

## Notas

<sup>1</sup> Término acuñado por el escritor, consultor y diseñador de juegos Marc Prensky para describir a toda la generación nacida al amparo del desarrollo y consolidación de las nuevas tecnologías digitales de la información y la comunicación. En el ensayo *The death of command and control* (La muerte del mando y control) publicado en 2004, Prensky define a los “nativos” en oposición a los “inmigrantes digitales”, (todas las generaciones anteriores) para de esta manera distinguir una gran cantidad de campos de acción donde se observan importantes diferencias que permiten concluir en que los nativos hablan un lenguaje propio (lenguaje del la era digital), diferentes al de los inmigrantes (Piscitelli, 2005).

<sup>2</sup> El término Web 2.0 es un concepto que debe su origen a Dale Dougherty de O'Reilly Media. Según la definición existente en Wikipedia ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)) la web 2.0 constituye “una serie de aplicaciones y páginas de internet que utilizan la inteligencia colectiva para proporcionar servicios interactivos en red dando al usuario el control de sus datos”. En ella –se agrega– el uso “está orientado a la interacción y las redes sociales, que pueden servir contenido que explota los efectos de las redes creando o no webs interactivas y visuales. Es decir, los sitios Web 2.0 actúan más como puntos de encuentro, o webs dependientes de usuarios, que como webs tradicionales”.

<sup>3</sup> Lara, Tíscar: “Blogs para educar. Usos de los *blogs* en una pedagogía constructivista”. Artículo publicado en Revista electrónica Telos, nro. 65, Oct-Dic 2005, págs. 86-93.

## Referencias bibliográficas

- Aguerro, Inés (2005) *Tecnologías de la información y la comunicación. Estado del arte y orientaciones estratégicas para la definición de políticas educativas en el sector*. Buenos Aires: IPE - UNESCO.
- Area Moreira, Manuel. “Medios de comunicación y escuela. La política del avestruz”. Publicado como capítulo del libro de J. Sancho y L. Millán (1995) *Hoy ya es mañana*. España. Universidad de La Laguna.
- Augé Marc (1995) *Hacia una antropología de los mundos contemporáneos*. Barcelona: Gedisa.
- Brunner, José Joaquín y Tedesco, Juan Carlos (2003) *Las nuevas tecnologías y el futuro de la educación*. Buenos Aires: IPE UNESCO y Septiembre Grupo Editorial.
- Burbules, N y Callister T. (2001) *Riesgos y promesas de las tecnologías de la información*. Buenos Aires: Granica.
- Fischer, Herbé: Conferencia en la Especialización en Educación, Lenguajes y Medios de la Escuela de Posgrado, Buenos Aires, UNSAM, 27 de abril de 2005.
- Lara, T: “Blogs para educar. Usos de los *blogs* en una pedagogía constructivista”. Artículo publicado en *Revista electrónica Telos*, nro. 65, Oct-Dic 2005, págs.86-93
- Palamidessi, M. (comp.) (2006) *La escuela en la sociedad de redes*, Buenos Aires: Fondo de cultura económica.
- Piscitelli, Alejandro: “Inmigrantes digitales vs nativos digitales”, artículo publicado en el portal [www.educ.ar](http://www.educ.ar), agosto de 2005.

- Quiroz, María Teresa (2003) *Aprendizaje y comunicación en el Siglo XXI*. Buenos Aires: Grupo Editorial Norma.

- Tenti Fanfani, Emilio: “Culturas juveniles y cultura escolar”. Documento presentado al Seminario “Escola jovem: un novo loar sobre o encino médio”, organizado por el Ministerio da Educacao, Mèdia e tecnológica. Coordenacao Geral de Encino Médio, Brasilia, del 7 al 9 de junio de 2000.

