

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 más 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 más

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 más 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 solucionan o de la electrónica, como ciencia mágica que todo lo hace posible. Me refiero a cuestiones más 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 más 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 más 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,

creo que eso lo vimos en”... Lo expuesto, no busca ser una crítica hacia el alumnado, sino por el contrario, el planteo de una búsqueda más acabada de cómo lograr la tan deseada innovación.

Desde la tecnología, área en la cual habitualmente me desempeño desde mi ingreso como docente en la UP, noto que los estudiantes tienen un preconceito en cuanto a la información y capacidades que van a adquirir durante la cursada. Incluso en varias oportunidades se me planteo, si los temas que estábamos desarrollando no deberían ser prioridad de los ingenieros.

Particularmente creo y siempre lo hablamos con los estudiantes, que aquellos que no vean en la tecnología de fabricación, un camino para la innovación, están descuidando uno de los aspectos más importantes para la resolución de las problemáticas que se generan al momento de diseñar un producto.

El estudiante se acerca generalmente a la consulta en una instancia en la cual el producto avanza lo suficiente en diseño, como para que solo un pase mágico pueda lograr que los procesos productivos o los mecanismos que harán funcionar el producto, quepan en esa idea que están elaborando.

Por eso me pregunto si somos concientes que esa caja negra a la cual en diversas ocasiones hacemos referencia, es la que define el funcionamiento o no del producto. Esto que parece tan obvio, es lo que va a lograr que estemos hablando de un producto hecho y derecho o bien de un lindo dibujito.

En definitiva, lo que planteo es como lograr que el estudiante entienda que el producto tiene que ser resuelto de forma integral. Que existe un adentro y un afuera, que hay vinculaciones por resolver, que hay mecanismos que ocuparán un espacio y que cuando más sepamos, conozcamos y profundicemos acerca de todos estos temas, mejores soluciones vamos a poder plantear a toda la problemática del producto.

Es muy divertido ver las reacciones de los estudiantes, cuando se descubren diseñando desde la tecnología. Viendo que aquel problema dimensional que se les planteaba, se soluciona a partir de estudiar una nueva forma de generar el mecanismo de funcionamiento, o bien cuando a partir de trabajar con la flexibilidad del material surgen soluciones nunca antes exploradas.

En conclusión, cada vez me convengo más, que guiar a los estudiantes en experiencias prácticas, como es la realización de un prototipo o el análisis integral de un producto existente, los hace estar más cerca de una realidad en la cual pueden experimentar los aciertos y errores que se plasman en un papel.

## Rupturas de los pactos ficcionales y “no ficcionales” en la televisión actual

José Luis Petris

De la posmodernidad se hicieron distintas y disímiles descripciones. Pero existen algunos rasgos consensuados: La cita evidenciada a otros textos, la mezcla de géneros y de estilos, la muestra de las operaciones de construcción, etcétera. Sin datar la aparición de estos rasgos en la cultura, sí podemos

señalar a la década del '80 como el momento de protagonismo de los intentos de bautismo de nuestra contemporaneidad con el rótulo de «posmoderna». Por esos años los textos televisivos primero, algo más tarde los cinematográficos, hicieron común que fuera parte de sí mismos la develación de sus propios armados, de sus propias construcciones. Pero mientras en los textos «no ficcionales» (en el caso de la televisión) la visibilidad que fueron adquiriendo las cámaras, los directores de piso, los apuntadores, no cuestionaron la construcción de «no ficción», sino que por el contrario la fortalecieron («somos un equipo de trabajo del cual yo el conductor sólo soy la cara visible», «somos personas trabajando para usted, y porque somos personas a veces nos equivocamos igual que usted»), en los programas televisivos y filmes de ficción se fue resquebrajando el denominado «pacto ficcional».

«Pacto ficcional», concepto nacido en la teoría literaria pero perfectamente extrapolable a los lenguajes audiovisuales, da cuenta de la suspensión de los criterios cotidianos de evaluación de las acciones y su reemplazo por la lógica de construcción del mundo que propone la obra ficcional. «Pacto ficcional», tácito, que reemplaza a otro pacto, también tácito, que es el de la lógica que organiza nuestra vida social, privada y pública. La literatura fantástica es el mejor ejemplo, introducidos en ella no esperamos ni exigimos que los sucesos ocurran tal como suelen ocurrir en la realidad, sino que aceptamos y exigimos que ocurran como esa ficción nos enseñó que ocurren en ese mundo inventado que nos propone. En consecuencia la literatura fantástica nunca es ilógica porque ocurren cosas que jamás podrían ocurrir en la realidad, sólo se vuelve «ilógica» cuando transgrede sus propias reglas.

Alberto Olmedo tal vez no fue el primero en la televisión argentina, pero sí impregnó el recuerdo que tenemos de él con sus acciones dentro de la ficción que parecían romper el «pacto ficcional», la actuación se «interrumpía» para hacer colar en ella a la realidad, la broma al actor que hacía en ese momento de *partenaire* suyo, «escapar» de las cámaras y mostrar el estudio, ocultarse parcialmente de la visión de los telespectadores para jugar una trasgresión junto o «contra» a su compañero de *sketch*, etcétera. El resultado era un texto que nos mostraba al personaje creado por el «actor Olmedo», que por momentos quebraba el «pacto ficcional» proponiéndonos recuperar las expectativas que genera la realidad y leer las acciones como realizadas (no representadas) por el «señor Olmedo».

Durante muchos años este juego, esta ruptura del «pacto ficcional», fue propiedad casi exclusiva del género comedia. Así se hicieron común durante la década del '90, continuando hasta hoy, las películas y programas de televisión (comedias) que incluyen al final de los mismos momentos graciosos de la filmación (*backstage* o *bloopers*), o que dentro mismo de ellos se hagan explícitas bromas a las reglas del género al que pertenecen y/o a los actores que participan en ellos. Un ejemplo en su momento muy comentado fue en la telenovela (con fuertes rasgos de comedia) «Antonella» donde el personaje interpretado por Andrea del Boca cargaba a su interlocutor (Gustavo Bermúdez) diciéndole «esta parece una situación de telenovela».

En los últimos tres años a esta ruptura del «pacto ficcional» en la comedia se han sumado experiencias en la televisión argentina muy interesantes de rupturas del «pacto ficcional» en géneros «serios» y también del «pacto de ‘no ficción’ «.