

129. Eugenia Aryan

La incidencia de la materialidad en los procesos de estudiantes de diseño de indumentaria. Las prácticas de Diseño en el Aula (2015)

Introducción

En la experiencia cotidiana del aula, es frecuente que el estudiante de diseño de indumentaria se vea problematizado a la hora de abordar un ejercicio proyectual. Suele adoptar una metodología que permite revelar un modo determinado de enfoque: ya sea, priorizando la materialidad por sobre la técnica y la forma, o bien preponderando la forma por sobre la técnica y la materialidad, o también introduciendo una determinada técnica que sugiera cierta materialidad y a la vez propicie su aplicación a la forma. Un ejemplo para el primer enfoque es el siguiente: el docente propone un tejido determinado para diseñar una pieza alrededor de un maniquí y en tamaño real, sin la posibilidad de

recorrer a accesorios externos como pueden ser ballenas de sujeción o miriñaques. Se trata de contar con la materialidad, es decir, con un material textil específico dado y un cuerpo en tres dimensiones: el maniquí. En este caso, forma y técnica surgirían en una segunda instancia. Se prepondera así, la materialidad en primer lugar, ya que la forma surgirá teniendo en cuenta sus particularidades físicas vinculadas con el tacto y la caída de la tela. Influirá considerablemente en la forma si dicha materialidad es rígida u orgánica, liviana o pesada, lisa o rugosa, si es áspera o suave, si posee una trama abierta o cerrada entre otras características físicas. Así, nunca podría lograrse alrededor del maniquí una estructura rígida y volumétrica con un tejido liviano y abierto sin ayuda de ballenas de sujeción o de un miriñaque. Vale decir, la técnica surge influida por el material propuesto. Por su parte, tanto la moldería a plantear como las máquinas de costura a implementar para la posterior construcción del diseño serán en función de la propia materialidad en cuestión.

Distinto sería el ejemplo que se da a continuación, de modo de ilustrar el segundo enfoque, a través del cual se partiría de la forma. En este caso se recurriría directamente a la ilustración. Esto es el dibujo sobre papel, que es planteado en primer lugar. En este ejemplo metodológico el maniquí no es una herramienta necesariamente utilizada y mucho menos en la etapa inicial del ejercicio. El estudiante plantearía un dibujo a color de su diseño

Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N° 65



ISSN: 1668-0227

Maestría en Diseño
de la Universidad de
Palermo [Catálogo de
Tesis. 5ª Edición.
Ciclo 2014-2015]

Año XVIII, Diciembre 2017, Buenos
Aires, Argentina | 236 páginas

[descargar PDF](#)

[ver índice de la publicación](#)

[Ver todos los libros de la publicación](#)

[compartir en Facebook](#)



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](#)

en un figurín en un tamaño aproximado de veinte o veinticinco centímetros con vistas de frente, espalda y perfiles. Este es el caso más popularizado y utilizado en las clases de diseño. Metodología que prepondera la forma por sobre la técnica y la materialidad, ambas variables que, en esta metodología son tomadas en cuenta en una segunda instancia, a veces inclusive, son sugeridas por una modelista que el estudiante contrata.

Por último, citando un caso para entender el tercer método de abordaje, se plantearía la siguiente situación: el encargo incluiría una premisa técnica de la cual partir que constaría de pensar en una prenda confeccionada con máquinas de costuras rectas y moldería de líneas rectas, sin posibilidad de incluir curvas. A partir de este modo de abordar el ejercicio se suscitarían formas predeterminadas específicas para materialidades particulares que habiliten dichas formas. Es decir, aquí, las variables forma y materialidad derivan como resultantes de la técnica específica inicialmente propuesta.

