

Reflexiones finales

Si bien se ha hecho todo un recorrido por la carrera de Diseño de Indumentaria y se ha hecho una propuesta en cuanto a los ejercicios más acordes al contenido de los niveles en cuestión, hay muchos otros temas que quedan afuera, tales como: corsetería y ropa interior masculina y femenina, trajes de baño, prendas para discapacitados, prendas y accesorios deportivos, calzados, carteras y bolsos, sombrerería, etc. Y cada vez más irán apareciendo nuevas necesidades en el mundo del diseño.

Una de las soluciones para que los alumnos puedan ver todos estos temas que han quedado relegados es proponerlos como contenidos en materias alternativas o electivas.

Finalmente, y luego de haber hecho esta propuesta de cambios para los exámenes de Diseño de Indumentaria, la conclusión más firme es que éste debe ser el principio de otros cambios más profundos. La realidad del diseño es dinámica, muta todo el tiempo según las necesidades de la sociedad y el mercado. Los alumnos que fuimos nosotros ya no son los de ahora. Tienen nuevas exigencias que el mercado impone, que les pide nuevos saberes y que nosotros como docentes, debemos saber atender. Por ello, es bueno pararse a reflexionar cuánto pueden durar estos ajustes y, si es necesario, ir evaluando cambios a medida que vamos detectando ciertas inconveniencias.

Referencia bibliográfica

- Bozzano, Jorge (1998) *Proyecto, razón y esperanza, Escuela Superior de Diseño de ULM*. Buenos Aires: Oficina de publicaciones del CBC.

Abstract: The article develops an idea in order to integrate the final production for the main subjects of the career of Fashion Design. The author develops the main features of the career of Fashion Design proposing several exercises according to the contents involved. Design is dynamic itself and constantly changes according to the needs of the society and the market.

Key words: Education - subject - design - clothing - examination - university of Palermo

Resumo: Ideia integradora de produção final para as matérias principais da carreira de Design de Moda. Realiza-se todo um percurso pela carreira de Design de Moda e se faz uma proposta em quanto aos exercícios mais conformes ao conteúdo dos níveis em questão, há muitos outros temas que ficam a fora, tais como: como lingerie e roupas íntimas para homens e feminina, roupa de banho, roupas para os deficientes, roupas esportivas e acessórios, calzados, bolsas e carteiras, chapéus etc.

E a cada vez mais irão aparecendo novas necessidades no mundo do design. A realidade do design é dinâmica, muta o tempo todo de acordo com as necessidades da sociedade e do mercado.

Palavras chave: educação – matéria – design – vestuário – exame – universidade de Palermo.

(*) **Lorena González.** Ver CV en página 37.

Lo real y lo virtual: ensayando un principio de convivencia

Andrea Verónica Mardikián (*)

Fecha de recepción: julio 2010

Fecha de aceptación: septiembre 2010

Versión final: noviembre 2010

Resumen: Se focaliza en el ciberespacio y la virtualidad, como objetos de estudio y a su vez en la tarea docente con respecto a este tema. Este escrito reflexiona y demuestra como este nuevo fenómeno social que emerge en esta época encuentra su germen en civilizaciones pasadas. Finalmente, se intenta indagar sobre la nueva tarea del docente, que plausiblemente se radica en capacitar a los estudiantes para filtrar, seleccionar y procesar la sobreabundancia de información.

Palabras claves: educación – real – virtual – convivencia – ciberespacio - docente.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 92]

El cielo sobre el puerto tenía el color de una pantalla de televisor sintonizado en un canal muerto.

William Gibson

El tema de este artículo tiene su origen en ciertas preguntas e incertidumbres que nacieron en la actual ex-

periencia pedagógica, la cual aglutina no sólo aquellas vividas en el aula sino también en el espacio de tutorías. En primer lugar, el trabajo va a describir algunos de los aspectos nodales de las nociones de virtualidad y ciberespacio. El objetivo es describir cómo es y cómo se manifiesta el objeto de estudio. En dicho informe se

van a exponer una serie de conceptos sobre el tema, apelando a una actividad más exploratoria que explicativa sobre el mismo.

