

Más allá del uso cotidiano lógico-formal que le otorgamos a los signos tipográficos con el objetivo de crear palabras que puedan servir para comunicarnos entre los seres humanos, lo cual no implica que de hecho lo hagamos!, existe un universo paralelo en donde esos signos juegan de manera creativa y en ocasiones irreverentes.

Es que parte de la sociedad ha comenzado a utilizar lo que hasta hoy servía como fuente de conocimiento para generar piezas de extraña factura, contenido y función, quizás en represalia al bombardeo publicitario de los medios y/o empresas, castigándolas ingenuamente con sus mismas armas, logrando una nueva forma de expresión más ligada a la protesta y el arte popular, con la intención que el público reaccione frente al modelo instalado.

Lejos de lograr su objetivo, si es que existe alguno más allá de la pura «expresión creativa», una batería de recursos gráficos englobados en lo que se conoce como intervenciones urbanas tales como graffitis, tags, stencils, stickers, emoticones y demás, aparecen en nuestro medio como una voz anónima y popular que comienza a obtener protagonismo.

El objetivo del curso es descubrir, analizar y recrear algunas de estas modalidades gráficas urbanas que forman parte de nuestro contexto, comprender su función y potencialidad dominando su manejo hasta volverlas un nuevo medio en sí mismo de comunicación al alcance del estudiante.

El final obliga a reflexionar sobre lo actuado, tanto en lo personal como desde lo social intencionadamente logrando ejercer en el estudiante un juicio crítico sobre lo sucedido, combinando aquí conocimientos y habilidades adquiridas en el curso con la personal naturaleza de quien protagoniza la propia historia, el estudiante, pero considerándolo ante todo como un individuo.

## Experiencia de espacio-materia experimental

Elsa Pesce

El tiempo, secuencia de sucesos, no es lineal, no es siempre hacia adelante, vamos y venimos, dibujamos cursos y utilizamos toda clase de líneas, rectas, diagonales, curvas con énfasis, superficies y puntos, y ahí a veces nos detenemos y miramos circularmente (visión abarcadora) y otras acotamos, decidimos no salir de él, accionar dentro de los límites de una hoja de papel, en definitiva navegamos sobre el tiempo, existe y no existe, semejante al caballito que se arman los chicos con el palo de escoba, podemos afirmar qué es un caballito, él está sobre él, y si son presunciones, en el ahora es real, en su juego, en su imaginación en su construcción del juego es su caballito y en ese juego está presente la verdad.

El juego no es privativo de los niños, en los adultos el juego se reelabora creadoramente, armando nuevas realidades acordes a sus intereses y necesidades.

Es un desafío dejarse invadir por sensaciones, en definitiva conocer a través de las sensaciones y percepciones. Interesantes son las respuestas... los estragos de la bidimensionalidad.

Jugar. En el arte hay juego, el arte es serio pero no solemne, es divertido pero no la insostenible levedad, es ingenio, inventiva... no-pereza. El azar no tiene cabida en este Espacio,

porque se plantea como un organismo vivo, donde cada nuevo acontecimiento tiene en cuenta las jugadas anteriores y el resultado final no es predecible, hay múltiples posibilidades. Cada nuevo paso, es idea que va tomando cuerpo, es un juego en el cual las reglas se desmontan para un nuevo suceso. En otras palabras el mundo simbólico se enriquece y se vigoriza en dos aspectos, desde el darse cuenta de los propios recursos-conciencia- y la presencia del otro como destinatario de lo que se evoca y convoca, no solo de la persona sino también desde el contexto en el cual están trabajando, el artístico y el académico.

La comunicación humana es un proceso en el que interviene un enunciador y un destinatario, entre los que circulan mensajes, en una serie de idas y vueltas por diferentes canales, que se influyen mutuamente, ocurre dentro de un contexto espacial e histórico y genera una historia o narrativa; nombrar algo equivale a controlar un fenómeno, a controlar el caos, en la medida que tenemos nombres podemos intercambiarlos e interactuamos, el código, es un sistema de signos y reglas que permite formular y comprender mensajes.