De esta manera, estos tres casos citados evidencian variadas metodologías para abordar un ejercicio de diseño en las cuales el tratamiento de las variables materialidad, técnica y forma se presenta de manera escindida. Es frecuente hallar propuestas para resolver ejercicios de diseño desde una óptica fragmentada, en la cual se exponen casos a seguir con un orden específico. Se trata de circunstancias procesales en las cuales una variable se sitúa y en consecuencia, es abordada, antes que las otras; de modo que una mirada integral, transversal de dichas variables, resulta abstracta y lejana. Ahora bien, ¿es alguna de estas variables, materialidad, técnica, forma más importante que las otras? ¿Cómo arribar a un buen resultado de diseño? ¿Hay resultados mejores que otros, dependiendo de cómo se priorizan estas variables? El sendero hacia respuestas certeras para un problema de diseño se presenta sinuoso. La teoría del diseño es un campo en construcción. Sus postulados y fronteras están en la actualidad en constante debate y sus sustentos teóricos provienen frecuentemente de otras disciplinas. El ejercicio del diseño ha devenido en una actividad de espectro sumamente amplio y el campo disciplinar un universo muy vasto. Desde fines del siglo XX hasta la actualidad, ya habiendo sido transitada la primer década del siglo XXI, se ha podido documentar un gran número de investigaciones sobre diseño¹. Todas ellas han contribuido al ejercicio de la disciplina y a la reflexión acerca de la multiplicidad de aplicaciones y diversificaciones que el diseño tiene, factor que invita a profundizar en especificidades cada vez más minuciosas².

Es oportuno mencionar que, si bien puede evidenciarse una fuerte actividad investigativa en el ámbito educativo desde el punto de vista teórico, también existe un interés creciente en atender problemáticas inherentes estrictamente a los procesos de diseño y la fabricación, la construcción de los productos, es decir hacer hincapié y ahondar en el estudio de estos procesos desde el punto de vista práctico. Así, pues surge la necesidad de cuestionar y profundizar sobre factores inherentes a la enseñanza y el aprendizaje de la disciplina en términos de procesos como respuesta a las inquietudes propias de docentes que a diario intentan mejorar las metodologías proyectuales implementadas en el aula como así también como un aporte a los estudiantes que intentan formarse y superarse permanentemente.

En esta instancia, es preciso distinguir el área y objeto de estudio que será comprendida: la relación pedagógica que se produce en el aula –especialmente en el ámbito universitario– y, como consecuencia, la manera en que los procesos proyectuales de estudiantes de diseño de indumentaria se llevan a cabo en ese espacio y que forman parte sustancial de la práctica de aprendizaje de la disciplina.

De esta manera, surgen nuevos interrogantes: ¿es posible pensar las variantes materialidad, técnica y forma de manera simultánea? O, acaso ¿es, inclusive, necesario un abordaje donde todas sean tomadas transversalmente de manera tal que se retroalimenten en forma conjunta, como en una relación sinérgica en favor de un proceso proyectual determinado? En ese caso, ¿es posible implementar una metodología interdisciplinaria dentro del aula? ¿De qué manera? Han sido citados tres ejemplos con abordajes metodológicos diferentes. Sin embargo, no es posible aseverar que, en la tarea de diseñar del estudiante, uno se más pertinente que otro.

Por el contrario, todos estos casos, permiten identificar distintos caminos procesales para concretar diversos resultados. Desde esta perspectiva, se hace pertinente profundizar sobre el estudio de la relación pedagógica que se da en el aula entre el docente y el estudiante y dentro de la misma, por ende, la relación entre las variables que se ponen en juego en la actividad proyectual como la materialidad, la técnica y la forma. Paralelamente también, las diversas posiciones y miradas que puede plantear el estudiante frente a dichas variables en su proceso de aprendizaje en el espacio áulico para la confección de una pieza de indumentaria. Dentro del marco de la carrera de Diseño de Modas, en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo puede verse el resultado de gran parte del trabajo realizado en el aula reflejado en una muestra que involucra a una cantidad de piezas de indumentaria diseñadas por los estudiantes. El problema que ocupa a la presente investigación surge de la experiencia obtenida a partir de la labor en la coordinación de dicha muestra denominada “Moda en Palermo”. Más aún, “Moda en Palermo” no es sólo una muestra, sino un proyecto pedagógico que congrega a todas las cátedras de las asignaturas de la carrera de Diseño de Modas en un ciclo de desfiles, video instalaciones y performances que tiene lugar al término de cada cuatrimestre en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. La posibilidad de llevar el mundo de las ideas al campo de lo posible, lo materializable, es parte de la metodología propuesta en dicha facultad. El proceso de aprendizaje de los estudiantes no finaliza en el aula, sino que toma cuerpo y puede apreciarse en esta muestra multidisciplinaria. En “Moda en Palermo” pueden verse las ideas materializadas.

