

La vinculación creativa con la industrialización de la indumentaria, una experiencia áulica

Actas de Diseño (2014, Marzo),
Vol. 16, pp. 249-250. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: agosto 2012
Fecha de aceptación: septiembre 2012
Versión final: febrero 2013

Eugenia V. Negreira y Jorge G. Brandan (*)

Resumen: Esta ponencia pretende reflexionar sobre la enseñanza y la relación de los elementos creativos vinculándose directamente con la realidad dentro del marco del Diseño Textil. Enfocando la mirada en la interrelación de las materias en las carreras de diseño para formar profesionales versátiles, y creativos en el desafío de la propia realidad del labor del Diseñador. Se ejemplificará a través de una experiencia áulica entendido así que la vinculación y la interrelación de contenidos es eficaz en el proceso de construcción del saber de cada alumno/a.

Palabras clave: Vinculación - Creatividad - Industria - Indumentaria - Aula.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 250]

El punto de partida de esta propuesta se basa en la creación de nuevos parámetros y paradigmas dentro del diseño textil industrial.

Los cuáles son una ida y vuelta en lo artístico y arquitectónico, en la que se juega con las formas, las figuras y los fondos.

Donde nos enfocamos a diversas técnicas de construcción, partiendo de “un nada” para logra “un algo” aplicándolo a lo cotidiano.

El equilibrio constante de las cosas figura como herramienta de fundamento que lograra darle al diseño una dosis de realismo, clasicismo, e innovación y color. El segundo objetivo es un estudio del cuerpo que se adaptara a las nuevas morfologías planteadas desde un simple boceto.

Como educadores debemos plantearnos cual es el rol en nuestra práctica educativa, entendemos que podríamos considerar tres modelos de docentes: *el docente tradicional*, el cual cree que es importante el saber, el saber científico como algo absoluto y que la manera aprender es apropiarse memorísticamente del contenido; por otra parte podemos encontrar un *docente tecnológico*, primando el contenido dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje, un *docente tecnológico* será aquel que no puede improvisar absolutamente nada, entendiendo así que el contenido será aprendido de una manera memorística sin generar, dudas, contrariedad acerca de lo que se predice de manera mecánica. Del mismo modo podemos señalar un último modelo de docente: *el docente espontáneo*, donde la improvisación es su modo natural. Por consecuencia la planificación queda a un lado para entender a la práctica docente como una experiencia partiendo de cero, careciendo de esta manera de la teorización necesaria. En este modelo de docente el alumno es libre y autónomo en su desarrollo, su aprendizaje será en contacto directo con la realidad y el contenido será a partir de sus propias elecciones. Por lo que el profesor, el docente actúa como padres director, ayudando a los alumnos a conseguir sus propósitos. ¿Cuál de estos tres docentes es el más adecuado para el dictado de las materias específicas en este tipo de carreras? Claramente

ninguno en su máxima expresión es el ideal, ya que ni el tradicional, ni el tecnológico, por lo que nos preguntamos... ¿Hay un modelo de docente ideal? Quizás sea una utopía, quizás no...

“... sólo quien piensa acertadamente puede enseñar a pensar acertadamente aun cuando, a veces, piense de manera errada. Y una de las condiciones para pensar acertadamente es que no estemos demasiado seguros de nuestras certezas”¹.

Surgiendo de esta manera una nueva pregunta ¿debemos enseñar contenidos absolutos, herméticos en las carreras de Diseño de Indumentaria y Textil? o ¿debemos enseñar a que cada alumno/a descubra sus posibilidades y sus capacidades para así ser una persona rica en creatividad? ¿Cuando hablamos de creatividad, de que hablamos?, a través de grandes discusiones podríamos llegar a la conclusión que una persona creativa es aquella que encuentra distintas soluciones a un problema o desafío. Relacionándolo directamente con las palabras de Gardner: “Una inteligencia es la habilidad de resolver problemas o crear productos que sean valorados en uno o más contextos culturales”² (H.Gardner, Frames of mind.....p. x). “... enseñar no es transferir conocimientos sino crear las posibilidades de su producción o de su construcción”³. Entendiendo de esta manera que el docente debe guiar, acompañar para que “el otro”, el alumno/a adquiera, descubra la capacidad creativa de adaptación continua. Concibiendo para esto que el docente debe tener en cuenta las necesidades de nuestros alumnos como principal motor y no el contenido planificado y lineal, sino aquel contenido flexible para poder adaptarlo según el grupo de alumnos/ as con el que se trabaje.

