

Abstract: Throughout more than 170 years the meaning of photography has been part of an ongoing debate in which various definitions converged generally accepted, finally they were complemented each other. New technologies allowed postphotography knowledge suggesting radical changes. As for common sense still photography is an objective representation of reality, and it is necessary to demonstrate its falsity validate the proposed new ownership, intervention on the images of others and the supremacy of the idea of art and aesthetics.

Keywords: photography - teaching - visual education

Resumo: Ao longo a mais de 170 anos o significado da fotografia tem sido parte de um continuado debate no qual convergiram diversas definições, geralmente aceites, que finalmente

se complementavam entre si. As novas tecnologias permitiram arribar à postfotografia, que sugere mudanças radicais. Quando para o sentido comum ainda a fotografia é um registro objetivo da realidade, e é necessário demonstrar sua falsidade, as novas propostas validam a apropriação, a intervenção sobre as imagens de outros e a supremacia da ideia sobre a técnica e a estética.

Palavras chave: Fotografia – Ensino – educação visual

(*) **Carlos Alberto Fernández.** Periodista, fotógrafo, ensayista, diseñador gráfico, editor.

Arte, oficio e industria.

Gabriela Filici (*)

Fecha de recepción: agosto 2014
Fecha de aceptación: noviembre 2014
Versión final: marzo 2015

Resumen: El presente escrito relata experiencias de trabajo en el aula, focalizando en la importancia de revalorizar el oficio y el arte en las carreras de Diseño de Indumentaria y Vestuario.

Palabras clave: Diseño de indumentaria – oficio – pedagogía.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 150]

¿Es el oficio el origen del arte?, ¿Puede el arte convivir con la industria? Cada vez que me presento en un aula y una cantidad de alumnos aguarda expectante aquello que puedo enseñarles, surgen estas preguntas, ligadas al desafío de formar profesionales capaces de poder responderlas con su propio trabajo.

Mi desafío áulico es, principalmente, hacer que materias como la moldería textil o la realización de vestuario no se conviertan en un paquete de aprendizaje basado solo en técnicas, tablas numéricas o procedimientos convencionales de realización. Eso sería tener una lectura muy limitada, en un área donde justamente el valor reside en la experimentación y en la transgresión de las líneas, las formas y las posibilidades creativas en las maneras constructivas de hacer un traje.

Para poder entender por qué simplemente no me ubico al frente de una clase limitándome a transmitir de manera formal los conocimientos correspondientes a mi materia, hay que bucear el camino recorrido por la Indumentaria y el Vestuario.

En el siglo XIX, el modisto Charles Frederick Worth no se conformó con satisfacer los pedidos de sus clientes e instaló la necesidad en ellos de ser asesorados, consiguiendo de esa manera dar rienda suelta a sus ideas y su arte, a vestir a los otros según su mirada, proponer y crear. Coronó ésta impronta artística siendo el primer modisto que firmó sus trajes, originando no solo el título

de diseñador de indumentaria, sino asignándoles el valor de obras de arte a sus ropas, tal como en la pintura, la literatura o la música.

Esa matriz es la misma que gestó a los más destacados diseñadores: Paul Poiret, Coco Chanel, André Courrèges, Cristian Dior, Paco Rabanne, Valentino, Kenzo, Issey Miyake, Yohji Yamamoto, Vivienne Westwood, Jean Paul Gaultier, John Galliano, Alexander McQueen, Karl Lagerfeld, y una larga lista de creadores con un sello personal, en conexión directa con el arte.

El oficio representa el inicio del arte y el matiz artístico de algunos diseñadores es lo que diferencia su trabajo. Y esta es la matriz que se debe rescatar, recrear y afianzar.

A lo largo de toda mi carrera investigué las distintas metodologías de aprendizaje por las que había transitado y, como docente, puse en práctica la experiencia personal; focalizando en aquello que nadie me había enseñado y lo que no era ningún descubrimiento, sino simplemente formar profesionales enraizados en el oficio y el arte.

El traje es un objeto visual, una forma creativa con un lenguaje que va más allá de su belleza estética. De la misma manera que un trozo de madera o una piedra, en manos de un tallador se convertirá en una obra, un textil tomará forma tridimensional para convertirse en una obra escultórica representando la sensibilidad artística del diseñador al servicio de la industria.

