

solamente relevantes durante un proceso de fusión, por ejemplo:

- Construir credibilidad y confianza a través del accionar de la Dirección.
- Anunciar la operación a la gente de la organización, con un mensaje claro y en el momento preciso, sin adelantarnos poniendo en riesgo la negociación pero tampoco tan tarde que el personal se entere por los medios sobre su futuro laboral.
- Implementar un plan que articule la visión y la creación de valor en todas y cada una de sus unidades de negocio.
- Compatibilizar las culturas de las organizaciones involucradas en la fusión de tal manera que resulte enriquecedor el aporte que cada grupo efectúe y se genere un estilo común.
- Los primeros mensajes pueden ser multitarget pero es conveniente generar contactos personales.
- Comunicar a cada audiencia según su estilo
- Definir la estrategia organizacional y comunicar al personal cual será su función, generar seguridad y confianza.
- Considerar la capacitación como una actividad de aprendizaje e integración.
- Mantenerse dentro de parámetros éticos, no transmitir mensajes manipuladores, respetar los acuerdos pactados.
- Fundamentalmente, construir la imagen corporativa, recordemos que ésta se articula a partir de:
  - Imagen funcional, se asocia al comportamiento corporativo (know how de la organización), y es el resultado de la gestión de la empresa, que se da a través de sus políticas funcionales.
  - Imagen de la organización. Hace referencia a la cultura corporativa, la ideología, los valores y las creencias respecto de la empresa y del contexto que la rodea.
  - Imagen intencional, la personalidad corporativa se concreta en ésta imagen, que se crea a partir de la identidad visual y de las comunicaciones corporativas.

Cada fusión posee características únicas que deben ser analizadas, por lo tanto es necesario delinear un plan comunicacional adaptado, el gerenciamiento de esta acción debe ser nuestra responsabilidad y el ser efectivos nuestro objetivo. El rol del profesional en Relaciones Públicas es esencial y constituye un factor estratégico, en especial en situaciones de cambio organizacional. Sepamos demostrarlo.

## Arte. Indumentaria. Virtualidad.

Patricia Doria

### Arte-indumentaria

La relación entre arte-indumentaria es inherente a la evolución de ambas, es por medio de la indumentaria representada en las obras de arte como puede seguirse la evolución de la moda a través de los tiempos.

Este desarrollo paralelo entre historia e indumentaria interesa para establecer una relación entre objeto y época; pero ha interesado poco o nada cuando se trata de establecer una relación entre arte-indumentaria.

Los artistas supieron hacer del traje un elemento a través del cual pudieron manifestar un sentimiento, un símbolo o una idea, en cuyos casos forma, textura y color desempeñan el mismo cometido: la función.

El traje desde que se configuró como un elemento con signo propio, constituye un motivo formal para la obra artística. Si en el proceso del vestir se percibe ya claramente una composición, una función y un color, las características así representadas nos darán como resultado una manifestación artística que será la plasmación de una realidad a través de un proceso de creación.

Si bien la importancia plástica de la indumentaria se ve continuamente refrendada y aceptada por sus constantes apariciones en las obras de los grandes artistas de todas las épocas, y tenido en cuenta como elemento indiscutible, no se ha hecho una mención en cuanto a su posible artisticidad, es decir, ningún estudio se ha dirigido hacia la investigación del vestido como fenómeno artístico.

El fenómeno de la moda, más que sugerir el dinamismo de la sociedad a través de la historia, es juzgado como prueba de frivolidad de la propia sociedad; más que ser examinada a la luz de su posible utilidad, es echada al olvido aunque es evidente que en ocasiones sólo el estudio de la indumentaria en una obra puede ser definitorio de su autor y a menudo, de su época; de acuerdo con esto podría ser identificado autor, tiempo y estilo.

Los vestidos reflejados en las pinturas tienen también el valor de una creación artística (Beaumont Newhall con su *María de Medici* por ejemplo). El artista arranca de la realidad las composiciones estéticas de los ropajes para plasmarlos en este otro arte, el de la pintura, y configurar un todo dentro de un mismo contexto.

De ello deducimos que el traje mismo puede ser a la vez consecuencia y motivo de una inspiración artística. La indumentaria posee por sí misma en la obra de arte un corpus artístico en cuanto a su composición y configuración, no sólo procedente de sus telas, sino de la coordinación de todos sus elementos, encajes, bordados, distintas texturas de tejidos o diferentes ornamentos que constituirían un modelo de clara intencionalidad artística, donde la imaginación y la creatividad jugaban un papel importante.

Es particularmente significativo el rasgo de modernidad que intrínsecamente lleva en sí la evolución de la moda que, siendo sensible a todo cuanto sucede, busca mantenerse siempre a la altura de los tiempos.