Asimismo, la idea de este escrito es reflexionar y demostrar como este nuevo fenómeno social que emerge en esta época encuentra su germen en civilizaciones pasadas. Finalmente, se intenta indagar sobre la nueva tarea del docente, que plausiblemente radique, en capacitar a los estudiantes para filtrar, seleccionar y procesar la sobreabundancia de información.

Trompe-l'oeil

Ciertamente, la imitación tuvo una función importante en el desarrollo cognitivo de las civilizaciones. Se reconoce el espejo como instancia fundante para juzgar la representación realista de ciertas expresiones artísticas que aspiran a una copia, reflejo, mimesis, ilusión de realidad. Lacan, en su texto *El estadio del espejo*, se refiere al primer contacto que el niño tiene con el espejo, señalando lo siguiente: “Su imagen especular sea asumida jubilosamente por el ser sumido todavía en la impotencia motriz”.

Dicha proposición lacaniana manifiesta también como la construcción de la representación del mundo se ha convertido, históricamente, en una necesidad de la evolución de las civilizaciones. La apropiación de una imagen especular no es sólo exclusividad del mundo del niño sino que se extiende en la experiencia del adulto.

El *trompe-l'oeil* marca el momento en donde la apropiación de la imagen especular termina por identificarse plenamente con la imitación. De este modo, construye una imagen que representa con alto grado de definición una realidad tridimensional en un soporte bidimensional. La representación medieval era plana, mostraba la plenitud plana del mundo feudal. Era una expresión que se distanciaba del universo cotidiano de la percepción, era una representación cerrada sobre Dios.

Por el contrario, en la representación renacentista se desplaza la idea de bidimensional por la de tridimensional. La ilusión de efecto de profundidad cumple un rol supremo en dicha transformación. De este modo, se identifica una representación que encarna cada vez formas más humanas y naturales semejantes a la percepción cotidiana. De esta manera, se construye un espacio desdivinizado plausible de ser habitado y habitable por el hombre. La perspectiva es el sistema ordenador capaz de causar el efecto de profundidad. La misma no sólo produce dicho efecto en el interior de la pintura, sino que el efecto de profundidad se extiende en la ligazón existente entre la profundidad ilusoria y la profundidad real. El efecto de profundidad coopera en la relación entre la pintura y el espectador, convirtiendo al sujeto en un espectador privilegiado. Asimismo, deja en evidencia el virtuosismo de la virtualidad (Requena, 1986)

Paradójicamente, a principios del siglo pasado las vanguardias históricas se proponían romper con el realismo tradicional. Sin embargo, en la misma época, fuera del arte, las representaciones ilusorias aspiraban a ser cada vez más realistas. Por dicho motivo, era necesaria una tecnología que permita a las representaciones

emanciparse del virtuosismo manual.

Definiendo a la civilización como una civilización de imágenes se puede identificar la preferencia de la misma a un tipo particular de imagen, las imágenes *trompe-l'oeil*, capaces de alcanzar una prodigiosa verdad realista. Dicho exacerbo de la realidad se debe a la contribución de nuevas tecnologías de producción y difusión icónica. La fotografía y luego, de forma más evidente, la cinematografía y la televisión son dispositivos que persiguen y aspiran a poner el acento en la ilusión o impresión de realidad, ocultando cualquier huella propia del dispositivo.

André Bazin dice: “La película es como una obra de teatro fotografiada: da la impresión de que los sucesos que conforman la historia existen objetivamente, mientras que la cámara parece limitarse a darnos la mejor perspectiva y subrayar aquello que resulta adecuado”. El autor habilita pensar el cine narrativo – representativo (que constituye la mayoría de la producción cinematográfica) como una ventana abierta al mundo que muestra un universo ficticio como real.

