

momento que esta ocurriendo desde cualquier parte del mundo. Cualquier diseñador puede generar un *blog* con sus diseños, sus investigaciones, generar comentarios acerca de la moda, tendencias, etc. Youtube es un buen sitio para mostrar los trabajos de los diseñadores nuevos y sus desfiles. Twitter es el último descubrimiento de los amantes de la tecnología y está siendo fervientemente utilizado por todos los seguidores de la moda que comentan sus opiniones acerca del tema, desde los más remotos desfiles de la temporada. Además, las marcas ya están entrando en estos espacios para tener la mayor presencia posible.

Todas estas prácticas ponen al diseñador en un grado de exposición alto, y bueno para la visibilidad de sus trabajos. Genera también que cada vez sea mayor el grado de innovación y de originalidad de los trabajos, porque la competencia crece constantemente.

En cuanto a la competencia, hace un tiempo ha surgido un término nuevo llamado *crowdsourcing* (entrecruzamiento) vinculado con el diseño. Se trata de una nueva modalidad de trabajo en diseño y ya existen sitios web que publican pedidos de clientes para que muchos diseñadores envíen propuestas.

El proceso es sencillo: las empresas publican en estos sitios en la web el pedido de diseño, y el precio que piensan pagar por él, y si no pagasen por dicho trabajo, también deben aclararlo en ese espacio. Estos sitios en Internet hacen de intermediarios entre las empresas y los diseñadores interesados. Los diseñadores a los cuales les interesa el desafío envían sus trabajos a riesgo de no ser elegidos o de no ser remunerados. De esta manera, las compañías se ahorran el tiempo de búsqueda de diseñadores *free lance*, de agencias de diseño, y por lo tanto, también ahorran dinero. Así las empresas se hacen de trabajos de diseño profesional (o casi) a un precio, bajo, o gratis. Los diseñadores, de esta manera, van teniendo pequeñas prácticas profesionales para añadir a su curriculum, hasta que alguna empresa los necesite y se decida a contratar sus servicios.

Esta nueva práctica está generando algunas discusiones (y algunas molestias también) en el ámbito del diseño ya que aparecen las discusiones de siempre: ¿Qué pasa con la valoración del profesional de diseño en el ámbito laboral?, ¿Esto genera que los diseñadores no puedan defender sus honorarios ya que tienen competencia a precio cero?, ¿Qué sucede con el nivel de los diseños

presentados para dichos pedidos?, ¿No baja el nivel de diseño?, y nos hace pensar nuevamente ¿Cualquiera puede diseñar? Y así todas las preguntas imaginables. Claro que también puede ser una buena oportunidad para aquellos diseñadores que quieran lograr contactos con empresas extranjeras y mostrar sus trabajos a nivel mundial. Según argumentan algunos, las reglas son más claras que en algunos concursos de diseño donde finalmente al ganador no se le paga nada.

La cuestión es clara, esta práctica existe y debemos aceptarla, está dentro de nuestro ámbito y generado por las nuevas tecnologías, el tema que nos ocupa aquí.

Y es como todas las nuevas modalidades tecnológicas que aquí se nombran, serán buenas o malas, dependiendo del uso que hagamos de ellas.

Abstract: The article treats of how the new technologies concern the work of the designer of apparel. It is presented here a series of new situations through that the designers live, crossed by the last technological discoveries. It comments how the world of the design and fashion, and everybody inside it, is affected. It is shown a brief perspective of the positive questions and denials of the same ones.

Key words: new technologies – Youtube – blog-crowdsourcing – new practices – global – web – free lance – Twitter.

Resumo: O artigo discute de como as novas tecnologias afetam ao trabalho do designers de vestuário. Apresentam-se aqui uma série de situações novas que vivem os designers atravessados pelas últimas descobertas tecnológicas. Comenta-se como afetam a todos os que estão dentro do mundo do design e da moda. Dá-se uma breve perspectiva das questões positivas e negativas dos mesmos.

Palavras chave: novas tecnologias – Youtube – blog-crowdsourcing – novas práticas – global – web – free lance – Twitter.

