universidad a través de los nuevos medios electrónicos.
- Ayudar a transformar el perfil de los docentes y los métodos de enseñanza para acercarlos a las nuevas tecnologías.
- Producción de publicación electrónica en línea y en CD.
- Promover un contacto directo con el gremio profesional, la industria y los medios.

3. INVESTIGACION EN DISEÑO GRAFICO

Si bien definimos laboratorio como un espacio de exploración y experimentación dentro de un área determinada, debemos entender que la investigación debe inscribirse dentro del contexto propio de la actividad del diseño.

Cuando utilizamos imágenes como lenguaje de comunicación, tenemos una gran cantidad de aspectos que calificar y una amplia diversidad de respuestas igualmente acertadas a la misma pregunta. No podemos hacer investigación sobre la forma sin crear forma; de lo contrario investigamos sobre la teoría, el significado o la historia de la forma, mas no sobre la forma misma. El proceso mismo de la creación de imágenes y la subjetividad de la lectura de éstas, son otros factores que enmarcan igualmente este contexto.

Las investigaciones deben desarrollarse dentro de un esquema de centro de producción de material audiovisual, donde las propuestas que se formulan son fuente inagotable de nuevos interrogantes. El espacio más propicio para la investigación en diseño es el **taller de diseño**, entendido como el espacio donde se reúne un equipo de trabajo para realizar un proyecto de diseño.



4. PRIMERA ETAPA

En la primera etapa los proyectos que se plantean son:

- Conformar un grupo de trabajo que se encargue de producir y mantener el website de la facultad de Artes.
- Conformar un grupo de trabajo para la producción de un CD sobre la Historia de las Construcciones Escolares en Colombia.
- Servir como espacio de trabajo para el equipo que se encargue de desarrollar prototipos de cursos y material didáctico utilizando comunicación vía Internet.
- La capacitación de docentes y demás personas relacionadas con los proyectos que se desarrollen, es otra de las funciones que debe cumplir el laboratorio. El esquema de organización como proyecto se puede aplicar igualmente a un programa de capacitación, manteniendo un mismo sistema de administración de los recursos.

Además de estos proyectos, el laboratorio debe también:

- Servir como espacio de trabajo para el equipo que se encargue de producir la revista de la Facultad de Artes.
- Servir como aula de apoyo a cursos de profundización.
- Servir como espacio de trabajo para Trabajos de Grado.
- Prestar servicios como digitalización de video, scanner de opacos y transparencias, grabación de CDs e impresión láser. Esto además de apoyar el trabajo de los estudiantes, permite generar recursos para el mantenimiento y compra de los suministros necesarios para los equipos.

5. PLAN DE PUESTA EN FUNCIONAMIENTO

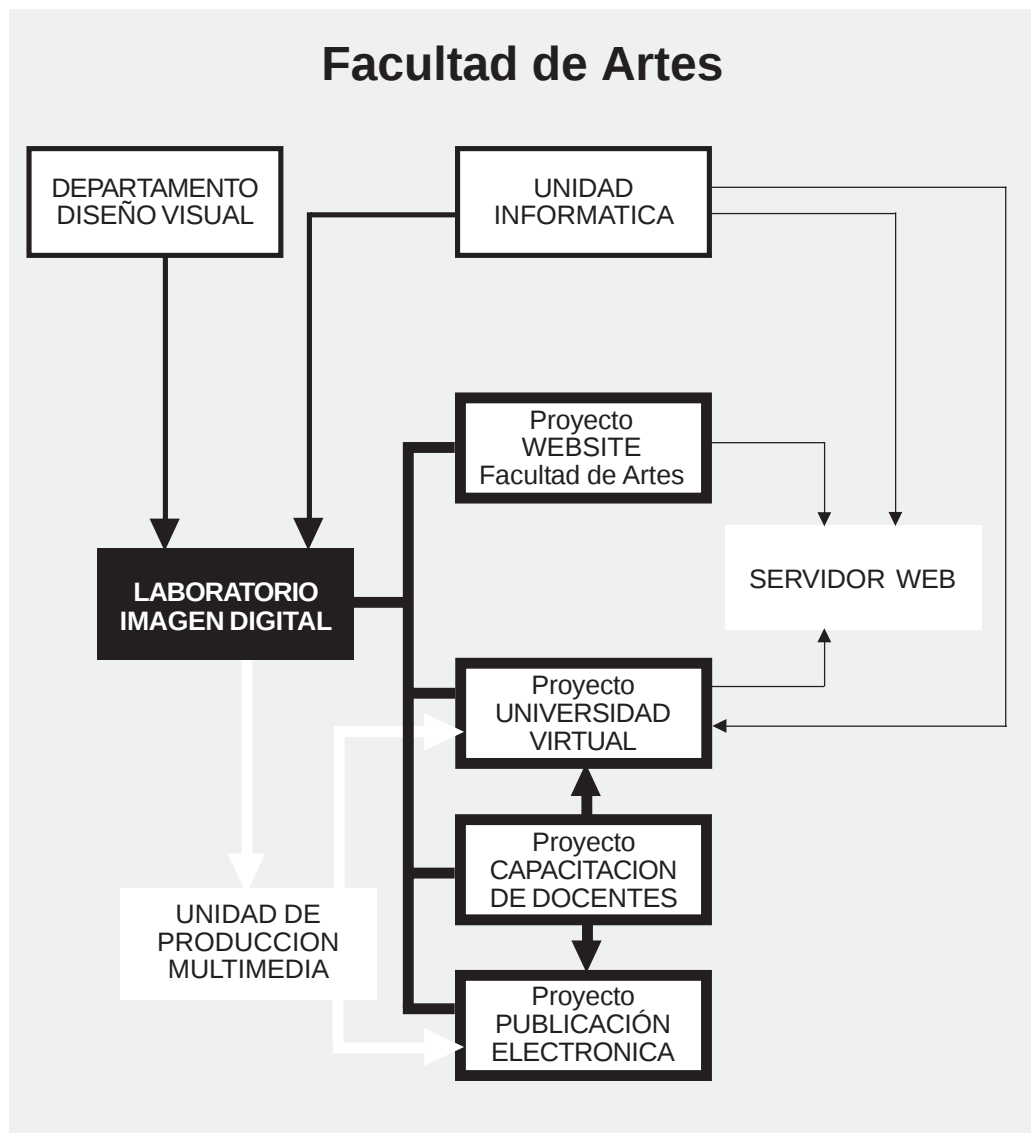
Una vez definidos los proyectos e instalados los equipos, se hace necesario implementar un plan de puesta en marcha. Este plan debe contemplar:

