

valor, vamos a partir de la base de que Internet no es un medio de comunicación de masas (pensemos simplemente en la ausencia de público, Internet no tiene público, tiene usuarios), ya que evidentemente debemos asumir una postura en pos de realizar nuestra propuesta de análisis.

En este sentido nos encontramos ante un punto fundamental, sobre todo por el abordaje que estamos proponiendo. Efectivamente, los análisis realizados en relación al contrato de lectura, fueron realizados dentro del contexto de los mass media bajo un precepto fundamental que postula que es el propio medio el que propone el contrato. Cómo debemos entonces abordar la problemática de Internet, quién realiza la propuesta contractual y por otro lado también, cómo la realiza. Dentro de una propuesta de circulación abierta como la que propone Internet y que en varios aspectos se contraponen con los medios de comunicación de masas, bajo qué parámetros se propone el contrato. Evidentemente un desafío en nuestro intento de análisis.

Levemente nos hemos introducido en el segundo punto de nuestra problemática e intentaremos acercarnos más a esta condición ambigua de nuestro objeto de estudio.

La hipótesis de la cual partimos en esta investigación es que el contrato que se establece a través de estos medios desarrollados en Internet, es un contrato ambiguo, determinado por la misma lógica de imprecisión que rige la comunicación de Internet.

Lo que en definitiva planteamos es, si nos es difícil definir Internet, si nos es difícil definir su lógica de funcionamiento, qué posibilidades concretas tendremos de realizar nuestro abordaje semiótico en función de adentrarnos en el contrato de lectura.

Este será evidentemente nuestro desafío y aporte, una mirada y un intento más por acercarnos a un objeto de estudio difícil, complicado, que hasta la misma categoría de «objeto» de estudio resulta paradójica si nos posicionamos en la condición virtual del mismo.

Pautas para la presentación de trabajos prácticos.

Alicia del Carril

Año tras año, abordamos el trabajo práctico como una presentación que el alumno –de cualquier año y futuro profesional de la carrera que cursa- realiza ante una compañía, interesada en su producto y/o servicio. Este proyecto escrito, a veces en conjunto con una presentación oral, será el instrumento que determinará básicamente si la mencionada compañía contrata los servicios del profesional, o si la competencia se apodera de ese lugar.

La imagen, además del contenido, toma el primer lugar. Las formas deben cuidarse. Ya no se trata de un alumno conocido que presenta una resolución de consignas a un profesor conocido, con toda la subjetividad que de aquí se desprende. Sino un cuadro objetivo, dentro del cual hay que tomar un lugar. Preciso. Certero. ¿Posicionarse tal vez?

El primer día de clase, entregamos a los alumnos un conjunto de «Pautas para la presentación de trabajos prácticos». Destinamos un tiempo considerable a la explicación y justificación de las mismas, desde la importancia de conocer las elementales reglas de ortografía, hasta la utilidad de saber posicionarse en un mercado.

Mientras... estos alumnos teóricamente interesados en la imagen y en la comunicación... (entre otras cosas)... parados sobre una extensa playa ... (el aula), ... y cada uno bajo su sombrilla ... (el escritorio), nos miran a los profesores, lejos ... allá en el horizonte ... (el pizarrón), ... como si estuviéramos a semejante distancia, ... intentando explicar algo así como ... la inmortalidad del cangrejo.

- ¿Enloqueció? – es la pregunta codo a codo.

- No, se equivocó de facultad – es la respuesta.

A partir de ese momento, todos los trabajos prácticos, necesariamente deberán presentarse con las siguientes partes: portada, índice, objetivos del grupo, presentación del trabajo, desarrollo de las consignas, conclusión y firma de los alumnos, bibliografía utilizada y anexos.

Recordamos, como al pasar, que deberán ser presentados tipeados en procesador de texto, espiralados, con las hojas numeradas, y sin faltas de ortografía.

-¿Todo eso? – vuelve la pregunta.

- Pero, eso es imposible – se contestan a si mismos.

Los profesores no perdemos la esperanza. Insistimos...

- El trabajo está muy bien, pero le faltan las pau...

- Si, ya sabemos. Las pautas de trabajos prácticos que nos dio el primer día de clase.

- ¿Y por qué nos las puso?

- ¿?

¡Bravo! Es probable que la próxima vez estén. Bravo por nosotros. Tal vez cantemos victoria dentro de poco.

La evaluación de estos trabajos, que también considera la relevancia de estos aspectos, se realiza en dos órdenes: presentación y contenido.