La moda en el vestido femenino reflejará la emancipación de la mujer y su consiguiente adaptación a la vida dinámica o la adopción, con su enorme repercusión, del culto a la juventud. La moda es la identificación de la modernidad misma, presencia constante en el espíritu de los tiempos.

La moda está representada por el proceso y la expresión del gusto colectivo, el cual vendría representado por la sensibilidad y el gusto de todo el conjunto de la masa social.

### Indumentaria-vanguardias artísticas

El futurismo representó el movimiento vanguardista más importante en la época de preguerra y se caracterizaba por el deseo de deshacerse de todo atisbo de tradición, considerada obsoleta y burguesa, y elogiar todo lo nuevo: los conceptos básicos que determinaban la literatura y las artes plásticas del futurismo eran el progreso en todos los campos, la técnica y la velocidad. La vida y el arte debían fundirse en la misma unidad y adecuarse al ritmo de los nuevos tiempos. Desde esta perspectiva, algunos futuristas también se interesaron por la moda.

En su manifiesto de 1914 Giacomo Balla proponía sustituir el atuendo masculino –oscuro, estrecho y pesado– por una

indumentaria dinámica, colorida, asimétrica y muy variada, cosa que reflejaba en sus diseños. Sus convicciones acerca de la influencia del vestuario sobre el comportamiento de la persona le llevaron, poco después, a reformular su manifiesto en un tono mucho más combativo: el atuendo futurista ya no debía influir para alegrar o animar al hombre, sino que le debía hacer sentir más agresivo y guerrero.

Entre sus objetivos aparecía el deseo de incluir las diferentes formas de expresión artística en la vida cotidiana y, de este modo, unir ambos campos. Balla propuso relacionar estrechamente cuerpo y atuendo mediante estructuras geométricas y colores orgánicos así por ejemplo el rojo luminoso lo consideraba musculoso.

En otros diseños la energía corporal estaba relacionada con los colores fosforescentes e incandescentes de la ropa, mientras que un par de mangas distinto también contribuía al dinamismo óptico de la chaqueta. De todos modos, su arte del vestir no se llegó a imponer.

El futurismo buscaba plasmar una sucesión lineal, mientras que la simultaneidad presentaba hechos que ocurrían al mismo tiempo para generar este efecto se empleaban estructuras geométricas, a menudo circulares, así como colores luminosos y no degradados.

Sonia Delaunay llevó sus conocimientos de pintura a la práctica y creó vestidos simultáneos tanto para ella como para su marido. Según una descripción del poeta Appollinaire, Robert Delaunay apareció una noche vestido del siguiente modo: "Abrigo rojo con cuello azul, calcetines rojos, zapatos amarillos y negros, pantalones negros, chaqueta verde, chaleco azul celeste y minúscula corbata roja".

La artista rusa comenzó a diseñar ropa, tela, porcelanas, muebles y otros objetos para su venta. De este modo la vida y el arte se aproximaron, hecho que, en definitiva, constituía uno de los objetivos esenciales de los movimientos artísticos de vanguardia a principios de siglo.

Elsa Schiaparelli es una figura controvertida en la historia de la moda. Consideraba a la moda como un arte y, por tanto, imposible de desvincular de la evolución de las artes plásticas contemporáneas y sobre todo de la pintura. Colaboró con artistas como Dalí.

El surrealismo le sirvió como fuente de inspiración básica y supo darle forma mediante la tela y la lana. De este modo consiguió realizar unas creaciones muy particulares. A la diseñadora no le interesaba modelar el cuerpo humano siguiendo la belleza clásica. Creó un vestido de arápos estampó en otro un bogavante de tamaño superior al natura, diseño un sombrero en forma de zapato y confeccionó un vestido con cajones al estilo de Dalí "Armario antropomórfico con cajones" (1936): a través de estos ejemplos buscaba el efecto sorpresa, que preconizaba el arte vanguardista.

Elsa Schiaparelli se decantaba por el color y el ornamento la fantasía y el juego es decir, por las propiedades que tradicionalmente había marcado la moda femenina y siguió desarrollando, de acuerdo con el espíritu de la época. Ella consiguió lo que los futuristas habían deseado una generación atrás: confeccionar ropa con todos los materiales imaginables y, de este modo, hacer añicos la percepción convencional sobre el vestido.

