

Título La ciencia ficción, un recurso docente: Usan las naves de Star Wars como modelos para enseñar diseño

Tipo de Producto Divulgación

Autores Clarín

Código del Proyecto y Título del Proyecto

A17S25 - Star Wars: la influencia del diseño americano

Responsable del Proyecto

Stehle, Hernán

Línea

Desarrollos Funcionales

Área Temática

Diseño

Fecha

Noviembre 2017

INSOD

Instituto de Ciencias Sociales y Disciplinas
Proyectuales

UADE 

<https://www.clarin.com/sociedad/usan-naves-star-wars-modelos-ensenar->

[diseno_0_By0Tys6Jf.html](#)

La ciencia ficción, un recurso docente

Usan las naves de Star Wars como modelos para enseñar diseño

Los alumnos deben ver películas de la saga para crear objetos con una estética similar. Lo hacen en una universidad privada.



Sin tocar la arena, flotando en el aire como ave rapaz, el X-34 landspeeder se desliza suavemente por el desierto de Tatooine, el

planeta de Luke Skywalker (Mark Hamill), en una de las primeras y más emblemáticas escenas de [*Star Wars: Episodio IV - Una nueva esperanza*](#). Hoy esas imágenes tan recordadas, tan setentosas, traspasaron el celuloide y dejaron de ser propiedad exclusiva del universo cinematográfico de George Lucas. Así, el coche volador del joven Jedi, su vestimenta espacial y las construcciones en forma de iglú donde vive con sus tíos **ya son material para estudiar en la universidad.**

Eso es lo que ocurre en algunas universidades, donde hay materias troncales, como Innovación y Diseño 3D, donde utilizan películas y cuentos de ciencia ficción para enseñarles a los estudiantes de diseño distintas formas de abordar el modelado de objetos.

En la UADE los alumnos se inspiran con las naves de Star Wars para diseñar. (Fotos: Alfredo Martínez)



Ellos **ven la película y luego tienen que diseñar un objeto que esté dentro de ese universo estético.** Star Wars, por ejemplo, es muy útil en este sentido porque fue una de las primeras películas que incluye diseños industriales para el decorado, las naves y las armas", cuenta Matías Steimborchel, profesor de la Universidad Argentina de la Empresa (UADE).

La materia comenzó a darse hace cinco años y la cursan estudiantes de todas las carreras de la Facultad de Arquitectura y Diseño, que abarca especializaciones como Industrial, Audiovisuales, Interiores y Gráfico, entre otras. Allí, los alumnos aprenden a utilizar un programa especial con el que pueden diseñar objetos en tres dimensiones y darles animación.

"Tenemos que ver una película o un cuento de ciencia ficción como **Star Wars, Blade Runner o Oblivion**, y a partir de ese lenguaje estético **desarrollamos un producto de consumo masivo** cuyo diseño entre en el mundo estético de esa película o ese cuento", describe Pablo Daniel Ruggeri, recién egresado de la carrera de Diseño Industrial.

Por su parte, Alex Brian Karsten, alumno de segundo año de Diseño Industrial, asegura que estudiar Star Wars le enseñó a **pensar el diseño desde otra perspectiva**, mucho más abierta e imaginativa.

"Hacer una nave de la Guerra de las Galaxias puso a prueba todos los conocimientos que aprendí en la carrera. Participé del modelado de la segunda nave que hicimos. Y en la parte de pintura y construcción. Me sirvió para ganar experiencia y estar mejor preparado para tener el trabajo soñado el día de mañana", cuenta Alex, cuyo objetivo es hacer un máster en Estados Unidos y dedicarse al diseño fílmico.



“El cine utiliza mucho del diseño industrial. Y al revés. Uno se inspira en el otro. Mis diseños están inspirados en películas. Es muy interesante combinar el diseño del cine con el diseño industrial, se lo logran muy buenos resultados finales”, agrega Ruggeri.

Actualmente existe una inmensa cantidad de productos relacionados a Star Wars y a las películas de ciencia ficción. Es una estética que gusta mucho", explica Karten por su parte.

Los films de ciencia ficción utilizan mucho del diseño industrial para sus escenografías. De esa forma **les dan mayor realidad a los objetos** que se ven en las películas. Les dan los detalles que les faltan, como los tornillos y las manijas de la puerta de una nave, por ejemplo.

También sirven para enseñarles a los estudiantes distintas corrientes de diseño del siglo XX. Como la estética Space Edge, de los años sesenta, que se ve claramente en *2001: Odisea del Espacio*, donde aparecen diseños del danés Arne Jacobsen o del finlandés Eero Aarnio (inventor de las *ball chairs* o sillas bola) en el mobiliario de la escenografía. O el minimalismo en *Oblivion*, protagonizada por Tom Cruise, cuya estética se acerca a los modelos de Dieter Rams, asociados a la compañía de productos de consumo Braun. O el Cyber Punk de la distópica *Blade Runner*.

"La idea es trascender los límites de las materias del diseño tradicional. **Una película de ciencia ficción tiene mucho más materiales para trabajar que la vida real.** Sirven para utilizar estimular la creatividad", arroja Juan Hauts, profesor de Diseño Industrial y Modelado y Representación Digital de la UADE



Tratamos de ver la parte de innovación. Las problemáticas que surgen en la películas y que luego se resuelvan en la clase. Parte de trabajo es asignar una estética que se acople con la película. **Aportar el contexto.** Por ejemplo, recrear el detector de replicante que aparece en *Blade Runner* y darle a eso un uso en la realidad", explica Juan.

Por su parte, Matías Steimborchel asegura que esta forma de abordar el diseño, por medio de la ciencia ficción, les permite a los estudiantes adquirir "una búsqueda de objetos, de tecnologías o de cosas **que no existen en la realidad, pero que podrían existir en el futuro**, e imaginar cómo serían en el caso de que deban construirse".