“Materializadas” expresado como modo de llevar a cabo estas ideas a partir de la confección de una pieza, de un modelo en tres dimensiones. En el lenguaje académico y dentro del marco de la carrera de Diseño de Modas, este modelo tridimensional es denominado prototipo. Dentro del contexto que involucra el mencionado proyecto pedagógico, el concepto prototipo se encuentra estrechamente vinculado al diseño. Así, construir un prototipo es una forma de “hacer” diseño. Es oportuno introducir una definición de Joan Costa referida a diseño, dado que en ella es incluido el término prototipo. En dicha definición, Costa incluye el prototipo como parte del diseño. Asimismo, define al diseño como un “conjunto de actos (...)”, por lo que se podría inferir que, según Costa, en lugar de diseño, se plantea el acto de diseñar. El diseño como acción.

Así, Joan Costa, refiriéndose al diseño, expresa:

(...) conjunto de actos de reflexión y formalización material que interviene en el proceso creativo de una obra original (gráfica, arquitectónica, objetual, ambiental) la cual es fruto de una combinatoria particular, mental y técnica de planificación ideación, proyección y desarrollo creativo en forma de un modelo o prototipo destinado a su reproducción, producción y disfunción por medios industriales.

En “Moda en Palermo”, los proyectos devienen en prototipos tangibles que son presentados a la comunidad educativa la cual comprende docentes de diversas cátedras de las materias Diseño y materias afines como

Moldería y Técnicas de Producción y también estudiantes de niveles iniciales y avanzados de las carreras Diseño de Indumentaria y Producción de Modas. Los proyectos de diseño gestados en el aula cada cuatrimestre toman cuerpo a modo de modelos realizados en escala real que se exhiben en esta muestra multidisciplinaria. La primera inquietud surge a partir de percibir ciertas problemáticas constructivas dadas en la resolución de algunos de estos prototipos. Esta observación incentivó a iniciar un camino de búsqueda despertando así muchos interrogantes que motivaron dicha investigación. En este sentido, una vez acabada la construcción del modelo prototipo es frecuente escuchar, por parte de los estudiantes, apreciaciones tales como: “el diseño no me quedó con la silueta que yo quería”, o “Esto lo pensé más volumétrico pero no sé por qué no quedó así”, o “Esta forma debió quedar sostenida y rígida pero se cae” o “Explíqueme cómo logro que este cuello me quede como en el dibujo”. Dichas apreciaciones despertaron el interés en esta investigación al comprender que, en los procesos de diseño, los estudiantes dan la pauta de tener cierto desconocimiento acerca de materiales, sus capacidades y posibilidades técnico-constructivas y en consecuencia, las prestaciones que ofrecen. En los procesos de diseño suele prevalecer la forma por sobre los materiales y la técnica, como si la propuesta proyectual no necesitara incluir todas las variables tratadas integralmente como un abordaje necesario para la definición del diseño y la construcción de un modelo prototipo. Por ejemplo, en la práctica del diseño en el aula es frecuente la recurrencia al dibujo, al boceto bidimensional que suele expresarse a través de la fotocomposición y el collage. Así, la forma bidimensional, expresada a través de la ilustración, es la variable que vehiculiza la definición de la propuesta. La técnica y la materialidad a implementar suelen considerarse propias de una fase secundaria, de una instancia posterior al bocetado, el cual, espontáneamente, surge en la fase inicial. De esta manera, la forma bidimensional no es situada por el estudiante como parte de un abordaje de resolución proyectual integral que surja como consecuencia de ensayos que incluyan propuestas vinculadas a la utilización de determinados materiales textiles y una técnica definida haciendo uso de máquinas diversas. Cabe preguntarse, en consecuencia, la forma en que el diseño es planteado paso a paso en la enseñanza, si es que hay un paso a paso. ¿Qué elementos intervienen en el acto pedagógico y la metodología proyectual implementados en el aula para la concreción de una pieza de diseño de indumentaria? Este último interrogante sintetiza el mencionado objeto de estudio que guía el presente trabajo: la relación pedagógica que se establece en el aula. Los interrogantes por parte de los estudiantes no surgen sólo con el resultado de las propuestas acabadas de diseño, como se ha ejemplificado anteriormente. Sino también, en los procesos proyectuales, en los caminos de construcción de las ideas que se dan previamente a la tarea de materialización. Interrogantes que invitan a reflexionar, incentivan a investigar y estimulan a abordar la problemática proponiendo una perspectiva desde la cual instancias que tienen que ver con el acto de resolver constructivamente una idea de diseño, puedan percibirse y entenderse como parte del acto mismo de diseñar. En dicho contexto, se considera el hecho de construir como instancia fundamental en el proceso proyectual. Así pues, esta investigación se propone estudiar sobre aquello que al estudiante le falta a la hora de concretar una idea, entendiéndose por concretar al hecho de materializar a través de la confección de un prototipo de diseño de indumentaria.

