

Para la diseñadora Claudia Blanco “No existe un manual que te enseñe cómo ser director de arte de un canal, y la experiencia en otro canal no se parece ni se puede repetir. Es simplemente una carrera de obstáculos. Un trabajo complejo y de equipo que se va armando en el camino”.

La animación como lenguaje visual plantea una nueva dinámica. Según el profesor Carlos Calderón: “El movimiento, trastoca toda noción de composición apegada a las viejas normas plásticas del equilibrio, el balance y la proporción. El diseño ahora es coreografía: la organización de los eventos en el tiempo. Lo que se diseña está “siendo” en todo momento. Hoy en día no se diseña una marca, o un libro o un web-site, se diseña una experiencia comunicativa.”

Ya el diseño gráfico no se puede entender como una disciplina que se dedica a “traducir” las necesidades de un autor de manera visual. A partir de la idea de “Ecosistema de medios” el diseño pasa a ser un elemento fundamental en la construcción de mensajes. Según el diseñador Edward Thomas, “El lenguaje audiovisual ‘contaminó’ al diseño y empezamos a hablar de cosas como guiones, planos, música, montaje, ritmo; así mismo el diseño “polinizó” de vuelta al lenguaje audiovisual, proveyéndolo de, por ejemplo, usos tipográficos, ambiente estético, y coherencia de marca”.

La señal de televisión por suscripción se basa en el “empaquetamiento” de diversos programas, series o películas. La diferencia clave entre un canal y otro es básicamente la distribución de la programación y el paquete gráfico. A diferencia de la señal abierta, tiene una masiva penetración en toda la geografía continental y emisoras de televisión como HBO, Sony Entertainment Televisión o Warner Channel, a pesar de presentar programación “enlatada” producida en Estados Unidos, han tenido que buscar estrategias para llegarle al mercado latino.

Este desarrollo en la televisión por suscripción incluso ha tenido un eco de vuelta en la televisión por señal abierta y desde emisoras comunitarias hasta plantas televisivas comerciales han remozado su diseño con plena conciencia en el aporte en esa materia.

El crecimiento del campo laboral en el diseño gráfico para televisión ha permitido establecer oficinas-boutique, con personalidad propia, que prestan sus servicios a un amplio rango de canales. Así podemos mencionar a Totuma Comunicaciones, Guayoyo Motion Graphics, Dancing Diablo o Anónimo Studio.

Esta investigación es un trabajo en proceso que ha tenido no pocas limitaciones. El registro del trabajo de animaciones para televisión es complicado: La diversidad y cambio constante de formatos, la actividad económica de los canales hace que se preste más atención a la inmediatez de alguna propuesta que su correcto archivo y en algunos casos las piezas duran al aire muy poco o son modificadas por las limitaciones de tiempo o de mercado. Es por ello que el trabajo se ha centrado en rescatar de los archivos personales y grupales muestras para ser catalogadas.

Igualmente el tema de la autoría es complejo ya que en la realización de estas piezas intervienen muchas personas: Redactores creativos, directores de arte,

grafistas, camarógrafos, productores, animadores, locutores y músicos.

Por último, con este trabajo pretende hacer una revisión, de como se han establecido ciertos elementos de lenguaje visual de lo latinoamericano a través de códigos de la semántica del discurso televisivo donde se integra el humor, lo cursi, la fiesta, la cultura popular y una determinada paleta de colores en un conjunto complejo y calidoscópico.

* Profesor de Historia del Diseño Gráfico. ProDiseño. Escuela de Comunicación Visual. Venezuela.

Estudio de los principales atributos del cuero para una correcta compra de materiales (a12g)

Descripción de las funciones de las máquinas específicas para trabajos con cuero (ropa y accesorios).

Laura María Esther Casciari

Aquellos profesionales que decidan emprender actividades de producción con cuero, sea en vestimenta o accesorios, deberán tener presente las particularidades que este material presenta como material único e irreplicable. De este conocimiento dependerá en gran parte, su capacidad de realizar compras provechosas. Es interesante tener en cuenta además, que un diseño innovador no alcanza cuando la calidad del cuero no es óptima. En la producción de objetos en cuero el binomio cuero-diseño es imprescindible si se desea lograr objetos atractivos y durables.

Se debe tener en cuenta además que el cuero es el insumo más costoso en la matriz de materias primas necesarias para fabricar calzado o vestimenta (representa en la mayoría de los casos un 50% del producto terminado).

Puesto que el cuero forma parte de un ser vivo, existen numerosos factores que inciden en la calidad final, en su resistencia y durabilidad. El cuero exige cuidados especiales en lo que se conoce como el estado “en pie”, es decir, cuando el animal se encuentra pastando en el campo. Los golpes en la piel, los rasguños realizados por la vegetación silvestre, la cantidad de pariciones que el animal haya tenido, el tipo de alimentación, los insectos y las enfermedades repercuten en la calidad del cuero. Según la composición y uniformidad de la estructura de las fibras naturales del cuero, se pueden establecer zonas de diferentes calidades.

El grupón o lomo y la culata, constituyen la zona de mayor calidad de donde se extraen las piezas con mayor resistencia, que serán sometidas a estiramientos prolongados.

