

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-

ficie bidimensional? O lo mismo ¿Cómo traducir el espacio interior, materia prima de la actividad proyectual en el Diseño de Interiores a una superficie de papel? ¿Cómo propiciar que el alumno descubra su capacidad de percepción y de expresión e iniciarlo en una técnica que potencie su poca o mucha habilidad para representar? Y por sobre todo: ¿cómo evitarle la frustración inicial en el camino de plasmar el espacio en el plano? Digo esto porque he comprobado, a lo largo de mi trayectoria docente, que es importante que sientan cierto placer al dibujar, sobre todo al principio: la predisposición inicial para con el dibujo depende de ciertos preconceptos que tienen acerca de sus capacidades, y si los primeros intentos son frustrantes, la situación por lo general los inhibe y paraliza, lo que hace más difícil el desarrollo de la habilidad.

La habilidad de saber dibujar no es privativa de quien la posee naturalmente, pero un buen inicio, garantiza un buen desarrollo del recurso durante el resto de la carrera. Uno de los problemas puntuales del alumno ingresante es la representación del espacio interior, pues él también está inserto en tal espacio. La poca distancia entre el observador y lo observado hace más compleja esa "recodificación" de lo tri a lo bidimensional.

Acotar la visión, seleccionando el sector de imagen a representar es una de las estrategias posibles. Es útil porque ayuda a ver el espacio "como desde una ventana o cuadro", incluso el elemento al que generalmente se recurría para llevar a cabo el método era un marco de cartón vacío. Aprovechando la accesibilidad de los alumnos a la fotografía digital (sean cámaras fotográficas o telefonía digital) mi propuesta éste año fue utilizar éstos medios en reemplazo del "marco vacío".

Primero eligieron el espacio a representar dentro de la misma facultad, luego seleccionaron el sector o cuadro de la imagen a ojo y recién allí comenzaron a dibujar lo que estaban observando. Ya en esa instancia, se presentaron los primeros inconvenientes con las líneas convergentes y paralelas (les recuerdo que la gran mayoría no conoce la perspectiva). Aquí comienza una etapa de confusión y cierto desasosiego, por ejemplo: "- No sé, me queda así... No quedó bien, pero no sé como hacer." Antes de propiciar la frustración a la que me refería anteriormente, sobreviene una etapa donde los guío en pequeños grupos en sus observaciones del espacio, ej.: "Esa línea del cielorraso, la ves como una recta oblicua, ¿no? Bien... ahora mirala de nuevo en el espacio... la recta ¿va para arriba o para abajo?"

Acto seguido, entra en juego la fotografía digital: Tomaron la foto del sector que estaban intentando croquizar, quedando éste en pantalla traducido rápidamente a dos dimensiones. Esta imagen los ayudó notablemente a rever el espacio, a verificar rápidamente mis observaciones durante la corrección, y a comparar instantáneamente lo representado en su hoja con lo plasmado en la pantalla de su cámara o teléfono celular. Los resultados fueron satisfactorios, quizá no como producto final, pero si como abordaje de una habilidad compleja para desarrollar, que pone en juego variables conceptuales, perceptuales y expresivas, y que requiere mucha horas de práctica para arribar a una imagen con buen nivel de representación.

Conclusión

A través de ciertas consignas y recomendaciones, en forma secuencial y ordenada, todos lo ingresantes serán capaces de representar sobre el papel distintos tipos de espacios y lugares, en un proceso que se enriquecerá en los años sucesivos con los contenidos y la práctica de Taller de Interiores, y por sobre todo enriquecerá el proceso de diseño de cada alumno y por ende el resultado final de los trabajos.

La expresión personal del alumno hará el resto, y no me sorprendería que el estilo que va gestando cada uno a lo largo de su carrera para representar, se nutra y dialogue con la búsqueda de un lenguaje que lo identifique en el diseño, conformando ambos un todo original y único de retroalimentación permanente.

Criterio de implementación

Dada la importancia del Croquis como recurso en la comunicación gráfica y como herramienta en el proceso de diseño, se hace necesario implementar nuevas estrategias para su incorporación progresiva desde los primeros cuatrimestres de Taller de Interiores hasta Taller de Interiores III donde es tema medular.

El objetivo es que incorporen éste recurso, aunque rudimentariamente, en sus primeros procesos de diseño, que se afiance gradualmente entre las competencias adquiridas y sea utilizado con confianza y soltura durante la carrera, en primera instancia, y luego en su actividad profesional.

Introducción al modelo educativo basado en competencias laborales en diseño

Sebastián Zajelenczyc

El presente trabajo tiene como objetivo introducir al concepto de modelo de formación, basado en competencias laborales en Diseño. Podemos comentar, que la "competencia laboral" es una habilidad a adquirir por el individuo, en este caso el alumno, la cual será validada en el mundo del trabajo.

Para situarlas estas, en el contexto académico de la universidad, podremos dividir las en dos grandes grupos.

- Competencias duras: Aquellas relacionadas con la profesión específicamente.
- Competencias blandas: Orientadas a la formación del alumno en diversos temas transversales.

Dentro de las llamadas competencias duras, podemos citar situaciones relacionadas al quehacer del profesional en el futuro trabajo. Para esto, puntualmente en el tema diseño, tendremos la necesidad de definir el nombre de la competencia a desarrollar.

Proceso de definición de competencias

Antes de esto, podemos definir dos modelos principales en formación profesional, uno clásico, academicista, y otro más acorde con estos tiempos, relacionado con las necesidades del mundo del trabajo.

Partiendo de la premisa de formar personas con sólidos conocimientos en materia de diseño, primeramente