

nización sumamente depurada de ellos en relación con las imágenes. Y en esto deberíamos basar todo nuestro quehacer en tanto organizadores de los sonidos en el audiovisual, sumándonos a un criterio compositivo - musical de lo que algunos han llamado “banda sonora”.

Las nuevas formas narrativas ya escapan en cierto modo a aquella solución magistral de la forma clásica, en parte a los años de vanguardias y autores consumidos por la industria, en parte por el conocimiento y asimilación de recursos de otras cinematografías como las del Oriente cercano y lejano, las cuales manejan otros conceptos de causa / efecto, otros criterios del tiempo, etc. Dejando de lado las pretensiones del cine y la música comerciales, los cuales hacen de su forma un medio para asegurar su circulación, rédito económico y mantenimiento y perpetuación de modelos (tema éste que nos llevaría a otra disquisición distinta a la que aquí se plantea); observamos que, desembarazados del pesado y seguro abrigo de las formas clásicas, nos encontramos libres para generar otro tipo de relaciones distintas, las cuales por supuesto vienen siendo exploradas desde hace mucho ya, desde los inicios mismos del sonoro, por los no tan numerosos realizadores cinematográficos a los cuales podemos llamar *artistas*.

En este sentido, concordamos con Noel Burch¹¹ en que la música contemporánea (habla él, más específicamente, de la música del período del *serialismo integral*) es la que brindaría a quien pretenda organizar en forma novedosa el universo sonoro las pautas más abiertas y a la vez certeras de establecimiento. “... Con su libertad rítmica sin precedentes, su utilización de todos los timbres (...) Nos parece infinitamente más apta para una integración orgánica y, también, dialéctica con los restantes elementos sonoros “reales” así como con la imagen filmada...”

En la imperiosa necesidad de generar forma, y ante la pérdida de significado de las estructuras usadas, creemos que el análisis de las nuevas formas musicales desde la década del 1950 del siglo pasado hasta hoy, conforma una cantera de ideas y medios que aún está por explotarse. Reconocer y manejar los parámetros físicos de los sonidos, generar recursos de variación tal como se los entiende en música, utilizar los provenientes de la organización del tiempo y del ritmo, de las texturas, estudiar las relaciones espaciales y las dialécticas posibles respecto a la imagen, son las cosas que si deberían ser, por fin, consideradas como “diseño sonoro”, en desmedro de la “musicalización”, de la “ambientación”, del abuso de lo sincrónico escudado tras la falacia de “lo real”, del refuerzo de significados, de la duplicación absurda de información, etc., elementos éstos a los cuales el cine nos tiene acostumbrados y que vendrían a ser, en oposición a la “arquitectura sonora”, mera “decoración”, más o menos recargada, más o menos vistosa, más o menos útil.

Notas

¹ Véase qué generosidad la del sonido, que no nos pide más que algunos minutos de interés, detalle y cuidado para que podamos decir que la obra tiene un “diseño de sonido”.

² Chion, M. (1993) *La audiovisión*. Bs. As.: Paidós.

³ En el cine comercial, el 5.1 *sourround*, tal como hoy lo conocemos, lleva unos casi 20 años de desarrollo; y el sonido con 6 canales discretos puede rastrearse hacia 1955, es decir que esta “novedad” lleva unos saludables 50 años de vigencia. Y esto no es todo, ya en la música tenemos la cuadrafonía en los años 1940 y retrocediendo llegamos a Monteverdi, quien, en el siglo XVI, experimentaba el espacio en su catedral disponiendo cuatro orquestas o coros, uno en cada extremo de la nave del templo.

⁴ Bresson, R. (1979) *Notas sobre el cinematógrafo*” Ediciones Era, México D.F., Pág. 25

⁵ Bresson, R. Op. Cit. Pág. 42

⁶ Podemos analizar así, entre tantos ejemplos, desde la música polifónica de la edad media junto con la arquitectura gótica, hasta la música, en el siglo XX, del mexicano Silvestre Revueltas junto con la cinematografía y la pintura mural de Rivera.

⁷ Al lector interesado en profundizar en el asunto, referimos a los textos: “Cómo escuchar la música” de Aaron Copland, el cual contiene un simple y brillante análisis de la Sonata “Waldstein” de Beethoven; o a “Sonata Forms” de Charles Rosen para un análisis minucioso de las diversas variantes de la/s forma/s, ya en el plano técnico musical.

