

Reducir la computadora –ese ídolo contemporáneo- a una herramienta mas, entre otras, particularmente idónea en la instancia del proyecto, es subestimar peligrosamente el enorme potencial –¿Revolucionario?- de las tecnologías digitales de las cuales forma parte, puesto que estas tecnologías además de estar imponiendo de manera coercitiva nuevas maneras de diseñar, nuevas “formas” y estereotipos y hasta, si se quiere, un nuevo “lenguaje” –es decir, un nuevo estilo- también están imponiendo, y *esto es lo importante*, una manera radicalmente distinta de construir y comprender el mundo, exacerbando sus vertientes imaginarias y virtuales, en las cuales la “realidad” se desvanece y cuyas consecuencias en el futuro inmediato, no exentas de riesgos ciertos, son aún imprevisibles.

### Cierre y continuidad

Un análisis exhaustivo que comprenda en su totalidad la cuestión del Diseño como práctica social especializada, actividad profesional y disciplina académica debería incluir, además de las categorías expuestas hasta aquí (Encargo, Proyecto, Método, Utilidad, Forma, Significación, y Técnica y Tecnología) los siguientes items:

*Proceso industrial:* exige examinar el Diseño como etapa necesaria de procesos industriales más abarcadores a través de los cuales la “materia” se transforma, mediante el trabajo, en producto y éste en mercancía –proceso en el cual el Diseño adquiere una precisa función económica, en particular en aquellos países empeñados en desarrollar sus fuerzas productivas.

*Contexto:* la descripción de los contextos efectivamente existentes –económico, social, político, cultural, ideológico- que condicionan la posibilidad y la realización del Diseño y que deberá incluir el análisis del impacto traumático de la Globalización asimétrica que vienen soportando los países periféricos como el nuestro –al igual que el resto de Latinoamérica.

*El sujeto del Diseño:* resulta imprescindible una inquisición mas profunda acerca de la problemática del sujeto del Diseño, ese ser fantasmal a cuyo servicio, supuestamente, debería plegarse la actividad proyectual pero que, en la práctica, –como el *convidado de piedra* del drama de Tirso de Molina- queda, casi siempre, confinado al rol abstracto, meramente estadístico, despersonalizado, en rigor, deshumanizado, de dócil *consumidor*.  
*Cultura:* el papel estratégico que el Diseño representa en el campo de la cultura, entendida ésta, siguiendo a García Canglino (1964) como el espacio simbólico en el cual las clases sociales disputan la cuestión de la hegemonía política debe ser reexaminado, en particular el rol, que el Diseño, desempeña en la producción y reproducción de las ideologías.

Desarrollar aquí tal programa llevaría este texto, ya de por sí extenso, a una dimensión inadecuada, razón por la cual estos temas, inevitablemente controversiales, serán abordados –¿Otra vez?- en otra ocasión.

Como se ha visto, el Diseño no da tregua, el trabajo no cesa.

### Nota

Este texto ha sido producto de la reflexión colectiva surgida de nuestra tarea docente en el seminario *Sociedad y Diseño en la Posmodernidad* que hemos conducido en el marco de la Maestría de Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo en el segundo semestre del 2006.

### Bibliografías

- Burdek, Bernhard, E.; *Design. Geschitche, Theorie und Praxis der Produktgestaltung*. Versión en español: (1999) *Diseño. Historia, teoría y práctica del Diseño Industrial*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Canclini, Néstor: (1964) *Las culturas populares en el capitalismo*. México: Siglo XXI.
- Foster, Hall: (2002) *Design and Crime and other diatribes*. Verso. Versión en español: (2004) *Diseño y crimen y otras diatribes*. Madrid: Akal. García —
- Heidegger, Martin: (1927) *Sein und Zeit*. Versión en español: (2003) *Ser y Tiempo*. Trotta, Madrid. Traducción, prólogo y notas de Jorge Eduardo Rivera C.
- Valdés de León, G.A (2006) *Diez años que conmovieron el mundo del arte y el diseño*. En Cuaderno XIV: Experimentación, Innovación, Creación. Universidad de Palermo.Facultad de Diseño y Comunicación.
- Valdés de León, G.A (2004) *Ampliando el horizonte de lo posible*. Mimeo.

### Casos y experiencia pedagógica

Patricia Valdez

En mi experiencia como docente, he recogido una enseñanza, que, a pesar de ser simple, no deja de tener su peso y su significativa importancia, esto es, la articulación de los contenidos teóricos con la práctica y el campo profesional.

Según mi criterio, trabajar con los alumnos realizando prácticos que “toquen” lo real, los ubica en un plano diferente, respecto a varias cuestiones.

Por una parte, es en este encuentro, cuando la teoría y la práctica se articulan, donde a los alumnos se les facilita posicionarse como investigadores.

Sabemos que todos tenemos, en mayor o en menor medida, pero, especialmente los más jóvenes, una dificultad: la establecer un lazo con lo teórico, y más aún, con lo teórico escrito en los libros, en los textos, en el soporte papel.

Al respecto, una investigación realizada por CEOP, en marzo de este año para la Revista Ñ, *Los argentinos y los libros*, nos muestra los siguientes datos:

- La mayor parte de los entrevistados reconocen que el hábito de la lectura se está perdiendo y forma parte de una situación cada vez menos frecuente.
- Casi el 30% afirma que no leyó ningún libro en los últimos seis meses.
- Más de la mitad de los entrevistados mayores de 34 años afirma que leen menos que hace 10 años atrás.
- Casi el 80% de los entrevistados admite que le gustaría leer más de lo que lee actualmente.