### **Alta costura-excentricidad-exceso**

La Alta Costura es considerada una obra de arte esta posee una fisonomía, que desde su inicio contiene una intencionalidad, que parte de la conjunción de unos elementos que

conformarán un artefacto útil, este artefacto resultante podría ser considerado objeto artístico, ya que constituye un modelo paradigmático basado en una idea anterior que permite su creación, que transmite una idea, un lenguaje, un significado. La moda se organiza a partir de un sistema. La impulsión hacia el límite de un sistema, está constituido por el no-centrismo del centro organizador del sistema. Es decir por su excentricidad; también la excentricidad es un término ambivalente. En efecto posee un significado matemático, físico pero también de comportamiento. Un excéntrico es una persona que actúa en los límites de un sistema ordenado, pero sin amenazar su regularidad. Es alguien que sitúa su propio centro de interés o de influencia desplazado a la periferia del sistema o de sus márgenes.

La moda a sancionado un sistema semejante a partir del siglo XIX, previendo estilos de atuendos fuera de lo común como el dandy. Pero también en el barroco el estilo excéntrico estaba ampliamente difundido el ejemplo clásico es el traje del Rey Luis XIV en Francia.

Hoy la excentricidad en la moda parece ser la regla: y el hecho de que ocurra en la moda atestigua cuanto se decía. Es decir la excentricidad ordena una presión hacia los márgenes del orden, pero sin tocar el orden, en cuanto la misma excentricidad está prevista por el organismo superior de las reglas de vestir.

Es así excéntrico el estilo casual, el punk revisado y corregido, el adorno extraño colocado en un traje tradicional, el uso de invertir los uniformes tradicionalmente adecuados para determinadas ocasiones. El ejemplo de la moda, además confirma un aspecto fundamental de la excentricidad, es decir, su componente espectacular.

El exceso, precisamente como superador de un límite y de un confín, es sin duda más desestabilizador. Cualquier acción, obra o individuo excesivo quiere poner en discusión un cierto orden, quizás destruirlo o construir uno nuevo. Cualquier sociedad o sistema de ideas tacha de exceso lo que no puede ni desea absorber.

Todo orden produce un autoaislamiento y define, intimándolo, todo exceso. Sin embargo, se tachan de excesos los elementos externos a un sistema y por ello mismo son inaceptables. El exceso es genéticamente interno. Existe un exceso representado como contenido, hay un exceso como estructura de representación y hay un exceso como fruición de una representación. En estas categorías morfológicas aparece como ejemplo la figura del monstruo, este siempre es desestabilizador ya que es demasiado o demasiado poco, bien por cantidad, bien por calidad respecto a una norma común.

### **Alta costura-virtualidad**

La producción de vestidos únicos emparentados con el arte y estables en su estructura funcional, podrá ser tanto Alta Costura real o sea esculturas textiles o Alta costura virtual. Virtual ya que es en la factura artesanal revalorizada por el arte, donde como herramienta posible, puede llegar a utilizarse la realidad virtual. Estas relaciones de existencia ficcional, artificial, imaginadas y creativas que se comparan en el ciberespacio, tal vez permitan al hombre recuperar en su órbita doméstica y territorial, la dignidad de su existencia real.

Estos espacios de virtualidad comienzan a generar formas informes. Calabrese en su libro *La Era Neobarroca* nos indica que estas formas informes están relacionadas con un con-

cepto de monstruosidad este concepto está relacionado con una suma de atributos del monstruo usualmente inaccesibles entre ellas, pero sin embargo reconocibles.

Estos personajes del ciberespacio no poseen personalidad ni aspecto propios y se transforman en el ánimo y en el físico imitando el ambiente y las personas que lo rodean sin una forma determinada y fija. Las formas que se constituyen son no-definidas, son inciertas desde el punto de vista figurativo la informalidad de la cosa produce un fenómeno de posibilidad pura pero de vaguedad e indefinición.

Así totalmente desnudas las personas frente al ordenador podrán muy bien diseñar su imagen para relacionarse con el otro, revistiendo su cuerpo con toda la indumentaria que indique su imaginación.

En ese sentido el disfraz como sostén de una transformación participa con la realidad virtual, posibilitando la elección de la imagen para presentarse frente al otro en un juego de diseño permanente y atractivo. El riesgo mayor y el mayor atractivo en la selección de una imagen será la posibilidad de no tener demasiado en claro cuál es la ficción y cuál es la realidad.

Si bien toda realidad es también una ficción que tanto a nivel individual como social arma el mundo real, la posibilidad de presentarse frente al otro con vestidos irreales, pone de frente a una nueva dimensión de lo existente.

En esta nueva dimensión virtual el modelo diseñado que puede muy bien carecer de referentes reales y tangibles, legítima su existencia al dinamizar los procesos imaginativos más que en la supuesta fidelidad al mundo real.

