

## Kan gu ru.

Oscar Capristo

¿Conocen la historia de John L. Coock y los canguros?

Seguro que sí...

Vamos... hagan memoria...

Me refiero a aquella historia, posiblemente apócrifa, en la cual J.L.C. le preguntaba a unos nativos australianos, como se llamaban esos bichos que recorrían los campos a los saltos. El ocasional interlocutor del capitán, se encogió de hombros y solo respondió:

- Kanguru

J.L.C. se retiró contento de allí y tiempo después describía a cuanto europeo quería escucharlo el hermoso espectáculo de los canguros saltando a través de Australia. Aparentemente nunca supo que «Kan gu ru...» significaba: «Yo no sé...» en el dialecto local. Posiblemente, ya es hora de que averiguemos el verdadero nombre de los canguros.

### Acordando un origen medianamente cierto

Hay sobre la prehistoria de la historieta varias versiones que señalan otras tantas interpretaciones ideológicas de la historia y del género mismo. La versión de los EE.UU., es la más acertada, si obviamos a todos y cada uno de los predecesores del medio artístico y solo nos atenemos al nacimiento de la historieta como una de las industrias del entretenimiento nacidas a fines del siglo XIX. La versión latinoamericanista que, sostenida por Rius reconoce la existencia de cada uno de los géneros anteriores al nacimiento de la narración gráfica moderna pero no les reconoce el ser exacta mente historieta, y sitúa el origen de esta en los códices aztecos y mayas posteriores a la conquista. Hay también una exagerada visión sesentista como la de O. Masota que ve en las pinturas rupestres de las cuevas de Altamira los antecesores del cómic o la historieta... teoría válida para este género o para cualquier tipo de arte plástica.

Posiblemente, el mayor valor de la teoría de origen que sostienen intelectuales como Masota, Eco, Roman Gubern y Claude Moliterni, es el elevar al arte bastardo conocido por el gran público al nivel de las artes mayores. (Aunque... ¿soy más artista ahora que Eco dice que lo soy?). De alguna manera, códices, hojas volantes, jeroglíficos egipcios, periódicos de cordel, Biblias iluminadas, periódicos ilustrados, pinturas rupestres e ideogramas chinos presuponen una técnica para contar historias por medio de dibujos... pero solo se desarrolla la historieta moderna como género artístico, cuando se genera a ambos lados del Atlántico una industria que la sostiene.

### Una denominación para «esto».

Se hace difícil hablar de una actividad como la mía... ya que ni un nombre tiene, sino una suma de nombres que varían tanto como la geografía bajo cuyo cielo medran. Es difícil hablar de una actividad que no ha alcanzado aún la disciplina de un argot técnico propio y autónomo. Cuando el cómic deja de ser un arte individual para ser directamente producto de un colectivo de trabajo es vital contar con un lenguaje común que acote la «babelización» del trabajo a la mínima expresión posible.

Will Eisner, en su libro «Narración Gráfica» afirma: «La tradicional producción de Cómics a cargo de un solo individuo dio pie, a lo largo de los años, a la predominancia de equipos (guionista, dibujante, entintador, colorista y rotulistas). Mientras el dibujante/guionista asume la total responsabilidad de la narración, el equipo, en su totalidad, debe sentirse conectado a la articulación de la historia». Si llevamos al género narrativo dibujado a las aulas universitarias y pretendemos para él un nivel académico, es necesario que pueda nombrarse así mismo, referirse por su nombre a aquellos elementos que lo componen y generar una nomenclatura propia, común y operativa para su propio universo.

### El nombre local y la denominación global.

El propio nombre es siempre un problema que define o marca. En nuestro país esta denominación es despectiva. No es la «historia» mayor que relata los sucesos, es una historia menor que da cuenta de una sucesión ridícula de acontecimientos. En algunos países el género toma para sí la denominación de su origen, generalmente humorístico.

Este es el caso de EE.UU. y México donde se denomina a la historieta cómic, contracción de cómic strip y comiquitas, respectivamente. En otros países la narración gráfica toma para sí el nombre de alguna publicación famosa en su momento. Este es el caso de España, donde además de historieta se la denomina «Tebeo» haciendo referencia a la revista «T.B.O». A veces tomó como nombre la característica que más llamaba la atención a la sociedad que lo gestó. Así, en Japón recibe el nombre de «Manga» término acuñado por el artista plástico Hokusai y que significa: «Dibujo casual o espontáneo». En China recibe el nombre de «Lien hua» o sea: «Dibujos encadenados» algo similar ocurre con la «Bande desine» francesa, los «Quadriños» brasileños o los «Fumetti» italianos... Esta disparidad de denominaciones a escala mundial y el hecho de haber trascendido la publicación en su territorio de origen imponen la necesidad de una denominación si no exacta al menos consensuada y estudiada para el fenómeno global.

La inclusión de la literatura dibujada en el campo académico conlleva la necesidad de rescatar para ella una historia (que exige que sus historiadores sean no solo estudiosos externos si no profesionales en la producción de dichos materiales artísticos), dotarla de una denominación propia y construir una lengua profesional en la que pueda expresarse.

## Visitando empresas.

Isidro Carbonero

El siguiente trabajo es una experiencia realizada en la materia «Materiales y procesos I», de la carrera de Diseño Industrial, durante el segundo cuatrimestre del 2002.