Ahora bien, claro está que resulta imposible ver materializados a través de la confección de prototipos todos los proyectos de diseño que el estudiante presenta a lo largo de un ciclo cuatrimestral, dado que estos son numerosos y el tiempo, muy escaso.

Sin embargo, cabe mencionar que incluir en el proceso de aprendizaje para el quehacer del estudiante instancias relacionadas con resolver constructivamente, parcial o totalmente, una pieza de indumentaria puede estimular, simultáneamente a la toma de determinadas decisiones relacionadas con la estética, como así

también con la cuestión formal de dicha pieza en el propio proceso creativo. En este sentido, se toma la idea de hacer lugar a dinámicas de integración en las cuales las diversas variables como la materialidad, la técnica y la forma se yuxtaponen para afrontar global e integralmente las problemáticas de diseño y, en consecuencia, despertar nuevas consideraciones en términos de propuestas proyectuales en el aula. Así, pues, esta idea de abordaje integral para la resolución constructiva de un prototipo de indumentaria y el accionar transversal de las variables mencionadas pretenden ser estudiadas en mayor profundidad y eventualmente, pensar acerca de la posibilidad de incorporar nuevas actividades pedagógicas alineadas con esta perspectiva integradora como una de las herramientas viables para el aprendizaje en el aula.

De este modo, y a través de las variables de materialidad, técnica y forma se plantea el análisis de los diversos procesos creativos de diseño de indumentaria que se dan en el aula, planteando, como se ha mencionado, dos miradas: la del docente y la del estudiante, revelando así, tanto metodologías de enseñanza como maneras en las que el estudiante percibe aquello que aprende. Se intenta profundizar especialmente en las estrategias heurísticas que guían en el acto creativo y que se proponen en el aula, estrategias relacionadas con formas de proceder, con tácticas para hallar posibles respuestas a problemáticas concretas de diseño y que contribuyen a achicar el abismo entre el pensar y el hacer. Siendo el espacio áulico, entonces, el contexto tomado como objeto de estudio para la presente investigación por resultar escenario propicio para ahondar en las prácticas del diseño, se propone profundizar sobre el concepto de taller, según Ander-Egg (1994). Se trata de una metodología activa en el sistema de enseñanza-aprendizaje en la que se reemplaza el hablar y la argumentación teórica por un hacer de índole productivo, en el que se aprende haciendo, a través de una experiencia realizada conjuntamente, y en la que están implicados tanto los estudiantes como el docente. El taller es un lugar de conocimiento e intercambio de experiencias en el proceso pedagógico, es un espacio heurístico donde acontecen procesos de aprendizaje vinculados tanto con lo creativo como con lo técnico en el campo del diseño cuya dinámica se centra en el que aprende.