En el ciberespacio las relaciones sociales resultantes, serían entre representaciones y no entre personas. Las imágenes resultantes serán ficcionales, imaginarias, informes, creativas. Los diseños pueden aparecer o estar en pie de guerra o en pie de fiesta, en un dramático equilibrio entre la realidad virtual y el teatro, la elegancia y la vulgaridad, dicotomías, diferencias; pero nunca sucumben, a la derrota de la fantasía, se convierten en personajes secretos, misteriosos.

Los diseños se convierten en personajes enmascarados que vierten sobre nuestra imaginación un veneno de placer gozosamente mortal, el diseñador allí muestra su más absoluto desenfado y presenta su individualidad.

Los diseños estallan en colores, se convierten en samurais, damas veladas, geishas, figuras del carnaval, malvados, reinas, hechiceras y hasta casi dragones, paracaidistas y bailarinas. En este nuevo espacio o lienzo virtual todas las imágenes, los contrastes, los matices, las paradojas sirven para la creación de un diseño de indumentaria.

## Escena aplicada. Un espacio de unión entre la realidad y la ficción.

Dardo Dozo y Claudia Kricun

“Cuando el acto interpretativo supera la anécdota y alguien iluminado por un foco está contando no sólo qué es lo que hace un personaje, sino qué es lo que piensa y qué es lo que siente, se diluye el individuo ocasional que cuenta las cosas y su cuerpo y su imaginación se condensan en un acto expresivo definitivo”.

Jorge Eines.

El centro de entrenamiento denominado «Escena Aplicada» tiene como objetivo funcionar de manera constante en el espacio universitario para que quien lo transita pueda construir su escenario expresivo, escenario que puede generarse en cualquier ámbito y bajo las más diversas circunstancias.

Las ejercitaciones permiten al alumno descubrir facetas expresivas no utilizadas habitualmente y que le pertenecen dado que, si bien evaluamos el proceso que el mismo realiza, no representamos modelos a seguir; todo lo contrario, incentivamos que cada uno de quienes se entrenan potencialicen sus recursos respetando el estilo propio.

### Transitar el juego dramático es generar condiciones de posibilidad.

El espacio de la ficción, en donde la imaginación y el cuerpo se ponen en juego, es un lugar de búsqueda y construcción, allí se exploran y ponen en acción todas las posibilidades de expresión. Esta es nuestra propuesta en el centro de entrenamiento en técnicas de comunicación “Escena Aplicada” que se desarrolla en la Facultad de Diseño y Comunicación desde junio de este año: entrenar y ampliar las posibilidades expresivas utilizando el juego ficcional como recurso motivador e incentivador de estas aptitudes. Así el individuo se reconoce, se afianza se proyecta y logra ponerse en escena en los diversos ámbitos y situaciones de su vida cotidiana y profesional.

La escena dramática crea un espacio ilusorio donde la realidad se amplifica, se hace otra, se prueba en distintas versiones. Beber en las aguas de la ficción... Nutrirse de éstas para afrontar la compleja realidad del mundo de la comunicación. Ahora bien, como la imaginación y la expresión puestas en acción requieren de un cuerpo y una voz que acompañen esta acción, que se adapten a ella y que la realcen; realizamos en el centro una rutina de ejercicios vocales y corporales de modo de disponer y preparar el instrumento (nuestra Unidad Expresiva) para su “puesta en escena”.

La conversación desde diferentes roles, el intercambio de ideas, la argumentación y la exposición son prácticas que ponemos en juego de manera constante en nuestros encuentros; los ejercicios se multiplican y diversifican, los alumnos transitan, comparten, reflexionan y sobre todo accionan, entran y salen de situaciones y personajes donde el humor es una constante y el aprendizaje a través del placer también.

### ¿Resultados?

Nuestro grupo de alumnos, que ofrece una amplia diversidad de edades, intereses y antecedentes académicos dicen de “Escena Aplicada”:

“En lo que se refiere a escena aplicada, no solo me resulta una actividad sumamente placentera, sino que me ha permitido trasladar las experiencias vividas y la apertura a otros ámbitos. Creo que es un lujo (que lamentablemente pocos se dan) poder jugar, crear y desarrollar la imaginación y la creatividad en un ámbito que por sus características es básicamente estructurado y racional. Lamento que la gente no se prenda, sería más enriquecedor para todos. Creo que cuando se es joven se cree que se sabe todo, y cuando se es grande se piensa que ya es tarde para aprender. Si he tenido que faltar a alguna clase, realmente lo he lamentado. La onda genial, el permitirse increíble, y los profes de primera.” (Gabriela Niklison).

“Comencé a ir al taller buscando una herramienta que me