

do una misma línea editorial, coherente con la nueva filosofía de cátedra; que actualmente son de uso masivo en diversas facultades de nuestro país.

Se consideró especialmente el uso final que el alumno le daría a los conocimientos adquiridos completando la interfase entre el diseño y la producción, la moldería, área que quedaba relegada en un vacío y que ninguna asignatura de la carrera asumía como propia, incorporando la fundamentación teórica necesaria para la comprensión de los componentes de la prenda como piezas constitutivas que debían ser parte inicial del proyecto de diseño, y no como una tarea operacional de desarrollo meramente técnico. Se les enseñó a pensar en términos de estructuras, complementos y ornamentos como fundamentos de la sintaxis del lenguaje del diseño de indumentaria.

La innovación metodológica tenía por objetivo enfocar los contenidos desde el punto de vista del diseñador, considerando sus intereses, aptitudes y habilidades; y desde allí desarrollar las competencias que la industria requiere de él. El objetivo central en la motivación de los grupos fue el logro de hacer posible de producir aquello que me interesa, aquello con lo que me identifico, o sea aquel objeto de proyección personal, tan presente en la impronta del diseñador joven y tan diferente al perfil del ingeniero con su foco de interés en las infinitas posibilidades del quehacer industrial y su cascada relacional.

Luego de varios años de la puesta en práctica de este nuevo formato de cursada y una vez formado y consolidado el plantel de docentes y asistentes, la cátedra llegó a ser considerada como una instancia de inflexión en la carrera, al resolver el encauce del sentido de la materia facilitando la integración de los saberes propios de la gestión de la producción a los saberes proyectuales ya adquiridos en diseño, la otra asignatura troncal, y direccionándola para actuar como complemento de ésta, no como paso resolutivo final, sino como parte constituyente del proceso proyectual. Asumiendo así que el diseño es una actividad interdisciplinaria.

El alumno conseguía integrar los conocimientos como herramientas facilitadoras en el acto creativo y el desarrollo de sus ideas innovadoras, convirtiéndolas en objetos tangibles y posibles de ser producidos acorde a los diversos sistemas industriales o artesanales de fabricación de prendas, a gran escala o bien para pequeños emprendimientos.

Los contenidos de la asignatura por fin eran vistos como un puente entre la intención de diseño y el objeto real a materializar, ya que el diseñador de indumentaria es el responsable de la transformación del estado potencial de un concepto de diseño, al estado manifiesto de los productos de vestimenta.

En la actualidad nuestros exalumnos ya son profesionales en diversas orientaciones del diseño, algunos de mayor trascendencia mediática, los autores consagrados, otros inmersos dentro de las grandes empresas que se comercializan en los shoppings, son diseñadores de producto, o tal vez ocultos en la gestión de la fabricación como jefes de producción, algunos en la búsqueda del diseño independiente generando nuevas marcas y otros tantos especializados en vestuario para espectáculos, coinciden que lo visto en Técnicas de Producción es lo que usan para trabajar y crear en el día a día de su realidad profesional.

---

**Abstract:** This paper describes the work of updating the methodologies of the subject Apparel Production Techniques II and III, conducted by the author in the chair Dragone/Suárez, in the Fashion Design career at U.B.A. About how it was sought and managed to make this discipline more empathic, the production management with the fashion design, both complementary practices in which future designers will be indistinctly immersed in their profession.

**Key words:** Didacticism - fashion design - product design - production management - molding - haute couture - tailoring.

**Resumo:** Esta conferência descreve o trabalho de atualização de metodologías da matéria Técnicas de Produção de Indumentaria II e III, realizado pela autora na matéria Dragone/Suarez, Carreira de Design de Indumentaria da UBA De como eu olhar e conseguiu fazer mais empática esta disciplina, a gestão da produção com o design de indumentaria, ambas práticas complementares nas que os futuros designers se verão indistintamente imersos em sua profissão.

**Palavras chave:** Didática - design de indumentária - design de producto - moldes - alta costura - sastrería.

<sup>(\*)</sup> **Andrea Suárez:** Artista Plástica (IRP). Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Modas de la Facultad de Diseño y Comunicación.

---

## Apreciaciones del contexto en el aula

Juan A. Orellana <sup>(\*)</sup>

Fecha de recepción: julio 2012  
Fecha de aceptación: septiembre 2012  
Versión final: noviembre 2012

**Resumen:** La elección de aprender algo determinado, está supeditada a una apreciación previa inserta en la historia personal. Los antecedentes - experiencias, familia de origen, recuerdos - sumados a las elecciones individuales, dan como resultado un espíritu único e irrepetible que impulsa la energía necesaria para construir un proyecto original. Esta energía permitirá que, a partir de la apreciación que todo individuo hace del contexto, se desarrollen habilidades imprescindibles para enfrentar la resolución de nuevos conflictos.

Los hechos artísticos se producen por las inquietudes de sujetos que, en un momento histórico determinado, buscan algo nuevo sin dejar de valorar el pasado que enriquece el presente, que clarifique, ubique en un determinado contexto su significación, su sentido y su razón de ser, y se refiere a hechos artísticos del pasado como así también los contemporáneos.