Pero, ¿puede la industria acoger ese potencial? ¿O simplemente requiere de profesionales hábiles, comercialmente eficaces, con la capacidad suficiente para detectar lo que el mercado y el consumidor necesita o mejor dicho cree necesitar?

¿Es una industria uniforme, esclava de la productividad capaz de valorizar la real esencia de un diseñador de indumentaria o vestuario?

La actual industria de la moda es absolutamente capaz de reclutar artistas diseñadores, y ya están dados los cimientos socio-culturales para una nueva industria con otros conceptos de mercado, autogestivo y contemplativo de valores como el comercio justo, el cuidado de los recursos naturales, la utilización de fibras naturales y orgánicas o la reutilización de insumos.

Este escenario requiere un nuevo perfil de diseñadores y la inclusión de nuevas formas de capacitación, donde los docentes nos vemos obligados a proveer al alumno de nuevas herramientas que lo conecten con este nuevo posible espacio de exploración.

Las experiencias áulicas de investigación, los espacios lúdicos, el permiso a transgredir, la personalización y el acompañamiento en la búsqueda de su identidad como diseñadores y de su propio lenguaje, puestas en marcha mediante la experiencia directa, manual, sensitiva y de valorización del oficio textil, son algunas de las formas mejor recibidas como propuesta de aprendizaje, que compromete a los alumnos con sus emociones, en conexión con un textil para luego trasladarlas a la materialización de un traje.

Se debe enseñar que la mirada del diseñador se enriquece en lo cotidiano, con toda secuencia, imagen, sonido banal o estilizado de manifestación de la vida. El objetivo es fomentar el atesoramiento de material inspirador, fotos, libros, retazos de tela, garabatos sin aparente sentido. Estas líneas de conducción son el potencial con el que alumno debe contar para abordar los pasos siguientes.

Es fundamental el dibujo o la referencia gráfica como primera herramienta, más allá de la capacidad ilustrativa, para poder expresar una idea, observarla, transfor-

marla. La utilización del lápiz generando una forma sobre un papel, desde la conexión del deseo y lo corporal, en comunión luego con el pensamiento, abre un juego introspectivo, un ritual de la instancia visual, trazo, luz, sombra, trama.

La concepción de la moldería, no sólo como representación técnica de la forma de un diseño, sino como un lenguaje tridimensional ayuda a reconocer cada línea de un trazado como un potencial creativo y de transformación.

El trabajo vivencial de la realización de moldería desafiando los procedimientos o técnicas convencionales como, por ejemplo, la creación en maniquí para luego ser llevada al plano, lleva al alumno al descubrimiento y entendimiento del volumen textil.

Esto, a su vez, determina el pensamiento constructivo de una prenda, la elección de las distintas posibilidades de ensamble y confección.

Sumergerse en el mundo de la costura es, además de otorgarle un lugar de privilegio en la resolución de un diseño, la comunión directa con esa matriz creadora de artistas diseñadores. Alentar a los alumnos a tener la capacidad total e independiente a la hora de crear, es alentarlos a ser artífices de su propio sueño.

Abstract: The present paper describes work experiences in the classroom, focusing on the importance of valuing the craft and artistry in the careers of Costume and Fashion Design.

Keywords: Design clothing - trade - education

Resumo: O presente escrito relata experiências de trabalho na sala de aula, focalizando na importância de revalorizar o ofício e a arte nas carreiras de Design de Moda e Vestuário.

Palavras chave: Design de indumentaria – ofício – pedagogia.

(*) **Gabriela Filici.** Diseñadora, modelista, realizadora de Indumentaria y Vestuario.

El tablero de control en la evaluación de aprendizajes.

Martín Fridman (*)

Resumen: El presente documento explicita el uso de una de las variadas herramientas que un docente puede diseñar y utilizar en la evaluación de contenidos de las materias dictadas.

Palabras clave: evaluación - calificación – retroalimentación.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 151]

Fecha de recepción: agosto 2014

Fecha de aceptación: noviembre 2014

Versión final: marzo 2015