## Fragmentación o integración en el desarrollo de las aptitudes modelizantes

Antonio Tecchia

En todo proceso de diseño de espacios de arquitectura, el diseñador utiliza diferentes tipos de modelos que, con mayor o menor grado de sistematicidad, y con mayor o menor grado de iconismo, le permiten simular y prefigurar las formas de la espacialidad en proceso de gestación, posibilitando la toma de las sucesivas y complejas decisiones de proyecto. Cada uno de estos tipos de modelo posee características y funcionalidades específicas que se basan directamente sobre el propio sistema de convenciones que lo sostiene, generando sentido al operar significados con su propia forma de aproximación a la noción de espacialidad.

Si bien el espacio arquitectónico en su verdadera dimensión sensible solo puede ser cabalmente captado por el hombre a través de la vivencia espacial directa de lo construido mediante la utilización de sus sentidos y su poder evocativo al permanecer o desplazarse en él, la inevitable necesidad de anticipar cognitivamente dicho espacio durante el proyecto prefigurando los distintos aspectos de su forma, fue y sigue siendo la causa de la ineludible dependencia que todo proceso de proyectación tiene respecto de los modelos o instrumentos de modelización que lo alimentan. Cada uno de los diferentes instrumentos de modelización posee un propio y específico potencial que le permite proveer sus propias aproximaciones y aportes a la comprensión de la compleja noción de la espacialidad arquitectónica al anticiparla durante la proyectación. Tradicionalmente los instrumentos de modelización han sido clasificados de acuerdo a su funcionalidad en dos grandes grupos con características, virtudes y también limitaciones que les son propias. Por un lado el grupo de los modelos que apoyan su capacidad modelizante en una modalidad de tipo conceptual, y por otro lado el grupo de los modelos que hacen punto de palanca para el desarrollo de su capacidad modelizante en una modalidad de tipo perceptual. Los primeros trabajan con altos, y a veces muy altos niveles de abstracción operando con la estructura abstracta de la forma. Permiten realizar procesos predominantemente deductivos y en menor grado inductivos al hacer transparente y explicitar con precisión la verdadera descripción objetiva de las relaciones entre los diferentes elementos constitutivos del sistema formal. Refieren al sistema cartesiano y a las propiedades físicas de cada elemento constitutivo de la forma. Los segundos

trabajan proponiendo la inclusión del sujeto percipiente con su posición concreta y punto de vista como protagonista, reemplazan la abstracción por un alto grado de iconicidad y analogía con la realidad perceptible desde un determinado punto de vista que puede estar fijo o en movimiento. Los modelos de este segundo gran grupo permiten realizar procesos predominantemente abductivos al brindar estímulos perceptivos que en cierto modo tienden a subrogar la verdadera percepción del espacio, posibilitan la experiencia práctica de la espacialidad.

La tradición en la formación de arquitectos y diseñadores de espacios elaboró y perfeccionó durante décadas estrategias pedagógicas para el desarrollo de aptitudes para el manejo solvente de los dos grandes grupos de instrumentos de modelización en el aspirante a diseñador. Estas estrategias planteaban claramente el objetivo mencionado pero generalmente ambas aptitudes se focalizaban por separado. Las habilidades y destrezas para poder alcanzar la utilización productiva de ambos conjuntos de instrumentos de modelización se lograban, muchas veces en asignaturas diferentes, mediante ejercitaciones fragmentadas y desarticuladas, no obstante el pretendido objetivo integrador sostenido solo por la contigüidad temporal o la circunscripción o focalización en un mismo ejemplo o caso de aplicación. El mismo criterio separador se utilizó casi como un reflejo condicionado, al agregar como una nueva e independiente línea disciplinar los aportes llegados de la mano de las tecnologías digitales como proveedoras de alternativos e innovadores instrumentos de modelización.