La evaluación de la presentación está directamente relacionada con el cumplimiento de las pautas entregadas, la estética del trabajo y la creatividad desarrollada en su presentación.

El contenido, por su parte, con el desarrollo de las consignas entregadas oportunamente, la aplicación de los conceptos aprendidos en las horas de clase, la lectura de la bibliografía complementaria, y la comprensión integral de los temas.

A lo largo del cuatrimestre, y a partir del segundo trabajo práctico, el abismo entre la playa y el horizonte comienza a achicarse. Parece que las olas han ido provocando, despacio, el acercamiento. Comienza a advertirse un crecimiento de la autoexigencia a la hora de las entregas. La competencia es, en primera instancia, consigo mismos.

El Trabajo Práctico Final es la coronación de este esfuerzo.

- ¡Bravo! – volvemos a decir los profesores. - ¡Lo conseguimos!

- ¡Por fin! ¡Aprobamos! – exclaman los alumnos.

Y el círculo volverá a comenzar con la llegada de una nueva comisión...

(¿Gracias por seguir participando?)

Diseño Industrial: Efectos de la crisis político-socioeconómica en Argentina.

Laura Denegri

Introducción a la Investigación es una asignatura que se dicta en todas las carreras pertenecientes a la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Corresponde

al primer año del primer cuatrimestre. En esta asignatura se pretende que los estudiantes logren observar, relevar datos, analizarlos y sintetizar información específica de su carrera y producir una nueva información. Todo esto se realiza mediante la aplicación del método científico como instrumento que los irá guiando en el camino a seguir. Aplican diversos modos de acceder a la construcción del conocimiento y para luego contrastar los datos obtenidos con aquello conocido previamente, generando un espacio de crítica y de reflexión sobre la realidad de su futura profesión. Durante el año 2002, existía una seria preocupación por parte de los estudiantes de cuál sería su futuro profesional debido a la crisis político-socioeconómica estaba padeciendo nuestro país. Esta preocupación fue el motor que impulsó la investigación realizada con una de las comisiones de Diseño Industrial.

Inicialmente se planteó la idea de investigar cómo el área del Diseño Industrial se vio afectada por la crisis económica desatada en nuestro país a partir del año 2001, cuyos efectos se sufrieron durante el 2002.

Debido a que no se encontró ninguna investigación realizada previamente que abordara específicamente este tema, esta investigación se convirtió en un trabajo de tipo exploratorio. Este trabajo pretendió ser de utilidad para los diseñadores industriales ya que intentó brindar datos que permitieran una aproximación a la situación actual del área específica en la cual se desempeñan. Se supuso, además, que podría ser de gran interés para los estudiantes de la carrera ya que se pretendió conocer las dificultades o conflictos con los que posiblemente tuvieran que enfrentarse en el futuro ejercicio de la profesión.

Para comenzar esta investigación los alumnos debieron realizar una búsqueda bibliográfica que les permitiera conocer y comprender los sucesos económicos y políticos acontecidos. De este modo, comprendieron como la interrelación de diversos fenómenos encadenados habían provocado una crisis que afectó a la economía nacional. Revisaron acontecimientos como la ruptura de la paridad peso dólar (y por lo tanto el elevado precio de los productos importados), la necesidad de fabricar productos nacionales, la imposibilidad por parte de los industriales de retirar fondos de las instituciones bancarias, la ausencia de financiación, la reducción del poder adquisitivo de la población. Todos estos hechos provocaron un fuerte deterioro de la producción industrial y por lo tanto supusimos que también habría dejado sus huellas en el diseño industrial.

Ahora nos preguntábamos de qué manera, en qué aspectos, pero esto no era lo más importante, lo trascendente sería investigar además que estrategias pudieron llevar a cabo los diseñadores para afrontar estos cambios.

Si bien inicialmente se pretendió que los alumnos pudieran visitar los diversos lugares de trabajo de los diseñadores industriales, esto no pudo concretarse ya que la mayoría de ellos se mostraron reacios a brindar información aduciendo escasez de tiempo. De todos modos, los alumnos evaluaron como positiva la experiencia de contactarse con profesionales.

La investigación propiamente dicha fue diseñada tipo encuesta, el instrumento utilizado fue la entrevista por cuestionario, personal y vía e-mail realizadas a diseñadores industriales. Se plantearon los siguientes objetivos:

- Establecer cuáles de las fases del proceso de diseño resultaron más afectadas.
- Conocer estrategias empleadas por los diseñadores industriales para paliar la crisis.
- Observar si hubo variaciones en cuanto al mercado al que apunta el diseño del producto.
- Conocer si se produjeron cambios en el empleo de materiales, cuáles y por qué fueron reemplazados.
- Conocer las modificaciones producidas en el mercado de la industria argentina.
- Observar el efecto de la crisis en el diseño industrial como disciplina.

