

Pero volvamos a lo que nos ocupa, el uso del video en la clase como herramienta de enseñanza. Se piensa en video y piensa en disciplinas audiovisuales, entonces... ¿Cómo usar el video para enseñar a diseñar una pieza que “no se escucha ni se mueve”?

Para que este material audiovisual no sea un recurso impuesto porque sí, y pueda hacerse un uso racional del mismo, Ferrés hace una clasificación del mismo según su función y quienes participan de él.

Cuando el video es usado como elemento informativo, el interés radica en la descripción objetiva del mensaje que se elige, basándose en las necesidades del grupo de educandos. A diferencia del alienante chupete electrónico (entendida la alienación como la supresión de lo subjetivo), el video es más selectivo y enfoca sobre temas puntuales para lograr más interés en el alumno y potenciar su comprensión, que puede ser más o menos efectivo según la manera de ver ese material. Podemos citar como ejemplos los brillantes documentales de Gary Hustwit o el documental producido por la BBC sobre la historia del mapa del subte de la ciudad de Londres.

También un video puede ser motivador si el centro está en la “movilización del receptor” para que accione y se sensibilice a la hora de tomar decisiones. Se ha transformado en un clásico el discurso de Steve Jobs en la colación de estudiantes de la universidad de Stanford (EEUU) (En *Youtube* se consigue!!). Es el típico caso del “americano triunfador” pero auténtico reflejo de una persona muy conocida en el ámbito del diseño y la cinematografía (el creador del imperio Apple y la productora Pixar) que cuenta su experiencia y puede movilizar a otros a tomar su camino. (Nunca comprenderé porqué una persona debe leer su propia historia de vida, pero el espíritu sajón debe ser así. Este es un guiño para los que ya conocen el video)

Pero si el objetivo es que el alumno libere emociones, un video expresivo donde el proceso sea el norte a seguir por sobre el producto acabado, será el recurso que mejor funcione, quizá más que un libro: ¿quién no se ha vuelto loco intentando aprender a manejar cualquier tipo de software con un libro y entenderlo mucho mejor con un tutorial de la web?

Se suele decir que el juego es una de las mejores formas de aprender. Esta función investigadora y lúdica del video permite el estudio de tópicos que otras tecnologías no pueden. Siempre será un complemento de la observación directa, pero en la experimentación y el juego se pueden hallar recursos para enriquecer lo estudiado y potenciar el resultado: yo, cuando alumno, trabajando en el desarrollo de un video para la materia Diseño Gráfico 3 en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UBA, jugando con una cámara de mini VHS (de esas que iban con un mini casete que luego había que introducir en un adaptador para poder visualizarlo), descubrí que filmar la pantalla del televisor con la cámara enchufada a la video reproductora daba un efecto visual y sonoro, que vuelto a reproducir y re-filmar generaba otra textura y así sucesivamente se creaban nuevas capas sonoras y visuales. Esta “recreación” se transformaba un recurso expresivo insospechado e inesperado. Podemos concluir que lo lúdico se emparenta con la función expresiva, descubrimientos insos-

pechados generan nuevos recursos expresivos, que si los compartimos con nuestros compañeros nos acercan al concepto del aprendizaje cooperativo.

¿Y podremos nosotros con un video podemos aprender a enseñar mejor? Muchas veces, sopesé la idea de filmarme a mí mismo en una clase y no justamente para pecar de narcisista, sino porque el video es nuestra cámara Gesell que estudia y valora conductas, para luego evaluarnos y “conocernos a nosotros mismos”: objetivar y tomar conciencia del propio “educar”, analizar los códigos expresivos propios de la voz: calidad, timbre, sonoridad, entonación; como también lo gestual, lo postural y lo cinético. Aunque la presencia de la cámara pueda alterar el registro.