En resumen, el escueto recorrido realizado por la evolución de la imagen permite subrayar las mutaciones más categóricas que ha sufrido la misma, en el transcurso de la historia. Paradójicamente, durante el recorrido histórico, se puede observar cómo a pesar de dichas transformaciones, el germen fundante de la imagen sigue apegado a la idea de producir una impresión de realidad. Las nuevas formas de representación tienden a crear imágenes que modelen realidades virtuales.

La virtualidad

La palabra virtual proviene del latín *virtus*, que significa fuerza, energía, impulso inicial. *Virtus* no es una ilusión ni una fantasía, ni siquiera una simple eventualidad. Ciertamente, la *virtus* actúa, está en el orden de lo real (Quéau, 1995)

Gombrich aportaba, tempranamente, un pensamiento que conviene volver a considerar: “Creo que tenemos aquí la razón por la cual la perfección de la ilusión ha marcado también la hora de la desilusión”. Ciertamente, en la actualidad la “perfección de la ilusión” se niega a sí misma porque la ilusión ya no se puede distinguir ni discriminar de la realidad. Se puede afirmar que las representaciones realistas virtuales, expresadas a través del dispositivo cinematográfico, televisivo y de la computación indican un fenómeno de extrema semejanza con el referente.

Se define un mundo virtual como una base de datos gráficos interactivos, explorable y visualizable en tiempo real en forma de imágenes tridimensionales, de síntesis capaces de provocar una sensación de inmersión en la imagen. El mundo virtual es un verdadero espacio de síntesis, en el que uno tiene la sensación de moverse físicamente. La sensación de movimiento físico puede conseguirse de diferentes formas. La manera más frecuente consiste en la combinación de dos estímulos sensoriales, uno basado en la visión estereoscópica total, el otro en una sensación de correlación muscular, llamada propioceptiva, entre los movimientos reales del cuerpo y las modificaciones aparentes del

espacio artificial en que se está inmerso (Quéau, 1995) Entonces, lo virtual no es sólo un recreo, ni un divertimento, ni una consecuencia de la revolución informática. Lo virtual propone otra experiencia de lo real. Como consecuencia, la influencia de lo virtual irá alterando poco a poco la visión del mundo. Las realidades virtuales no son irreales, al contrario, poseen cierta realidad. Dichas experiencias, son *a priori*, asimilables a las experiencias sensoriales reales que el individuo va acumulando naturalmente. Las mismas no son simples ilusiones virtuales, imaginarias de representación pura; por el contrario, es posible visitar, explorar y palpar estas realidades virtuales. El cuerpo cumple un papel predominante como elemento activo y motor, el cuerpo del espectador-actor se traslada por el centro del espacio simulado. No se trata simplemente de contemplar, a distancia y frontalmente, la imagen de algo, sino de introducirse en los intersticios de una realidad compuesta, mitad imagen, mitad sustancia, es decir, una realidad intermedia (Quéau, 1995)

Asimismo, las imágenes tridimensionales virtuales, no son representaciones analógicas de una realidad ya existente, sino simulaciones numéricas de realidades nuevas, ventanas artificiales que dan acceso a un mundo intermedio. Los mundos virtuales pueden hacernos experimentar espacios artificiales permitiendo que el cuerpo se desplace físicamente en un mundo simulado.

Dichos mundos virtuales presentan lugares imaginarios, espacios simbólicos. Por una parte, una de las naturalezas de estos lugares es que no están en “alguna parte”, puesto que se pueden simular en cualquier sitio e incluso pueden ir donde el sujeto vaya. Por otra parte, no son necesariamente coherentes, es decir, no tienen que corresponder forzosamente a la idea intuitiva que uno se hace de un lugar real (Quéau, 1995).

También, resulta necesario revisar la noción de cyberspace, concepto articulado por el novelista de ciencia ficción Williams Gibson, que sirve como denominación para un espacio de interacciones. Dicho espacio es un ambiente de interacción virtual generado por el ordenador, en donde vemos emerger múltiples comunidades virtuales. Estas comunidades son conformaciones sociales que mantienen discusiones, durante un tiempo prolongado, y conforman redes de amigos personales y profesionales en el ciberespacio.