⁸ Sin embargo, la sonata como concepto continuó siendo explorada el resto del siglo XIX y XX, ya con otras relaciones armónicas, con otras relaciones texturales, etc. Ejemplo: una de las últimas obras de A. Schoenberg (de principios de los años 1950), la “Fantasía para violín” Op. 47, de elaboración dodecafónica, es una perfecta sonata en su faz estructural, exceptuando las relaciones de la armonía tonal, la cual se hallaba caduca en la nueva música desde hacía varias décadas.

⁹ Remito en este caso al lector interesado a los libros de Syd Field “El libro del guión” y “El manual del guionista”, el cual no es mucho más que una reiteración casi textual del primero. Estos trabajos, si bien tienen el espíritu de un libro de autoayuda, además de ser limitados en su enfoque, carentes de pluralidad en el tratamiento de las ideas acerca del cine, y engañosamente facilistas, pueden ser adecuados para una aproximación al estudio estructural de la narrativa cinematográfica, al menos en lo que hace al “cine clásico” estadounidense. El establecimiento de puntos nodales y diversas secciones, si bien se remonta a Aristóteles, lo debemos en gran parte, en lo referente a una aplicación didáctica en la cinematografía, a este autor.

¹⁰ Bresson, R. Op. Cit. Pag. 9

¹¹ Burch, N. (1985) *Praxis del cine*. Madrid: Fundamentos, Pág. 106

Gerenciamiento del diseño industrial. Diseño, triunfo, ¿Y después?

Martín M. Arballo

Cuando terminé la carrera de Diseño Industrial en marzo de 1997, la industria de nuestro país estaba en proceso de cambios estructurales. Pero la parte visible de ese proceso de cambio para el diseñador industrial era clara e inconfundible. Por entonces, la industria nacional

comenzaba a reemplazar el método de documentación análogo (o manual) por el digital. En éste contexto, el que contaba con experiencia o incluso nociones básicas de AutoCAD para dibujar planos y más tarde también para diseñar directamente con ese mismo *software*, era considerado altamente deseado por la industria, y por lo tanto, fácilmente empleable. Tanto es así que comprendí que el título de diseñador industrial que había obtenido recientemente con tanto esfuerzo no me serviría para nada si no podía poner en práctica todo ese conocimiento adquirido mediante el uso de las nuevas tecnologías (más puntualmente, *software* de diseño asistido por ordenador en 2D de entorno Windows).

El comienzo de la era digital en la industria argentina

Afortunadamente, descubrí un buen curso de AutoCAD en una universidad cercana al lugar donde vivía y luego de actualizar mis conocimientos tecnológicos en el área del diseño asistido por ordenador logré conseguir mi primer trabajo y unos meses después el segundo, aún mejor que el anterior, porque revalorizaba mis conocimientos recientemente adquiridos en CAD. Esta etapa de cambio debería ser considerada como “el comienzo de la era digital en la industria argentina” y que duró aproximadamente desde 1995 (fecha en que dieron comienzo a la digitalización las empresas que llevan la delantera) hasta el 2002 (fecha en que prácticamente todas las industrias llegaron al umbral digital) siempre y cuando consideremos casos excepcionales como las universidades (industria de la educación), en donde conviven la era analógica y digital y con una fuerte inclinación al uso de documentación existente únicamente en soporte papel. Al período de la era digital le siguió el período de la era digital 3D (de simulación tridimensional), que comenzó a coexistir con la tecnología digital (hasta entonces exclusivamente aplicada en 2D) desde el año 2000 en adelante y que aún continúa vigente y en pleno desarrollo.

El comienzo de la era digital 3D en la industria argentina

Esta etapa fue más fácilmente asimilada por los diseñadores industriales que consideraron a la tecnología digital 3D como una extensión natural del entorno digital en 2D y que fue bienvenida en la mayoría de los casos por sus muy buenos resultados a la hora de comunicar ideas fehacientes y realistas a un cliente.

El comienzo de la era digital 3D en la industria argentina logró reducir la brecha tecnológica que había entre la Argentina y el exterior. Esta igualdad tecnológica con el exterior, sumada a un abaratamiento de las maquinarias para realizar prototipos y precios comparativamente más bajos con respecto a una gran parte del mundo, trajo como resultante una integración creciente y sostenida del diseño industrial realizado en la Argentina en los procesos productivos de índole nacional e internacional. Cabe recordar que la importancia del diseño industrial como parte indispensable del proceso de creación y fabricación de productos había sido amplia y sistemáticamente negada, ignorada o desestimada en nuestro país en épocas precedentes por las industrias nacionales.

