

Francisco Buendia¹

Lidia Alvira²

Juan Sebastián Hernández³

El cuerpo en su expansión digital: revisión de procesos creativos a partir de Tributo Digital

O corpo em sua expansão digital.
Revisão dos procesos criativos a
partir do Projeto Tributo Digital

The body in its digital expansion:
review of creative processes from
Digital Tribute

Resumen

Reconocer la importancia de Tributo como un escenario de creación, donde se vinculan los procesos pedagógicos y digitales, permite que el programa de Diseño de Modas de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN en Bogotá, pase de un escenario presencial a la enseñanza virtual como resultado de las variables de contexto, para orientar los procesos de creación de los estudiantes que se consolidan desde la mirada distante del profesor. Se identifican tres elementos fundamentales que articulan el proceso de investigación: la otredad para entender las estrategias desde la enseñanza virtual, la posibilidad de diversificar los productos a partir de la creación desde lo digital y el uso de herramientas didácticas; entonces se gamifica para potenciar los niveles de motivación de los estudiantes a partir de la práctica pedagógica y creativa desde la sostenibilidad. Se encuentra además que los docentes establecen estrategias para llevar la formación de los aprendices universitarios por una ruta motivadora, la cual se evidencia en la diversidad de productos que salen del formato convencional del atuendo y se centran en el mensaje icónico, en la fotografía, edición, remix visual y musical, potenciando otras habilidades en los alumnos de modas y la búsqueda de un profesional integral, competitivo, sensible y creativo.

Palabras clave: Moda digital. Otredad. Creación. Didáctica.

Abstract

Recognizing the importance of Tributo as a creation space where pedagogical and digital processes are linked, allows the Fashion Design program of the Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN in Bogota to move from a personal experience to virtual teaching, as a result of the context variables, to guide the creation processes of the students that are consolidated from the distant viewpoint of the professor. Three fundamental elements are identified to articulate the research process: the otherness to understand the strategies from the virtual education; the possibility of diversifying the products from the digital creation and the use of didactic tools, where it gamifies to harness the levels of motivation of the students; the pedagogic and creative practice from the sustainability. We find that teachers establish strategies to take the training of university students through a motivating route that is evidenced in the diversity of products that goes beyond the conventional costume format and focuses on the iconic message, photography, editing, visual and musical remix, which enhance other skills that fashion students in the search for a comprehensive, competitive, sensitive and creative professional.

Key-words: Digital fashion. Otherness. Creation. Didactic.

¹ Magister en Dibujo, Creación Producción y Difusión. Artista Plástico y Visual. Docente Investigador Corporación Unificada Nacional de Educación Superior. Email. francisco_buendia@cun.edu.co ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0591-8710>

² Docente e investigadora Junior (IJ) reconocida por Minciencias en el programa de Diseño de Modas de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN desde el año 2014 hasta la actualidad. Diseñadora de Modas y Máster en Neuropsicología de Educación de la Universidad Internacional de la Rioja. Correo: lidia_alvira@cun.edu.co CÓDIGO ORCID2: 0000-0003-0983-2746

³ Magister en Administración, Especialista en Gestión Estratégica de Diseño, Diseñador Industrial. Profesor Investigador Junior de Minciencias, Profesor universitario en Corporación Unificada Nacional de Educación Superior, Líder del Grupo de investigación CODIM de la Escuela de Comunicación y Bellas Artes (CUN). Con producción investigativa desde el año 2013 a nivel nacional e internacional. Correo: juan_hernandez@cun.edu.co CÓDIGO ORCID: 0000-0003-4348-5792

Resumo

Reconhecer a importância do Projeto Tributo como cenário de criação, onde os processos pedagógicos e digitais estão interligados, permite que o programa de Design de Moda da Cooperação Unificada Nacional de Educação Superior (CUN) de Bogotá passe de um contexto presencial ao ensino virtual como resultado das variáveis da situação atual, a fim de orientar os processos de criação dos estudantes que se consolidam a partir do olhar distante do professor. São identificados três elementos fundamentais que articulam o processo de pesquisa: a alteridade para compreender as estratégias do ensino virtual, a possibilidade de diversificar os produtos da criação digital e o uso de ferramentas didáticas; então se recorrer à gamificação com o propósito de aumentar os níveis de motivação dos alunos com práticas pedagógicas e criativas a partir da sustentabilidade. Verifica-se também que os professores estabelecem estratégias para levar a formação de aprendizes universitários por um percurso motivador, o que se evidencia na diversidade de produtos que saem do formato convencional de vestimenta e privilegiam a mensagem icônica, na fotografia, na edição, remix visual e musical, valorizando outras habilidades dos estudantes de moda, em busca por um profissional abrangente, competitivo, sensível e criativo.

Palavras-chave: Moda digital. Alteridade. Criação. Didática.

Introducción

Considerando que la visibilización de los procesos creativos por medio de plataformas digitales es cada vez más común, por cuanto refiere una expansión de contenidos, procesos e ideas hacia otros contextos que contribuyen con la democratización de las prácticas artísticas, y en consecuencia con la participación de nuevos públicos y actores, Tributo Digital indaga sobre la praxis didáctica desde la creación y su desarrollo en los espacios tradicionales del aula; dado que el cambio hacia escenarios educativos virtuales propicia nuevas definiciones metodológicas y estrategias pedagógicas. Este cambio de variables implica en primera instancia, reevaluar la configuración del ejercicio pedagógico tradicional, en donde la presencialidad del cuerpo en un determinado espacio se transforma por una presencia virtual distante, de manera que las ideas pasan a ser lo más relevante para el escenario digital, ya que permite la configuración de nuevas estructuras de participación colectiva, refiriendo entonces una forma divergente de validación de los procesos creativos y pedagógicos que asuman y reemplacen la presencialidad del cuerpo.

Como objeto de estudio se toma Tributo Digital, evento público de socialización académica que reúne los trabajos finales de los estudiantes y profesores del programa de Diseño de Modas de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior (CUN), el cual bajo un concepto desarrollado semestralmente, pone en interacción a los procesos creativos propios de la disciplina con los resultados derivados del trabajo en el aula; siendo reflejo de diálogos y reflexiones dinámicas sobre el futuro académico y pedagógico del diseño de modas en Colombia.

