

ejemplo al área de producción del gobierno ya que el modelo de interacción propuesto para la transferencia de diseño, puede ser aplicado en programas gubernamentales que busquen potencializar el sector artesanal y cualquier tipo de comunidad productiva emergente entendiendo su actividad como generadora de mejores empleos y mayores ingresos, y teniendo en cuenta su incremento en la participación de la economía del país; también al sector privado dedicado a la comercialización de productos artesanales en cuanto entendamos el componente de diseño como facilitador de la comercialización de productos a nivel nacional e internacional; diciendo así que el diseño aumenta el nivel de competitividad y su participación en el mercado, lógicamente a la misma disciplina en estudios de grado y postgrado siendo el modelo de transferencia de diseño y la interacción con las comunidades una excelente posibilidad de laboratorio de diseño para evaluar, aplicar y estudiar los conocimientos y reflexiones de los profesionales y futuros profesionales y por último al campo laboral de la disciplina de diseño abriendo como nuevo campo de acción las comunidades productivas emergentes ya sean artesanales o no. Para este tercer corte se entregan los avances correspondientes al 75% del total de la tesis y dado que la metodología de desarrollo del proyecto no es lineal sino que avanza de manera paralela en los diferentes estados de la investigación se entregan los cuatro capítulos de la tesis empezados con varios de sus capítulos ya desarrollados y otros por desarrollar en el cuatrimestre que vienen.

## **25. Mauricio León Rincón (2008)**

(Diseñador Industrial / Fundación Universitaria de Bogotá Jorge Tadeo Lozano / Colombia)

### **El relato de ciencia ficción como herramienta para el diseño industrial**

Al pretender estudiar las historias de ciencia ficción como herramienta para el diseño industrial, es inevitable encontrar que este tipo de narración se aproxima en gran medida a una forma moderna de mito. ¿Cómo inciden los mitos en la sociedad en la que se desarrolla? ¿Cómo inciden en la generación de ideas del imaginario cultural?

¿Cómo este imaginario cultural incide en las expectativas de la cultura ante la tecnología y el diseño?

La manera visual de expresar historias ha estado presente desde hace miles de años en diversas culturas, más sin embargo las civilizaciones de Grecia y Roma han sido las que más han influenciado a la humanidad en la forma de generar historias visuales.

Es pertinente entonces, para esta tesis, estudiar brevemente por medio de esta introducción, cómo estos aportes inciden hoy en la manera mediante la cual vemos nuestro propio futuro desde la narrativa mítica o de Ciencia Ficción, de manos de los medios visuales, basados en la narración. Un ejemplo de la forma en la que estas culturas representaban de manera visual una historia se daba en la costa del sur de Italia. En Spelonga se encuentra una cueva conocida en italiano como Grotta di Tiberio. Era un lugar de reunión en el cual una historia era contada de una manera muy particular. Si bien hoy la cueva está vacía, en su época estaba llena de esculturas de mármol que mostraban las escenas más relevantes de la historia de Odiseo. Estas esculturas,

relataban de manera visual el encuentro de Odiseo con un cíclope gigante.

Pero... ¿Cómo podríamos considerar que estos monumentos colaboraban al relato de la historia? ¿Cómo podemos relacionar esto con la narración de historias de ciencia ficción?

En las narraciones de cualquier tipo de género existe un hilo conductor que nos lleva por distintas emociones durante el transcurso de la historia. En el caso de las esculturas, lo que el escultor eligió para mostrarnos es el momento de máxima tensión, justo antes del clímax debido a que en ése instante las emociones son intensas y reveladoras, haciendo posible que el espectador experimente lo que piensa y siente el protagonista de la historia.

Al representar visualmente emociones realistas, los griegos habían encontrado una forma de traer las historias a la realidad, apoyándose en las descripciones de la narración muchas veces oral, escrita y representada en imágenes de historias, mitos y leyendas.

