

Ahora bien, ¿cabe preguntarse por qué quien describe la(s) foto(s) da primero cuenta del recorte y luego del corte? Sí. Está claro, porque así lo muestra el texto de Tabucchi, que la fotógrafa ya conoce el final de la historia. Ella no ignora el contexto; de hecho, ella efectúa un recorte no azaroso de su primera descripción. Es por eso que no por nada queda afuera, de la 'primer' foto, quien ubica socialmente al joven, quien convierte su carrera en una huida, quien transforma el triunfo en su muerte. Es la misma no inclusión del policía, del que nos enteramos en la segunda parte de la descripción o en la 'segunda' foto, la que le otorga esa tensión a la primera sobre la que hablaba más arriba. La historia es manipulada mediante el orden en que las fotos que la componen son descriptas. La manipulación ideológica en la fotografía se encuentra, por lo tanto, en el marco mismo, en su ubicación, en los límites de la información que la foto contiene.

Si bien el fotógrafo dispone de efectos o recursos en el momento de la ampliación o el copiado para generar esa apariencia flotante, como en viejos retratos, en los que en derredor de un rostro se ve un halo que se (con)funde gradualmente con el fondo, el corte fotográfico, el de la toma, es de orden limítrofe y no fronterizo. En la toma, como dije al principio, se efectúa un corte sin grises ni excepciones. Se elige, simultáneamente, que te toma y que se deja como asimismo dónde ubicar la tensión limítrofe. Como dice Guido Indij, "El verbo de la fotografía es elegir".

También en la novela de Tabucchi, Roux, el protagonista, le resume a la fotógrafa que tomó las fotos de las que hablábamos más arriba un texto sobre el que está trabajando. Roux dice: "... también ellas [dos mujeres que había mencionado en relación al texto] quedan fuera del marco, no pertenecen a la historia". Es interesante ver cómo Roux le otorga vida a dichas mujeres, supuestos personajes del texto en cuestión, eludiendo él, siendo nada más ni nada menos que el autor, toda intencionalidad en cuanto a su exclusión. Fue él mismo quien las dejó afuera de la historia, tan fuera como Christine, la fotógrafa, dejó al policía en la primer descripción dando así una versión recortada de la historia.

En Vista del amanecer en el trópico, de Guillermo Cabrera Infante, texto estrechamente vinculado a la fotografía (y sobre todo a su relación con la historia) hay un fragmento (el texto está compuesto por fragmentos en su totalidad) que se vincula, aún más, con lo anteriormente dicho sobre la relación entre la fotografía, sus límites y la manipulación histórica. El texto dice:

El fragmento (y su oposición a los dos casos mencionados anteriormente sobre la novela de Tabucchi) muestra claramente cómo funciona la manipulación ideológica en la fotografía y cómo dicha manipulación está ligada al marco de la foto. Asimismo, el fragmento insinúa el papel que juega el recorte sobre el que hablábamos más arriba. Dejando de lado la cuestión de la adivinación histórica, vemos aquí que de haberse tomado una foto con un mayor marco y haber sido este comandante incluido en ella, no se habría procedido "a erradicar su nombre de los libros de historia". Qué habría ocurrido (de haberse tomado una foto con un mayor marco), sería interesante pensar, si el fotógrafo que tomó la foto hubiera implementado la técnica Christine, esto es: dar cuenta primero del recorte para luego dar cuenta del corte. ¿Que habría

ocurrido? Simple (es sólo una forma de decirlo): como lo dice el texto de Cabrera Infante, se habría procedido "a erradicar su nombre de los libros de historia" para luego tener que incluirlo nuevamente.

## Los juegos y las actividades lúdicas en los eventos.

Nora Lewin

"El público es invitado a transformar el teatro en un espacio de juego. En esta nueva aventura, Los Cazarros y el público son encerrados en un laberinto por el "Villano". A lo largo del espectáculo, con curiosos objetos, títeres y música, todos juntos intentan superar este obstáculo y jugando buscar la salida". (Clarín. Espectáculos, septiembre del 2003).

