

conceptuales y no sólo instrumentales, para como señala Popovsky establecer un balance entre el desarrollo intelectual aplicado y la búsqueda de la verdad y de significado por sí mismos. Y así como no puede exigirse a la universidad que se organice en torno a la lógica del beneficio, tampoco puede esperarse del mercado cuyo legítimo objetivo es el lucro, que contemple espacios para la reflexión y el análisis. Esa tarea es nuestra.

Textos consultados

- Brea, Guillermo. Universidad y razón instrumental. Ponencia para las Jornadas de Reflexión Académica, Universidad de Palermo, 1999.
- Habermas, Jurgén. Ciencia y técnica como ideología. Ed. SXXI.
- Morin, Edgar. Introducción al pensamiento complejo. Ed. Gedisa
- Muñoz, Blanca. Cultura y comunicación. Ed. Barcanova.
- Popovsky, Ricardo H. Características de excelencia de las universidades, en Palermo al Día N° 11, Nov '99.
- Weber, Max. Economía y sociedad. Ed. Fondo de cultura económica.

El cruce entre modas e interiores en la Historia del Diseño

Susana Bueno

La materia apunta a la formación artística de diseñadores aptos para concebir, crear y desarrollar todo tipo de realización dentro de las diversas disciplinas del diseño de interiores y de la indumentaria y conduce a la valorización de las investigaciones y al trabajo interdisciplinario.

Hay una sola manera de enseñar, de transmitir y de hacer comprender la dificultad de las formas, los estilos, las proporciones y de aprehender un espacio, una historia, la historia de la arte, del diseño, de la escultura, de la pintura, de conocer la dificultad de crear un mueble, diseñar un vestido, inventar un grafismo o dar sentido a una idea, porque en definitiva hay un denominador común que es el Espacio. Se dará importancia a la relación entre las diferentes sectores por la enseñanza en común y el trabajo en equipo sobre proyectos multidisciplinarios.

La enseñanza se apoyará sobre el diseño y la expresión plástica y se nutrirá de un conjunto de actividades externas: exposiciones, desfiles, puestas teatrales y cinematográficas.

En el desarrollo espacial de las distintas temáticas se incluirá el diseño interior, de textiles e indumentaria, de equipamiento, la escenografía teatral, cinematográfica y televisiva apuntando a una aproximación totalizadora del dominio del espacio.

Se abordarán la pintura y la escultura desde el punto de vista artístico, de expresión de un contexto y desde la

perspectiva del análisis del interiorismo, el vestuario y el equipamiento. La indumentaria y los interiores se analizarán como generadoras de tipologías particulares de espacios concebidos en su globalidad. Esta globalidad es la orientadora en esta experiencia multidisciplinaria. La aproximación a las distintas disciplinas se situará dentro de la problemática del diseño, de la comunicación y finalmente inserto en una determinada escenografía. La enseñanza del diseño de indumentaria parte de las cualidades formales y culturales del vestido y coordina y resuelve el conjunto de problemas concernientes al producto. Se alternarán cursos teóricos y prácticas que apunten al proceso de concepción y análisis crítico de un proyecto y su realización (bocetos, justificación de partido, representación gráfica, prototipos de indumentaria, etc.) El proyecto será la base de la pedagogía y el eje central en el cual convergen todas las enseñanzas. Durante la cursada diseños totalizadores con tipologías particulares de los distintos períodos históricos y para culminar el proceso: la escenografía y el vestuario.

La escenografía está omnipresente en algunas de las actividades ligadas a la concepción de espacios (arquitectura, decoración, cine, TV, desfiles, museografía, eventos...) Aunque su origen es el teatro, su concepción permite aplicarla a otras disciplinas afines a nuestro curso. El objetivo es permitir al alumno la práctica de su *métier* desarrollando sus cualidades expresivas y ejercitando su imaginación con la mirada particular del escenógrafo y del diseñador de vestuario al interpretar plásticamente un texto o una música, concentrando lo esencial dentro del espacio.

Captar y transmitir dentro del espacio-por el espacio-por el vestuario, eso que emana de una obra y favorecer la comunicación actor-expectador es la finalidad del diseño. Hoy la escenografía trata tanto el lugar de representación como del valor de la representación del lugar, no importa si el espectáculo está adentro o afuera, si es una obra teatral, una muestra, un desfile o un evento.

Escenografía del espectáculo, de la moda, del equipamiento, de exposiciones, ella forma en todo caso una arquitectura del entorno donde se ponen en juego diversos medios técnicos y expresivos.

Singular y plural la escenografía es una disciplina espacial moderna y actual que posibilita lo experimental.

Modalidades narrativas en un nuevo escenario tecnológico

Marcelo Burd

El actual escenario de nuevas tecnologías en los medios - particularmente el traspaso de lo analógico a lo digital- lleva a preguntarnos de qué manera insidirán éstas en la producción de los relatos y en la forma de relacionarnos con ellos.