Lo anterior marcó un gran paso en la historia de la narración visual. Más importante aún, lo que logró este avance fue hacer que el espectador se sintiera identificado, involucrado y vinculado con el personaje, con sus valores, sus temores y sus formas de ver el mundo. En última instancia, las esculturas lograron transportarlo a ese lugar imaginario que el autor tenía en su mente al idear la historia original.

Fue esta identificación emocional de los espectadores con el personaje y su historia, el alcance máximo de la época.

El paso siguiente lo darían los romanos, cuando levantaron el monumento más ambicioso construido hasta la época para contar una historia visual. La Columna de Trajano.

Por la gran fascinación que ha producido entre los hombres más poderosos de la historia, la columna ha sobrevivido hasta nuestros días. Napoleón Bonaparte, pretendió llevarla a París, Francia, y al enterarse que la columna no sobreviviría el viaje, prefirió dejarla en su lugar antes que arriesgarse a destruirla. Mussolini, en los inicios de la Segunda Guerra Mundial, llegó inclusive a protegerla con revestimiento anti-bombardeo.

Esta columna conmemora las campañas del emperador Trajan contra sus enemigos dacianos en lo que hoy se conoce como Rumania, a la vez que servía como recordatorio de su triunfo y tributo tras su muerte. Originalmente, en su parte más alta se podía encontrar una escultura del emperador, acompañada de sus cenizas mortuorias, hasta que en 1588 la estatua de San Pedro la reemplazó luego de haberse perdido la original.

Aparte de su innegable valor cultural, el motivo por el cual esta columna genera tal admiración es que muchos de los descubrimientos narrativos visuales de la época fueron reunidos en ella. En una franja continua de doscientos metros de largo, enroscada 23 veces en forma de helicoides sobre la superficie de la columna, encontramos la narración visual detallada de la historia de la batalla de la campaña del emperador Trajan contra los dacianos. En ella encontramos a la figura del emperador vista como un héroe indisputable, un líder poderoso sin la intención de mostrarlo sobre-humano, que aparece 59 veces en la historia (casi la totalidad del relato visual). Pero, así como es evidente la existencia de un protagonista, existe el antagonista Decabalus. Él era el líder daciano que se representaba como astuto, intrigante, maligno. Para el contexto encontramos alrededor de dos mil quinientas figuras humanas utilizadas a manera de "extras". Más allá de todo esto, que de por sí ya es impresionante, esta columna llega a anticipar técnicas cinematográficas de la actualidad. El escultor, en partes especiales de la historia, ha representado un árbol. Pero no sólo como parte del contexto, para adornar o por un capricho. Este árbol tiene un papel mucho más importante en la historia. Realmente es utilizado para dividir la

historia en escenas diferentes, así como hoy en día un director de cine usaría un corte visual. Otras técnicas de narración visual cinematográfica, como la vista cenital, fueron incorporadas en la columna mucho antes que el primer film fuera creado. El escultor de la columna inclusive tenía en cuenta la perspectiva que tendría el espectador, motivo por el cual el ancho de la franja que narra la historia se incrementa hacia la parte más alta de la columna.

Aparte de lo anterior, los romanos habían encontrado una forma de resumir en ella los momentos más dramáticos de su historia. El primer “trailer” de una historia visual se hacía manifiesto sí solo se veía el costado nor-occidental de la columna.

Aún faltaba mucho para llegar a todo lo que hoy en día conocemos como la narración visual. Sin embargo, este caso exponía algunos de los grandes avances desde el mito verbal hasta la narración visual. Ésta aún no llegaba a tener el poder de cautivarnos y convencernos, ya que faltarían muchos otros avances que permitieran al espectador compenetrarse más en la historia. Uno de ellos se hace evidente en la ópera, que combina las artes de canto, declamación, actuación y baile, en un espectáculo dispuesto en un escenario, donde la música tiene un rol preponderante. Como muestra la historia, si el teatro griego era una forma visual dinámica de contar una historia, en 1597 DAFNE Jacopo Peri fue la primer tragedia griega revivida por los humanistas florentinos, que contaba con todas las artes antes mencionadas: Historia visual dinámica y sonido, combinados en tiempo real, que permitía a la audiencia compenetrarse en su totalidad en la narración.

