

recurrente de trabajar con el cielorraso o con el solado, los que tienen mucha presencia en la vida real, pero que el alumno generalmente en la bidimensionalidad no los trata con toda la importancia que tienen, hace que sean incluidos en su proyecto desde una mirada diferente. Ciertamente es que en la vida real el hombre advierte más la presencia de los planos verticales que la de los planos horizontales, pero en este caso más allá del marco de referencia, surge como emergente la maqueta como fuente de posibilidad de representación. Por otra parte lejos de caer en la frustración del «no puedo representarlo», si bien al principio resulta todo un desafío (¿Por dónde empiezo?, ¿Cómo se hace?, ¿Qué materiales utilizo?, ¿Cómo le otorgo rigidez?, ¿De qué forma logro las texturas?, etc.) termina siendo un elemento más de diseño. Por qué? Pues bien, el alumno además de realizar la maqueta, deberá transportar a escala cada uno de los elementos que componen ese espacio. Y una vez más no estamos hablando del equipamiento, la intención no es que generen ese tipo de elementos a modo de «casita Barbie», sino hay una recreación en la representación de una pared de ladrillos vistos, un tabique de corcho, un límite virtual, el estampado de una tela o un papel, etc.

Es decir, la confección de la maqueta para el alumno, además de mostrar las intenciones de su proyecto, las dimensiones del mismo y la respuesta generada, es además un elemento que le obliga a realizar una segunda etapa creativa para poder mostrar cada una de las resoluciones tomadas en el proyecto, apropiadas en el contexto a escala.

Esta ejercitación, además de distender al alumno y alejarlo de aquel «no sé cómo mostrar mis ideas» puesto que halla una respuesta inmediata, le genera un proceso de búsqueda de resolución de materiales, colores, iluminación, texturas, soportes, etc. El otro emergente interesante de la maqueta, es la inclusión de la figura humana, tantas como fueran necesarias. Es una forma más de tomar real dimensión del hombre y su desplazamiento en el espacio frente al diseño. Personalmente considero que debieran incluirse tantas figuras humanas como locales hubiere. De esta forma el alumno logra visualizar mejor las relaciones de alturas, distancias, situaciones de recorridos, etc. La ventaja de cambiar los colores, simplemente con el aporte o la superposición de papeles, de cambiar de formas recortando y volviendo a pegar, de cambiar de volúmenes, tomando las piezas en sus manos y ajustándolas a su diseño. Estas posibilidades de «sacar y poner», de observar como va cambiando la propuesta con cada uno de los ajustes realizados, los estimula y les otorga una soltura, que muchas veces por la magra representación, se sienten cohibidos, faltos de estímulos, desanimados, desconcertados. No pueden, por un dibujo mal realizado, alcanzar a ver si realmente era o no buena la intención.

Por lo tanto, en los primeros cuatrimestres, cuando los alumnos se sienten carentes de herramientas gráficas o informáticas para mostrar su proyecto, la maqueta pasa a ser una muy buena respuesta al tema, sobre todo si se trata de espacios continuos, espacios de simple complejidad o ejercicios de morfología.

Además es importante ver como el alumno toma una actitud dinámica, deja de enfrentarse al papel en blanco para trasladarse al «hacer» que si bien dista de la realidad, genera una participación en el proyecto a partir del desarrollo de la maqueta donde plasma nuevas ideas a su propuesta de diseño.

## Lecturas al azar: Cómo enseñar una historieta sin pasado.

Federico Reggiani

«Ticonderoga», un clásico de la historieta argentina y obra mayor de dos de los más grandes autores que ha dado el medio en su historia —Hugo Pratt y Héctor Germán Oesterheld— fue recopilada en libro por primera vez —desde su creación en 1957— en el año 2004, en una edición muy deficiente y dirigida al destino fugaz del kiosko. «El Eternauta», del propio Oesterheld y Francisco Solano López, centro del canon de la historieta seria argentina, no conoce hasta hoy una edición que dé cuenta de sus variantes textuales y su historia editorial. Estos ejemplos no se limitan a la Argentina y a una historia de crisis económica y políticas culturales inexistentes. Enormes porciones de los clásicos de la historieta norteamericana para prensa duermen en las colecciones de los diarios que las publicaron por primera vez. Y buena parte de las más importantes historietas de la historia no han sido traducidas al castellano o no han circulado más que azarosamente en nuestro país.