En su sexta versión, debido a la coyuntura sanitaria a nivel mundial causada por la COVID - 19, migró al entorno digital para expandir su visibilidad a distintos públicos y actores, sin embargo y como consecuencia de este proceso, se estableció un nuevo ejercicio pedagógico, que a través de diversas didácticas, configuró un sistema en el cual estudiantes, profesores y visitantes virtuales, redefinieron su rol bajo el acto de creación desde el diseño (Fig. 1); dicha reinterpretación significó nuevas implicaciones sobre el papel del cuerpo en las prácticas de creación del diseño de modas en la dimensión digital, y por tanto la existencia de procesos de enseñanza-aprendizaje que derivados de estas reflexiones, posibilitaron nuevas relaciones dialécticas entre lo que se quiere transmitir por parte del profesor y lo que el estudiante interioriza en su proceso de formación.



Fig. 1 - Código QR propuestas Visuales de Tributo Digital. 2020

Tributo Digital como evento académico, está vinculado a los Proyectos Integradores de Aula (PIA), que conceptualmente buscan el desarrollo de productos innovadores desde procesos estructurados de investigación que acompañan el progreso de los proyectos de diseño, por tanto, consideran que todo proceso creativo es siempre resultado de investigación porque comprende que la creación en sí misma busca la formulación de nuevos postulados (Zambrano, 2016). Así entonces, las implicaciones de esta migración de estructuras pedagógicas a los entornos digitales, permitió establecer consideraciones sobre la transformación de la producción académica desde la virtualidad y su influencia en la redefinición de los objetos estéticos resultado de los ejercicios de creación, pues se enfoca en la lógica contemporánea de acercamiento a las realidades humanas donde la experiencia artística, siendo sujeto de constantes procesos de reflexión, no puede separarse de su práctica constructiva, que en el caso de la moda emerge del cuerpo físico, de igual manera como lo plantea Julian Klein (2010) la relación entre la reflexión y la praxis, hace parte de la singularidad del conocimiento artístico porque significa una unión intrínseca entre los escenarios de reflexión donde sucede la práctica artística y los escenarios canónicos de donde emerge (Sullivan, 2010).

En esta línea de ideas y considerando que la ausencia del cuerpo físico en los escenarios digitales genera alteraciones en la práctica pedagógica, se debe tener en cuenta la importancia de los instrumentos mediadores que separan y vinculan a los individuos participantes y que inevitablemente modifican la manera de acercarse al escenario educativo. Esta concepción alterna implica repensar los mensajes, canales y medios de trasmisión del conocimiento, en la medida que la técnica y tecnología usada para su desarrollo modifica los modelos de comunicación preconcebidos, generando lógicas de emisión y recepción del saber que cambian los métodos tradicionales de enseñanza-aprendizaje, por ejemplo: modalidades de seminario o cátedra, por escenarios participativos con jerarquías horizontales donde el acceso la información es democrático y las dinámicas de participación consideran la variabilidad de la temporalidad, discursos enfocados en la sincronía y asincronía y posibilidades ampliadas para la generación de conocimiento alineado con el modelo de construcción colectiva.

Bajo esa misma secuencia, Tributo Digital como caso de estudio, fomentó la aparición del foro y del seminario taller digital, entornos donde las construcciones conceptuales alrededor de la imagen y el cuerpo adquirieron protagonismo llegando a definirse como mecanismos heurísticos de generación de conocimiento. Por su parte, las estructuras de participación permitieron la generación de procesos de creación colectivos, surgidos a partir de la experimentación constante y la argumentación conceptual bajo estrategias didácticas como la gamificación, en este sentido, es relevante mencionar que la argumentación de ideas se fomentaba a través de diversos juegos que permitían ampliar la construcción y validación de planteamientos, eliminando los conceptos evaluativos exclusivos del profesor, lo que significa que el conocimiento generado en el espacio de clase era resultado de procesos de común acuerdo y no se consideraba la entrega de información unidireccional, sino que se valoró la discusión argumental que en los escenarios disciplinares del diseño permite

procesos de aprendizaje más conscientes y empoderados por parte de los estudiantes, garantizando reflexiones conceptuales que les permiten construir versiones particulares sobre las formas de hacer creación.

Por último, es relevante considerar la influencia que los procesos tecnológicos ejercen sobre las estrategias pedagógicas, el uso de herramientas técnicas de difusión digital han fomentado estrategias y entornos de participación más democráticos, el fomento del acceso a la información y las discusiones generadoras de conocimiento son paradigmas de transformación sobre las maneras como las sociedades interactúan con sus entornos, en este caso los objetos tecnológicos redefinen las características tradicionales de los procesos de enseñanza y aprendizaje, por tanto como lo supone Carl Mitcham (2001) se constituyen en formas transgresoras de representación tecnológica instauradas por momentos históricos y socioculturales específicos.

Podría suponerse entonces, que no solo desde la perspectiva pedagógica hay cambios, las transformaciones propuestas desde las visiones tecnológicas implican que los medios digitales transforman las prácticas de creación, por cuanto los modelos de interacción social, las estructuras comunicativas y los procesos de relación profesor - estudiante, que eran tangibles en los espacios físicos del aula, migran a los entornos digitales a través de las pantallas. Dicho traslado, trae consigo consideraciones conceptuales que implican la redefinición de las fuentes generadoras de información, la apropiación de conceptos técnicos se hacen diversas e independientes de la presencialidad y las interacciones que establecen la generación de conocimiento se establecen colectivamente; como consecuencia el estudiante de diseño de modas comprende conscientemente los procesos de creación de atuendos de moda, identifica las potencialidades de participación colectiva en los procesos de diseño y encuentra que las validaciones a los resultados de su evolución académica se pueden establecer en escenarios reales, por ejemplo las redes sociales, en donde el contacto con públicos consumidores dota al producto de conceptos e interpretaciones objetuales que abandonan el aula de clase tradicional y fundan el concepto de otredad en el proceso de aprendizaje desarrollado en contextos ampliados fuera de las lógicas pedagógicas habituales.

