

nos higienistas plantearon la importancia de que la ropa jugara a favor de la salud.

Para entonces, muchas mujeres habían muerto víctimas de la moda: en 1803, estaban de moda los vestidos de Muselina miles de mujeres murieron debido a una epidemia de tuberculosis por estar desabrigadas.

Aquel brote se conoció como fiebre de la muselina.

Ahora el mundo camina hacia la funcionalidad y la salud.

Comienza un nuevo renacimiento donde lo que cuenta son las personas, su integridad, su originalidad, su creatividad y su salud.

Los diseñadores tenemos un rol muy importante, no solo hacer la vida más bella, acercando productos cada vez más lindos, sino también trabajar junto a los hombres de Ciencia para hacer la vida más saludable.

Nuevos parámetros rodean la industria de la moda, la calidad de vida y la salud, son preocupaciones a tener en cuenta.

En los albores del nuevo siglo, necesitamos disfrutar la vida y sentirnos bien, dos industria tienen un rol importante en el modo que vestiremos y nos sentiremos en un futuro no muy lejano, la industria textil y la Farmacológica avanzan conscientes de la importancia de esto.

La función del diseño, en cualquiera de sus campos es servir, estar atento a los cambios y mejorar la calidad de vida de las personas que lo viven, que lo incorporar a su cotidianidad, la idea es trabajar desde la facultad, estando atentos a los nuevos cambios incorporando en las áreas de diseño la preocupación por el cuerpo y la salud.

Una transformación continua del espacio tiempo.

Silvana De la Torre

Cuando nos encontramos frente a una obra pictórica clásica, presuponemos que se trata de una imagen fija.

Sin embargo, en su interior encontramos tal vez la representación de personajes que se encuentran en un tiempo y un espacio determinado, no solamente relacionado con la fecha y el lugar donde fue realizada sino con su propia relación de tiempo y espacio.

Un cambio cromático o los ojos de una madre que busca la complicidad de su hijo, conducen nuestra mirada, nos va guiando, deteniendo o apresurando nuestro recorrido en ese espacio.

En una fotografía de alguien en movimiento, de una persona corriendo por ejemplo, encontramos la captación de un instante que solo nos muestra lo que no llegamos a ver ya que no tenemos la capacidad de detener el tiempo para observar. Dicho de otro modo, en la vida real no hay saltos en el tiempo, el tiempo y el espacio son continuos.

A fines del s. XVI y principios del XVII la falta de escenografía en los teatros de Londres en los que se representaban las obras de Shakespeare, hizo que la palabra “creara” la noche, la mañana, una selva, el mar, ya que no existía ningún elemento que los remitiera a aquel otro espacio.

Casi tres siglos después las primeras imágenes captadas por la cinematografía carentes de sonido, se trataban de secuencias en tiempo real, que por sobre todas las cosas describían una captación del movimiento de objetos, recorridos de trenes, carros, personas observados a través de una cámara que

se encontraba en un punto fijo haciendo entrar a los personajes “a cuadro” de modo teatral como si fuesen representadas para un público que observaba desde una platea las imágenes contenidas dentro de un espacio escenográfico.

Ese encuadre, lo que generaba y hoy en día sigue generando, es una relación entre la posición de la cámara y el sujeto, lo que establece una superficie imaginaria entre las dos zonas, de lo filmado y la de la que filma.

Con la incorporación del relato hubo que representar relaciones de personas o lugares en tiempos distintos, países o planetas que describían otra realidad, ciudades del futuro que aún no eran imaginadas.

Estos espacios creados a través de la escenografía debieron sostenerse por si mismos, sin la ayuda de la palabra se pasó de aquella observación desde un punto fijo a transportarnos y ser parte de la trama.

Se dice que el cine es una imagen animada resultado de una sumatoria entre el teatro, la fotografía y la pintura que al igual que el teatro produce una ilusión, en un cierto punto nos da la impresión de vida real.

Agregaría además, que desde sus orígenes sigue incorporando nuevos lenguajes y nuevas técnicas, y que seguramente nos permitirá tener nuevos puntos de vista de otras realidades y que nos ayudará a observarnos a nosotros mismos en los tiempos en los que nos toque vivir.

Replanteando el modelo tradicional.

Alicia del Carril

El modelo tradicional de “el profesor que dicta cátedra” y “el alumno que toma apuntes” nos llama urgentemente a la reflexión. La relación enseñanza – aprendizaje está exigiéndonos un cambio. Todos los integrantes de esta relación hemos cambiado, mientras que la relación misma parece querer anclarse y mantener el statu quo.

Si entendemos el aprendizaje como un proceso, es tiempo de que el alumno sea partícipe activo de ese proceso, y en pos de obtener un mejor producto, que no se limite a tomar apuntes, cual mero observador de una realidad que no lo modifica.

¿Cómo integrar al alumno en este proceso de aprendizaje? Cada día escuchamos más profesores referirse a la “apatía” de sus alumnos. ¿Será tal vez apatía frente a este modelo tradicional? La elección del trabajo en grupo, la selección de los miembros integrantes, la distribución de roles dentro del equipo, la toma de decisiones, la resolución de conflictos, el role-playing, la utilización de casos reales como disparadores de la investigación, los juegos, las notas periódicas, son sólo algunas de las herramientas de las cuales podemos echar mano para que ellos se sientan partícipes de este proceso.

El trabajo en equipo los prepara para el futuro. El mercado los necesita en estos tiempos de cambio acelerado. Pero el camino no es fácil. El equipo se constituye, y ante el desafío del primer proyecto, surgen las crisis. Para que un grupo de gente se convierta en equipo, no alcanza con que alguien los autorice. Es también un laborioso proceso de aprendizaje (Gore, Ernesto Mito y realidad del trabajo en equipo). La discusión enriquece a sus miembros, las experiencias ajenas también. Y la fantasía de equipo se contrasta con la rea-