(*) **Lorena González.** Diseñadora de Indumentaria (UBA, 2001). Especializada en el diseño de pieles en Dinamarca, tras haber ganado la beca Saga Furs en el año 2003. Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Diseño de Modas de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Tiempo y narración en el espacio de tutorías

Andrea Verónica Mardikián (*)

Fecha de recepción: julio 2011

Fecha de aceptación: septiembre 2011

Versión final: noviembre 2011

Resumen: En el espacio de tutorías se instala un doble tiempo-espacio. Ciertamente, es un lugar especial donde se suceden una serie de acontecimientos que permiten definirlo como un espacio diferente a los demás. En las tutorías, se puede observar como el tiempo y el espacio al servicio de la producción del saber, convive con el espacio y el tiempo al servicio de la construcción de la ficción, del juego, de la imaginación.

Palabras clave: educación – narración – espacio – tutoría – saber – aula.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 52]

La creación de algo nuevo no se logra con el intelecto, sino por el instinto lúdico que actúa desde una necesidad interior. La mente creativa juega con los objetos que ama.

C. G. Jung

El objetivo del estudio será ahondar en la teoría del lenguaje. En efecto, la hipótesis principal del escrito considera que en el espacio áulico de las tutorías se construye un tiempo y espacio propio. Ciertamente, el tiempo y el espacio áulico pertenecen al tiempo y espacio cotidiano y obedecen a la misma lógica. Sin embargo, de manera homóloga, en el aula se construye un espacio y tiempo ficticio que responde a una lógica lúdica, no cotidiana. Por lo tanto, la imaginación, como eje central del discurso, y la narración, como la responsable de articular el tiempo y convertirlo en tiempo humano, son los pilares fundamentales que van a guiar dicha investigación.

La imaginación en el discurso

La primera problemática que aparece en relación al término de imaginación es el uso abusivo del concepto imagen. Paul Ricoeur en su texto *Hermenéutica y Acción* plantea el problema a partir de una pregunta que obliga a repensar el concepto: El término imaginación ¿designa un fenómeno homogéneo o una colección de experiencias débilmente relacionadas entre sí?

Ricoeur explica que la tradición muestra por lo menos cuatro empleos principales del término imaginación. El primero articula la evocación arbitraria de cosas ausentes, pero existentes en otro lado, dicha evocación no implica la confusión de la cosa ausente con las cosas presentes aquí y ahora. El segundo empleo vincula al término con los retratos, cuadros, dibujos, diagramas que están dotados de una existencia física propia, pero cuya función es la de ocupar el espacio de las cosas representadas (vueltas a presentar). En tercer lugar, se denomina imágenes a las ficciones que no evocan cosas ausentes, sino cosas inexistentes, dotadas de una existencia literaria. Por último, se aplica el término al campo de las ilusiones, de las representaciones que se dirigen a cosas ausentes o inexistentes pero que hacen creer en la realidad de su objeto.

Ricoeur, según la teoría de la metáfora, relaciona la imaginación con un determinado uso del lenguaje, evidenciando en el mismo la innovación semántica, característica propia del uso metafórico del lenguaje. La nueva pertinencia predicativa es la metáfora. Desde la perspectiva del autor, la imagen poética es algo que el poema despliega en ciertas circunstancias y según determinados procedimientos. Según una expresión de Minkovski tomada por Ricoeur, dicho procedimiento es el de la repercusión, la misma no procede de las cosas vistas sino de las cosas dichas. Esta nueva realidad producida por la metáfora reestructura los campos semánticos

en el nivel del uso predicativo.

De esta manera, siguiendo los lineamientos de Ricoeur, la metáfora le otorga al discurso la emergencia de un nuevo significado. La metáfora funciona como un disparador que pone en marcha la imaginación hacia otras direcciones, reanima experiencias anteriores, despierta recuerdos dormidos, intensifica campos sensoriales. Por lo tanto, es en el fenómeno de lectura en donde se encuentra el procedimiento de la resignificación.