Cientos de años antes, los aborígenes australianos ya habían encontrado el mismo elemento para la narración de mitos. Ellos representaban en una sola imagen elementos visuales que en la imaginación del espectador revivían la totalidad de la historia. En sus rituales, utilizados para expresar sus mitos, involucraban sonidos para crear la atmósfera de la narración. El Digeridoo y los Clapsticks (instrumentos musicales) eran parte fundamental de la narración representada en danzas y rituales. Ellos entendían el poder de combinar imágenes y sonidos mucho antes que las civilizaciones modernas.

La forma en la que se difundió finalmente por todo el mundo la imagen auditiva como forma de vincular a los espectadores con una historia visual, fue desarrollada por las grandes religiones del mundo. Éstas se percataron que la música tenía una gran incidencia en las sensaciones del espectador, motivo por el cual fue incorporada ampliamente en sus rituales. El hecho de encontrarse en un templo, con una acústica que resalta destaca y fortalece los cantos, mientras se observan las imágenes que narran una historia, era la mejor manera de reforzar el mensaje “espiritual”.

En 1894 un nuevo medio de relatar las historias fue inventado. Las imágenes visuales en movimiento. El primer film que evidenciaba personajes, argumento y sus emociones también proviene de Australia. Este film contaba la historia del rebelde Ned Kelly y no mucho después, en Francia se dieron los primeros pasos en el desarrollo de efectos especiales con el fin de plasmar historias ficticias en la gran pantalla con el film *Le Voyage dans la lune*. (Méliès, 1902 ). Durante el desarrollo de esta nueva técnica de imágenes visuales en movimiento se recurría a la música como apoyo a la falencia de no poder escuchar las voces de quien actuaba, ni sonidos que recrearan los contextos. Era la manera más eficaz en su tiempo de expresar un sentimiento relativo al protagonista y las situaciones por las que transcurría.

El primer registro de la incursión satisfactoria del audio sincrónico se dio en la década del veinte

con el estreno de la primera película hablada, cantada y con música especialmente compuesta para el film "El Cantante de Jazz" (Crosland, 1927), con la cual se completó la experiencia de vivir la imaginación de las historias y narraciones a través de los sentidos. Desde esa década los avances tecnológicos visuales han sido abrumadores, sobretodo en el género de la Ciencia Ficción.

El avance continúa mediante los mismos lineamientos y principios: ofrecerle mayor realismo a lo que vemos, oímos y sentimos, haciéndonos creer y desear, hasta moldear nuestras expectativas hacia el futuro.

Al haber visto alguno de los pasos más importantes en la historia de la narración visual es posible evidenciar cómo las historias se transformaron de un hecho individual a un hecho grupal mediante la narración. Se generaron en la imaginación de una persona "producción" y, tras su "circulación y consumo" (Veron, 1993, p. 19), llegaron a trascender al imaginario de toda una cultura. Manifestar la creatividad del autor narrativo mediante imágenes visuales y auditivas refuerza su expresividad e incide en su pragmática, llegando a ser un hecho social pertinente para ser estudiado desde el punto de vista del Diseño. "El objeto es un constructo que revela las estructuras cognitivas de un grupo y la forma es un hecho social de convivencia" (Sánchez, Morfogénesis del objeto de uso, 2001, p. 7).

Si bien el objeto es un constructo que revela las estructuras cognitivas de un grupo, el analizar el modo en el cual se incide en la manera de pensar de un grupo, es a su vez estudiar la matriz misma del objeto.