Cambio y crecimiento acelerado

En la actualidad estamos viviendo otra etapa de grandes cambios en la industria argentina y mundial que tiene como factores principales a la tercerización de los trabajos, la rapidez, efectividad y accesibilidad de la comunicaciones por vía electrónica y la revalorización del diseño industrial como herramienta soporte del marketing y estrategias de venta. Estos factores fueron determinantes en el éxito de muchas PYMEs dedicadas al diseño industrial. Varias de estas empresas llegaron al éxito en su primer cuarto de hora luego de afianzarse entre su público por los buenos resultados obtenidos con productos ampliamente satisfactorios. Y continuaron desarrollándose aceleradamente con un crecimiento en los últimos cinco años que fue más rápido que lo acostumbrado en los diez años anteriores, generándose un desajuste entre la capacidad de adaptación personal en base a la experiencia y las actuales condiciones reinantes. Muchas de éstas PYMEs dieron el gran salto de empresa pequeña a empresa mediana en estos últimos cinco años.

Crecimiento acelerado y cambios de rol

Hasta aquí el panorama es más que alentador, pero conlleva en sí mismo un cambio estructural en los roles de los diseñadores industriales a cargo de la empresa, que generalmente son los dueños y fundadores de las mismas. Estas personas pasaron de ser diseñadores industriales de tiempo completo a líderes de un equipo de empleados dedicados *full time* al diseño industrial. Luego, en su mayoría incorporaron talleres de fabricación para ejecutar la producción de sus diseños y así poder ofrecer el producto terminado y listo para utilizar. Al incorporar el área de taller de fabricación para la ejecución de prototipos y productos de series bajas, estos diseñadores, dueños y fundadores de la empresa se transformaron rápidamente en responsables de un gran número de empleados, pero con el conocimiento limitado de un profesional independiente que cuenta con poca experiencia empresarial y que rápidamente quedó a cargo del manejo de una empresa cuyas exigencias cotidianas actuales exceden las capacidades aprendidas en los años en que asistió a la universidad para formarse como diseñador industrial.

Gerenciamiento del diseño industrial

La clara falta de experiencia en el manejo de una PYME de mediana envergadura y en crecimiento sostenido requiere de un cambio equivalente en las capacidades del diseñador industrial a cargo para que sea capaz de ocupar una posición ejecutiva en su propia empresa, y donde pueda lograr un gerenciamiento eficaz del diseño industrial que le permita mantener el control de su industria, el nivel de la productividad y la ganancia marginal del negocio. Para que el manejo de una empresa se haga de modo efectivo, es indispensable que los líderes de la empresa de diseño aprendan a gerenciar el diseño industrial. Esto se podría llevar a cabo en una vuelta a la universidad, para tomar cursos sobre gerenciamiento del diseño industrial.

Conclusión

Las universidades, en su rol de formadores, deberían contar con cursos que permitan capacitar y actualizar a los diseñadores industriales graduados que están al frente de industrias, para que estos puedan aprender a gerenciar el diseño industrial y manejar todo el proceso productivo que le sigue, optimizando así, su propio rendimiento en un nuevo rol ejecutivo como gerenciador de una empresa PYME de diseño industrial. Este tipo de conocimiento es de índole administrativo de una industria, pero difiere de los contenidos de un MBA (master en administración de empresa) porque éste último utiliza mecanismos de automatización de procesos productivos, mientras que el diseño industrial es un proceso creativo que no es posible automatizar, por ser distinto en cada nuevo trabajo realizado, y de características muy específicas en cada producto a diseñar, lo cual lo convierte en prácticamente imposible de automatizar. Es por eso que el conocimiento adquirido en el área del gerenciamiento del diseño industrial debería contemplar el manejo de variables en lugar de constantes de producción y rendimiento, y estos conocimientos podrían ser adquiridos en un postgrado, dictado en universidades donde se imparta la carrera de Diseño Industrial y cursos de actualización pertinentes.

Recreando escenas isabelinas en un taller de capacitación

Catalina Julia Artesi y Rony Keselman

En el marco del Encuentro Latinoamericano Diseño en Palermo que se realizó del 31 de julio al 3 de agosto del 2007, presentamos un taller abierto a los participantes de dicho evento llamado *De la palabra a la imagen creativa*.