Como corolario, podría cerrar este escrito diciendo que este análisis sobre el video como herramienta para la educación me provoca sensaciones ligeramente cuestionadoras y contradictorias. En primer lugar porque una ligera lectura sobre “Ferrés” me resultó inocuo y un simple ejercicio literario. Pero más tarde, al volver sobre sus líneas y al analizar mi práctica docente, noté que más de una vez los videos, documentales, o como queramos llamarle, se convertían en columnas vertebrales en el mapa conceptual del tema a desarrollar.

La clasificación que Joan Ferrés le da al material para ver y escuchar (que no es lo mismo que mirar y oír) puede aplicarse a cualquier recurso expresivo, pero ello no impide que pueda defender su planteo: me he encontrado con varias situaciones donde el video podía utilizarlo a partir de lo que quería enseñar o el clima que deseaba generar en el aula.

## El signo en moda

### Lucrecia Galaz

Para analizar el sistema de la moda debemos entender que el termino sistema es un método referido a la semiología, ciencia general de los signos postulada por Saussure, este entiende la lengua como un sistema semiótico formado por los signos lingüísticos. La moda procede de un sistema porque esta justamente codificada. El elemento lingüístico es el signo, la asociación de una imagen (significante) y de un concepto u idea (significado), por lo tanto el valor es su forma de intercambio: designa un contexto lingüístico que le es ajeno, el cual no es su significado sino que le sirve para acercarse a ella y su poder significativo está ligado a las relaciones que unen a otros signos de la lengua. Lo que hace el lenguaje es comunicar a diferencia de la moda que simula un mensaje y de ahí proviene su valor estético. Lo que impulsa el significado es la diferencia. Para constituir un sistema no se requieren términos positivos, se puede componer sobre la base de la negación, porque si analizamos significado y significante en forma separada, es donde encontramos el componente positivo. El signo no difiere de otros signos, sino que se diferencia. La diferencia que hay entre dos y tres es uno. Diferenciarse implica simplemente que dos no es igual a tres. La diferencia en el significado está vinculada a las diferencias en el significante. La analogía entre estos significados

se manifiesta arbitrariamente, por lo cual el signo es arbitrario. Si el signo no fuese arbitrario, los signos que componen el sistema de la moda, estarían determinados mutuamente por algún elemento externo. El valor está enteramente determinado por la existencia de relaciones y por ende el signo debe ser arbitrario. Saussure diferencia dos tipos de lenguaje: Sincrónica (*syncronos*, al mismo tiempo) que examina las relaciones entre los elementos coexistentes de la lengua con independencia de cualquier factor temporal. Diacrónica: (*diacronos*, a través del tiempo). Se enfoca en el proceso evolutivo y se centra en aquellos fragmentos que se corresponden con ciertos momentos históricos. Cuando se materializa el sistema de moda, sólo intervienen elementos sincrónicos puesto que nadie necesita conocer la historia de la moda para hacer uso de ella. Se puede decir que el signo es inmutable, ya que la lengua es libre de establecer un vínculo entre cualquier sonido con cualquier idea, pero una vez establecido este vínculo, ni el individuo ni la colectividad lingüística es libre para deshacerlo ni sustituirlo por otro. Efectivamente durante el transcurso del tiempo, la lengua evoluciona, lo que pone en evidencia que los signos cambian, mutan, existen alteraciones entre el vínculo del significante (se atribuye uno nuevo) y el significado, por lo que se clasifican de una manera diferente. Por ejemplo “gato” adquiere otro significado en la mecánica automovilística, entonces significado y significante cohabitan simultáneamente. La moda puede ser abordada tanto en un momento particular como a través de su evolución en el tiempo. En moda no hay finales, perdura en el cambio, es por ello que los signos son libres de mutar sin límites, los valores no se caen, cambian de lugar. Los signos en la moda están simulados (son reflejos de otras cosas), se van designificando, quiere decir que es el mismo significante que cambia de sistema de signos.