### Reflexiones previas

El tema de la enseñanza de Tecnología dentro de las carreras de Diseño Industrial, ha sido siempre conflictiva. Me refiero a una cierta preferencia por parte de los alumnos por las materias reconocidas como «creativas», como el diseño frente a aquellas materias consideradas como duras, como Tecnología (Materiales y Procesos). Cabría reflexionar sobre cómo ha sido dictada hasta ahora esta última materia.

En principio, el diseñador industrial sabe que cada línea de dibujo que define la forma de su nuevo producto, está asociada a una determinada materialización, es decir a determinados materiales y procesos. Esta relación entre forma y realización da una clara idea del control que el diseñador posee sobre el proyecto.

Entendida la necesidad de un adecuado conocimiento tecnológico, el planteo es definir qué contenidos deben formar parte del «botiquín de emergencias del Diseñador Industrial».

Generalmente las materias relacionadas con la Tecnología, están encomendadas a profesionales de la Ingeniería, que en general reciben en su formación, una profusa información teórica sobre máquinas, mecanismos, materiales, procesos, etc.

Toda esta teoría será utilizada por aquellos ingenieros que se dediquen específicamente al cálculo y la fabricación de maquinarias, o a la operación y preparación de las mismas.

Nos preguntamos si en la formación del Diseñador Industrial el enfoque no debería ser distinto que en la formación de los Ingenieros. Si así no fuera se estaría dificultando el, llamémoslo así, «vínculo» entre forma y tecnología.

El diseñador a nuestro entender debe conocer las máquinas y herramientas, sus posibilidades, los diferentes materiales, pero no los detalles de funcionamiento propios de los especialistas. De esta manera tal vez la enseñanza de la tecnología se volvería más «abordable» para los futuros diseñadores. Y esta es la búsqueda que emprendimos en este segundo cuatrimestre junto a los alumnos, y que seguiremos profundizando en el futuro.

#### Experiencias realizadas

En principio realizamos varias visitas a fábricas de diferentes especialidades o rubros, de manera de conocer directamente la problemática productiva.

Incluimos también una visita a un importante Escuela Industrial especializada en la enseñanza de máquinas CNC (control numérico).

Fue notable el interés demostrado por los alumnos, manifestado en la asistencia de todos, por la atención prestada, por la calidad de los informes presentados, por el pedido de continuar con esta modalidad. En algunos casos la elección de la empresa a visitar era sugerida o buscada por los mismos alumnos.

Si bien estas visitas son realmente «jugosas», realizar en un cuatrimestre más de 3-4 visitas es difícil, pensando en la necesidad de cumplir con los contenidos del programa y los trabajos prácticos programados.

El programa de «Materiales y procesos I», básicamente trata sobre el conocimiento de las máquinas y herramientas (agujereadoras, tornos, lijadoras, fresadoras, rectificadoras, etc.) que son comunes aún en empresas metalúrgicas pequeñas y medianas. Por ello propusimos a los alumnos la realización de un trabajo práctico de investigación de una determinada familia de máquinas. Contaron para ello con bibliografía suministrada por la cátedra.

Organizados en grupos deberían visitar a una empresa, conocer la maquinaria y sus herramientas, variantes de las mismas, ejemplos de piezas, etc.

La asignación de los temas dio en principio lugar al despliegue de una serie de «miedos básicos», manifestados por los alumnos con expresiones del tipo: «Vivo en un barrio residencial donde no hay ninguna fábrica», «No me animo a llamar a una fábrica desconocida, temo ser rechazada/o», etc.

Los resultados de la visita, organizados en multimedia fueron presentados en fecha convenida al resto de la clase, con espacio para preguntas y aclaraciones de la cátedra en los casos necesarios.

El informe de cada grupo formará parte de la carpeta de TP de cada uno de los alumnos. Los CDs de cada uno de los grupos quedan en la cátedra para que los puedan ver y estudiar los futuros alumnos.

#### Conclusiones

La riqueza de los trabajos, la calidad de las presentaciones, el interés de los alumnos, superó las expectativas y demostró que es probable una enseñanza de tecnología más amigable y participativa.

Evidenció también una conflictiva que da para ser profundizada en futuros trabajos, que es la relación del estudiante de diseño/diseñador con los industriales. En general los alumnos fueron muy bien recibidos y pudieron visitar los establecimientos, fotografiar y preguntar todo lo que necesitaban.

Los empresarios se muestran orgullosos de hacer conocer «su obra», que es su propia empresa, vocación y modo de vida en la mayoría de los casos.

Queda como incógnita porque se habla de una rivalidad entre empresarios y diseñadores industriales. Una forma de eliminarla, tal vez, sería el insistir en la modalidad de realización del trabajo práctico planteado.

## Trabajos prácticos finales en la carrera de relaciones públicas.

Carlos Raúl Castro Zuñeda

Es de práctica corriente en las cursadas de las materias troncales de la carrera de Relaciones Públicas de nuestra Facultad, que las mismas concluyan con la presentación por parte de los alumnos del denominado Trabajo Práctico Final.

Es habitual que el mismo sea una campaña de relaciones públicas para grandes empresas, o el análisis de situaciones de crisis; la temática se reitera cuando los alumnos del último año deben presentar su Trabajo Final de Grado.

Sea por las limitaciones de tiempo que impone el desarrollo de materias en no más de doce clases, de las cuales dos se corresponden a sendos parciales, o por una tendencia a la comodidad y al facilismo de docentes y alumnos, lo cierto es que en la mayoría de los casos, los TPF se caracterizan por su falta de contenido, o de profundidad en el desarrollo del mismo, dando como resultado trabajos anodinos, aburridos que no contribuyen en absoluto a la evolución de nuestra carrera y mucho menos a la de los cursantes.