

rio más informativo que publicitario, están logrando un lugar destacado, antes ocupado -pero tíbiamente- por sus versiones en papel. El aumento del precio de este insumo, junto con el del envío postal, han generado una rápida aceptación digital por parte de los receptores argentinos.

Como se ha probado hasta el presente, si el newsletter tiende a parecerse demasiado a un folleto, es automáticamente rechazado por el receptor.

Este espera información útil por parte de la empresa que lo genera. Uno de los más conocidos newsletters, el de la consultora Prince & Cooke, especializada en IT, no se dedica a explicar las funciones o novedades de la compañía, sino a brindar noticias sobre ese sector, adelantos de investigaciones propias y de terceros, y otros datos que resultan relevantes para el lector (aunque no necesariamente para la empresa).

Esta situación ha impulsado a los publicitarios a tratar de comprender que si van a desarrollar un newsletter, deberán contar con redactores capaces de escribir con el estilo de un periodista. Claro que no todos saben cómo hacerlo y la universidad no los ha preparado. No por falta de previsión, lógicamente, sino porque no se suponía que esa iba a ser una demanda generalizada. Naturalmente que se puede acudir a un periodista para realizar este trabajo, pero hay agencias que prefieren desarrollar todas sus tareas in house, o están habituadas a contar con un redactor free-lance para sus necesidades de textos, o sus clientes tienen un trato cotidiano con el redactor interno.

Los profesores de redacción publicitaria deberíamos agregar en nuestros programas algún punto que cubra esta falencia. Esa incorporación permitiría brindar algunas pautas para que el publicitario entienda las particularidades del lenguaje informativo y, sobre todo, conozca cómo resolver un requerimiento de ese tipo.

Las asignaturas poco importantes son muy importantes.

Mabel Parada

Con el título universitario de arquitecta (el cual avala una formación además de sólida y amplia, adaptable para todos los campos del diseño) y numerosos cursos de capacitación docente, he conseguido estar a la altura del desafío en que la UP me ha colocado al confiar en más de una docena de asignaturas en varias de las carreras que se dictan en la Facultad de Diseño y Comunicación, a lo largo de los 14 años en que formo parte del plantel de profesores y por lo tanto del grupo más antiguo (acentúese antiguo y no dinosaurio, como vaya a saberse quién nombró erradamente, ya que los dinosaurios están extintos y yo estoy escribiendo esto en noviembre del 2002...)

Quiero señalar que esas asignaturas, y en algunas ocasiones por expreso pedido mío, nunca fueron las fundamentales o principales, sino aquellas que los alumnos consideran poco importantes hasta el punto de preguntarse «y para qué me sirve esta materia?»

Antes de continuar pido disculpas por esta introducción poco académica, pero explicaré su pertinencia.

Creo necesario que los docentes no desestimemos la inmadurez y la desubicación de los estudiantes, ya que es esperable en personas de alrededor de 20 años en estas culturas globalizadas en que vivimos y en que pareciera que la cantidad y calidad de la información tan facilitada por un lado suele ser tan deformada y hasta vaciada de contenidos por otro lado.

Sin embargo, nuestro trabajo de enseñanza en las carreras de diseño, que se parece tanto a una tutoría, nos puede permitir crear conexiones con el alumnado para orientarlos a revisar (y quizás hasta cambiar) sus concepciones acerca de las profesiones que ambicionan llegar a practicar y los modos más aptos posible de prepararse para ellas.

En mis experiencias didácticas he ido comprobando que debía proponerles ejercitaciones que, aunque parecieran ser extrañas al día a día de mis clases, sólo podían ser resueltas siguiendo pautas que incluyeran el uso de los contenidos de la asignatura del caso. Por ejemplo: en tridimensional I y II, debían resolver stands usando códigos de representación inhabituales para diseñadores gráficos o los detalles constructivos o materiales usables en las piezas integrantes de sistemas señaléticos, o en talleres de reflexión artística, estudiantes de interiorismo hacer diseños de estructuras modulares para papeles de pared o alfombras trabajando los módulos aplicando la iconicidad de determinados estilos arquitectónicos o estudiantes de indumentaria, crear colecciones con influencias de ciertas vanguardias artísticas. De este modo, la experiencia personal (o la reflexión en la acción, como dice mi «maestro» Donald Schon) los hace tomar conciencia de la diversidad de conocimientos que necesitan incorporar para enfrentar la vida profesional con una preparación más sólida y realista.