La otredad de la realidad virtual en contraste con la realidad física

La definición de otredad es por la determinación del otro, aquel que es distinto y que no pertenece de alguna manera a las mismas condiciones que un grupo social ha determinado para sí mismo. Para Krotz la otredad refiere "una clase especial de diferencia, que tiene que ver con la experiencia de la extrañeza, se refiere a paisajes y climas o a plantas y animales, formas y colores, olores y ruidos" (González, 2005. p.134).

Así entonces, la otredad es entendida no solamente desde el otro en su natural estado de oposición, sino también en las condiciones que "el propio" ha determinado para definir la condición en la que se encuentra inmerso, ya que solamente desde

su propio lugar comprende la diferencia como una experiencia de relacionarse con distintos hechos y realidades, y desde donde además el "otro" está definido por la distancia que la incomprensión de ese estado lejano le permita entender, siendo en todo caso una presencia incierta sobre aquel que dista del propio.

Dicha distancia propicia una incertidumbre en los procesos de creación colectiva, los cuales mediados por instrumentos tecnológicos, donde la pantalla es a su vez la herramienta de separación y distancia para los participantes, tiene la posibilidad de potenciar la deriva propia del acto creativo, ya que el aula al ser múltiple y estar en constante crecimiento por la interpelación de los participantes, es también un escenario conjunto donde las maneras de orientar la formación en la moda se conectan con las estrategias pedagógicas y el contexto digital, para que no solamente las ideas en su función más dialéctica sino también pragmática cobren sentido, de manera que hay un canvas que se unifica para todos, que crece en la medida de las intervenciones de cada uno de los agentes participantes. Además, es importante reconocer que las asignaturas de creación tienen un componente teórico-práctico que hacen necesaria la presencialidad, pero para Tributo Digital el profesor debió cambiar su estrategia, surge entonces la posibilidad de hacer un fashion film para el proyecto de cuarto semestre en Masculino, que implica el ser recursivo con el material que se tiene disponible, de manera que el celular pasa a ser la herramienta fundamental de trabajo, por el cual se define un espacio que se ajuste a las necesidades estéticas de las propuestas de los estudiantes, para obtener así un producto de buena calidad.

Esto recalca la idea de que el profesor no posee únicamente el conocimiento en su individualidad, sino que ahora la participación conjunta es la razón del encuentro con los estudiantes. Dichas relaciones participantes generan nuevas posibilidades en el ejercicio pedagógico desde la academia y el desarrollo de habilidades adicionales en la comunicación de la moda para capturar la imagen, según Arbaiza y Huertas (2018) la moda se vale de nuevas herramientas para conectarse con sus consumidores, entre los recursos está desarrollando fashion films, porque permite a los alumnos y profesores ser visitantes virtuales de otros procesos y partícipes dinámicos de otros escenarios, ya sea en la relación a la búsqueda de contenidos o la interactividad que conjuntamente constituyen. Para el caso de los estudiantes de segundo semestre, les permitió una búsqueda de imágenes icónicas que debían abstraer hacia el feminismo, tema central que les retaba a crear nuevas posibilidades para la imagen. Significa en todo caso la posibilidad de relacionarse con aquellos contenidos que anteriormente solo se retroalimentaban en el aula en un escenario con muchos más puntos de vista, que propician a su vez una coyuntura en el proceso social, porque el espacio académico se retroalimenta de nuevos contenidos definidos por todos y que no obstante, configura el proceso creativo individual.

La derivación propia de las artes está sujeta a entender la definición de Extranjero en Falcón (2008, p. 6) cuando afirma "considerar al Otro en su excepcionalidad, propone excluir la familiaridad que él puede suscitar en relación a sí mismo, familiaridad que genera relaciones donde lo extraño, lo extranjero se presentan como un obstáculo", pues está sustentado por la incomprensión de ese lugar que es imposible habitar y donde cada uno de los participantes no sabe con certeza cómo terminará

el proceso que es iniciado por el profesor, pero que se culmina resolviéndose en conjunto. En el caso de Tributo Digital donde los espacios de aula cambiaron de manera abrupta a los escenarios virtuales, para hacer reflexiones desde lo social, dicha derivación comenzó mostrando una realidad en la cual el profesor desconocía muchas plataformas tecnológicas para continuar con el desarrollo de sus asignaturas y mediante la pregunta a los estudiantes sobre cuáles podrían ser las más adecuadas para llevar adelante los encuentros que antes se realizaban de manera presencial, se fueron conjeturando estrategias por medio de ayudas visuales que terminaron definiendo la manera de entregar los resultados, así el collage por ejemplo, en segundo semestre permitió una posibilidad creativa tanto en su dialéctica como en su didáctica dentro de la construcción de la asignatura. (Fig. 2).



Fig. 2 - Reggaetón clásico y feminismo. Creación Estudiantes Segundo Semestre de Modas. 2020

Lo anterior quiere decir que el profesor asume su desconocimiento hacia el escenario tecnológico, en el cual los estudiantes están implicados y que por contexto generacional suelen tener más conocimiento implícito. En consecuencia, comienza a posibilitarse un intercambio de saberes mutuo, partiendo de lo más básico que emerge en la necesidad de solucionar una migración incierta al escenario digital, pero que finalmente una vez solucionado, permeó un diálogo mucho más horizontal entre los participantes; de igual manera los estudiantes de séptimo semestre hicieron uso de sus referentes visuales en un canvas que fue construyéndose de manera conjunta, permitiendo el uso de nuevas herramientas como el Jamboard que el profesor desconocía como instrumento de construcción conjunta, permitiendo así una nueva lógica en cuanto a la comprensión de lo que el estudiante puede también enseñar.

Dicha modificación del hacer, representa que la otredad dentro de la realidad

virtual en contraste con la realidad física, no solamente corresponde al otro sujeto en su condición individual, sino también al propio en su dimensión aparente frente a una pantalla, donde tanto el estudiante como el profesor comprenden que el conocimiento adquirido también tiene carencias y es en esa incertidumbre que entienden su distancia con el propio cuerpo, en el manejo del escenario de clase y posteriormente en los resultados prácticos de los objetos realizados, pues ya no son producto de una indicación unidireccional, que antes era visible de manera tácita en el resultado técnico de la elaboración de los objetos de moda bajo la indicación del profesor, sino que ahora es un resultado mutuo por cuanto parte del ejemplo planteado por el docente, alimentado de referentes y tutoriales pero que se concreta bajo el proceso individual del estudiante, significando que la apropiación del conocimiento es más amplia, por cuanto tiene más modelos y posibilidades, pero que realmente identifica a cada sujeto con su propia creación particular, porque aquello que demuestra la distancia en la virtualización de la pantalla como simulación o demostración de un proceso, es real en aquel que pasa a hacer realizador de su propio objeto sin la corrección puntual durante el momento de ejecución. Así, es el propio cuerpo en su escenario físico real quien procura dar un juicio objetivo a su resultado, pues comprende su propio hacer desde otro lugar, desde un cuerpo que en todo caso se define otro y no le pertenece, pues ya es lejano en su propia apreciación como extranjero del proceso distando de esa realidad física evidente en la digitalización del objeto.