**Palabras clave:** Aprendizaje - conocimientos previos - significación.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 56]

### ¿Cómo se desarrolla el aprendizaje en el taller de reflexión artística?

El taller es un espacio de trabajo, de acción, de participación, de intercambio de experiencias, de producción, donde el concepto de grupo adquiere un significado y un sentido primordial, la efectividad del trabajo en taller, del logro de los objetivos didácticos dependen en gran parte de la cohesión del grupo, de las afinidades y de la reciprocidad en el trato interpersonal, de incorporar al docente como un elemento facilitador, que aclara, encauza, direcciona, motiva, para finalmente evaluar los resultados logrados.

Si bien la relación docente alumnos se mantiene inalterable. El espacio, su configuración y su equipamiento conducen para lograr un tipo de comunicación, de un *feedback*, (una retroalimentación) una interacción interpersonal, ya sea en el manejo del material didáctico, las imágenes digitales, libros, dibujos, los croquis, la maquetación de objetos, grabados. Recreaciones de pinturas dibujos hacen de la experimentación directa de los alumnos una vivencia casi intransferible, adquiere un valor comunicacional a nivel del grupo, en este acontecer las transferencias de información, de ideas, de aprendizaje y colaboración entre docentes y alumnos fluyen con facilidad.

Repensamos, reconstruimos, representamos, reflexionamos a partir de hechos culturales relacionados a la generación de ideas en los movimientos artísticos vanguardistas. Entendemos el término vanguardia no exclusivamente como lo hizo el movimiento impresionista del siglo XIX, sino en su sentido más amplio, como aquello que es precursor o renovador en la sociedad y época en que se desarrolla.

Las transformaciones en el aula se asocian a la aceptación de lo nuevo por parte de los alumnos. Esto se logra con la transmisión del conocimiento del profesor, con el aporte de los alumnos y con las nuevas reflexiones que esta comunicación origina. Además de las expectativas individuales, de las valoraciones y creencias contemporáneas, y aún de corrientes ideológicas, sociales y políticas, de los acontecimientos imprevisibles como fenómenos a nivel planetario, de guerras, de hechos sociales y culturales que afectan a la humanidad, producen resignificaciones, nuevos sentidos, revalora, ubica, categoriza y vivencia obras artísticas del pasado y también de periodos recientes. Serán enriquecedoras para el grupo, las vivencias individuales que produzcan experiencias de reflexión que puedan ser compartidas.

A partir de estas experiencias, el docente, interpretador de la realidad del aula, utiliza la creatividad para atraer la atención y despertar el interés del grupo, sin descuidar las individualidades. Los logros de los objetivos y el propósito final es lograr la recreación del pensamien-

to, la construcción y circulación de nuevas ideas que puedan aplicar en sus futuras decisiones. Es importante que esta experiencia no se agote en el ámbito del aula y pueda trascender a otros contextos.

### Lo extra cotidiano y cotidiano en la reflexión

La reflexión está latente en todo acto cotidiano: el contexto que nos rodea permite abrir nuestra mente para darle cabida a algo nuevo y ese descubrimiento implica una transformación. Desde el momento de la creación, la obra artística es permanentemente considerada, apreciada, valorada.

Es posible repensar lo conocido, observar nuevamente y verlo de otra manera, el observador, en un constante cambio, no es igual a sí mismo en diferentes momentos. Las miradas de las generaciones a través del tiempo vivencian, gozan, aceptan, rechazan, descubren sentidos y significaciones de los hechos artísticos tanto antiguos como contemporáneos.

Hay algo en la obra artística que atrapa la atención, despierta la curiosidad, motiva los sentimientos, los valores morales, los espirituales y estéticos.

Se trata de despertar la curiosidad, la necesidad de comprender los hechos artísticos que posibiliten ampliar la mirada sobre ellos, sobre las corrientes estéticas, las diferentes escuelas en países y periodos. Desarrollar destrezas en actividades teórico-prácticas para que sean facilitadoras de futuros logros; reflexionar sobre la construcción de pensamientos, verbalizar los mismos y poder expresar sus ideas y conclusiones.

Las carreras relacionadas al diseño y la comunicación visual se nutren de las expresiones artísticas, estilos, escuelas y artistas.

Forman parte de la Historia del Arte, la Historia de la Cultura, la Historia de las Civilizaciones.

El Diseñador en cualquier campo de su especialidad permanentemente refiere su trabajo, ya sea bi o tridimensional, en el espacio, en el plano, en la moda, en la industria en el hábitat al universo del arte, ya sea como antecedentes, posibilidades de desarrollo, identificación con formas y estilos, de ahí la necesidad de la reflexión artística para su ulterior aplicación.