1. La creación de una estructura administrativa y operativa.
2. Un reglamento de uso que facilite asignar horarios y responsabilidades a los usuarios.
3. Un programa de capacitación para docentes.
4. Un plan de desarrollo.

6. ORGANIGRAMA GENERAL

La organización que se plantea para el laboratorio debe inscribirse dentro del organigrama general de la facultad. La orientación específica que se pretende, es sin embargo del tipo de taller de diseño, para enmarcar la investigación dentro del espacio de experimentación de proyectos reales de diseño.

El laboratorio se plantea como el centro coordinador de diferentes equipos de trabajo conformados alrededor de proyectos específicos. Cada proyecto debe tener un objetivo claro y un plan de trabajo.



7. ESTRUCTURA ADMINISTRATIVA

Para el buen funcionamiento de este laboratorio se hace indispensable una estructura administrativa que consistirá de un profesor director y dos auxiliares que cumplan una jornada de doble turno. Además, es indispensable contar con el apoyo de un especialista en plataforma Macintosh y tecnologías de red.

En los casos de proyectos específicos, en el desarrollo de cada proyecto para garantizar su viabilidad, se determinará un presupuesto que contemple a las personas que participen en él y los recursos necesarios.

El director será la persona responsable de organizar horarios y reglamentos de uso, también deberá coordinar la organización de la unidad de producción de multimedia y el programa de capacitación de docentes. El director será la persona responsable del servidor WEB de la facultad y deberá apoyar la labor de los diferentes grupos de investigadores que hagan uso del laboratorio.

El técnico especializado tendrá bajo su responsabilidad el buen funcionamiento de los equipos, particularmente del servidor y la red interna del laboratorio. También deberá dar apoyo al programa de capacitación de docentes y al proyecto del website de la facultad.

Los auxiliares serán los encargados de permanecer en el laboratorio de manera permanente y garantizar un aprovechamiento al máximo de los equipos. Estos auxiliares deberán ayudar a las personas que estén utilizando los equipos y serán los encargados de los servicios de scanner, impresión láser, digitalización de video y grabado de CDs.

Los lineamientos de la política de desarrollo futuro del laboratorio, la orientación general de su funcionamiento y la escogencia de los proyectos que hagan uso del laboratorio serán responsabilidad del Comité Asesor del Departamento de Diseño Visual, que elaborará un plan de desarrollo en coordinación con el director del laboratorio.

8. PROYECTO WEBSITE

La investigación que se haga en el campo de la publicación electrónica debe ir estrechamente ligada a un proyecto de mantener el website de la facultad de Artes. Para el efecto, se ha configurado un equipo como servidor WEB en la dirección IP 168.176.40.13.

Se propone crear un grupo de trabajo que se encargue de mantener todo el website y prestar asesoría y servicios de diseño y armado a todas las dependencias que lo requieran. Se espera servir de punto de confluencia de toda la información para unificar criterios de presentación con todas las dependencias.

