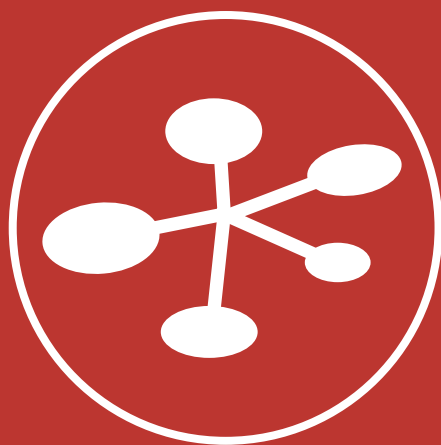




Conclusión





A través de la información acumulada por esta investigación pude ver como la televisión y los medios masivos han modificado el modelo de la comunicación y cómo su poder ha sido utilizado por un sistema específico: el sistema de consumo.

He notado también la capacidad de este medio para moldear ideologías y tendencias sociales y conocí algunos de los principales medios para facilitar y potenciar dicha capacidad.

Fue crucial para esta tesis el conocimiento de los procesos mediante los cuales la televisión introduce al individuo a una ideología específica. De cómo se van adquiriendo los medios para llegar a entender el lenguaje televisivo y como hace el mismo lenguaje, mediante su adecuado manejo, para atraer, cautivar y mantener a un sector importante de la audiencia: los niños. Conocí ciertos medios y condiciones aprovechadas por las televisoras para introducir ideas, modelos de personalidad, necesidades, etc. en el individuo en un momento crucial de su formación y ubicación como ente social: la infancia.

Conocí el desarrollo histórico de un medio que ha modificado la forma de pensar de la sociedad de nuestro país y a nivel mundial.

Importantes elementos para el desarrollo y solución de este proyecto fueron tomados del trabajo de análisis referencial.

Toda esta información adquirida me dio bases para tomar las decisiones gráficas que consideré pertinentes y que componen el producto de este proyecto. Tuve elementos suficientes para desarrollarlo de forma tal que atraiga y mantenga la atención de la audiencia.

El principal objetivo del producto es captar audiencias por él mismo, la intención no es en ningún momento pedagógicas, esto deberá ser parte del contenido de la programación.

Si bien, como ya se ha mencionado, los gráficos que promocionan y acompañan a la programación son importantes, el contenido de la misma es el principal factor de atracción de audiencias. El objetivo del proyecto es que la imagen sea fuerte y llame la atención por sí misma, pero la mayor parte del éxito que pueda llegar a tener el proyecto dependerá de una adecuada y atractiva programación. Tanto los horarios como los contenidos habrán de ser atractivos al mercado.

Dado lo aprendido en el marco teórico se sugiere y espera que los contenidos de la programación de la barra sea lo más limpios y sinceros posible y enfocados a la pedagogía o a un sano entretenimiento. Los contenidos comerciales de los patrocinadores, necesarios para la manutención del canal y cuya obtención es uno de los principales objetivos del producto, deben quedar relegados a los cortes comerciales. Las temáticas de los programas no deben contener violencia, estereotipos, clasismo, etc. Esto es sólo una sugerencia, ya que como ya se ha mencionado, los contenidos son única y exclusivamente responsabilidad de la televisora.

Hemos visto ya el poder de la televisión y cómo puede ser utilizado. El hecho de tener la opción de hacer televisión, especialmente para niños, es una enorme responsabilidad, una responsabilidad que espero sea utilizada respetando la libertad y el sano crecimiento de los pequeños.

Un importante apoyo para el éxito del proyecto sería la propaganda mediante otros medios como la radio o el periódico, que introduzca y recuerde la barra al espectador constantemente.

Ya aplicado, el proyecto estará abierto a cambios y sugerencias. Más allá de las restricciones marcadas en el capítulo de solución, todas las modificaciones o experimentos gráficos propuestos para la imagen deberán ser estudiados y, en caso de ser considerados apropiados, aplicados. Un proyecto cuyo principal objetivo es el impacto visual no puede estar cerrado a alternativas gráficas ya que inevitablemente caería en la repetición dando como resultado la falta de interés por parte del público. De hecho, el cambio deberá ser constante. Cerrar la imagen a la riqueza de opciones y opiniones que da el trabajar con un equipo sería, como ya se ha dicho, tarde o temprano su muerte.

Y como conclusiones personales, este proyecto me facilitó la entrada a un aspecto del programa de diseño gráfico que me permitió integrar no sólo todo lo aprendido durante la carrera sino a lo largo de la vida: la animación. Hizo que todas las horas pasadas frente al televisor no sólo me sirvieran para integrarme a un sistema, para convertirme en un "teleniño" sino también para aprender a manejar el lenguaje televisivo.

La tesis debe ser la culminación de una carrera, debe permitir integrar todos los elementos adquiridos a lo largo de la misma para llegar a un objetivo específico. Afortunadamente el tema de este proyecto me permitió llevar todos mis conocimientos y habilidades adquiridas hacia dicho objetivo, hacia mi mejor trabajo. ■