Ahora bien, el propio cuerpo también comprende la otredad desde la distancia de la propia imagen que se proyecta virtualmente, la cual se ve inmersa en una simulación que tiene implícitas un sinnúmero de relaciones que no pueden desligarse de la información con la que la sociedad se alimenta y que también suceden en los espacios que la virtualización configura y refiere, por ejemplo aquellas relacionadas con los modelos económicos y las derivaciones que conlleva una sociedad interconectada (Castells, 2000), donde el individuo se vuelve objeto de su propio deseo, porque "Nuestras sociedades se estructuran cada vez más en torno a una oposición bipolar entre la red y el yo" (p. 28), pues ya no es el cuerpo quién decide primeramente para sí mismo, sino la idea de la composición virtual para éste, lo que significa que el hacer, el acto de crear para su posterior difusión en la web, se vuelve un acto transgresor, gracias a su influencia sobre las personas en sus intenciones de consumo, y que en el caso de los productos de moda, virtualiza el propio cuerpo para proyectarlo sobre aquello que muestra la pantalla. Quiere decir que inevitablemente se ha transgredido la realidad física y ya el cuerpo es multidimensional, porque ya habita en una diversidad de lugares ontológicos, tanto en la creación de objetos por medio de los referentes adquiridos, como en la figuración de su consumo.

Es así que lo tecnológico define el proceso de trabajo en el aula virtual, transformando la manera de relacionar a los participantes hacia un conocimiento reflexivo que no depende únicamente de la información encontrada, sino en la interpretación de la misma. Para el caso de los estudiantes de primer semestre, quienes trabajaban bajo la temática de los diseños basados en Memphis Design, les permitió una interpretación de referentes de primera mano que mezclado al uso de tarjetas de Mix-up, desarrolladas por las profesoras del programa para hacer ejercicios en clase con con-

ceptos básicos de diseño, siluetas, colores, y formas geométricas en la asignatura de Creación Básica, se propició una relación entre el escenario educativo y nuevas estrategias didácticas que se alimentaban desde la interacción de los estudiantes. Dicha posibilidad de interactividad permite que la academia se dirija hacia una exploración que reconoce otros saberes que permiten el conocimiento de la moda desde lugares más concretos, porque las opiniones de los participantes redefinen constantemente los argumentos grupales que conlleva a cierta incertidumbre en los encuentros conjuntos, pero que alimentan el tema común, por cuanto el profesor ya no es quien define de manera unitaria el contenido de lo que sucede en el espacio educativo, sino que se constituye como el mediador entre las interpretaciones conjuntas, permitiendo que el diálogo no sea unidireccional sino didáctico para que los participantes permanezcan presentes frente a la pantalla. Adicional a ello se define otra corporalidad que parte del "aula" como lugar de encuentro, pero que se separa del espacio físico que se habita, lo que obliga a la didáctica a tomar relevancia en el escenario de construcción conjunto, debido a que depende del interés, grado de concentración y participación en los estudiantes, siendo un proceso de creación en sí mismo.

La configuración de diversos entornos donde la complejidad de los intereses comunes, determina nuevas identidades culturales mediadas por esa red donde el no cuerpo está presente por el cuerpo que lo conecta a ella, posibilita incluso la configuración de vernos mutuamente desde cualquier rincón y que para el caso del acto creativo, podría llegar a significar un "Neologismo Plástico" que incide sobre la educación permitiendo al estudiante-creador inspeccionar otros contextos de manera crítico-reflexiva y así situar sus propias creaciones en un ámbito público que reconfigura al contexto, pues además lo está situando en un lugar político al entender la implicación de difundir sus contenidos en una sociedad digitalizada y que en la caso de Tributo significó que los estudiantes pusieran su propio cuerpo como instrumento de sus creaciones.

Potencialidades de los procesos de creación colectiva en entornos digitales

Si la otredad es entendida como aquella distancia del propio cuerpo, define una incertidumbre en el proceso creativo y su resultado, ya que su dimensión no termina en lo que se ve únicamente, sino en cómo se modifica constantemente el acto creativo y la intuición del creador para dar lugar a la obra. Según Nogué-Font (2020) las motivaciones que mueven al creador pueden no estar claras, pero obedecen a unos intereses inherentes que propician su ejecución. Esto quiere decir que la libertad es primordial porque favorece la búsqueda creativa y el objetivo que dará como finalidad (Hernández, 2013).

Para el caso de Tributo Digital, el profesor como agente detonante del proceso de aula, es significativo como figura orientadora, pues determina las pautas y sus posibles caminos de interacción, pero son redefinidos en el intercambio con los estudiantes por ser quienes mediados por la tecnología y la subjetividad creativa llevan su

proceso de manera independiente. Esto quiere decir que el lineamiento se modifica a un lugar nuevo en el cual el docente ya no es guía sino espectador. Los productos que se entregan se modifican y ya no es el atuendo el protagonista sino la secuencia de imágenes en el proceso de diseño, bocetos, moodboard hasta llegar a la ilustración de la propuesta final. Para ello, son necesarias nuevas herramientas y maneras de hacer los productos entre los participantes que proponga la estimulación creativa más que el tecnicismo de su ejecución. La motivación suma al desarrollo colectivo para que los estudiantes exploren y se conecten con las actividades propuestas, pero no se implica en el desarrollo de las mismas, lo que refiere una retroalimentación derivada de la experiencia del profesor, a partir de una herramienta digital que lo permita, este proceso lleva a la apropiación de las nuevas didácticas diseñadas por el formador para la enseñanza desde la virtualidad.

