

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.¹

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,

como la que ofrece la realidad virtual; y así como en los años 50 el *prêt à porter* supo interpretar los estilos de vida a partir de los nuevos roles que la mujer comenzaba a ocupar y las diversas actividades que la cultura de masas propiciaba; hoy esa diversidad se ve interpretada también por las modas que parecen no dejarse asir y es por esto que la instancia de investigación en este campo específico parece oportuna para abordar y comprender el espíritu de los tiempos que corren a través del fenómeno de la globalización y la consecuente hibridación cultural.

Se presenta –el diseño, la producción de indumentaria y de modas– como un campo para el que el profesional debe estar preparado, entonces así como el que se dedica a un oficio particular y tiene sus herramientas de trabajo, el diseñador y el productor de moda deben tener sus propias herramientas de trabajo; bajo estas circunstancias introducirse en la metodología de la investigación es una herramienta para desempeñar la tarea.

¿Por qué? Porque como profesional, el diseñador y el productor tienen que contar con una amplia información actualizada, no sólo de lo que transcurre en su área de trabajo, sino más que en cualquier otra labor, una información acerca de la sociedad para la que va a diseñar, puesto que con cada diseño, con cada producción lo que se diseña y se produce son actos de significación, actos sociales.

Así la metodología y las estrategias en la investigación y sus distintos tipos ofrecen sus herramientas para abordar esos temas de interés, desde la exploración sobre un campo de trabajo hasta la búsqueda de respuestas a un problema concreto en el diseño, ¿por qué y para qué el empleo de tal o cual textil en tal o cual tipo vestimentario?, por ejemplo.

Porque a partir de ciertas pautas de trabajo de investigación el panorama se abre a la creatividad para que cada futuro profesional haga los aportes que su personalidad y sus intereses particulares le pautan.

Porque le permite abrir el ámbito de sus indagaciones y hacer converger distintas disciplinas en la elaboración final de un trabajo, comenzando con la etapa de estructuración del marco teórico que lo remite a lo ya estudiado e investigado para construir sobre esa base nuevos conocimientos.

Poder poner en juego estas cuestiones de la investigación y tantas otras estrategias son las que hacen a un profesional más flexible para adaptarse a los cambios incesantes de una sociedad que no conoce descanso en el ámbito de la creación en términos de diseño, una sociedad que, como se mencionaba anteriormente, está fragmentada y globalizada; y que ha de nutrir la creatividad de los futuros profesionales, la que le brinda guía y objetivos en su tarea diaria. Formar desde esta materia y su aporte a un profesional que pueda a través de sus diseños y producciones generar múltiples actos de significación que enriquezca la dialéctica de las sociedades, es un objetivo ambicioso pero posible.

Porque le permite también abrir los ámbitos de su experiencia profesional, es decir, poder explorar los mercados laborales y encontrar los caminos que lo acerquen a las experiencias deseadas e incluso generarse y proporcionarse la propia experiencia de trabajo, son otras de las tantas razones.

De la incipiente experiencia surge otra reflexión acerca de esta cuestión sobre la moda, la investigación y la sociedad, puesto que el aula como laboratorio de experiencias e investigaciones aparece también como el lugar del intercambio de ideas, de exploraciones y de materiales de trabajos; ese trabajo grupal que cuando es comprometido y responsable produce investigaciones interesantes y espacios que permiten también empezar a ejercitar la labor grupal que esta sociedad en su complejidad requiere del trabajo del diseño y la producción, un trabajo que se realiza en equipo y que se va experimentando ya en el aula-taller.

Porque en cuanto a lo individual se refiere es una forma de generarse el espacio de crecimiento personal y profesional que requiere de voluntad, compromiso, responsabilidad y una cuota de disciplina para sistematizar los propios aprendizajes y conocimientos que se van adquiriendo y que aseguran un espacio de satisfacción personal, de desarrollo de las propias capacidades y habilidades.

Porque a partir de lo reflexionado hasta aquí la cuestión de la investigación consiste en poder realizar un enlace entre la teoría y la práctica; pensar, buscar e incluso jugar a la creación de teorías; para que teoría y práctica no sean espacios escindidos de la realidad, sino que puedan generar un *feedback*.

No perder de vista el objetivo que la materia tiene en el marco de la formación de un diseñador, un productor de modas y procurar la posibilidad de explorar la propia creatividad y el aporte singular que cada sujeto puede hacer desde su propia trayectoria; es como las diversas estrategias a saber observar y cuestionar; formular y reformular una hipótesis de trabajo, un diseño o una producción impone conocer teóricamente los conceptos para poder trabajarlos en la práctica y realizar el ya mencionado ida y vuelta entre estas dos instancias.

Estas son algunas de las posibilidades que la materia brinda, un área de formación y conocimiento que se diseña y se produce con cada trabajo llevado a cabo.

Notas

¹ Barthes; Roland; “La moda y las Ciencias Humanas”, en *El sistema de la moda y otros escritos*, Paidós Comunicación 135, Buenos Aires, 2003.

Docentes y blogs. Convergencia de nuevos medios con la enseñanza

Laura Vaillard

“Elegir el tiempo, es ahorrar el tiempo” decía Francis Gracián. “Si uno escoge el tiempo adecuadamente, luego no hará falta quejarse de su brevedad”, según Jean de La Bruyère.

El problema radica en que muchas veces las personas no emplean su tiempo como a nosotros nos gustaría. Especialmente los alumnos, quienes prefieren jugar a la Play Station, *chatear* con sus amigos o subir fotos a su *blog*¹ antes que leer el material de clase.

En un mundo cada vez más vertiginoso e instantáneo, la competencia por el tiempo se vuelve día a día