Dentro del marco teórico, debieron abordar ciertos conocimientos acerca de la historia del Diseño Industrial, su evolución mundial y específicamente en Argentina; incluyendo obviamente, la concepción actual de Diseñador Industrial. Integrando los conocimientos adquiridos en asignaturas específicas ahondaron en el proceso del diseño y las funciones del mismo e identificaron sus cinco fases principales.

Conclusiones

A partir de la investigación realizada, se pudo concluir, en términos generales, que la crisis afectó al diseño industrial. Sin embargo, se puede considerar o distinguir los efectos positivos y negativos dentro de la misma.

Considerando los efectos positivos se puede observar que el diseño industrial se vio ampliamente beneficiado por la crisis. Como consecuencia de la devaluación se expandieron los mercados interno y externo al producirse la disminución de las importaciones debido al alto costo de los productos importados, elevando y provocando la necesidad de comenzar a producir dentro de la Argentina los objetos que reemplazaran a los anteriormente traídos del exterior.

A su vez, el incremento del diseño y la producción nacional tuvo como consecuencia el aumento de la exportación de los productos nacionales, debido a los bajos precios que éstos presentaban con respecto al dólar; lo cual trajo aparejado la apertura de nuevas posibilidades al diseño y a los diseñadores argentinos.

Se amplió el mercado interno y externo.

El aspecto de la crisis que perjudicó principalmente al Diseño Industrial fue la reducción de la importación de materiales junto con el aumento de los precios de los mismos. Sin embargo este aspecto tuvo también repercusiones positivas debido a que los diseñadores se vieron obligados a utilizar materiales nacionales que antes no se tenían en cuenta. Esto condujo al rediseño de los productos a partir de los materiales disponibles.

Se pudo observar que la fase más afectada fue denominada «control de gestión del proceso productivo», debido a que en ésta se analiza la reciclabilidad, el mantenimiento y el control de gestión de la producción. En esta fase es en la que el diseñador advierte que los materiales implementados en la producción determinada, no siguen rindiendo de la misma forma que antes o que directamente deja de contar con ese tipo de material, y es aquí, donde se decide el rediseño o un nuevo diseño de los productos. Le siguieron en orden decreciente las siguientes fases: opciones 25%; refinamiento 16%, investigación y análisis 5 %.

Los estudiantes pudieron observar además, que su primera idea del efecto crisis en el diseño industrial no era correcto

ya que ellos concebían que la palabra crisis remite a los aspectos negativos de un cambio y no a una evolución o transformación en sí misma. Advirtiéndolo que la palabra crisis no se refiere únicamente a aspectos perjudiciales, sino que el modo como se encare y trate el problema dependerá que la solución resulte beneficiosa o no. Tomaron conciencia de que frente a una crisis es conveniente tomar provecho de ciertos aspectos ya que ella trae aparejada nuevas oportunidades.

Limitaciones

Se detectó que la profesión de diseñador industrial actual no está siendo ejercida por profesionales del área. Esto trajo como consecuencia la reducción del número de profesionales entrevistados y por lo tanto el trabajo de campo no pudo ser tan amplio como se pretendía.

La animación: En busca de la creatividad.

Oscar M. Desplats

Jan Lenica, diseñador, afichista y animador famoso en los '60, decía, parafraseando a Charles Chaplin: «El único cine artístico es el de la animación, pues es sólo en él donde el creador puede desarrollar con entera libertad su fantasía y realizar todo lo imaginado por su cerebro.» Esta opinión, correspondía a la época del cine mudo, junto al cual nació y se desarrolló el dibujo animado. El genial creador había llegado a un punto de su fama en la cual ya era guionista, director y actor de sus propios filmes, creando gags visuales que aún inspiran a los comediantes y estudiosos de la imagen pura.

¿Conserva todavía su validez? Creemos que sí, por las razones que pasamos a explicar.