Para comprender esta experiencia áulica debemos definir en primer lugar que es un proceso creativo, y como lo relacionamos para la industrialización masiva. Sostenemos que ser creativos es poseer varias repuestas a un mismo problema - desafío. Por lo tanto cuando hablamos de generar un proceso creativo nos referimos directamente a desarrollar las habilidades creativas de las personas, organizando de esta manera el desarrollo de generación e ideas, vinculando las herramientas prácticas y teóri-

cas; favoreciendo el surgimiento de nuevas preguntas, originando conceptos concretos para poder evidenciar la Innovación. A partir de esta concepción obtenemos herramientas necesarias para la Innovación creativa para la industrialización y no solamente relacionar lo creativo, lo innovador con el diseño de autor, sino que la industrialización, la producción en cantidad puede partir desde un proceso creativo y no solo desde un proceso funcional simplemente.

Al hablar de producción masiva, industrialización debemos tener en cuenta aplicar un sistema proporcional de medidas, ya que no todas las personas contienen una misma textura corporal (hombres, mujeres, niños) las cuales poseen diversas variaciones anatómicas a las que agruparemos en escala de talles para guiarnos con base fundamental o unipersonal.

Sabemos la importancia que requieren estos elementos para ser resuelto, por eso hacemos hincapié en un estudio sistematizado y técnico dentro de lo vocacional para poder adaptarlo a cada individuo de esta sociedad. Concentrarnos en lograr resultados de prendas perfectas ya sea abocado a lo que denominamos en serie industrial o aplicado al modelaje directo sobre el cuerpo (hecho a medida).

Para poder lograr esta cohesión entre lo creativo y lo industrializado consideramos necesario que las materias de las Carreras de Diseño de Indumentaria y Textil, deberían poder integrarse, relacionarse, concibiendo el contenido académico como un todo, como un punto de partida para el desarrollo. A través de esta concepción desarrollamos un programa para poder interrelacionar dos materias que habitualmente no se interrelacionan, como ser Medios Expresivos o Taller de Representación junto a Textil o Producción Textil y Moldería Industrial. El proyecto consistió y consiste en vincular los diferentes procesos creativos desarrollados en la primera materia, para vincularla directamente con textil y sucesivamente con Moldería para así llegar a un producto de autor para la industrialización.

Notas

1. Freire, P. (1996-2005). No hay docencia sin discencia, En, Pedagogía de la Autonomía: Saberes necesarios práctica educativa. S. XXI: Editores Argentinos (p. 29).

2. Gardner, Howard; en Uttech, Melanie (2001), La teoría de las Intelligencias Múltiples. Imaginar, Facilitar, Transformar. Una pedagogía para el salón multigrado y la escuela rural. México: Paidós.
3. Freire, P. (1996-2005) en No hay docencia sin discencia. Pedagogía de la Autonomía, saberes necesarios para la práctica educativa. Editorial Siglo veintiuno editores Argentina (p. 24).

Abstract: This paper aims to reflect on the relationship between education and the creative elements linking directly with reality within the framework of Textile Design, focusing his eyes on the interrelationship of materials in design professional careers to form versatile and creative challenge of the reality of the work of the designer.

Be exemplified through a courtly experience understood that the connection and interconnectedness of content is effective in the process of construction of knowledge of each student.

Key words: Bonding - Creativity - Industry - Clothing - Classroom.

Resumo: O escrito reflexiona sobre o ensino e a relação dos elementos criativos como a realidade no marco do design têxtil. O foco está na inter-relação das matérias nas carreiras de design para formar profissionais versáteis e criativos no desafio da própria realidade da tarefa do designer.

Se expõe exemplos através de uma experiência áulica entendido assim que a vinculação e a inter-relação de conteúdos é eficaz no processo de construção do saber de cada estudante.

Palavras chave: Vinculação - Criatividade - Indústria - Indumentária - Aula de class.

(*) **Eugenia V. Negreira.** Licenciada en Educación (Universidad CAECE); Maestra Nacional de Dibujo de la Escuela Nacional de Bellas Artes Manuel Belgrano. Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Modas en la Facultad de Diseño y Comunicación.

Jorge G. Brandan. Licenciado en Publicidad (Universidad de Belgrano). Diseñador de Modas (EAM). Modelista (CETIC). Profesor de la Universidad de Palermo en el Departamento de Modas de la Facultad de Diseño y Comunicación. Actualmente se desarrolla como Profesor de Moldería II y Tendencia (EAM), y profesor de Taller de Modas VI.

(**) El presente escrito fue presentado como conferencia dentro del Tercer Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño (2012). Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.