Ese cambio de escenario de un entorno en donde la clase se daba de manera física a uno digital, implica para el maestro de modas un acompañamiento colectivo que sitúa los comentarios en la generalidad de los participantes, permitiendo la retroalimentación de todos los procesos y un aprendizaje individual para el alumno, esta es una de las ventajas en la virtualidad, en lo presencial la retroalimentación es individual. En la materialización de la obra, el boceto de las primeras propuestas de indumentaria el profesor se convierte en observador, esto lejos de ser una mera dificultad, permite que cada uno de los estudiantes deba ser más consciente de su propio proceso y autonomía, ya que es él mismo quien se ve obligado a resolver las dificultades que el proceso técnico de construcción de sus propuestas le vayan significando, y así lograr la constitución de su obra en la medida de sus posibilidades. Es aquí donde se da el aprendizaje, la autonomía, una evolución cognitiva y una conexión bidireccional entre el educador y sus alumnos (Barrera y Guapi, 2018)

En esa medida, es fundamental el manejo de fuentes que se utilizan para la recolección de la información, tanto teórica como técnica y lúdica, asegurando los detonantes claves para involucrar al estudiante, que en este caso refiere al "reggaetón" y la creación de nuevas masculinidades en la indumentaria de cuarto semestre, (Fig. 3), en quinto es el tema de "Opulencia sin abundancia" que indaga sobre el barroco y el art nouveau, se conecta con los intereses de los jóvenes y esto hace que se involucren de manera activa en el desarrollo de la obra creación y lo que la virtualidad permite en el espacio de clase, para la comprensión de los objetivos que se quieren alcanzar en el desarrollo de la asignatura, el cual no puede únicamente postularse, sino que debe ser construido por medio de la ejemplificación de referentes visuales, donde cobra protagonismo la imagen al volverse una presentación digital, pero a su vez con la libertad que el ejercicio distante propicia y los referentes individuales definen para la actividad creativa, que se vuelve por tanto cada vez más amplia.



Fig. 3 - Reggaetón masculino. Creación Estudiantes Cuarto Semestre de Modas. 2020

Otro aspecto fundamental a tener en cuenta es el acompañamiento emocional a los estudiantes, pero que en el ejercicio remoto se ve trastocado porque se excluye de la presencia física que, para el caso del diseño de modas, representa un acompañamiento desde los primeros esbozos de las ideas, visualiza textiles y moldes como referencia, entre muchos otros. Esto se evidencia en la medida en que se realizan ejercicios de conceptualización, el profesor también apoya una maduración emocional que propicie el manejo de la frustración y el fracaso (Goleman, 1998) derivado de esa imposibilidad del acompañamiento físico y que para el estudiante puede significar que su proceso formativo no se desarrolla correctamente. En Tributo Digital con el tema del reggaetón, el docente lleva al grupo de estudiantes por la exploración del cuerpo desde la comprensión del suyo propio, porque es para este que el diseño de modas tiene una razón de ser, además de ser la única herramienta de la que dispone en una realidad cercana para entender su propio cuerpo.

Con relación a la virtualidad, es importante reconocer que es un panorama nuevo en términos de educación para aquellos educadores que hasta el momento habían llevado siempre su proceso de manera presencial, en donde aun siendo el guía, modifica su relación con la enseñanza comprendiendo que el cuerpo ya no es tan fuerte como sistema de comunicación, sino que las herramientas de las que debe hacer uso son otras, narrativas digitales mucho más concretas que llevan al alumno de modas por la exploración y diversificación de productos que se relacionan no solo con el cuerpo, sino con la composición del mensaje visual e icónico y que en consecuencia modifican los contenidos de su espacio de enseñanza-aprendizaje. Así entonces los contenidos deben ser basados en información muy precisa, pues los espacios de preguntas en su función técnica, es decir del hacer, pasan a un segundo plano, ya que que no existe la posibilidad del ejemplo o acompañamiento tácito para su resolución,

pero genera otras dinámicas en cuanto a la experimentación tanto del intento por resolver las dudas como de los ejercicios a realizar, permitiendo en todo caso un reconocimiento de otros espacios virtuales para la educación y donde el aspecto más académico de las prácticas educativas se relacionan con las maneras de aprender en otras instancias, por medio de videos documentales, tutoriales y demás que se hacen para que el estudiante tenga una guía práctica y rápida donde consultar de nuevo su información de clase, significando en todo caso que el aprendizaje involucra nuevos procesos y por tanto enriquece el ejercicio creativo (García, 2020).

La gamificación, es el concepto que relaciona la didáctica, la lúdica, el reto creativo y el uso de herramientas tecnológicas, junto con el conocimiento que el profesor de diseño de modas pone en el aula para enriquecer el proceso creativo que es fundamental en Tributo Digital, puesto que propicia que los alumnos alcancen una simbiosis entre el trabajo colectivo y el individual, pues reconoce la injerencia de los referentes de los que ha hecho uso por medio de los recursos virtuales pero lo traduce de manifiesto a su propio ejercicio creativo. En este sentido, se emplea el collage con la reorganización y reinterpretación de conceptos en cuarto semestre, el uso de las cartas de siluetas de alta moda desarrolladas por la profesora del programa para hacer su propuesta de bocetos en la asignatura de quinto semestre, y conceptos de intervención textil con recursos como la sublimación para sexto semestre son herramientas realizadas especialmente para Gamificar en modas. Según Romero, Torres y Aguaced (2017) la importancia de la gamificación radica en dar un factor interactivo y potenciador en el trabajo grupal, situación que se conecta con la manera como el orientador en modas articula su clase con los recursos didácticos, lo cual propicia el hecho de que gamificar es generar estímulos para incrementar la cantidad de ramificaciones neuronales y sinapsis en el momento en el cual se da el aprendizaje, que es el objetivo que persigue el educador. Por ello, todas las experiencias vividas por el estudiante se interiorizan y definen su hacer como un ejercicio cotidiano. Por su parte Aznar, Raso, Hinojo, y Romero (2017) en su investigación sobre la percepción de 197 profesores frente a la educación en España y América Latina para identificar el potencial de la gamificación, en español también conocida como ludificación, encontraron que es una herramienta que propicia estímulos positivos para trabajar con los estudiantes con mayor ánimo y disposición, donde su mayor ventaja radica en la vinculación que tiene el estudiante no solo con el juego físico como estrategia de aprendizaje sino con los retos, dificultades y actividades que se realizan por medio de un dispositivo digital, situación que inquieta y vincula a la generación de estudiantes de diseño de moda, comprendiendo cada vez que los estímulos son importantes para el proceso cognoscitivo en el aula, porque genera una relación importante con las emociones a la hora de darse el proceso de creación.