Pero, a pesar de conseguir resultados bastante satisfactorios, considero que dichas ejercitaciones a veces le restan profundidad a los temas específicos de las asignaturas o, no alcanzan a cambiar la categorización que los alumnos dan al tiempo y la prioridad que requiere cada asignatura, ya que además de anteponer diseño a cualquier otra, las más de las veces no integran los conocimientos adquiridos en las asignaturas «menores» en el mejoramiento de sus propuestas para dicha asignatura que debería ser la integradora.

Para terminar, pienso que quizás una manera de superar este aspecto actitudinal del alumnado, podría ser aumentar la interacción entre los docentes para generar un esbozo interdisciplinario que por otro lado sería beneficioso no sólo para los alumnos sino para que los docentes sintamos que nuestro trabajo gana calidad.

Tiempo digital y capital cultural.

Graciela Pascualetto

Me gustaría incluir estas reflexiones en el campo de las «Experiencias en el aula» con una intencionalidad heurística y con el propósito de pensar desde el punto de vista pedagógico los procesos de investigación, creación y producción que orientan la formación profesional en esta Facultad.

Acudiré para ello a la metáfora del reloj que emplea el catalán Carlos Feixa¹ para caracterizar ciertos rasgos de las culturas

juveniles y al concepto de capital cultural utilizado por Bourdieu y Passeron² en sus análisis del sistema social y educativo en las últimas décadas del siglo XX. Este concepto conlleva la idea de inculcación a través de las instituciones hegemónicas y aunque posee cierta connotación de bien estático y acumulable -cuando en el campo pedagógico actualmente se emplean categorías que aluden a procesos dinámicos, como el desarrollo de capacidades o la construcción de la propia biografía- lo vamos a tomar por cuanto contiene la idea de aquello que se inscribe en el sujeto, de aquello que deja marcas desde los momentos primigenios, habilitando para nuevas adquisiciones a través de la transmisión generacional y de las experiencias personales.

Carles Feixa introduce la imagen del reloj de arena para referirse a la concepción cíclica del tiempo en las sociedades tradicionales y la imagen del reloj analógico -capaz de medir unidades menores con mayor precisión- para explicar la concepción progresiva del tiempo en la Edad Moderna. Luego se refiere a los avances producidos en las tecnologías digitales desde mediados del siglo XX, a su incorporación en los sistemas de información y comunicación, y a su relación con ciertas transformaciones que ya se venían insinuando en la vida familiar, en las relaciones de los jóvenes entre sí, en las instituciones educativas y laborales, en el campo político y empresarial. Sitúa en esta época el reloj digital, destacando su gran precisión, su capacidad de medir el tiempo en milésimas y billonésimas de segundo, y los mecanismos que poseen para programar una y otra vez el comienzo, la duración, el ritmo y el final de diversas actividades, creándose de esta manera un tiempo virtual cuya realidad depende del ámbito en el que se lo utiliza. Plantea que como consecuencia de este mecanismo, las medidas se descentran y se tornan ambivalentes. Como la sociedad contemporánea, cuyas reglas son variables y sus modelos, prontos a la obsolescencia y el cambio.

El tiempo virtual, es el tiempo de las comunicaciones cibernéticas, de los video juegos, de la ruleta electrónica, de la película que se mira en casa; que se pueden iniciar, interrumpir, postergar y reanudar en distintos momentos, sin que importen los ciclos naturales del día y de la noche como en la cultura tradicional del reloj de arena o la separación entre tiempo de trabajo y de recreación como en la cultura moderna del reloj a cuerda.

Estos aparatos digitales crean la posibilidad de tiempos simultáneos pero no continuos, en un presente que no necesita del pasado ni de la proyección a largo plazo, pues todo puede terminar e iniciarse otra vez. Pensemos en algo que muchas veces intentamos hacer al mismo tiempo: estudiar y mirar televisión. El tiempo de aprendizaje, suponiendo que esa sea la realidad real, es un tiempo con historia ya que generalmente una cosa tiene que ver con la otra y para comprenderlas es preciso pensarlas, relacionarlas, buscar ejemplos y hacer consultas durante un proceso que demanda concentración y energía y que si se interrumpe con frecuencia da por resultado un aprendizaje «prendido de alfileres», débil, fragmentario, levemente guardado en la memoria episódica. El tiempo de mirar televisión puede ser interrumpido por el teléfono, por la comida que se quema o por el chico que recién llega, sin que las operaciones de recepción se alteren sustancialmente pues el flujo de imágenes e información se suspende y se retoma según las necesidades o los deseos del usuario. Y así como este contacto con el medio puede resultar en un éxtasis que rompa los parámetros temporales, puede resultar en una atención efímera

que no registra el pasado ni imagina el futuro. En uno y otro caso, lo que prevalece es el instante presente.