Desde un ámbito académico estas expresiones, estos portadores de mundos, de los cuales vemos solo el ápice, son un juego donde uno y otro, el académico y el artístico, están en permanente conflicto, y este conflicto suma mayor interés a las realizaciones, no deja de ser la famosa dualidad que se da en el arte, intelecto y emoción, mente y pasión, materia y concepto, la “gran abstracción y el “gran realismo””: movimiento de opuestos que aparentemente producen choque pero convergen, la expresión de las ideas, el mundo simbólico y la realidad, lo externo y lo interno, la tensión y la compensación.

Se pone en juego las expectativas y las predisposiciones de cada uno para responder a esta forma novedosa, dentro de un ámbito no convencional, de una materia que encuentra lo conflictivo, la duda, la incertidumbre, la inseguridad, el momento, y lo hace obra. Cada uno desde sus formas” desde su yo soy cultura, las cuales se entretienen y van armando una trama en la que el otro se reconoce y suma y quizás con el tiempo se logre la fuerte red-raíz indispensable para la identidad y la evolución social.

Las huella de este proceso va más allá de la materialización, son historias que avanzan y retroceden, que se complementan y se reencuentran, preguntas que se responden con otras preguntas y se debaten en la certidumbre de la duda.

La sensibilidad frente a estos enigmas construyen pensamiento, el asombro, la fascinación, el hacer, el otro con el cual se fortalecen las propias respuestas ya que la actividad creadora se encuentra en relación directa con la riqueza y la variedad de la experiencia acumulada, porque de esta experiencia acumulada surge el material con el que crea una nueva forma de comunicar ya que la percepción y el significado no son causales (provenientes del mundo exterior) sino que los significados surgen del interior y son depositados en el flujo exterior de experiencias y objetos.

Es decir construyen un camino del pensamiento igual a totalidad, y este construir no siempre encuentra los elementos en la erudición, como primera etapa, es el principio de éste texto, visión abarcadora o acotamos a una hoja de papel para luego unirse y sí armar conceptos. El mundo está en continuo cambio por lo tanto el hombre está en continua reflexión y esta reflexión es una herramienta de sostén en búsqueda de un

sentido o “como se siente la vida” (S. Langer).

En resumen, Espacio fue una materia experimental, en la cual el trabajo fundamental era atrapar el instante y transformarlo en ideas y esas ideas construirlas en la materia, son formas vitales que exigen nuevas miradas en las formas de conocimiento, en la reflexión sobre las cosas, sobre las percepciones y las sensaciones y esto trae aparejado el compromiso con la actividad y la conformación que cada uno de los estudiantes desde su singularidad adoptó para mostrar su mensaje en el cual convocaban y evocaban distintas experiencias y sentidos para los que vivenciaran su propuesta en presencia junto a sus instalaciones.

## **Diseño, innovación y tecnología: Solo una visión**

Víctor Peterle

En mas de una oportunidad me he puesto a pensar acerca del papel que desempeño frente a nuestros estudiantes y es por ello que este trabajo intenta ser una simple reflexión acerca de algunos de los temas que me preocupan en mi actividad docente y profesional. Esta preocupación tiene que ver con la interacción que se establece entre el “diseño” y la “tecnología” y como transmitirla a los estudiantes, dado que tengo la experiencia de ejercitar la docencia en ambas áreas. Como docente de diseño, en la asignatura “Diseño Industrial I” en la Universidad de Buenos Aires, en la cual me forme y en el área de tecnología en las diversas “Materiales y Procesos” en la Universidad de Palermo, como así también en institutos de formación técnica, como son la Escuela Técnica ORT y la Casa Salesiana León XIII.

Muchas veces se dice que tal o cual asignatura es troncal en tal o cual carrera. En el caso de diseño industrial y tal vez suceda en todas las carreras vinculadas al diseño, las áreas proyectuales se suponen predominantes por encima del resto, de lo cual no estoy tan seguro que así sea.

En la actividad diaria como docente, he notado un gran interés y en algunas ocasiones una necesidad por parte de los estudiantes, en tratar de innovar en los productos que se plantean como trabajos prácticos. Seguramente todos estaremos de acuerdo en la necesidad de búsqueda de innovación a través de nuevos productos o bien de nuevas resoluciones a productos existentes y que esta búsqueda de innovación, debe ser inherente al diseñador.