Con relación al proceso de aprendizaje y apropiación de la información, la interactividad que se da en el espacio virtual propicia el juego de posibilidades y el uso de la información para poder realizar las actividades del aula mediadas por el profesor de modas y que ésta se ponga en práctica a partir del experimentar a través de los sentidos, de esa manera la gamificación cumple su objetivo como activador de posibilidades de pensamiento (Secadas, 2018) para alcanzar los objetivos del hacer

creativo, los cuales se van definiendo en la medida que la participación colectiva asume su participación activa en el desarrollo conjunto, definiendo nuevos recursos en el aprendizaje significativo, la oportunidad de documentar resultados desde otras perspectivas, y fortalecer las competencias para que los estudiantes sean más autónomos (Borras, 2015).

Dicho lo anterior, este tipo de aprendizajes es el que logran los estudiantes con el evento de Tributo Digital en el desarrollo de sus propuestas de obra creación, que los lleva a desarrollar habilidades en el campo de la ilustración digital, toma de fotografías, edición y exploración de escenarios estéticos para exponer sus obras (Fig. 4). Entonces, las herramientas didácticas diseñadas para orientar las asignaturas de creación en el programa, son una clara señal de la migración del espacio físico a lo digital en la búsqueda de formas para enseñar a los estudiantes universitarios y cómo los profesores deben adaptarse a esas nuevas dinámicas del contexto, estos cambios implican la manera como se articula la institución, el docente, los estudiantes, el entorno y los recursos digitales para llegar a consolidar los procesos creativos.



Fig. 4 - Traje de Art Nouveau. Creación Estudiantes Quinto Semestre de Modas. 2020

Sobre la práctica pedagógica y creativa

Los retos pedagógicos planteados anteriormente determinan una serie de discusiones profundas sobre las diversas formas en las que la pedagogía y la didáctica se establecen en los entornos académicos universitarios, sobre todo en momentos como el actual, en el cual las variables relacionadas con un panorama completamente digital determinan la manera como se pueden comprender las dinámicas que confluyen en la enseñanza y el aprendizaje, en la moda particularmente, la dependencia

de la materialidad en los procesos técnicos, productivos y comerciales, requiere reconsiderar los procesos y productos que resulten de la enseñanza y el aprendizaje disciplinar, por tanto se hace necesario particularizar sobre dichos procesos desde los campos de arte y la creación, para garantizar la aparición de ideas divergentes y disruptivas.

A su vez las interacciones pedagógicas que se proponen entre la comunidad académica, requieren de entornos que garanticen sosteniblemente el desarrollo de los procesos de creación y la realización de los productos resultados de los mismos, este escenario incluye la consideración de aspectos físicos, sociales y culturales que según Flecher y Grose (2014) convierten al estudiante en un comunicador que comprende las dinámicas resultantes de su ejercicio de creación. En el caso particular de la contingencia global, la aceleración de las acciones de cambio y la modificación de casi todas las variables que componen el sistema educativo implican comprender, repensar y garantizar una aplicación que probablemente desde los escenarios digitales garanticen la emergencia de nuevas dinámicas educativas fomentadas particularmente desde la creación, como lo plantea Julián De Zubiría (2019) se tornan relevantes estos procesos creativos y la relación con la sostenibilidad, porque su planteamiento sobre el desfase entre la realidad social y los sistemas educativos, en su mayoría ineficientes e inadecuados, no responden a los tránsitos que la academia debería recorrer, esto quiere decir que la educación no puede desligarse de las necesidades propias del contexto y así mismo los contenidos que emergen de las aulas deben responder con los retos que el momento histórico requiere.

Así entonces, en pro de evidenciar las ganancias obtenidas en el proceso de las prácticas pedagógicas asociadas a Tributo, se hace necesario mencionar que la comprensión de la diversidad de perfiles de la comunidad académica, fue fundamental al momento de establecer los procesos de creación que permitieron la generación de resultados finales. La clasificación establecida para comprender las dinámicas sucedidas en torno a las prácticas de creación construidas en el marco de las estrategias pedagógicas y acciones didácticas fueron:

En primer lugar, la existencia de ideas de creación primarias coordinadas por una parte del equipo de profesores, con mayor conciencia creativa y con la intencionalidad de constituir acciones de formación que generaran resultados de creación ajustados a las variables pedagógicas y los entornos digitales. En el caso concreto de Tributo Digital, un grupo de docentes que conceptualizan sobre las formas de presentar los resultados del proceso académico de semestre en redes sociales, las características de los productos de creación y los escenarios de validación de los mismos.

En segundo lugar, se consideran las interacciones de profesores y estudiantes al momento de generar ideas de creación, las discusiones relevantes para las comunidades involucradas alrededor de la moda y sus realidades en el entorno digital garantizaron mayor conciencia sobre los procesos de creación. Además, articular la sostenibilidad que según UNESCO (2020) implica brindar educación de calidad, y acceso gratuito en materia de enseñanza, es una necesidad inminente e implica incorporar en las aulas las reflexiones sobre los compromisos que el diseño y la moda tienen con las generaciones que nos precederán y que gracias al entorno digital se

hicieron más activas.

En tercer lugar considerar la producción y la réplica como parte del ejercicio de creación, en donde las acciones definidas para las prácticas asociadas en cada uno de los espacios académicos del programa se logran masificar, influyendo en los productos que emergen de las interacciones académicas relacionadas con los entornos creativos, que como lo menciona Kenneth Berger (2007) hace parte de las habilidades para sobrevivir en el mundo contemporáneo, en donde el conocimiento común se configura en espacios donde la réplica establece procesos enraizados culturalmente.

