

tenido esa experiencia de planta que tuvieron sus padres o sus abuelos.

EL entorno de Windows de Microsoft se ha convertido en el standar por el que opera la mayoría de los programas. Esto, junto con la creciente disponibilidad de programas de terceros, significa que ahora se puede aprender a usar un ordenador de modo que sea extremadamente útil, en la mayoría de los puestos de trabajo.

Las formas más originales de ilustración por ordenador son los dibujos técnicos y las especificaciones. Ambas son necesarias para el proceso de diseño porque están menos expuestas a las malas interpretaciones por parte del fabricante que un dibujo a mano alzada.

El modo más efectivo de hacer este trabajo en un ordenador es un lenguaje matemático llamado vectores. El lenguaje vectorial poscript, desarrollado por Adobe, es ideal para dibujar líneas, curvas, y formas geométricas. Los archivos vectoriales, ocupan poca memoria y no pierden calidad en función del tamaño.

Programas vectoriales comerciales, como el Adobe Illustrator, el Corel Draw, Macromedia Freehand, han introducido funciones, como el color, gradaciones, texto, y texto envolvente, repetición de dibujos sin costura y rotuladores adaptados al cliente y cientos de filtros.

Es posible escanear un trabajo dibujado a mano y convertirlo en un suave dibujo vectorial.

Por otro lado tenemos los programas de mapas bits, que son más apropiados para imágenes realistas, como si fueran fotografías.

Puesto que cada pixel puede editarse o ajustarse, esto es muy bueno para los detalles de tono y color. Los dibujos de dos dimensiones, fotografías y muestras pueden escanearse en el ordenador, guardarse como archivo de imagen y ajustarse o combinarse. Los pequeños objetos y bastante plano como los botones, los adornos, los hilos, por ejemplo, se pueden escanear y reducir en escala para usarlos en el trabajo artístico. Los dibujos lineales escaneados pueden ser útiles plantillas para trabajar, y con una impresora se puede imprimir cualquier número de duplicados, o variaciones girando la imagen. Otra opción consiste en emplear páginas de revistas de poses de modelos y de materiales y accesorios como punto de partida para diseños de collages rápidos y efectivos, los fondos se pueden limpiar y también se pueden trabajar texturas.

Cuando la gama de diseño crece, el ordenador sirve para mantener en un archivo el trabajo diario, las etapas se pueden guardar y se muestran como informes de desarrollo.

Con una cámara digital, se pueden introducir al instante objetos tridimensionales y fotografías de prendas en proceso de producción ya acabadas, o prototipos. Esta técnica además es usada como elemento de la investigación del proceso de diseño.

«He ilustrado durante veinticinco años y siempre dije que nunca usaría un ordenador pero ahora no puedo separarme del mío. El tiempo perdido en rehacer cosas si el cliente quiere cambiarlas es menor, y se cobra lo mismo. Cada céntimo ha valido la pena. El gran avance ha sido el lápiz digitalizador, que es como usar la plumilla y el lápiz» opina Neil Greer, ilustrador de modas.

Una reflexión acerca de la enseñanza de metodología de la investigación.

Alicia Banchemo

«El método no es susceptible de ser estudiado separadamente de las investigaciones en que se lo emplea; o por lo menos, sería éste un estudio muerto, incapaz de fecundar el espíritu que a él se consagra».

Augusto Comte, 1926

Evidentemente y más allá de la frase anterior, la problemática en torno al procedimiento a seguir en una investigación, no es nueva. Por eso me he planteado como un desafío la enseñanza de Metodología de la Investigación a alumnos de la Carrera de Publicidad; desafío originado en la común disociación existente en el imaginario, entre prácticas concretas, como la Publicidad, y la adquisición de conocimientos teóricos y métodos para arribar a la realidad a través de la investigación. Sin embargo esta aparente desconexión no es tal, ya que ambas hacen base en el ámbito académico, y por otra parte la Publicidad se inscribe en el espacio de la Ciencias de la Comunicación, una de las Ciencias Sociales. Es por eso que resulta tan importante, como también revelador, conocer ese camino que, aunque ligado a la tradición positivista, nos permite indagar más allá de lo que vemos. Ayudar a revelarlo fue, durante el primer cuatrimestre de 2003, parte de la tarea que intenté emprender y varios han sido, en mi práctica, los indicadores que me mostraron que no era un error haber pensado en este proceso de enseñanza - aprendizaje como un desafío. Sobre aquellas marcas intentaré reflexionar, tomando como disparadores:

- la búsqueda de temáticas
- la creación del marco teórico
- las técnicas de recolección de datos

El tema: un lugar de incertidumbre

El primer paso que procede en la Investigación es la búsqueda de un tema y problema concreto de estudio. Esto implica un primer recorte de la realidad, recorte artificial, pero necesario para buscar relaciones que den finalmente respuesta a ese problema. Sólo es posible realizarlo si se reconoce que la realidad es compleja, multicausal. Posicionar al que está aprendiendo, suponiendo que fuera el alumno, en este lugar es realmente desafiante: implica un proceso que no siempre resulta igual, y que de por sí moviliza ideas, preconceptos y sentidos comunes. Apoyar este desarrollo con nociones teóricas y epistemológicas que encuadran ciertos tipos de pensamiento y de conocimiento es aún más rico, aunque no sencillo. La posibilidad de abstracción, sinónimo de un razonamiento más complejo, es entonces la primera vuelta de tuerca que se plantea a aquel que se enfrenta con la realidad. Y aquí no hay demasiadas guías posibles. En palabras de Catalina Wainerman «Nadie me había dicho que no hay un tema, sino que el tema es producto de intereses, conocimientos y circunstancias histórico - político - económicas e institucionales. Nadie me había dicho que es lícito, más aun esperable, que un/a joven estudiante no tenga un tema de investigación.» Quizás este es un buen momento para incorporar una herramienta didáctica que utilizaba un profesor de Metodología: la lectura del cuento de Julio Cortázar «Posibilidades de la abstracción», cuyo personaje no soportaba esta problemática, sino más bien la contraria.

Un marco adecuado

El llamado marco teórico en las Ciencias Sociales es y será motivo de debate entre los metodólogos. Sin entrar en esa polémica, podríamos resumirla diciendo que en general, por la singularidad de su objeto, las teorías suelen ser de un alcance menor que en las llamadas ciencias duras. Por lo tanto el marco teórico posee otras implicancias y adquiere particularidades distintas. Entonces diría que el marco teórico se crea, y utilizo el verbo crear, ya que en su búsqueda intervienen factores que hacen que se vaya armando una maraña, que luego se desarma, para dar lugar a algo nuevo. Por supuesto no siempre es así, pero este camino, de ser recorrido implica toparse con nuevas preguntas y a su vez con nuevos objetivos: es decir con un nuevo inicio. Aquí la tarea del que enseña debería ser la de guiar al que aprende, y por supuesto al revés. La guía en todo caso servirá para que la búsqueda no sea infinita. Un buen soporte de conceptos, de hipótesis previas o de indagaciones sobre la temática, implican un menor trabajo posterior.

¿Recolectar o captar la información?

El camino de la metodología plantea dificultades de carácter teórico así como también las relacionadas con las prácticas concretas. La utilización de técnicas de recolección, o los más adscriptos a la palabra, dirán de captación, está directamente ligada a los objetivos de investigación y al primer diseño que supone preguntas, objetivos, marco teórico e hipótesis. Sin embargo es esencial mostrar en el aula todas las técnicas e instrumentos existentes: desde los que indagan lo externo, lo cuantificable del objeto, hasta las que exploran lo interno, remitiendo a lo conceptual, a la palabra. La triangulación de técnicas, creo, es imprescindible cuando el objeto es el hombre, o sus productos, en la utilización y en la enseñanza de metodologías, ya que, como diría el epistemólogo Jesús Ibáñez «La consideración teórica de la sociedad tiene que articular los componentes energéticos (los aspectos económicos o cuantitativos, ligados al hecho físico de la entrada y la salida de energía del sistema) y los componentes «semánticos» (los aspectos lingüísticos o cualitativos), ligados al sistema cultural, las instituciones, que regulan la circulación de esa energía»