**Abstract:** The choice to learn something specific is subject to a prior appraisal inserted in the personal history. The background - experiences, family of origin, memories - together with individual choices result in a unique and singular spirit that drives the energy needed to build a blueprint. This energy will allow, from the appreciation that everyone makes the context, to develop skills necessary to face new conflict resolution. Artistic events are produced by the concerns of subjects in a specific historical moment, looking for something new while

still valuing the past enriches the present, to clarify, place in a certain context its significance, its meaning and rationale, and refers to artistic events of the past as well as contemporary.

**Keywords:** Learning - Background information - family - significance.

**Resumo:** A eleição de aprender algo específico, está supeditada a uma avaliação prévia insere na história pessoal. Os antecedentes - experiências, família de origem, lembranças - somados às eleições individuais, dão como resultado um espírito único e irrepetível que impulsiona a energia necessária para construir um prometo original. Esta energia permitirá que, a partir da apreciação que todo indivíduo faz do contexto, se desenvolvam habilidades imprescindíveis para enfrentar a resolução de novos conflitos.

Os fatos artísticos produzem-se pelas inquietudes de sujeitos

que, num momento histórico determinado, buscam algo novo sem deixar de valorizar o passado que enriquece o presente. Que clarifique, localize num determinado contexto sua significação, seu sentido e sua razão de ser. Se refere-se a fatos artísticos do passado como assim também os contemporâneos.

**Palavras chave:** Aprendizagem - família - conhecimentos previos - significação.

(\*) **Juan A. Orellana:** Artista plástico y Docente. Maestro Nacional de Dibujo (Escuela de Bellas Artes Manuel Belgrano). Profesor Nacional de Grabado y Escultura (Escuela de Bellas Artes de la Nación Prylidiano Pueyrredon). Profesor Superior (Escuela de Bellas Artes de la Nación Ernesto de la Cárcova. Profesor de la Universidad de Palermo en el Departamento de Investigación y Expresión de la Facultad de Diseño y Comunicación.

## Arquitectura para una universidad 2.0

Sebastián De Zan (\*)

Fecha de recepción: julio 2012

Fecha de aceptación: septiembre 2012

Versión final: noviembre 2012

**Resumen:** Los procesos de enseñanza y aprendizaje sufren una transformación sustantiva originada en la tecnología, en las redes sociales y los buscadores cada vez más inteligentes. Intento imaginar esta realidad influyendo en la arquitectura que alberga esos procesos, una Arquitectura que lejos de mantenerse al margen, es atravesada y modificada constantemente.

**Palabras clave:** Web 2.0 - educación - tecnología - tendencia - arquitectura de la información.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 58]

El contacto diario con el aula permite identificar con cierta rapidez las tendencias, las nuevas influencias y los avances o retrocesos que se manifiestan con claridad cuando uno procura observar todo aquello desde una situación externa. En ese sentido, desde un tiempo a esta parte, la dinámica del aula se ha visto atravesada por transformaciones significativas que hacen que ese espacio ya no sea el mismo.

Es en mi intento por entenderlo, por descifrar su evolución y paralelamente imaginando su proyección, cuando empiezo a plantearme determinadas reflexiones que quiero expresar a través de este trabajo.

Así, veo como desde los comienzos de nuestra cultura en la Antigüedad Clásica, pasando por el oscurantismo de la Edad Media, el pensamiento humanista del Renacimiento, la ilustración y hasta bien entrado el siglo XX, el rol de quien aborda el conocimiento podría considerarse pasivo, frente a unos pocos textos que dicen qué se debe saber y *cómo* se debe saber.

Es el pensamiento erudito transmitiendo sus verdades invariables a través del tiempo. Verdades a las que quienes se aproximan, toman en un gesto de reverencia hacia *quien* puede decir.

Es evidentemente, la contracara de la situación actual del aprendizaje y el conocimiento, que ha llegado a nuestros días a través de un proceso cada vez más inclusivo, de democratización y expansión, poniendo en

crisis los procesos más arraigados.

Redes sociales, buscadores con métodos estadísticos sofisticados de clasificación, capaces de detectar contenido semántico, son formas actuales o de un futuro cercano para la aproximación rápida al conocimiento, al debate de ideas. Son formas de liberarse sucinta e inmediatamente de dudas ocasionales o de expresar las propias reflexiones a través de los más variados dispositivos y en los espacios menos pensados con un alcance insondable.

Es ahora quien aprehende, quien tiene en sus manos la responsabilidad de discernir entre variadas fuentes y tomar aquello que contribuye a su búsqueda particular y considera valorable, pudiendo transmitirlo inmediatamente (más allá de las valoraciones que cada quien pueda asignarle). Una conducta activa como jamás se ha visto hasta ahora.

El circuito de reflexiones empieza a andar en un ciclo que podría definirse infinito, de construcción tan dinámica como su mutación a nuevas formas, a cambiantes conclusiones, posibilitando siempre un nuevo conocimiento.

El concepto 2.0 significa entonces la retroalimentación constante entre emisores y receptores que confluyen para enriquecer un nuevo orden del conocimiento.

Cabe entonces repensar el papel del hombre en general y el del estudiante universitario en particular frente a