Al leer la presentación del espectáculo de este grupo de actores, no pude evitar pensar en que este recurso utilizado por ellos con un fin artístico (por lo menos en un principio y sin haber visto la puesta) propone una metáfora que refiere a situaciones que con frecuencia atravesamos todos los individuos, los grupos humanos, y consecuentemente el colectivo social.

Cada instancia con nuestro propio "laberinto" o con uno que nos es dado. Cada uno con su propio "Villano" más o menos identificado y varios obstáculos a resolver para encontrar una posible salida.

Y qué son los juegos sino metáforas de la realidad?. Un "como sí" con reglas diferentes pero análogas a las cotidianas. Una actividad que por momentos nos hace sentir más auténticos, más parecidos a nosotros mismos. Una posibilidad que nos permite reconocernos y reflexionar también en el amor y en el odio, en la bondad y la maldad pero finalmente constructores de una realidad distinta y hasta posible.

Desde tiempos remotos el hombre ha jugado. Ya haya sido para comprender fenómenos que no entendía, como la vida, la muerte y los fenómenos climáticos, o como preparación a situaciones que la realidad exigía.

"El juego, dice Huizinga, es más viejo que la cultura". y, sin embargo, va encontrando nuevas formas de acompañarla a medida que esta se modifica y evoluciona.

Los juegos cambian y se repiten. Se alteran a veces sus nombres o varían algunas de sus reglas, se modernizan sus recursos y objetos. No obstante conservan el placer de ser transmitidos generación tras generación: de adultos a niños, de padres a hijos, en los recreos de la escuela y en los últimos tiempos a través de los medios de comunicación.

La permanencia del juego en el transcurrir de la historia del hombre radica en sus propias características:

- Jugar es fundar un nuevo orden o improvisarlo o someterse voluntariamente a él, dice Graciela Scheines.
- Es placentero.
- No tiene valor de verdad: permite relativizar lo que en el espacio lúdico acontece.
- Establece una relación abierta con el mundo.
- Privilegia más el proceso que el producto.

### El organizador de eventos y los juegos

Una selección adecuada y pertinente de juegos y/o activida-

des con estructura lúdica nos permite, a veces, intervenir con mayores niveles de eficiencia en empresas preocupadas en la capacitación, motivación, integración de su personal ,en los tradicionales agasajos y festejos y hasta en lanzamientos de productos.

La incorporación de este recurso en los eventos empresariales plantea nuevos retos tanto a la empresa como al organizador de eventos. La empresa abre una estrategia de acción ,en algunos casos de gestión y una nueva perspectiva de análisis brindada por los resultados y productos de esta implementación.

Para el organizador de eventos implica una serie de etapas que se inician en la creación de juegos y actividades ajustadas y casi “a medida” de las necesidades y deseos del cliente. Para esta fase del proceso la constitución de equipos creativos que sugieran, aventuren , pongan a prueba e investiguen permanentemente es de fundamental importancia. Sigue a este proceso una exhaustiva planificación y adaptación de las actividades propuestas en el plan general.

Otro escalón de este proceso es la coordinación dentro del evento de las actividades lúdicas y de los juegos, es decir su ejecución que merece una mayor profundización que excede a esta exposición.

Dirigir un juego, explicar correctamente sus reglas, hacerlas cumplir, dinamizar y animar al grupo (de adultos, de empresas), distender sus defensas son capacidades y habilidades, entre otras, que lejos de desarrollarse intuitivamente, entiendo, deben aprenderse y entrenarse.

#### **Para sumar al perfil**

La implementación de “juegos y actividades lúdicas” en la realización de eventos incorpora, como he intentado exponer, nuevos elementos al perfil del organizador de eventos. Diseñar distintas alternativas lúdicas, realizarlas, ejecutarlas y evaluarlas son competencias necesarias para el desarrollo en esta nueva perspectiva.