Esta división de acciones y momentos es fundamental en la medida en que por una parte considera el carácter orgánico de la investigación creación, que se define desde la práctica y con estructuras hermenéuticas soporta la acción creativa como un proceso con rigor investigativo, y por otra parte involucra a los estudiantes y profesores en sus postulados creativos, de manera que se logró estructurar una especie de organigrama que constituye acciones estratégicas en un primer equipo profesoral que define el carácter y las metodologías pedagógicas para los espacios de clase, un segundo equipo de estudiantes y profesores que construyen las lógicas didácticas que desde las disciplinas creativas son necesarias para el contexto y finalmente un tercer equipo que piensa cómo se masifican las ideas de creación y se establecen en el pensamiento colectivo a través de métodos de diseño. En la (Fig. 5) Traje Diseño Experimental. Creación Estudiantes Séptimo Semestre de Modas. 2020.



Fig. 5 - Traje Diseño Experimental. Creación Estudiantes Séptimo Semestre de Modas. 2020

En ese orden de ideas, la sostenibilidad propuesta no implica pensar exclusivamente en el transcurrir de los escenarios físicos pedagógicos a los digitales, sino que por el contrario, permite la construcción de otras maneras de pensar, enseñar, diseñar y divulgar los procesos académicos y sus resultados, como lo manifiesta Salcedo (2014) la transformación de los procedimientos como se configura la moda que en este caso corresponden a la generación de productos u obras de creación, porque para el proceso pedagógico y de creación establecido en Tributo Digital se da valor significativo a las experiencias estéticas que menciona Walter Benjamin (1973) como acontecimientos ceremoniales que contribuyen a la constitución de obras con un carácter investigativo real y desligado de banalidades que se pueden asociar a miradas poco complejas que se fomenten en la investigación creación.

Conclusiones

Desde los procesos de creación, la otredad permite la revaloración del cuerpo, poniendo de manifiesto la distancia que representa el hecho físico y su reflejo en el escenario digital, que lejos de ser una dificultad, propicia nuevas nociones en cuanto al hacer, porque el cuerpo se multiplica hacia los referentes que define para su acto creativo y de esa manera diversifica las representaciones simbólicas en la creación de atuendos de moda. Quiere decir que reconoce al otro desde la diversidad de conocimientos y saberes, pero comprende que el propio cuerpo es quien le da validez a esos referentes, permitiendo además la configuración de nuevas estructuras de participación colectiva, posibilitando formas divergentes de validación de los procesos creativos y pedagógicos que asumen y reemplazan la presencialidad del cuerpo.

De igual manera desde las prácticas pedagógicas y creativas que se dan en Tributo Digital, la vinculación de la gamificación para desarrollar estrategias de formación en creación al interior del programa, se evidencia en el ejercicio de entender datos, reorganizar e interpretar las ideas, esto lleva a la necesidad de análisis, por ejemplo del fashion films que da apertura a nuevas prácticas asociadas a otros campos o la generación de nuevas historias que se ajusten a los requerimientos estéticos de la obra creación y lo que busca el mercado de la moda; mientras los recursos para hacer siluetas los conduce a desarrollar obras que se reconfiguran en otras dimensiones, en tanto, se constituyen colecciones de beachwear que involucran los requerimientos del consumidor y se articula con los rasgos de la cultura que ponen de manifiesto el protagonismo de las imágenes, todo este tipo de creaciones se orientan, y se sustentan en una plataforma digital.

Una de las reflexiones generadas en este artículo, se enmarca en la necesidad de fomentar dinámicas de creación activas y conscientes, en donde las construcciones conceptuales provenientes de las artes sean más explícitas en el desarrollo del procesos de diseño y se fomente la constitución de reflexiones y acciones disruptivas en las comunidades académicas, por medio de estas propuestas epistemológicas que consideren a su vez posibilidades creativas sin residuos que contribuyan a la sostenibilidad como un nuevo campo de conocimiento para la moda y los proce-

sos de diseño, que para el caso de Tributo permitió comprender que el hacer refiere también un compromiso de sostenibilidad que no solo incluye las implicaciones ambientales, sino cómo ésta debe hacer parte de la masificación de la información y en consecuencia con la posibilidad de que lo digital pueda interferir en el campo de la moda. Ésta consideración pareciera estar masificada, pero se constituye en paradigma en la medida en que, solo con la aparición del entorno digital como resultado de la transformación de todas las variables de los procesos académicos universitarios a consecuencia de las dinámicas instauradas en el periodo de contingencia internacional, se hizo necesario considerar la migración de los procedimientos pedagógicos a entornos digitales, la inclusión de didácticas acordes con las generaciones contemporáneas y sus implicaciones en la dinámica de interacción de la comunidad de profesores y estudiantes en los espacios académicos involucrados.

En prospectiva se encuentra que la moda es cambiante como la sociedad, lo que significa que tanto los procesos del hacer técnico y conceptual para las instituciones que forman los profesionales en ella, deben generar espacios pedagógicos y didácticos que se ajusten a las variables del contexto social, económico, político, cultural y estético, para dar respuesta a las exigencias de los avances tecnológicos donde se desarrollan, de manera que tanto los estudiantes como docentes generen relaciones de sentido acordes con el momento histórico donde se instauran.

Referencias

ARBAIZA, R. F. y Huertas, G. S. (2018). **Comunicación publicitaria en la industria de la moda: branded content, el caso de los fashion films**. Revista de Comunicación. [en línea], vol 17, n.º 1. Recuperado de: http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1684-09332018000100002.

AZNAR, D. I; Raso. S. F; Hinojo. L. M. A; Romero, D. de la G. J. J. (2017). **Percepciones de los futuros docentes respecto al potencial de la ludificación y la inclusión de los videojuegos en los procesos de enseñanza-aprendizaje**. Educar, [en línea], Vol. 53, n.º 1, pp. 11-28, <https://www.raco.cat/index.php/Educar/article/view/v53-n1-aznar-diaz-et-al>.

BARONE, T. y Eisner, E. (2006) **arts-Based Educational Research Gramáticas de la creación**, George Steiner <http://ceiphistorica.com/wp-content/uploads/2016/01/gstgram.pdf>.

BENJAMIN, W. (1973). **La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica**. (1936) en Discursos interrumpidos I. Madrid: Taurus.

GERGEN, K. J. (2007). **Construccionismo social-aportes para el debate y la práctica**. Bogotá-Universidad de Los Andes, Facultad de Ciencias Sociales, Departamento de Psicología, CESO, Ediciones Uniandes.