Cómo hipótesis, la investigación indica como causa un cambio de paradigma: la cultura de la lectura está siendo reemplazada por la cultura de la imagen. Así señala, "Hoy en día, la cultura del *videoclip* y lo audiovisual encaja con mucha mayor facilidad en los tiempos que corren, debido a su velocidad, su bajo nivel de concentración requerida, y la enorme oferta y alta accesibilidad que presenta. Incluso como medio de información, la lectura de diarios, ha perdido en los últimos años la batalla frente a Internet, caracterizada por su espectacular capacidad de vincular información velozmente, sin necesidad de gran esfuerzo."

En el estudio, los entrevistados mencionan como las causas que fomentan e inciden en la no lectura, en primer lugar, "la existencia de los medios audiovisuales, como la televisión e Internet, y la falta de tiempo en segunda instancia."

En relación al tiempo, la investigación plantea una pregunta ¿de qué tiempo se trata?

Si la lectura es un placer que conlleva un transcurrir, un tiempo determinado, o si por el contrario, la lectura se constituye como una actividad que toma un tiempo que se podría ocupar en actividades más "interesantes o atractivas".

Y es en ese sentido, el informe señala que "no es casual que sean los de 25 a 34 años los que se destacan en mencionar, sin que intervenga el factor vergonzante, que no les interesa ningún género porque... no les gusta leer". El Estudio señala que "si la razón principal de esta no lectura es la falta de tiempo, además de la existencia de medios audiovisuales como la televisión e Internet, es preciso analizar qué subyace detrás de estos argumentos, factores que se pueden hallar en este estudio". Entre otras cuestiones, afirma, "subyace la falta de práctica de este ejercicio, práctica no incentivada desde hace décadas".

Pero además, y es en esto donde quería detenerme "en una cultura de la imagen, en un mundo donde se accede de manera inmediata y continua a la información, en una realidad caracterizada por lo fugaz, ¿qué valor puede llegar a tener una actividad que implica tiempo y, muchas veces, cierto esfuerzo de concentración? ¿Cómo lograr preservar un tiempo/espacio de la vorágine cotidiana para dedicarse a la lectura sin sucumbir al sueño? ¿Cómo se transmite que eso, que lleva tiempo, y a veces esfuerzo, también puede provocar un gran placer?"

Volviendo a lo planteado, entonces, el desafío es generar en la cursada un ida y vuelta, de la teoría a la práctica. Luego, de esta a la teoría, y de vuelta a la práctica, generando un "círculo virtuoso", en donde práctica y conceptos se articulen y se muestren dependientes, el uno del otro.

Es por ello, que invitándolos al trabajo de investigar, los alumnos se encuentran con un desafío: Aprehender algo de la realidad, interrogarla, de alguna manera, hacer que la realidad "hable".

Y es allí, en donde surgen temáticas que los motivan, que aparecen los textos. En este sentido, la responsabilidad del docente, desde su rol, consiste en guiar a los alumnos en la búsqueda de los textos. Textos que se puedan poner al trabajo y que les provean de herra-

mientas teóricas en su camino de investigación.

Considero que el desafío es lograr, a través de los prácticos de la cursada, que los alumnos se reencuentren con el pequeño que fueron y que padecía una enfermedad: Sufría de pulsión *epistemofílica*. Vale decir, lo animaba un ansia de saber. Era un investigador, que insistía con una pregunta: ¿Por qué?, ¿Por qué?

Recuperar parte de ese impulso y aprovecharlo para la investigación es la propuesta que nos convoca. Se trata, ni más ni menos, que este haga causa: Que los interrogantes causen y e impulsen la búsqueda de respuestas. Y que en este recorrido, los textos se ubiquen al borde del camino, como asistentes imprescindibles que ayudan, asisten y guían en el viaje, en la aventura del conocimiento.

## Iniciación al croquis

Andrea Visintin

*Quien no domine el dibujo se verá forzado a diseñar lo que sabe dibujar y no a dibujar lo que puede diseñar.*

Dick Powell

### Problemática pedagógica planteada

Iniciar en la técnica del "Croquis" a los "alumnos ingresantes" (sin conocimientos previos sobre el tema y/o sobre los métodos de perspectiva)

### Potencialidades del croquis como herramienta

El croquis es, junto a la representación en tres dimensiones (maqueta) y el método de la Perspectiva, el complemento básico del dibujo técnico y el dibujo digital.

Es una de las herramientas de apoyo en el proceso de diseño del espacio interior, un excelente recurso de verificación espacial durante dicho proceso, y como medio de comunicación frente al cuerpo docente, y a posteriori, frente al cliente que se desea seducir y conquistar. Los estudiantes y profesionales de la Decoración y el Diseño de interiores se encuentran a diario frente a la necesidad de transmitir sus ideas, sea a un cliente, empleado, profesor o colega. El alumno que no desarrolla su propia técnica de dibujo pierde poder de comunicación, de optimización de sus propuestas y también de persuasión al no poder transmitir, con unos rápidos trazos, variables de su proyecto o diseño: en vastas ocasiones, ya como profesional frente a un cliente, deberá sintetizar en pocas líneas y colores su idea pues la planta, cortes y vistas no alcanzan para comunicar ciertos aspectos sensibles del partido propuesto. Tanto el Croquis como las maquetas de estudio van guiando y estructurando el pensamiento proyectual, otorgando fluidez en el juego de ensayo- error, y en el descubrimiento de potencialidades de la propuesta no imaginadas anteriormente.

### Estrategias pedagógicas

Las ideas de un proyecto se suceden en nuestra mente, pero se debe conocer la forma de poder traducirlas al papel, durante el proceso de diseño y a posteriori. ¿Cómo representar conceptos tridimensionales en una super-