El organizador de eventos interesado en este campo específico debiera recuperar y/o descubrir su natural capacidad para jugar. El propio trabajo vivencial y la reflexión sobre el mismo le permitirá conocer los mecanismos de orden físico y emocional que se movilizan al jugar. De esta forma podrá comprender, facilitar y estimular el juego en los otros.

Estas actuales prácticas profesionales debieran traducirse a corto plazo en el proyecto curricular.

## **Diseño Industrial y representación de objetos. Un panorama contemporáneo.**

Iván Longhini

Nuestra idea, en estas líneas, es caracterizar al dibujo, en sus diversas expresiones, como herramienta fundamental de los profesionales del diseño Industrial, de manera de vislumbrar la orientación que podrían tomar las materias que con este medio de comunicación proyectual se relacionan.

### **1. Tipologías de representación objetual en Diseño Industrial**

Dice el diccionario de la acción de representar: “..hacer presente una cosa con figuras o palabras que la imaginación

retiene...” , mientras que define a representación como “...idea, imagen o figura que reemplaza a la realidad...”

Dejando de lado las palabras y los gestos, nos centraremos en enumerar y analizar los tipos de imágenes y volumetrías que se utilizan en nuestra disciplina para simular los conceptos que madurarán en nuevos productos.

Tradicionalmente, el dibujo manual, en todas sus formas, desde un nivel gestual hasta el estricto y riguroso nivel técnico, es el medio más utilizado para plasmar las propuestas proyectuales de diseño Industrial. Estas herramientas requieren un gran entrenamiento para lograr una efectiva comunicación a terceros de las ideas, pero cuentan a su favor con una inmediatez, personalidad y encanto plástico que las ha mantenido vigentes a lo largo de la historia.

La otra forma tradicional de representar los objetos es a través de volumetrías, o sea de maquetas, que replican el aspecto del producto, tanto a un nivel puramente morfológico (maquetas de estudio), como en todas sus cualidades visuales y táctiles exteriores (maquetas hiperrealistas), o en su funcionamiento y apariencia (prototipos).

A estas formas tradicionales, se han venido a añadir en las últimas décadas, los sistemas digitales de representación, que emulan y muchas veces superan, por lo menos en sus aspectos formales, a los sistemas tradicionales. Estos sistemas permiten generar maquetas electrónicas base con mucha flexibilidad, de las cuales se obtienen imágenes hiperrealistas, animaciones del objeto en el espacio, y maquetas por sistemas de materialización digital.

Por último, y como reacción al auge de los sistemas digitales, el dibujo y las maquetas tradicionales han mutado hacia expresiones más narrativas, libres y humanas, que logran una muy efectiva comunicación de los valores del proyecto, como veremos más adelante.

### **2. Relación representación. Proceso de diseño**

Cuando se analizan las etapas del proceso de diseño, (por el cual se plantea, estudia, resuelve, y concreta un nuevo producto), se ve una relación directa entre el estado de avance de dicho proyecto, y el nivel de detalle de las representaciones que del mismo va generando el diseñador.

Generalmente en las etapas iniciales, donde el diseñador plasma en veloces croquis alternativas de configuración general, envolventes y estructuras; el grado de detalle, y la pretensión de realismo es menor, siendo más efectivos los esquemas abstractos y espontáneos, que ayudan a la comparación y al análisis. En estos dibujos podemos ver como piensa, como diseña, el proyectista.

A esta etapa sigue, muchas veces, un estudio en volúmenes tridimensionales, de los elementos que componen el producto, sus proporciones y articulación, evitando todo elemento que distorsione la percepción de las superficies, por lo que en general estas volumetrías son monocromáticas y suelen revelar claramente el material en el que están realizadas.

A medida que el proceso de diseño avanza, se hace necesario comunicar este progreso al cliente o el responsable comercial del mismo, con lo que las representaciones se hacen más realistas, utilizándose el rendering (tanto manual como digital) para simular las alternativas, combinaciones y la lógica general de la propuesta. En esta etapa es donde se incorporan también otros elementos gráficos, como esquemas, textos, y especificaciones que complementan a las ilustraciones, y refuerzan el poder comunicacional de las piezas de la presentación.