BARRERA, R. V. F. y Guapi, M. A. (2018): "**La importancia del uso de las plataformas virtuales en la educación superior**", Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (julio 2018). Recuperado de: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/07/plataformas-virtuales-educacion.html//hdl.handle.net/20.500.11763/atlante1807plataformas-virtuales-educacion>.

BORRAS, Gené. O. (2015). **Manual de Fundamentos de Gamificación**. Universidad Politécnica de Madrid. Recuperado de: http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf.

CASTELLS, Manuel (2000). **La era de la información: economía, sociedad y cultura. Segunda Edición**. Versión traducida Carmen Martínez Gimeno y Jesús Alborés.

COSTA, L and Laurenio, J. (1985). **Social Representation and Mimesis New Literary History**. Vol. 16, No. 3, On Writing Histories of Literature , pp. 447-466. De Zubiría.

SAMPER, J. (2019). **Los retos a la educación en el siglo XXI**. Universidad de Guadalajara.

ESCOBAR, E. (1996). **El poder heurístico del arte**. ISSN 0210-8259, N.º. 66, págs. 91-109.

FACUNDO, Ángel, (2004). **La virtualización desde la perspectiva de la modernización de la educación superior: consideraciones pedagógicas**. Revista Universidad y Sociedad del Conocimiento Vol. 1, n.º 1.

FALCÓN, M. (2008). **Anotaciones sobre identidad y "otredad"**. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/131350169/Anotaciones-Sobre-Identidad-y-Otredad-doc-Marzo08-01>

FLETCHER, K. y Grose, L. (2012). **Gestionar la sostenibilidad en la moda**. Barcelona: Blume.

GARCÍA, Natalia (8 de abril de 2020). **Nuevas tendencias en la educación virtual**. Revista de educación virtual. Recuperado de: <https://revistaeducacionvirtual.com/archives/3306>.

GOLEMAN D. (1998). **La inteligencia emocional**. Recuperado de: https://www.academia.edu/36785342/La_Inteligencia_Emocional_-_Daniel_Goleman.pdf.

GONZÁLEZ Villarruel, A. (2005). Esteban Krotz, **La otredad cultural**, entre utopía y ciencia, México, FCE-UAM, Iztapalapa, 2002, 495 pp. Dimensión Antropológica, 33, 133-137. Recuperado a partir de <https://www.revistas.inah.gob.mx/index.php/dimension/article/view/3185>.

GUTIÉRREZ, Alba. (1996) **Imagen y conocimiento**, la mimesis como categoría

universal. Universidad de Antioquia. Estudios de Filosofía No.13. Pp. 113 -140.

HERNÁNDEZ García, I. (2013). **La creación artística y su relación con la investigación y la innovación**. XII Congreso "La Investigación en la Pontificia Universidad Javeriana", durante el conversatorio sobre la creación artística en la Pontificia Universidad Javeriana. Recuperados de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/15163/Hernandez-Garcia.pdf?sequence=2>.

JIMÉNEZ Vélez, C. A. (2008). **El juego nuevas miradas desde la Neuropedagogía**. Bogotá: Editorial Magisterio.

KLEIN, J. (2010). **WHAT IS ARTISTIC RESEARCH?**. Akademie der Wissenschaften. Gegenworte 23. Berlin.

LÓPEZ, Maria. (2012). "**El impacto ambiental del fash fashion pronta moda**". Revista Académica e Institucional, Arquetipo de la UCP, 4: Páginas 71 a 79.

NOGÚE-FONT, A. (2020) **Indagaciones sobre los Procesos de Creación Artística desde la Práctica**. Arte, Individuo y Sociedad 32(2), 535-552 Recuperado de: <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/66018/4564456553111>.

MITCHAM, C. (2001). "**Dasein versus design: the problematics of turning making into thinking**," International Journal of Technology and Design Education, vol. 11, no. 1, 27–36.

OSORIO, C. (2002). **La educación científica y tecnológica desde el enfoque en ciencia, tecnología y sociedad**. Aproximaciones y experiencias para la educación secundaria. Revista Iberoamericana de Educación Número 28. Páginas 61-81. Madrid, España.

PINEDO, R. García, N, Cañas. M (2018). **Thinking routines across different subjects and educational levels**. Eds. SCINFOPER, 2017, pp. 237–243.

ROMERO, R. L. M; Torres, T. A; Aguaded, I. **Ludificación y educación para la ciudadanía. Revisión de las experiencias significativas**. Educar, [en línea], 2017, Vol. 53, n.º 1, pp. 109-28, Recuperado de: <https://www.raco.cat/index.php/Educar/article/view/v53-n1-romero-torres-aguaded> [Consulta: 3-02-2020].

SALCEDO, E. (2014). **Moda ética para un futuro sostenible**. Barcelona: Gustavo Gili

SECADAS, M. F. (2018). **Las definiciones del juego**. Revista de pedagogía. <https://revistadepedagogia.org/wp-content/uploads/2018/04/2-Las-Definiciones-del-Juego.pdf>.

SULLIVAN, G. (2010). **Art Practice as Research: Inquiry in Visual Arts**. Thousand Oaks. Londres.

SULLIVAN (2004) la práctica del arte puede reconocerse como una forma legítima de investigación y que la indagación puede localizarse en la experiencia del taller **ART AS AWAY OF KNOWING**. McDougall 2011 https://www.exploratorium.edu/files/pdf/cils/Art_as_a_Way_of_Knowing_report.pdf.

TISHMAN, S y Palmer P. (2005). **Pensamiento Visible**. Leadersh. Compass, pp. 4–6

UNESCO. (27 de julio de 2020). La UNESCO se asocia a Technovation para presentar un programa gratuito de enseñanza tecnológica en línea de 5 semanas dirigido a las niñas de 5 países Recuperado de: <https://es.unesco.org/news/unesco-se-asocia-technovation-presentar-programa-gratuito-ensenanza-tecnologica-linea-5-semanas>

ZAMBRANO U., H. Marcelo. (2016). **La investigación en el arte - la relación arte-ciencia**. Una introducción. INDEX Revista de arte contemporáneo. 110-116. ard

Submetido em: 16/10/2020

Aceito em: 03/12/2020