Al fin, como una profecía autorrealizada, el nudo comienza a desatarse cuando el que aprende, en este caso el alumno, comienza a salirse de la maraña conceptual, aunque necesaria, para introducirse en una inicial práctica. Comenzar a pensar en complejidades, ligadas inclusive a la propia práctica de la disciplina profesional, aunque más no sea por la revelación del marco teórico, es un buen punto de llegada y de partida. Y es ahí donde se articulan los conceptos, las preguntas y las posibles respuestas, en el uso. En esa experiencia se contextualizan las problemáticas de la fase de diseño y se comienza a crear la investigación. No hay manual ni guía que pueda servir de una manera directa para aprender metodología. Pero sí hay manuales que guían la práctica, la reflexión y es ahí donde aparece la sorpresa de las temáticas y la originalidad de los abordajes. El resultado nunca es el esperado, pero en el pequeño camino de la práctica aparecen incorporados aquellos conceptos que les permitieron y, un sentido que se va armando y desarmando a través del camino: en ese constante flujo entre teoría y método, entre intereses y conocimientos.

Cambio de metodología.

Claudia Barbera

Al finalizar las Jornadas de capacitación docente, donde se trató el tema “planificación”, se evaluó la aplicación de otra metodología de desarrollo de la materia Diseño V, y por consiguiente el cambio de su planificación. El cambio fue establecido en beneficio del proceso de aprendizaje de los alumnos. Esta materia aborda el elemento principal del diseño; la tela y considera al diseño como variable de acceso a la indumentaria, desarrollando el reconocimiento de metodologías textiles. Los alumnos ejercitan la traducción de los estampados textiles del plano al volumen, creando distintas colecciones.

Para ello experimentan diferentes temas tales como: rapport rector, rappores derivados, carta de color, variantes de color, variantes de tamaño, aplicados en diversos rubros y tipologías, relacionando sus propuestas de diseño con las bases textiles y las técnicas apropiadas aplicables en cada caso, además de continuar con el concepto de serie, que trabajan en los niveles de diseño anteriores, pero esta vez en lugar de aplicarlos en tipologías y tipologías derivadas lo aplican en textiles, creando así una serie de estampados coordinados.

En el nuevo sistema se considera a cada trabajo práctico como una parte de un todo. Un solo proyecto que se inicia el primer día de clase y culmina con el Trabajo Práctico Final, y no como hasta el momento que cada tema se plasmaba en un nuevo proyecto independiente del anterior y del posterior. Otro cambio que se estableció es que los trabajos prácticos se trabajan una parte en equipo y otra en forma individual. El primer día de clase después de la presentación de la docente, la materia y los alumnos, se les solicita a los mismos que se organicen en grupos reducidos de dos o tres personas y se realiza el sorteo de las fuentes de inspiración que serán desarrolladas en la cursada. Cada trabajo práctico presenta el diseño textil y sus correspondientes operaciones específicas. La propuesta de diseño textil es grupal y la implementación de tal propuesta en indumentaria se desarrolla de forma individual. El trabajo como equipo de diseño genera la proposición de ideas personales aplicando la teoría aprendida en clase, el debate de dichas ideas y la aceptación de nuevas propuestas por su par, y la toma de decisiones compartidas.

El trabajo individual permite al alumno expresar sus preferencias y opiniones. La articulación de esta modalidad en esta etapa del proyecto, permite al docente evaluar si el alumno alcanza los objetivos de cada proyecto y de la materia en general por si sólo o sistemáticamente necesita del soporte de su equipo para alcanzarlos, o que temas necesita rever antes del Trabajo Práctico Final.

La experiencia de casi dos años de esta modalidad demuestra que los objetivos planteados en la planificación se cumplen al 100%.

Tanto los alumnos del anterior sistema como los del actual desarrollan el mismo programa, pero a los del segundo “les resulta” el aprendizaje de manera más fluida y profunda, ya que ven de manera más directa la relación entre todos los contenidos de la materia y no como casos aislados.

Los comentarios recibidos por parte de los alumnos son por ejemplo: “es copado verlo de esta manera, así vemos varios aspectos del mismo tema”, “nunca le di importancia al es-