El ciberespacio como espacio psicológico

Es necesario revisar la noción espacio psicológico que articula Sergio Balardini en el artículo Jóvenes e identidad en el ciberespacio. El autor entiende que los ambientes virtuales, tanto como el correo electrónico, las listas y el *chat*, se transforman en un espacio psicológico en donde los jóvenes se reconocen juntos, aunque en una modalidad de encuentro diferente a la presencial. Dicho espacio es un ambiente compartido en el que los sujetos construyen conocimientos y desarrollan subjetividades más allá de las tareas específicas. Un grupo de personas se constituyen en el ciberespacio y no en un espacio presencial.

Dicho grupo es real, de interacciones reales, mediatizadas por la red. Sin embargo, este grupo - adolescentes

como también de adultos – pueden inventar toda clase de roles, identidades, historias, cambiando su nombre, edad, género. El ciberespacio puede funcionar como un escenario en donde se explora y se experimenta la construcción de la identidad del sujeto. La posibilidad de anonimato estimula al sujeto a crear diferentes personalidades. El ciberespacio extiende las fronteras, augura algo parecido a la libertad, permite que el sujeto penetre en el mundo desde su propia habitación, sin salir de su casa.

Antes, el sujeto miraba las imágenes, las contemplaba y las recorría con los ojos. Ahora, los mundos virtuales le permiten al sujeto penetrar en las imágenes. Entonces, ¿Es posible hablar de una nueva revolución copernicana?, ¿Cómo se constituye el psiquismo de este sujeto?, ¿Es plausible pensar al alumno, que experimenta la ilusión de penetrar en la imagen, como un nuevo sujeto? Me resultan preguntas especialmente interesantes que todavía no puedo responder, no obstante, funcionan como disparadores para la búsqueda de nuevos saberes.

Sin embargo, a modo de boceto, se puede afirmar que el sujeto se encuentra, históricamente, apegado a una imagen que persigue una impresión, ilusión de realidad. Asimismo, la representación que se vuelve copia, mimesis, reflejo, imitación de la realidad construye una imagen del mundo. El espejo es el principal modelo de construcción de dicha representación. El romance existente entre el sujeto y la representación de la realidad a través del espejo se puede reconocer en la pintura, en la fotografía, en el cine, en la televisión, alcanzando también a la computación.

Ciertamente, Lacan comprende el estadio del espejo como una identificación en el sentido pleno del concepto, es decir, la transformación producida en el sujeto cuando asume una imagen. La imagen especular del niño es asumida jubilosamente por el ser sumido todavía en la impotencia motriz y la dependencia de la lactancia (Lacan, 1949) Esta imagen especular asumida por el niño manifiesta la matriz simbólica en la que el yo se constituye como tal. Entonces, la imagen especular parece ser el umbral del mundo visible. Por lo tanto, inexorablemente, las imágenes no son sólo imágenes, además, son representaciones artificiales que configuran mundos.

Ahora bien, el sujeto no sólo conoce nuevos mundos por medio de la circulación libre de información en Internet, sino que además los adopta como tal. La red aglutina un exceso de información sin solución de continuidad, información que no siempre se puede corroborar, información anónima, información falaz, información altamente autorizada. El ciberespacio tiene como naturaleza ser homogéneo, toda la información convive en un mismo mundo virtual, provocando la saturación del mismo.

Frente a este escenario, surge una nueva tarea, la de preparar a los alumnos para filtrar, seleccionar, jerarquizar y procesar las imágenes portadoras de información capaces de modelar mundos virtuales. Esta tarea contiene de forma implícita el concepto de andamiaje inventado por Bruner. Andamiaje significa que el docente asiste al alumno en una actividad que al princi-

pio no puede ejecutar por si mismo, por lo menos, en su totalidad. Más aún, el docente tiene la obligación de brindar y transparentar las herramientas que utiliza para desarrollar la tarea. El andamiaje, como el andamio, es algo que está pero que se puede sacar. Si el andamio se retira, el alumno debe ser capaz de recopilar las herramientas y utilizarlas para un enriquecimiento personal.