El cogote y la falda poseen una calidad intermedia, y si la vaca a parido varias veces, será más flexible.

Las garras y la cabeza presentan una calidad notablemente inferior, por lo que no es un cuero usado en zonas de alta exposición.

Una vez que el cuero se somete al proceso de curtido, se realiza el acabado.

El acabado comprende los tratamientos a los que se somete al cuero curtido para tener o presentar determinadas características. Los acabados proporcionan mejoras y propiedades especiales, ya sea del lado de la flor (externo) o de la carne (interno).

El acabado le da al cuero protección contra daños mecánicos y naturales (humedad, suciedad) y sobretodo permite lograr la estética que se ajusta al gusto del cliente, quien muchas veces sigue modas y tendencias impuestas en por el mercado.

Determinados acabados, como el grabado o estampado permiten ocultar defectos presentados por el lado externo del cuero (denominado flor). De esta manera, el acabado es una técnica que contribuye a un mejor aprovechamiento de los cueros y su futura comercialización. Es necesario diferenciar el cuero napado con respecto al cuero gamuzado.

El cuero napado se somete a un tratamiento de división en dos partes. Es un cuero suave y elástico utilizado para confecciones. Se lo curte con cromo o combinada o teñida, generalmente a penetración completa.

Por otro lado el cuero napalán es un tipo de acabado doble faz, es decir un cuero ovino curtido con su lana, que fue previamente rasada y pintado por el lado de la carne para ser utilizado en la confección de prendas, con su lado carne terminado hacia fuera.

Por su parte, el cuero gamuzado es sometido a un proceso de abrasión posterior al curtido, lo que lo confiere al cuero una apariencia afelpada.

El nobuc es cuero de curtición combinada, desflorado y afelpado por lado flor (interno).

El pecarí es una piel con acabado por la flor, elaborada con piel de jabalí.

El cuero denominado "nonato" proviene de los fetos de las vacas preñadas y matadas antes de parir.

Todos los cueros deben ser preservados de la exposición solar, ubicados en depósitos con temperaturas superiores a 5°C y menores a 15°C. La humedad también es un factor a tener en cuenta, siendo de entre 50 y 70% de humedad la más adecuada.

Uso de Maquinarias específicas

Las maquinarias industriales que intervienen en la manufactura del cuero para vestimenta, marroquinería y accesorios son variadas y cumplen funciones específicas.

El tipo de hilo utilizado y la calidad de las agujas es fundamental si se desea tener una terminación prolija. En el caso de las carteras se requiere una máquina rebajadora de muy buena calidad, que garantice un cuero flexible pero resistente.

* Directora. Centro de estudios especializado en cuero y pieles Laura Casciari Cueros.

Propuesta curricular del programa de diseño industrial de la Universidad Católica Popular del Risaralda (a130)

Carmen Adriana Pérez Cardona* y Yaffa Nahir I. Gómez Barrera*

Desde hace cuatro años aproximadamente, en un clima alentado institucionalmente, el Programa de Diseño Industrial de la Universidad Católica Popular del Risaralda, ha venido adelantando su reflexión pedagógica en torno a la enseñabilidad del diseño, su didáctica y su aprendizaje para contribuir al ejercicio docente, al cumplimiento de objetivos del programa y a la articulación del trabajo de las asignaturas. Además de encarar recientemente los desafíos que plantea la formación de diseñadores industriales por competencias y por créditos académicos de acuerdo a los lineamientos de la educación colombiana y al cumplimiento de estándares de calidad.

Estos procesos han permitido consolidar el marco teórico del Programa y una nueva propuesta curricular que recoge los lineamientos educativos institucionales y contextuales.

En concordancia con la misión de la UCPR, el Programa de diseño industrial se propone "ser apoyo en la formación de Diseñadores Industriales altamente creativos, con espíritu emprendedor, ético y crítico con capacidad de identificar, proponer, desarrollar e implementar alternativas viables en lo social, económico, tecnológico y ambiental para la solución de problemas en el diseño de productos y procesos que garanticen estándares de calidad en beneficio de la sociedad en general, la industria y la región", es decir que se fundamenta en la formación humana y profesional del futuro diseñador con características particulares para su desempeño en el contexto regional.

Para cumplir con este propósito se plantea un currículo integrado en tres fases de formación sustentado en el aprendizaje por problemas y por proyectos, dejando de lado la anterior concepción de currículos agregados y de contenidos desarticulados.

La implementación de la nueva propuesta curricular implica un trabajo interdisciplinario coordinado y unificado a través de colectivos docentes, grupo de docentes por semestre y por fases, que abordan en los proyectos centrales las temáticas que buscan aportar a las soluciones de los interrogantes que plantea el núcleo problémico de cada fase de formación.

Es así que en el nuevo currículo la investigación se convierte en un eje transversal del Programa de formación, tanto para que el estudiante pueda resolver cada uno de los proyectos como para que participe en los semilleros de las líneas de investigación del Programa en relación a la profundización de temas de pertinencia en el contexto de la región, como son el medioambiente y el diseño, la tecnología y la estética. La investigación es un elemento fundamental que le permitirá fortalecerse en los procesos de construcción de conocimiento de manera previa a su planteamiento de trabajo de grado y que le ayudará a desarrollarlo de una mejor manera.