Además, el proceso metafórico desdobra no sólo el sentido del discurso ordinario, aplicado a los objetos, sino también modifica el sentido primero de la referencia. La imaginación se encuentra modificada por la transición del sentido a la referencia en la ficción. La ficción tiene un doble valor con respecto a la referencia: por un lado se dirige más allá, a ninguna parte; por otro lado, designa el no-lugar con respecto a toda realidad apuntando a un nuevo efecto de sentido. A partir de este nuevo sentido, la ficción redescubre la realidad (Ricoeur, 1982). Sin embargo, hay algo más que redescubrir la realidad. Ricoeur destaca el pensamiento de Marcus Hester quien señala que la dicción poética engendra una imagen ligada. De esta manera, el poeta con su decir es el artesano que concibe y configura imágenes a través del lenguaje.

La ficción en el espacio-tiempo áulico de las tutorías

Un código es un conjunto de reglas, de leyes que se apoyan en convenciones, en acuerdos, en pactos sociales. Dichas convenciones asocian un elemento con otro elemento, la asociación tiene como característica ser arbitraria y cultural. La lengua es el código madre que comparte el emisor y el receptor, la misma permite el acto de la comunicación en un espacio y tiempo real en una cultura determinada.

No obstante, la ficción, entendida como la construcción de un espacio y un tiempo propio, habilita un espacio y tiempo lúdico. El juego es una forma de conducta diferente de la habitual, un modo particular de relación con el mundo. El juego interrumpe el proceso cotidiano e intercala una actividad provisional, que tiene un tiempo y un espacio propio. El juego suspende y recorta el tiempo y el espacio real. De esta manera, la ficción crea un tiempo y espacio propio que se organiza y constituye según sus propias reglas.

En el espacio de tutorías se instala un doble tiempo – espacio. Ciertamente, es un lugar especial donde suceden una serie de acontecimientos que permiten definirlo como un espacio diferente a los demás. En las tutorías, se puede observar como el tiempo y el espacio al servicio de la producción del saber, convive con el espacio y el tiempo al servicio de la construcción de la ficción, del juego, de la imaginación.

Por un lado, el espacio cotidiano es aquél al que el alumno acude una vez por semana sistemáticamente. La universidad concentra una serie de hitos, de hechos rutinarios, de ritos que la constituyen como tal. En este

lugar es donde se aprueban o desaprueban exámenes, en donde suceden cosas divertidas, en donde se adquieren habilidades y donde se conocen nuevos puntos de vistas. También, es un lugar donde los alumnos se sientan, escuchan, preguntan, esperan, encuentran amigos y enemigos. Asimismo, cada alumno elige cada día un mismo sector del aula para ubicarse, sentarse y habitar. Del mismo modo, se instala un tiempo cotidiano que evidencia una actividad cíclica de las prácticas realizadas en el aula en general. El contenido de trabajo cambia cada semana pero lo que sin duda no cambia es lo siguiente:

- Primer bloque (aproximadamente una hora y media de duración) se expone parte del contenido de la materia.
- Un descanso (aproximadamente quince minutos de duración).
- Segundo bloque (aproximadamente una hora y cuarto de duración) se expone la segunda parte de los contenidos seleccionados.

Además, durante este tiempo en el aula se identifican una serie de actividades articuladas por el alumno: trabajo individual, debate en grupo, preguntas, respuestas, presentación audiovisual, exámenes. En resumen, se puede observar como el espacio y el tiempo se encuentran al servicio de la producción del saber.

No obstante, se evidencia la constitución de otro espacio, el lúdico, que se rige por el pacto básico que se establece entre el docente y el alumno que se hace explícito en dicha afirmación: “estamos en el aula”. De esta manera, se señala una diferencia existente entre el espacio ficción (adentro) y el espacio cotidiano (afuera) que permite identificar una separación entre el espacio en el aula y el espacio fuera del aula.

Ciertamente, el espacio de ficción (adentro del aula) habilita el uso de la metáfora. El docente y el alumno ponen en funcionamiento la imaginación al servicio de la metáfora, recreando (volviendo a crear) un nuevo lenguaje que presenta una innovación semántica. La metáfora se manifiesta como la nueva pertinencia predicativa. Desde esta perspectiva, la imagen poética despliega una nueva realidad que reestructura los campos semánticos en el nivel del uso predicativo.