Si bien la forma es un hecho social de convivencia, el analizar los hechos sociales de convivencia es estudiar la matriz misma de la forma.

La narración es una de las formas en las que la sociedad se escucha a sí misma. Entonces: ¿Qué tipo de narración no sólo pretende contar los hechos? ¿Qué tipo de narración pretende imaginar, descifrar, y vislumbrar nuestro futuro? ¿Qué tipo de narración tiene un carácter innovador y prospectivo?: la Ciencia Ficción.

Al analizar la interacción entre la narración de la Ciencia Ficción, el imaginario cultural y el Diseño Industrial, es posible generar proyectos formales, tecnológicos y funcionalmente innovadores basados en la factibilidad de concreción, por ser la ciencia ficción una narrativa de carácter analítico, futurista y tecnológico prospectivo.

Al tomar como caso de estudio el film Yo Robot, generado a partir de las historias cortas de ciencia ficción del autor Isaac Asimov, que llevan el mismo nombre Yo Robot (Asimov, I Robot, 1950) donde se involucran aspectos como la sociedad, La tecnología, la visión de la sociedad ante los avances tecnológicos, el impacto de la tecnología en nuestra vida diaria y la robótica, esta tesis pretende evidenciar cómo el Diseño Industrial puede nutrirse de este tipo de narración como herramienta para la generación de proyectos de diseño con componentes de innovación tecnológica.

## **26. Gabriela Mussuto (2008)**

(Licenciada en Diseño Textil e Indumentaria / Universidad Argentina de la Empresa / Argentina)

### **Diseño no es moda, y moda no es diseño de indumentaria. Una mirada contrastiva**

El diseño de indumentaria se encuentra en una situación de moda en sí mismo: el diseño está de moda. Dada la actual masificación de la carrera y la profesión, sumando su desarrollo en un contexto plenamente mediatizado, y ciertas cualidades de los participantes del medio de la moda, junto con los prejuicios de superficialidad adjudicados a las modelos y en general a todo lo relacionado con el “mundo de la moda”, se obtiene como resultado una conclusión de superficialidad estetizada generalizada sobre la profesión.

En tanto la “moda” se relaciona directamente con el diseño de indumentaria, se desprende que la carrera se encuentra actualmente bajo una banalización de la misma, debido a su estrecha relación con el mercado de la moda, y el desconocimiento de aquello que afecta al diseño de indumentaria y no a la moda, y viceversa.

Entonces, para hablar de diseño de indumentaria, moda, tendencia, sistema de la moda, etc.; debemos en primer instancia indagar en sus definiciones. Recién entonces, estaremos capacitados para delimitar sus áreas de conexión, superposición, sustracción y negación.

Zimmermann (1988) afirma que el diseño es una profesión que padece de ausencia de reflexión sobre sí misma. Constituye un hacer carente de teoría, una praxis sin conocimiento: se hace, pero no se sabe a ciencia cierta qué se hace.

Esta concepción puede aplicarse al sistema de la moda. Sin embargo, no al diseño de indumentaria realizado desde una mirada más analítica (la que aquí concierne), que se encuentra en ciertos diseñadores bajo la modalidad de una intencionalidad de comunicación, de reflexión y una actitud crítica hacia el sistema de la moda.

Desde aquí parte la intención de comprender la función del diseño de indumentaria dentro de la sociedad y del sistema de la moda, como dos elementos que no siempre van incluidos uno en el otro.

## **27. Juanita Sánchez (2008)**

(Maestra en Artes con Concentración en Artes Plásticas / Universidad de Los Andes de Bogota / Colombia)

### **Reflexiones sobre la desvinculación del vestuario cinematográfico de su contexto y su resignificación como objeto plástico**

“El vestido es como un barniz que da relieve a todo”  
Honore de Balzac<sup>1</sup>

El diseño es una disciplina de creación, es un acto inherente a la condición humana donde se designa a los objetos con una forma y un significado particular que potencializa su utilidad.