A este grupo de trabajo deben pertenecer: El director del laboratorio como coordinador general, el especialista en redes para prestar todo el apoyo técnico necesario, un profesor asesor en diseño y dos monitores para el trabajo de armada. Es importante que cada una de las dependencias de la facultad nombre un representante que sirva de enlace entre la dependencia y el grupo de diseño.

Los costos de producción de este proyecto son muy bajos pero es necesario que la facultad disponga del tiempo en la jornada de trabajo de los docentes implicados y contrate a los estudiantes monitores. De todas formas, se debería cobrar algo a las dependencias que soliciten servicios para pagar los costos de producción del proyecto.

9. CAPACITACION DE DOCENTES

El programa de capacitación de docentes tiene relación muy estrecha con los proyectos Universidad Virtual y Publicación electrónica ya que se trata de capacitar en el uso de nuevas tecnologías para la docencia.

Con el apoyo del Departamento de Expresión y la Unidad de informática se espera poder organizar cursos para orientar a los docentes en el uso de redes informáticas y producción de ayudas didácticas empleando los recursos de la multimedia interactiva.



10. PROYECTO UNIVERSIDAD VIRTUAL

La Facultad de Artes ha creado un grupo de trabajo para desarrollar el proyecto de Universidad Virtual, o uso de las redes informáticas para llevar la enseñanza más allá de los límites físicos de la Universidad.

Con el uso de las redes informáticas viene también el uso de lenguajes y recursos propios de los medios electrónicos. Los nuevos métodos de enseñanza requieren de docentes que los utilicen y de la producción de ayudas didácticas que los complementen. Por lo tanto, el programa de capacitación de docentes es fundamental para que este proyecto pueda tener algún éxito.

El desarrollo del proyecto es responsabilidad del grupo creado para el efecto. El laboratorio sin embargo, está en capacidad de ofrecerle a este grupo un espacio de trabajo, tanto físico como virtual, ya que cuenta con los equipos para trabajar y con el servidor con conexión a internet para publicar material y crear lugares de discusión.

El laboratorio, por intermedio de la Unidad de Producción de Multimedia, también puede ofrecer los servicios de ilustración, fotografía, animación, producción de video y grabación y edición de sonido. Es posible prestar apoyo de muchas maneras a este proyecto, pero los objetivos y el plan de trabajo no se han concretado.

11. PROYECTO PUBLICACION ELECTRONICA

Se propone crear un grupo de trabajo que se encargue de prestar asesoría y servicios de diseño y producción de publicación electrónica. A este grupo de trabajo deben pertenecer: El director del laboratorio como coordinador general, un especialista técnico para prestar todo el apoyo necesario y el equipo de la Unidad de Producción de Multimedia.

Como primer proyecto en este sentido, se propone la publicación en CD del trabajo del profesor Rafael Maldonado sobre la historia de las construcciones escolares en Colombia con financiación del Banco de la República.

12. UNIDAD DE PRODUCCION DE MULTIMEDIA

Las posibles aplicaciones del laboratorio en el campo de la producción audiovisual son numerosas. Se prevee que se produzca una relación muy estrecha con la línea de profundización en producción audiovisual y se aprovechen las posibilidades de integración con las salas de edición de video y sonido. Dado el bajo nivel de desarrollo de la línea de profundización, se plantea la creación de una Unidad de Producción de Multimedia como punto de partida y lugar de experimentación en el diseño de documentos interactivos.

La Unidad de Producción de Multimedia se plantea como un grupo de trabajo con una estructura muy flexible para adaptarse a las necesidades de proyectos muy diferentes. Estará conformada por un banco de profesores y estudiantes especialistas en diferentes áreas como la ilustración, la animación, la fotografía, el modelado, etc. y un grupo central de diseñadores que armen los documentos interactivos con el apoyo de programadores de sistemas.

El curso Publicación Electrónica busca iniciar la formación de los monitores y los estudiantes que trabajen en la Unidad de Producción de Multimedia. El primer paso es necesariamente, capacitar a las personas que van a trabajar en los proyectos.

La producción de multimedia requiere de equipos complejos, muchas horas de trabajo y ayuda de especialistas en diferentes áreas. El trabajo en multimedia está siempre relacionado con el trabajo en equipo entre especialistas en diferentes disciplinas.

El contacto con estudiantes y docentes de otras áreas es positivo para todos. El aspecto del sonido es una gran debilidad que tenemos y debemos buscar apoyo en los departamentos de Música y Cine y TV. Lo visual es nuestra especificidad pero no hay audiovisual sin audio. Sería interesante hacer un programa conjunto que fomente el trabajo interdisciplinario. El apoyo del Departamento de Expresión también es muy importante dentro del desarrollo de los proyectos.