La capacidad prácticamente ilimitada de generar imágenes de síntesis sin recurrir a referentes extraídos de la realidad transforma profundamente las posibilidades del imaginario creativo. Este potencial espectacular es aprovechado por la industria de la cultura, afectando directamente la dimensión narrativa de los productos audiovisuales¹.

Hipertexto e hipermedia plantean cuestiones centrales en relación con la narración en general (múltiples entradas al texto, alteración en la linealidad, despliegue espacial del texto, modificación en la relación receptor-emisor, entre otras) que implican una transformación para todo tipo de textos (incluidos los audiovisuales). La conjunción tecnología/sportes/medios en un corto plazo alterará definitivamente las prácticas estéticas, culturales, sociales y junto con ellas nuestra idea de lo que hoy entendemos por relato.

Dentro de este nuevo escenario quisiera referirme a una cuestión menos estruendosa: la relación entre las nuevas tecnologías y algunas formas de producción alternativas en las prácticas audiovisuales y, a partir de estas últimas, algunas modalidades narrativas.

Ya se ha dicho que la tecnología digital posibilita -en relación con la industria cinematográfica- la reducción de costos de producción y tiempo, el acceso a un equipamiento con niveles de definición y calidad similares a formatos profesionales. En fin, más allá de irónicas provocaciones y estrategias de marketing (las que giran alrededor de Dogma '95, por ejemplo) es cierto que el nuevo desarrollo tecnológico permite pensar formas alternativas de producción (lo que no es poco si tenemos en cuenta las condiciones imperantes en nuestro medio para poder concretar un proyecto audiovisual).

Ahora bien, si las nuevas tecnologías han modificado el estatuto de la imagen y la relación de ésta con lo real poniendo en crisis categorías tales como simulación, ficción, realidad, apariencia, ¿cómo no sucumbir a la crisis de sentido que afecta al eje representación-narración audiovisual? Volver a pensar de qué manera reformular nuestra adherencia a la realidad tal vez no sea un ejercicio del todo inútil.

Sin necesidad de retomar el debate acerca del realismo, algunos planteos de André Bazin -en particular sus consideraciones sobre la asunción ética de la imagen representada a favor de lo profílmico- aún no están agotados. De tal manera, podemos considerar algunas formas de uso en video digital en favor de "la ambigüedad que caracteriza cualquier hecho" aprovechando las ventajas que posee el soporte: favorecer la reproducción casi inmediata de los hechos, la posible modificación sobre la marcha del registro, una planificación de la producción menos condicionada en la puesta y la historia.

En este marco podemos pensar en relatos que busquen un contacto directo con las situaciones y acciones que se desarrollan y que contemplen la tensión producción-narración (¿filmar contra el guión, como proponía

Truffaut?); relatos cuyos programas narrativos puedan modificarse, desviarse, dar lugar al azar y a la resolución imprevista: una dramaturgia que lleve consigo lo casual (Película Mala, Infinita, Inacabable de Jang Sunwoo podría ser un ejemplo). Aunque nuestra relación con lo que entendemos por real es más problemática en la actualidad, no se trata de plantear de antemano una oposición a las teorías de simulación sino de creer que aún en este contexto la imagen y el sonido en un relato pueden tener un valor indicial respecto del mundo histórico y ayudarnos a comprenderlo.

Nuevas mirada: La incorporación de tendencias en marketing y comunicación a los contenidos programáticos.

Thais Calderón

El marketing y las ONGs.

Uno de los objetivos que me he propuesto como docente de esta Facultad consiste en trabajar para que el espacio que nos proponen estas jornadas, se transforme. Mi idea de transformación implica dar un paso más, con respecto a los que hasta ahora se han ido produciendo. Nuestras jornadas deben convertirse en un servicio que tendría como objetivo canalizar nuestras ideas y aportes, incentivando el trabajo interdisciplinario entre cátedras y carreras, con el fin de mejorar los métodos de mediación entre nosotros y nuestros alumnos.

En primer lugar la tarea que tenemos al tratar de fijar un criterio sobre los nuevos contenidos de las asignaturas no es sencilla, la información, que es la materia prima con la que trabajamos, nos viene de un contexto que se mueve muy rápido y es difícil discernir lo que es una innovación de ruptura, a partir de la cuál bien pueden redefinirse las reglas del consumo y la competencia, de una moda pasajera que luego dará paso a otras parecidas. Me pregunto entonces, ¿Cuál es el criterio que debería prevalecer para seleccionar nuevos contenidos?

Dar respuesta a esta pregunta implica plantearnos el significado del término formación.

Si como docentes queremos dar forma a la realidad, tenemos que lograr que nuestros alumnos se apropien del mundo, como señala Prieto Castillo (1) la cuestión es si podemos lograr nuevas formas de apropiar conocimientos, si podemos conseguir que nuestros alumnos se muevan con fluidez a través de distintas situaciones, enfrentando y resolviendo problemas. Desde esa visión del aprendizaje, los contenidos actuales y por venir deberían contribuir a esa función; Además está el tema del grado de importancia de esos contenidos tomando su perdurabilidad en el contexto ya que no podemos permanecer ajenos a los temas