Con relación al tema del tiempo, quisiera traer algunas cuestiones surgidas durante mi actividad docente de 2002. En Metodología de la Investigación (1er. Cuatrimestre) realizamos un trabajo cualitativo en torno a la «juventud». Los problemas de investigación planteados por los alumnos tienen que ver -entre otros- con la drogadicción, la violencia, las enfermedades nutricionales, la prostitución adolescente y las representaciones que vehiculiza la música juvenil. En Comunicación Universitaria (2do. Cuatrimestre) al trabajar sobre contenidos curriculares, varios estudiantes relataron experiencias personales vinculadas con el clima de inseguridad que se vive, con la desorientación a la hora de elegir una carrera y, en casos, con el aburrimiento que producen situaciones de aprendizaje que demandan concentración prolongada y la frustración emergente de no poder lograr un mejor desempeño.

¿Es posible encontrar alguna relación entre las cuestiones que los estudiantes identifican como problemáticas y las vivencias del tiempo? Intentemos algunas: las adicciones podrían pensarse como una forma de evasión del tiempo real con los desafíos que éste impone y la obtención rápida de algún tipo de goce. Ciertos asaltos callejeros, ciertas situaciones de prostitución, podrían verse como estrategias de subsistencia que permiten alcanzar en lo inmediato lo mínimo indispensable que el sistema no garantiza. La negación al alimento, quizás pueda asociarse al querer verse tan incorporada como una imagen virtual, tan inasible como esa milésima de segundo que aceleradamente pasa...

En cuanto a las vocaciones, ¿cómo saber lo que se quiere ser cuando en un abrir y cerrar de ojos pueden cambiar las condiciones materiales de vida y las vivencias familiares vinculadas, por ejemplo, a la cuestión del trabajo? Y con respecto a la frustración en situaciones de estudio, ¿podría no ocurrir algo de esto si los chicos de hoy son hijos de la era digital, de los flujos acelerados, de los inicios y reinicios, de la primacía del instante?

Es aquí donde aparece la contradicción de esta época: alimentar el imaginario de los logros inmediatos y requerir cada vez más estudio y capacidades personales para acceder a un puesto de trabajo calificado. Demandar competencias intelectuales, éticas, interactivas y estéticas como claves para la inclusión en el sistema y, al mismo tiempo, cercenar las posibilidades educativas y promover actitudes que desestiman el tiempo de aprender, crear y producir nuevos saberes. ¿No sería eso lo que pasaba en las situaciones de vida que estudiábamos en Metodología de la Investigación, en las que los alumnos participantes advertían la repetición de esquemas de acción que quizás en lo inmediato podían brindar alguna solución, pero que no abrían a esos jóvenes la posibilidad de nuevas miradas sobre sí mismos y el mundo?

El capital cultural, implica la apropiación simbólica e instrumental del conocimiento para poder operar con él, y depende básicamente de las condiciones de subjetivación y de adquisición de los valores, saberes y habilidades que lo componen. Comienza a producirse a partir de los intercambios materiales y simbólicos en la familia, dando lugar a las primeras disposiciones y formas de acción, las que seguirán constituyéndose en las instituciones escolares, en los grupos de pares y en el contacto con los medios de información y comunicación. Si la crianza se produce en ambi-

tos atravesados por el tiempo veloz, descentrado y ambivalente del reloj digital, su efecto subjetivante se hará notar en la configuración de la personalidad de los chicos, para quienes la interpretación de un libro o la resolución de un problema complejo que exige estar quieto y concentrado durante largo tiempo, probablemente resulte anacrónico y carente de sentido. Aunque estas operaciones sean necesarias para aprendizajes presentes y futuros, y en buena medida allí residan las posibilidades de construir su propia biografía.

Esta es una primera aproximación al tema. Y da para seguir pensando³ pues somos parte de la era digital y a pesar de que intentamos hacer rápidamente varias cosas juntas, los procesos de investigación, producción y creación tienen una genealogía en la que pueden reconocerse continuidades, rupturas y transformaciones cuyo tiempo multiplica muchas veces las millonésimas de segundo que mide el reloj digital. Y si bien cada nueva producción nos ubica en la situación presente, requiere de la memoria y de la proyección, aún en condiciones inciertas, de un porvenir deseado.