Ahora bien, la pregunta del millón, esta en saber que entienden ellos por innovar. Remitiéndonos, como siempre se dice, al diccionario, vemos que el significado es el siguiente: Alterar las cosas introduciendo novedades. Comparando esta sucinta definición con las respuestas obtenidas de los estudiantes, debo reconocer, que al menos las respuestas por ellos planteadas, van en este sentido.

Teniendo claro este concepto, la pregunta que me surge a continuación es: Desde donde ellos creen que se pueden alterar las cosas introduciendo novedades. Obviamente la primer respuesta es: desde el diseño. Y justamente allí era donde intentaba llegar. Que es para ellos diseño.

Empecemos por definir que es para mí diseño. Alguna vez escuche a uno de los referentes del diseño local, una definición de diseño que creo, por lo menos hasta hoy, es la que mas

comparto y mejor me sienta. Decía algo así como: ...“el acto de diseñar implica la generación de un plan mental a través del cual poder desarrollar las estrategias que nos permitirán resolver las problemáticas planteadas”...

En cuanto a las respuestas obtenidas por parte de los estudiantes son de lo mas variadas y creo que eso es lo que hace interesante esta profesión. Pero bien, esto que es tan interesante, es en cierto punto una de mis preocupaciones.

Muchas de esas respuestas, tienen que ver con el hecho de innovar a partir del lanzamiento de un nuevo producto que solucione un determinado problema en la sociedad, o por ejemplo generar una nueva forma uso de un producto determinado, o incluso tratar de comunicar a través del producto, nuevas sensaciones.

Todo esto es correcto y creo que soy el primero que adhiere a la idea de pensar en los productos como comunicadores sociales o bien transmisores culturales. Pero de todas las respuestas recibidas, muy pocas tienen en cuenta la tecnología.

Y no planteo la tecnología, como el arte del todo se puede. No me refiero a los tan nombrados e incomprensibles chips que todo lo soluciona o de la electrónica, como ciencia mágica que todo lo hace posible. Me refiero a cuestiones mas sencillas que se vinculan al desarrollo de un producto, como ser su materialidad, los procesos productivos vinculados, esfuerzos físicos a los que se los somete, mecanismos que permitan su funcionamiento, etc.

Desde aquí me planteo que tan exactos somos al momento de hablar de diseño. Sobre todo cuando no hablamos simplemente de diseño, sino que hacemos referencia al diseño industrial. Que tan profundo ahondamos en esa palabra industria y que tanto hacemos cuando planteamos los prácticos, para ayudar al estudiante, en la transmisión y comprensión de ese universo con el cual deberíamos tener un contacto más directo.

En muchas ocasiones siento que la innovación de un producto se centra fuertemente en cuestiones morfológicas o comunicacionales, haciendo que nos acerquemos mas a un Diseño fashion, alejándonos del diseño industrial.

Que se entienda bien, no propongo que por ser realizado en forma industrial, no se tengan en consideración aspectos tan importantes como la morfología, sino que por el contrario lo que trato de decir es que, esa morfología va estar condicionada o bien condicionando aspectos tan importantes como la tecnología de fabricación.

Solo trato de hacerles entender a los estudiantes, que en realidad, la innovación en diseño, no pasa solo por uno u otro de los conceptos planteados, sino por la interrelación y equilibrio de todas aquellas pequeñas grandes soluciones que puedan plantearse para llevar a buen puerto la realización de un producto.

Siempre incentivo a los estudiantes a comprender que a través de los distintos trabajos prácticos que resuelven durante toda la carrera, no solo aprenden a diseñar un producto determinado, sino que tras de ese ejercicio se esconde de alguna manera el interés, por lo menos de mi parte, de generar una línea de pensamiento que nos lleve a ejercitar la toma de decisiones y la resolución de problemáticas diversas.

A veces me sorprende ver como les cuesta a los estudiantes, sobre todo a los mas avanzados, la integración de los conocimientos adquiridos en las diversas áreas de la carrera. Pareciera que todas fueran *clusters* que no se relacionan, al punto tal que me ha sucedido que se me planteara ...“ah si,