La historieta moderna estuvo ligada desde sus inicios a desarrollos tecnológicos en las técnicas de imprenta y a la explosión de la industria editorial. La conformación de la historieta moderna es contemporánea de varios fenómenos revolucionarios en la historia de la lectura: la alfabetización generalizada, la explosión en el volumen de la industria editorial, la correlativa posición central de la escritura en los modos de comunicación —se ha dicho que la primera generación masivamente alfabetizada fue también la última que no vio competir a la lectura con otros medios: el cine y la radio primero, la televisión después— y la aparición de los niños y los obreros como nuevos lectores. Y a los niños y a los obreros se dirigían sobre todo las revistas y los diarios que en Estados Unidos y en Europa hospedaban al nuevo lenguaje de la historieta.

Hay marcas de nacimiento que nos acompañan toda la vida. El carácter masivo de la historieta —aunque no es una condición necesaria para su producción, como lo es para el cine— condicionó desde el principio los modos de creación y circulación del medio. De ese nacimiento obtuvo la historieta, durante un siglo, parte de su poder —su carácter popular, su independencia respecto de las censuras y automatismos de la alta cultura— pero a un costo que, cuando ese carácter masivo se desdibuja, empieza a pagarse. La cultura de masas se basa en una combinación de repetición y variación, de redundancia y olvido. La historieta nació marcada por un carácter efímero y quedó en algunos mercados —particularmente el argentino— condenada a sobrevivir en la memoria de los lectores a fuerza de la repetición de personajes, de tramas, de grafismos, pero sin posibilidad de acceder a los mecanismos editoriales e institucionales que aseguran la permanencia de otras formas de la producción cultural: las reediciones (en especial, la edición en libro), la crítica, la reflexión académica, las bibliotecas y los archivos. Esta condición del medio, de la cual son parte los fenómenos editoriales que citaba al principio, tiene consecuencias problemáticas a la hora de organizar un saber transmisible sobre la historieta tanto como en la propia formación de los autores.

Las consecuencias pedagógicas son evidentes. Es, en principio, muy difícil construir un corpus mínimo de obras que pueda de algún modo funcionar como un modelo del

desarrollo histórico del lenguaje de la historieta. Aún suponiendo la mejor voluntad por parte de los alumnos para investigar, no hay casi bibliotecas, archivos o reediciones que permitan realizar las lecturas necesarias y el comentario de segunda mano o la apreciación fragmentaria son en muchas ocasiones inevitables. Pero aún el acceso a la lectura de historietas contemporáneas es dificultoso. En parte por los costos, debido a la casi inexistente edición nacional, pero sobre todo porque una tradición de baja legitimación social ha relegado a la historieta a la circulación en kioscos y en formatos que no están predestinados a su conservación — como la revista de antología o el comic book— o a la venta en locales especializados, en ocasiones de difícil acceso y que no suelen tener una tradición de oferta de material que no sea el de más estricta actualidad. En términos generales, es necesario comprar una historieta cuando sale, o confiar en el azar, que mucho tiene que ver en la conformación de las lecturas del lector de historietas que no es un coleccionista o un magnate. Un resultado de estos inconvenientes, en la clase, es la dificultad para construir con los alumnos un espacio común de referencias o lecturas. Aunque es natural que haya diferencias de tipo generacional o de formación, es notable el modo en que las lecturas de cada alumno y las del docente difieren de manera total en cuanto se abandona el mínimo espacio de las ediciones más recientes.

Estas características editoriales y de circulación de la historieta tienen suma importancia también en la formación de los historietistas. La exposición a un muy reducido menú de opciones estilísticas —limitadas mayoritariamente al manga más ligado a versiones televisivas o a la historieta de superhéroes— conduce a una mecánica de copia y repetición de modelos cada vez más acotados. No se trata de descartar el saber que los alumnos traen, que por otra parte incluye, en muchas ocasiones, obras de alta calidad, sino de abrir su sistema de lecturas a otras tradiciones, otros modelos de producción, otras prácticas gráficas, textuales y narrativas. La historieta es un medio de una variedad enorme, y es fundamental que la constitución del estilo personal de un autor esté marcada por influencias diversas si queremos que esa variedad no se vacíe en repetición. Esa exposición a lecturas diversas, históricas y contemporáneas, permite enriquecer el sistema de referencias y citas que toda obra vehiculiza, lo quiera o no, pero sobre todo evita el riesgo de inventar la rueda cada vez que se enfrenta una página en blanco.