Sin embargo, el alumno y el docente, naturalmente, traen consigo intersticios que permiten el intercambio adentro-afuera del aula.

Asimismo, el espacio recreado en el espacio de tutorías presenta características afines al espacio áulico en general. El espacio de tutorías se encuentra escindido, es decir, el docente ocupa un espacio que rara vez es ocupado por el alumno y viceversa. Dicha proposición permite hacer una homologación del espacio áulico de tutorías con el espacio teatral. El espacio teatral es un lugar donde se realiza el espectáculo que va a ser compartido por el actor y el espectador, es decir, dicho espacio contiene el espacio de la escena y el espacio de la sala. Por un lado, el espacio de la escena, en cuanto espacio de ficción, está lleno de significación y es el lugar en donde acciona el actor. En dicho espacio se ubica el docente. Por otro lado, el espacio de la sala es el lugar donde se instala el espectador que percibe significantes (audibles y visibles), realiza el montaje de la obra y

pone en marcha operaciones cognitivas que cooperan con una primera interpretación de la pieza teatral. En dicho espacio se ubica el alumno.

De la misma manera, la construcción del tiempo lúdico en el aula se puede identificar a través de la experiencia temporal. Ricoeur en su libro *Tiempo y Narración* piensa que la narración es la representación del tiempo. El tiempo se hace humano cuando se articula en un relato. La narración se vuelve significativa cuando transmite y describe una experiencia temporal. De este modo, el docente como así también el alumno con su decir configura imágenes a través del lenguaje, es decir, articulan un relato capaz de representar el tiempo. El acto del decir se puede considerar el punto nodal para modelizar la experiencia, los contenidos articulados en el aula son actualizados en la oratoria.

De este modo, el acto del decir se puede describir como un acto pleno de imaginación creadora que involucra al orador (docente) y al auditorio (alumnos). En efecto, el docente al articular su discurso en el aula deja entrever, en el mismo relato, zonas de indeterminación. Los lugares de indeterminación son aquellas zonas que quedan vacías, que no han sido determinadas, que no han sido dichas pero si han sido sugeridas por el relato del orador. De esta manera, todos los contenidos presentados en el aula poseen, en sí mismo, un número limitado de descripciones pues resulta imposible determinar y describir un objeto de estudio en su totalidad. Sin embargo, estos lugares de indeterminación ponen en marcha la operación de colmataje por parte del alumno. La operación de colmataje tiene como propósito llenar, colmar, determinar los espacios vacíos, de indeterminación. De este modo, el alumno realiza la operación de colmataje llenando los lugares de indeterminación del relato del docente, es decir, el alumno se transforma en un co-productor del relato, en un co-creador del discurso del docente.

El doble tiempo - espacio en el espacio de tutorías

A modo de conclusión, se puede señalar como en el aula conviven intrínsecamente dos espacios - dos tiempos que funcionan de manera indisoluble. Como consecuencia, se genera en el espacio de tutorías la concepción de un tiempo - espacio propio. El doble espacio - tiempo se constituye por la aglutinación de un tiempo - espacio cotidiano y un tiempo - espacio ficticio. El primero obedece a una lógica propia de los hechos rutinarios; el segundo responde, al mismo tiempo, a una lógica lúdica.

Sin embargo, para la conformación de la lógica lúdica es condición *sine qua non* que la imaginación se ponga en funcionamiento. Se entiende por imaginación a aquella facultad psicológica individual que habilita una operación creativa en el sujeto, la misma permite representar (volver a presentar) una nueva realidad que cuestiona la realidad establecida (Díaz, 1998). Entonces, la imaginación es el eje central desde donde se configura un discurso que exige, tanto del maestro como del alumno, una aproximación dinámica al objeto de estudio. Dicha operación psicológica, materializada en la narración, en el relato, en la oratoria, configura el espacio - tiempo

ficticio que permite un intercambio continuo pretendiendo una aprehensión más acabada del mundo.