1 Feixa Carles. Generación@ La Juventud en la era digital. Revista Nódadas. Universidad Central de Colombia. Bogotá (s/f).

2 Bourdieu y Passeron. La reproducción. Elementos para una teoría del sistema de enseñanza. Ed. Laia, Barcelona, 1972.

3 Al respecto estamos trabajando en un proyecto con el Prof. Fernando Roig.

Sensación de los materiales de terminación.

Silvia Porro

Fundamento del trabajo: Las terminaciones en la construcción dan el arco al espacio creando la sensación deseada por cada comitente.

Para poder llevar a buen fin cada trabajo hay que tener un conocimiento profundo de las características de cada material y además poder traducir en palabras las sensaciones que ellos nos brindan para saber explicarlo no sólo a través del dibujo.

La falta de conocimiento de la sensación del material y la falta de vocabulario para expresar lo que se siente hace muy difícil la comunicación.

Este trabajo tiene como finalidad poner en conocimiento del alumno las sensaciones que provocan los materiales y el vocabulario exacto para expresarlas.

Todo lo que vivimos está conectado entre sí. Todo tiene que ver con todo.

El sentirse bien está relacionado con lo interno y con lo externo. Lo externo está relacionado directamente con nuestros sentidos. Si para nosotros, nuestro hogar es cálido y confortable, nos sentiremos bien, plácidos, internamente contentos, satisfechos. Si algo nos es naturalmente placentero no nos damos cuenta. Sin embargo si algo nos molesta lo percibimos inmediatamente, ya que nosotros tenemos un gusto determinado y nuestras sensaciones a flor de piel.

Un diseñador de interiores es aquel que organiza un espacio para que funcione y haga realidad los sueños de sus habitantes. En siglos anteriores se diseñaba y construía usando parámetros

básicos que era necesario respetar para lograr un ambiente bien diseñado, de buen gusto; para nosotros esto no es válido, pues cada comitente es uno e irreproducible por lo tanto habrá tantos diseños como clientes nos lo encarguen y deberemos adaptarnos a su vida, sus gustos, sus necesidades, esto significa que no hay recetas ni recetarios sólo necesidades e individualidades.

Nuestra tarea consistirá en desmenuzar los problemas y ampliar el panorama de soluciones, permitiendo que cada decisión sea estudiada conscientemente bajo distintos parámetros: necesidad, funcionalidad, gusto, materialización y anhelos o sueños. La función del diseñador es la de ayudar a que las personas habiten sus lugares en armonía, teniendo en cuenta lo que es y lo que quiere parecer, ya que el equilibrio logrado en el espacio exterior se ve reflejado en el interior de cada persona.

La cantidad de sensaciones es innumerable y sólo debemos elegir los materiales pensando en nuestro comitente y los sueños que él quiere que pongamos ante su mirada para vivir día a día lo que desea.

Esto, además, es fundamental para lograr la continuidad de nuestro trabajo.

Nos volverán a llamar o nos recomendarán si quedan contentos. Y el comitente sólo quedará satisfecho si interpretamos sus deseos. No es fácil, pero tampoco imposible.

Un diseñador tiene que lograr un equilibrio entre la forma, la función y el sistema constructivo.

La forma, la función y el sistema constructivo están íntimamente relacionados y deben responder al significado según los deseos del comitente.

El significado debe estar presente durante todo el proceso de diseño y aparecer como una realidad tangible al final de la obra.

Debemos ir desde lo general a lo particular sin perder de vista nuestro objetivo. La intención de diseño.

Audaz	Tranquilo	Atiborrado
Frío	Cálido	Monacal
Frívolo	Elegante	Sereno
Despojado	Alegre	Juvenil

A través de la forma y los materiales de terminación llegamos a la sensación buscada.

Formas redondeadas nos hablan de suavidad, blandura, sensualidad. Formas rectas nos dan idea de dureza, firmeza, agudeza, finitud. Las texturas, los colores, hacen al material. La elección de los materiales debe reforzar lo que queremos que se sienta, debe reforzar la sensación.

Por esto, la elección de cada uno de los materiales debe ser cuidadosamente estudiada, tanto desde su correcta utilización como desde su significado. Ejemplo: no es lo mismo un granito pulido que uno sin pulir; y a su vez no es lo mismo un piso de granito que uno de cerámica.

Para decidir tenemos que poseer los conocimientos que nos aseguren el resultado esperado.

Lo más importante para nuestro trabajo es tener racionalizada, es