Si bien en las primeras fases de la primera etapa del proceso de inclusión de las nuevas tecnologías, desarrolladas predominantemente en nuestro medio durante los ochenta, pudo no advertirse en su verdadera magnitud la dimensión del riesgo de seguir fragmentando lo no fragmentable, rápidamente en los noventa, comenzaron a escucharse las voces de los primeros preocupados en advertir y anticipar las consecuencias del error. Comenzaba a verse claramente que lo que estaba llegando de la mano de esta aparente tercera línea disciplinar no era solo innovación tecnológica para aferrarse o detractor de ella, sino elementos necesarios para intentar la esperada recuperación de la integración y simultaneidad en la participación de los diferentes sistemas de modelización en los procesos de proyecto.

Las particulares características de los, cada vez más complejos y potentes sistemas digitales de modelización, indiscutiblemente hacen que coexistan en el mismo ambiente informático en donde operan, integrados en un mismo sistema, los modelos de modalidad conceptual y los modelos de modalidad perceptiva, ya no separados en dos grandes grupos. En esencia, cualquier modelo digital tridimensional de cualquier proyecto en proceso de gestación es un único súper modelo en cuya base de datos coexiste analíticamente la información completa y necesaria para posibilitar la simultaneidad mediante la inmediata conmutabilidad entre los output conceptuales y los output perceptuales. El agente diseñador, cuando está formado para funcionar a su vez como operador crítico y reflexivo del sistema, logra de hecho, con una simple conmutación de modo, presionando una tecla de función o re configurando la interfase mediante el

cambio de estado de una variable de sistema determinada, que el dispositivo de visualización le devuelva un output conceptual, sistemático, cartesiano, con especificaciones y descripciones precisas de cada elemento constitutivo del proyecto, o que el mismo dispositivo de visualización le devuelva una imagen de síntesis, totalmente perceptual, elaborada como estímulo tendiente a subrogar la verdadera vivencia del espacio real. En ambos casos la verdadera parametrización de cada una de las variables de orden morfológico que definen las cualidades sensibles del espacio puede no solo prefigurarse, sino operarse interactivamente en modo perceptivo afectando y modificando a través de la base de datos del súper modelo también el modo conceptual.

Esta posibilidad de operación simultánea que permite el paso flexible y fluido desde la modalidad conceptual a la modalidad perceptual las veces que sean necesarias, sin comprometer el modo o predisposición del agente operador por no requerir grandes despliegues operativos ni tiempo, enriquece el proceso de proyectación haciéndolo más dúctil, potente y fundamentalmente totalizador. La pregunta que aún espera una respuesta en muchos lugares donde se pretende formar futuros diseñadores de espacios y arquitectura es si estamos dispuestos a integrar verdaderamente las estrategias para crear y desarrollar las aptitudes modelizantes como una totalidad u optamos por continuar, o todavía peor, optamos por profundizar aún más la fragmentación.

## El fenómeno de la moda, la investigación y la sociedad

**María Valeria Tuozzo**

*Llevar un traje es fundamentalmente un acto de significación. Más allá de los motivos de pudor, adorno y protección... En consecuencia, un acto profundamente social instalado. En pleno corazón de la dialéctica de las sociedades.<sup>1</sup>*

Parece oportuno comenzar con estas palabras de Roland Barthes porque no sólo reflexiona sobre la moda como fenómeno social y por ende acto de significación, sino que invita a pensar acerca de las diversas instancias en que tal fenómeno podría ser abordado y en el caso particular del presente artículo a pensar acerca del desarrollo de la materia Introducción a la Investigación como un encuentro con la búsqueda de respuestas, el encuentro de campos poco o no explorados, la creación de nuevas sendas o indicios, en todo caso, de lo que le espera al estudiante en su futuro profesional .

Así como la moda como fenómeno social estalla en mil fragmentos al igual que lo hace la sociedad cada vez más compleja en su realidad se podría hablar entonces de modas y diversidad de estilos que no son más que actos de significación manifestando la diversidad de estilos de vida, de identidades en que esta sociedad del siglo XXI se nos manifiesta; sociedad de información o sociedad cibernética atravesada por la tecnología y despuntando una multiplicidad de vivencias nunca antes sospechadas,