La nueva manera de leer el mundo tiene su origen en la innovación semántica que se manifiesta en el discurso, en los actos del lenguaje, en el relato oral del docente tutor. Aristóteles sostenía que metaforizar bien es percibir lo semejante (Ricoeur, 1995). Ciertamente, dicha afirmación explica como la metáfora instaura la semejanza acercando términos alejados en principio que luego se aproximan. El acercamiento entre ciertos términos se debe a la intervención de la imaginación creadora. La imaginación permite producir innovaciones semánticas, a pesar de, las resistencias que presentan no sólo los usos cotidianos del lenguaje sino la interpretación literal de los mismos.

En el espacio de tutorías, se configura un doble espacio – tiempo que permite atravesar el sentido común, presente en los usos cotidianos del lenguaje, aspirando a superar el conocimiento y la sensibilidad inicial del alumno. En consecuencia, el uso de la metáfora y de la narración, en el acto del decir del docente, tiene como propósito no sólo la transmisión de contenidos sino la conformación de un sentido otro. La pertinencia semántica en el aula anhela a producir ficción, es decir, a redescubrir la realidad establecida.

Referencias bibliográficas

- Díaz, Esther (1996) *Metodología de las Ciencias Sociales*. Buenos Aires: Biblos.
- Fernández, Lidia (1992) *El análisis de lo institucional en la escuela*. Buenos Aires: Paidós.
- Jackson, Philippe (1975) *La vida en las aulas*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Javier, Francisco (1998) *La renovación del espacio estético*. Buenos Aires: Leviatán.

- Pavis, Patrice (2000) *El análisis de los espectáculos. Teatro, mimo, danza*. Barcelona: Paidós.

- Ricoeur, Paul (1995). *Tiempo y narración*. Madrid: Siglo Veintiuno.

- Ricoeur, Paul (1982). *Hermenéutica y acción*. Buenos Aires: Editorial Docencia.

Abstract: The tutorial program certainly settles a space where a series of events follows in a way that allows us to define it like a space different from the others. In this tutorial program, it is possible to identify how the time and the space that is dedicated to production of knowledge, coexists with the space and the time dedicated to the construction of the fiction, the game and the imagination.

Key words: education – narration – space – tutorial program – knowledge – classroom.

Resumo: No espaço de tutorias instala-se um duplo tempo - espaço. É certamente um lugar especial onde uma série de eventos acontecem para defini-la como um lugar diferente de qualquer outro. Nas tutorias, pode-se observar como o tempo e o espaço ao serviço da produção do conhecimento, convive com o espaço e o tempo ao serviço da construção da ficção, do jogo, da imaginação.

Palavras chave: educação – narração – espaço – tutoria – saber – sala de aula.

(*) **Andrea Verónica Mardikián.** Licenciada en Artes Combinadas, Facultad Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires. Profesora de la Universidad de Palermo en la Facultad de Diseño y Comunicación.

Sobre cómo los continuums pueden limitar una construcción integradora del saber

Elsa Silveira (*)

Fecha de recepción: julio 2011
Fecha de aceptación: septiembre 2011
Versión final: noviembre 2011

Resumen: La importancia de la tarea docente de enseñar a pensar en el marco de talleres procedimentales del área digital. Específicamente analiza diversas estrategias que tenderían hacia la construcción de un pensamiento crítico, aún en un espacio de contenidos procedimentales, que naturalmente tienden a la mecanización y al hábito sin creatividad. Toma como marco teórico el concepto de “aprendizaje activo” y por otra parte el concepto de “aprender es una consecuencia del pensar”, que clarifica ampliamente el campo pedagógico e ideológico en el cual la autora se coloca. El taller al que se hace referencia es el de Illustrator, para alumnos de diseño.

Palabras clave: aprendizaje – contenido – estrategia – docente – estudiante – taller – digital.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 54]

En el marco de una reflexión crítica sobre el desarrollo de la clase-taller que fuera desgrabada al comenzar esta

capacitación docente, titulada “Aplicación para geométrales”, que conforma uno de los módulos del taller