Nacido como juguete óptico, de visión individual primero y luego colectiva, los dibujos coloreados y las fotos en movimiento, fueron el paso intermedio entre la invención de la Fotografía y la de la Cinematografía. Y así como la primera, con el realismo fotográfico, cambió la pintura de una visión exterior a la introspectiva, el cine significó el hallazgo del Movimiento, culminando una búsqueda de cómo sugerirlo de los cultores del arte estático. Los contemporáneos, como A. Calder, que plasmaban su obra mediante el arte cinético, pronto volcaron su interés en la animación, que así devino experimental desde sus orígenes. El poeta francés G. Apollinaire escribía en 1914: «Es algo del futuro. Nuestro arte actual deberá relacionarse con nuestra era del Movimiento filmico cinematográfico» Hablaba del plan de Leopold Survage de usar las técnicas del film de animación, recién establecidas, para realizar un film de pinturas abstractas en movimiento. No lo concretó, pero realizó 200 acuarelas abstractas, solo dos años después que Kandinsky presentara su primera pintura completamente no figurativa. No se puede catalogar a Survage como animador, aunque su trabajo como teórico y diseñador del primer trabajo de animación abstracta no puede minimizarse. El mismo presentaba su trabajo diciendo: «Estoy creando un nuevo arte dinámico en el tiempo, de forma visual coloreada, que juega un rol análogo al del sonido musical.» El ritmo coloreado, sin embargo, no es de ninguna forma una ilustración o una interpretación de un tema musical. Es un arte autónomo,

aunque basado en las mismas premisas psicológicas de la música. El camino mostrado fue seguido por los artistas pioneros en la animación: Walter Ruttmann, que en 1921 presentó en la pantalla cinematográfica el primer film abstracto animado.

«Lightplay Opus I», con un sonido musical expresamente creado. Viking Eggeling, un estudioso de la estética del tiempo del film, basados al principio en la música como referencia, creó las bases en la regulación y la división del tiempo. Hans Richter, Oskar Fischinger, Len Lye fueron otros innovadores europeos en la animación abstracta de los años 1920 a 30. De ellos derivaron los pioneros de la animación pictórica: Lotte Reiniger, la primera en trasladar una obra del teatro de siluetas oriental al cine de animación. Berthold Bartosch que realiza, en 1932 un film de 30 minutos titulado «La idea» que, según Alexander Alexeieff, es el primer trabajo serio, poético, trágico en animación.

El mismo Alexeieff, junto a Claire Parker, innovarían con la «pantalla de alfileres», donde crearon imágenes basados en grises, medios tonos y formas transfundidas, al estilo de los dibujos al carbón de Seurat.

En Estados Unidos, y ya en los «40, la animación abstracta tuvo sus pioneros en D. Grant

Douglas Crockwell, que además de pintura, uso la técnica de cera cortada., Mary E. Bute, quien trabajo figuras y formas en el osciloscopio.

En Canadá, el escocés Norman McLaren, mundialmente reconocido a través de su labor en el National Film Board. Allí dirigió el departamento de animación durante más de 30 años, transformándolo en un paradigma de la animación experimental e independiente.

Según W. Koenig, uno de sus colegas; «La lección que McLaren enseña (y que es difícil de recordar en la confusión reinante en este mundo) es que el caos puede revertirse en orden solamente aplicando las reglas del Arte».

Lamentablemente, solo una pequeña parte de toda esta experiencia artística llega al conocimiento del gran público. Permanece resguardado en museos, fundaciones, y es exhibido en versiones de 35 mm (el paso profesional) o en pasos amateurs, en cine clubes universidades y círculos limitados a profesionales, investigadores o coleccionistas.

Durante cincuenta años la animación siguió desarrollándose junto con la cinematografía más conocida, protagonizada por actores, constituyéndose en un arte dentro de otro arte.

O si se quiere, dos artes contemporáneos, el gráfico y el cinematográfico confluyeron para dar nacimiento a un arte nuevo: la animación, nuevo para la pintura (heredera: la animación experimental y abstracta) nuevo para el dibujo (los dibujantes de los comics encontrarían un medio que los haría mucho más populares) y nuevo para el cine (el dibujo en movimiento se veía con más magia que las imágenes derivadas de la vida real, pero exigía de la tecnología la invención del Stop Motion: la filmación cuadro por cuadro de las distintas fases del movimiento, para luego reconstruir el mismo en el «Tiempo real» de la época: dieciseis cuadros por segundo, que permitía la visión en continuidad como si hubieran sido filmados como acción viva.

Esta última ya había producido los primeros trucos fotográficos: el francés George Melies asombró al público con sus films de fantasía. Estos juegos de magia, derivaron finalmente en la presencia del propio animador como mago frente a una pantalla donde interactuaba con el dibujo animado. Así, magia y fantasía se convirtieron en los denomi-