La moda no procede de los signos, sino que es su flotación, es un estado en plena circulación, combinación y competencia fluida de los signos que generan un equilibrio inmediato y móvil. Los signos están indeterminados en la moda, tanto que significado y significante no siempre se corresponden pues los signos se diferencian por oposición a otros. El tiempo es crucial en moda, este queda roto y dividido en ciclos entrecruzados. La moda tiene un poder de transferir las formas al no origen y a la competencia. Siempre es retro sobre la base de lo pasado, muerte y resurrección de las formas. Su actualidad no hace referencia al presente sino que es reciclaje inmediato. La moda es paradójicamente lo inactual. En su ciclo hace que los signos conmuten y jueguen entre sí. La moda es circular pero a su vez avanza, y hay un gran ciclo que da cuenta de lo anterior, vuelve y se actualiza. Fluctuar en forma azarosa es lo que determina su atemporalidad. El tiempo cíclico de la moda, marca un tiempo de vencimiento que no es más que la presencia de signos pesados y ligeros, los primeros por su condición no están sujetos a cambiar tanto, los ligeros penetran más fácilmente y la idea de abolir el pasado dando muerte a toda forma que ya haya acontecido (tiempo muerto, abstraer de esta manera y así volver a habitar el presente con su atemporalidad) y resurrección constantemente como signos valederos a las formas que son su

reciclaje (vaciar de contenido y volver a cargar de signos inequivalentes e incompatibles).

El sistema se tiene que actualizar para que los signos sobrevivan. Los signos se intercambian bajo el régimen de un equivalente general y la moda reposa sobre una estructura que obedece a restricciones universales de todo sistema de signos, permitiendo en su objeto de análisis determinar los códigos que en si constituyen un sistema codificado (ciencia de los signos objetales). La moda tiende a la igualdad, contribuyendo a eclipsar o incluso a eliminar los signos de las diferentes clases, favoreciendo al desarrollo de la individualidad. El código de reconocimiento concibe la pertenencia de códigos más fuertes que hacen que un grupo se diferencie de los demás por cargar con un determinado significado, es expresar la personalidad del usuario abandonando el contexto social del consumo de la moda. La moda neutraliza el cuerpo, es con el cuerpo en su confusión con el sexo donde la moda juega con total ambigüedad. La moda se profundiza cuando se pone en escena del propio cuerpo, donde este se vuelve medio de la moda. El cuerpo es neutro y uno lo carga de contenido. Sucede así la demarcación del cuerpo, siendo los signos lo que lo parcelan. Es en la pasión de lo artificial que la moda despoja a todos los signos de su valor, resumiendo todo lo que censura el régimen de la abstracción yaciendo en la utilidad formal del signo de la moda, es lo arbitrario de ese signo al mismo tiempo que su coherencia absoluta.

La moda está compuesta por signos que no tienen contra qué quebrar, por lo cual la idea de ruptura o subversión no se da porque no existe un referencial con el cual se contradiga. Es ella misma su referencia.

### **Recursos tecnológicos: inmediatez, accesibilidad y protagonismo. La comunicación en vivo**

**Marisa García**

Interactuar. Ser parte de, exhibirse, expresarse, compartir, crear, mostrar.

Referentes cercanos y lejanos, poco palpables. Credibilidad frente a una identificación sin fronteras. La distancia desvirtuada por lo virtual.

La inmediatez como concepto relacionado con el presente bajo un formato ferozmente literal, no sólo como referencia cronológica sino como la fugacidad vivida desde su más profundo sentido.

Los pasos reducidos, menos barreras, más atajos. La notable disminución de la espera y hasta una menor necesidad de movimiento.

La conexión constante pero abreviada. Listas interminables de conocidos, cadenas, redes, comunidades, lazos virtuales y hasta representaciones de uno mismo participando de un nuevo mundo en el que los códigos y hábitos se reinventan.

El acceso como una opción abierta las veinticuatro horas. La información a merced, desde lo liviano hasta lo existencial. La realidad en vivo.

Grandes son los desafíos de contar con tantas posibili-