Referencias bibliográficas

- Baldini, Sergio Alejandro. *Jóvenes e identidad en el ciberespacio*.
- Bordwell, David (1997) *El cine clásico de Hollywood*. Barcelona: Paidós.
- Bruner, Jerome (1997) *La educación, puerta de la cultura*. Madrid: Aprendizaje Visión.
- Lacan, Jacques (1949) *El estadio del reflejo*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Maldonado, Tomás (1994) *Lo real y lo virtual*. Gedisa: Barcelona.
- Quéau, Philippe (1995) *Lo virtual*. Buenos Aires: Paidós.
- Requena González, Jesús (1986) *La metáfora del espejo*. Valencia: Minneapolis.

Abstract: The article focuses in cyberspace and virtuality, as objects of study . This work reflects and demonstrates how this new social phenomenon finds its origin in past civilizations. Finally, it try to investigate about the new educational tasks oriented to enable students to select and to process the increasing amount or information available.

Key words: Education - real - virtual - coexistence - cyberspace - educational.

Resumo: Incide sobre o ciberespaço e a realidade virtual, como objetos de estudo e a sua vez na tarefa docente com respeito a este tema. Este trabalho é refletir e demonstrar como esse novo fenômeno social que emerge nesta época encontra sua germen em civilizações passadas. Finalmente, tenta-se indagar sobre a nova tarefa do docente, que plausivelmente radique, em capacitar aos estudantes para filtrar, selecionar e processar a sobrecarga de informações.

Palavras chave: educação – real – virtual – convivência – ciberespaço - docente.

(*) **Andrea Verónica Mardikián.** Ver CV en página 15.

Tutorías la experiencia: el mundo del Principito

María Mihanovich (*)

Fecha de recepción: julio 2010
Fecha de aceptación: septiembre 2010
Versión final: noviembre 2010

Resumen: Se desarrolla una comparación entre lo que se vive en el espacio de tutorías y algunas de las reflexiones que aparecen en *El Principito* de Antoine de Saint Exupéry, sobre la base de hipótesis. Primera hipótesis: “El Principito y la estrella guía”, segunda hipótesis: “Las semillas son invisibles” y tercera hipótesis: “La semejanza”.

Palabras claves: educación – tutoría – experiencia – espacio – comparación – hipótesis.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página XX]

A través de la experiencia de pasar por tutorías fui anotando vivencias, cosas que escuchaba, situaciones que planteaban las alumnas, por los docentes y realidades que se generaban a la hora de los finales. Y a partir de estas vivencias genere algunas hipótesis que desarrollaré a continuación y las reflexiones en cuanto a las mismas.

Tomo como punto de relación el libro *El Principito* de Antoine de Saint-Exupéry, es por ello que en los títulos lo cito y lo tomo para el desarrollo de este trabajo.

- Primera hipótesis: “El Principito y la estrella guía”

A través de los meses pasados en tutorías me fue llamando la atención la relación tutor alumno. Y creo que es un tema de reflexión, ya que muchas veces no sabemos bien el límite o que rol tenemos. Por eso me lleva a preguntarme ante quien estamos parados y quienes somos para estas pequeñas personas.

- Segunda hipótesis: “Las semillas son invisibles”

“Uno puede sentarse sobre una duna de arena sin ver ni escuchar y, sin embargo, siempre hay algo que brilla en el silencio.”¹

En este período también fui notando que cuanto más exigimos, mejores son los resultados. Muchas veces como docentes nos sorprenden los resultados y en otros casos nos desmotivan o motivan.

- Tercera hipótesis: La semejanza

En este caso la pregunta sería ¿qué? ¿Qué enseñamos? Este punto lo considero sumamente importante, ya que a medida que fui corrigiendo finales de las materias de taller de estilo e imagen y de producción de modas fui notando que muchos finales de estas materias se asemejaban. Se llegaban a resultados similares en distintas materias pero casi con la misma consigna.