El objetivo esencial que nos propusimos fue fomentar en el futuro realizador de cine y de video, la aplicación de textos dramáticos isabelinos trabajados en una forma artística, con la idea de desarrollar su creatividad.

La elección de *Sueño de una noche de verano* de William Shakespeare se dio porque la producción isabelina prefigura las estéticas de la vanguardia del siglo XX, por ejemplo el teatro del absurdo, y la estructura dramática de sus piezas preanuncia al cine. En estas nuevas formas aparecieron nuevos modos donde los artistas desplegaron su creatividad a través de la innovación. Además, en la actualidad directores del cine y del teatro llevan adelante sus producciones mediante propuestas muy diversas y potentes.

La dinámica del taller consistió en un trabajo interdisciplinario a cargo de Rony Keselman, director teatral y profesor de la carrera de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo quien orientó a los talleristas en las recreaciones escénicas. Mientras que Catalina J. Artesi, Investigadora teatral, profesora de Teatro I y Teatro II, en la licenciatura de Dirección Teatral, los introdujo en el contexto del teatro isabelino, los acompañó en su proceso de comprensión y en el análisis de las escenas.

Es por ello que el taller se dividió en una primera parte

de carácter teórica y una segunda parte de carácter práctico. Previamente se realizó un diagnóstico de los alumnos, indagando en sus estudios, edad, nacionalidad, conocimientos acerca del teatro. Vimos que el grupo era en general proveniente de países latinoamericanos, en su mayoría chilenos, algunos uruguayos y un colombiano, muy jóvenes, que estudiaban Diseño de Indumentaria y otros estudios conexos en sus países de origen. También observamos que no tenían experiencia teatral y que no conocían mucho de esta área.

Como habíamos establecido previamente la posibilidad de diversos escenarios pues en anterior Encuentro Latinoamericano de Diseño del 2006 habíamos percibido durante nuestras intervenciones como coordinadores en conferencias profesionales y académicas- una concurrencia muy grande y con una población muy heterogénea. Entonces, diseñamos tres instancias posibles según los niveles que podrían tener los talleristas, desde un dominio y conocimiento pleno del diseño escénico y del teatro isabelino, hasta aquéllos que no tuvieran dichas competencias. Cada instancia suponía estrategias didácticas y actividades diferentes.

En el caso de la primera parte, se realizó una introducción al teatro isabelino, abordando el contexto histórico y cultural de dicho período, en particular lo relativo a William Shakespeare. Cuando se interrogó a los concurrentes acerca de obras o de versiones fílmicas de este autor, pocos demostraron conocerlas. Es por ello que fue muy importante la utilización del pizarrón para realizar esquemas y mapas conceptuales, además de la exploración de revistas y materiales gráficos donde podían visualizar los rasgos de los espacios teatrales de este período teatral.

También se hizo una reseña de la obra *Sueño de una noche de verano*, sintetizando las características particulares que posee este texto dramático escrito entre el año 1594 o 1595, donde el autor se basó en la cultura y en la mitología celta inglesa para realizar esta pieza tan innovadora en su momento, pues, si bien fue escrita para la boda de unos nobles, quizás la boda de la madre de Southampton y suponemos representada en el palacio o en los jardines, la obra evidencia planteos muy interesantes.

Observamos las fuentes que utilizó el autor, y la particularidad de los personajes míticos, pues la acción se desarrolla en la noche del 24 de junio, noche de San Juan o de San Valentín para los ingleses, día cargado de herencia pagana, noche mágica, aspectos sobrenaturales; asociada con la fertilidad, ritos, ceremonias fálicas, sensualidad y erotismo liberados y alusiones a homosexualismo (pelea de Oberón por el niño).

Utilizamos materiales bibliográficos fundamentales y compartimos con los alumnos los conceptos fundamentales de estudiosos del teatro isabelino. Tomamos a Peter Brook: *Más allá del espacio vacío*, capítulos Shakespeare es un pedazo de carbón y La obra es el mensaje, quien planteó la importancia de la imagen por encima de la palabra; dando la idea de lo que sugiere la imagen de "hada" en nuestra obra y la imagen de "incorporeidad" que sugiere; considerando a la "obra como entidad viviente". También marcaba, como uno de los ejes palpables, "la atmósfera de amor" y diversas "formas