En tal sentido, y de un modo un tanto paradójico, es fundamental para el futuro que se multipliquen las instituciones y las prácticas que salvaguarden la producción historietística del pasado (sería necesario investigar alguna vez el destino de miles de originales de historietistas argentinos, víctimas de la desidia o la falta de escrúpulos) y hospeden la reflexión y la historia sobre la historieta, en un medio poco dado a la discusión pública de sus presupuestos. Algo está ocurriendo. Estamos lejos de contar con una institución como el Centre Belge de la Bande Dessinée, pero existen diversas iniciativas que dan cuenta de un incipiente interés del pensamiento académico sobre la historieta que, a diferencia del interés crítico surgido en las décadas de 1960 y 1970, considera a la historieta como un objeto con una densidad estética particular más que como un episodio de la comunicación de masas. La aparición en el devastado mercado editorial de algunas reediciones permite imaginar un mejor acceso a las obras. El trabajo de los voluntarios que han hecho renacer el Museo de la Caricatura Severo

Vaccaro en Buenos Aires o algunas iniciativas en la Biblioteca Nacional ofrecen un espacio mínimo para la investigación del patrimonio cultural relativo al humor gráfico y la historieta. Son iniciativas dispersas y apenas visibles, que es necesario impulsar, apoyar y multiplicar. Si las bibliotecas adquieren historietas, los museos resguardan sus originales, las universidades las estudian y las reeditan, los historietistas podrán formarse teniendo a la mano una tradición disponible sobre la cual fundar sus obras: una tradición que les permita construir obras de continuidad o de ruptura pero, en cualquier caso, en diálogo con grandes porciones de las historietas del pasado y del presente, y no con los fragmentos dispersos que el azar les destine.

## Cuaderno de croquis: El dibujo como herramienta proyectual.

Pedro Reissig y Keila Hötzel

En la materia Diseño de Productos I y II de la carrera de Diseño Industrial, los autores han introducido el Cuaderno de Croquis como parte integral del proceso de aprendizaje. El Diseño y el dibujo están íntimamente ligados entre sí ya que en el sentido más amplio, se diseña dibujando y se dibuja diseñando. Tanto es de este modo, que en idioma italiano la palabra para significar dibujar es disegno. Esto es así principalmente con técnicas de dibujo a mano alzada, también llamadas croquis o bocetos. En la medida que el dibujo se tecnifica, sea con dispositivos auxiliares mecánicos, al igual que con soporte digital, se va alejando de la conexión directa y corporal entre la mano y la mente. El croquis es una herramienta fundamental como puente hacia la conceptualización y esquematización para el diseño, y es en este sentido que se lo incorpora sistemáticamente en la cursada.

De los tres géneros de dibujo más conocidos en la disciplina, es en la primera donde la actividad proyectual propiamente dicha se gesta y desarrolla:

1. Dibujos exploratorios y gestuales (mano alzada no ha sido superada por digital)
  2. Documentación técnica de datos y especificaciones (soporte digital superó otras técnicas)
  3. Dibujos de presentación (soporte digital es fundamental, aunque hay casos donde el dibujo a mano alzada es más pertinente o complementario)
- Las otras dos son fundamentales en etapas posteriores a la gestación y desarrollo de ideas o conceptos de producto.

Para la implementación en el aula del «Cuaderno de Croquis», se trabaja con los siguientes aspectos del dibujo a mano alzada:

- Observación: Poder dibujar algo existente implica la capacidad de observación. En este sentido, observar y dibujar forman parte de un proceso recíproco e integral.
- Dibujo 3-dimensional: Para poder dibujar en 3 dimensiones es necesario comprender la estructura espacial de la forma. Acá resulta útil hacer el dibujo dentro de un marco prismático tri-dimensional para tener una referencia espacial. Se comienza por dibujar lo esencial, luego se pueden agregar detalles.
- Contornos: Para poder entender espacialmente a una superficie es necesario poder detectar y diagramar sus contornos. Esto se hace de manera análoga a las maquetas de alambre digitales, o como en los dibujos de H. Moore.