Así, en un taller se trabaja, se elabora, se piensan y se plantean procesos a partir del hacer. Se trata de un enseñar y aprender haciendo en grupo. Dado que, en el sistema de taller queda comprendida la práctica de una actividad que se lleva a cabo conjuntamente, resulta pertinente ahondar en aspectos vinculados con el término de grupo. El reconocido psiquiatra argentino Enrique Pichon-Rivière (1985) plantea que el pensar siempre es en grupo y caracteriza al grupo como:

Conjunto restringido de personas que, ligadas por constantes de tiempo y espacio y articuladas por su mutua representación interna se propone, en forma explícita o implícita, una tarea que constituye su finalidad, interactuando a través de complejos mecanismos de asunción y adjudicación de roles.

A partir del concepto de Pichon-Rivière, en el marco del presente trabajo se define el término grupo para referirse al conjunto de personas, docente y estudiantes que se vinculan didácticamente para el desarrollo de una actividad específica en el taller. Se trata de un grupo de enseñanza y de aprendizaje. Del grupo lo que se pretende es específicamente indagar, como objeto teórico de la didáctica, el acto pedagógico en la enseñanza de diseño y la manera en que los procesos proyectuales se llevan a cabo dentro de un grupo, específicamente, en el trabajo de taller. Así, los términos grupo y taller son claves para comprender la dinámica pedagógica propia del área de estudio, el aula, y serán profundizados oportunamente.

Por un lado, se propone comparar las perspectivas de los docentes en relación con la importancia que le otorgan los estudiantes a los materiales en los procesos creativos, junto a las posibilidades técnico-constructivas que éstos tienen y las prestaciones que ofrecen. Por el otro, se intenta identificar y estudiar desde ambas perspectivas, la del docente y la del estudiante, las problemáticas que se evidencian en dichos procesos para establecer si la consideración de los materiales es importante y en tal caso, en qué medida.

En este sentido, a través de ahondar en el estudio de lo que acontece en el taller y a partir del trabajo en grupo, esta investigación se propone pensar y profundizar sobre una perspectiva que pone de manifiesto el proceso de integración de dos grandes aspectos: el creativo y el técnico. Se plantea a raíz de visualizar una usual escisión de ambos conceptos a la hora de plantear un proyecto de diseño de indumentaria. El estudiante de diseño los aborda como si se tratara de dos universos ajenos entre sí, ambos pertenecientes a disciplinas diferentes. Es así que es frecuente hallar que el estudiante identifique y asocie el diseño con una disciplina perteneciente a un campo más creativo que técnico. Esta visión conduce a la imposibilidad de resolver constructivamente una idea de diseño y al descreimiento acerca de que técnica y materialidad son dos variables difícilmente escindibles. Más aún, variables facilitadoras y, tratadas conjunta y sinérgicamente, contribuyentes a la definición de una forma específica del objeto a diseñar. Por ende, podría pensarse en la eventualidad de un posible camino hacia diversas propuestas de diseño tratados los aspectos creativo y técnico, integral y transversalmente.

El concepto de heurística es tomado como apoyo teórico para comprender de qué trata el diseño en aula, de qué trata el diseño en términos de enseñanza y aprendizaje.

En este marco, docentes y estudiantes trabajan conjuntamente en el taller para abordar el diseño, que puede ser entendido en términos de una idea, un plan o un proyecto para la solución de un problema de diseño determinado. La heurística es definida por el Arquitecto Gastón Breyer (2007) como una disciplina vinculada a la teoría del problema, a la ciencia de la pregunta y al posicionamiento del sujeto. Así, considerado el diseño como proceso heurístico, se plantea en él, el desarrollo de la capacidad de problematizar.

Desde este punto de vista, es válido preguntar: ¿de qué manera se construye un proyecto?, ¿cómo se practica el diseño en un grupo de taller?, ¿cómo se halla la solución al problema planteado, especialmente, teniendo en cuenta que puede haber varias soluciones posibles en tanto existen diversas metodologías proyectuales de abordaje? La existencia de múltiples propuestas metodológicas válidas se manifiesta debido a que pueden desarrollarse variadas prácticas en la enseñanza y aprendizaje del diseño. Así, se propone el estudio de los fenómenos evidenciados en esas prácticas. Se refiere, en este sentido, a un acercamiento a la comprensión de aquello que acaece en el seno de la enseñanza del diseño a partir del análisis de los fenómenos evidenciados en sus prácticas heurísticas en el grupo de taller pensando en términos de dar una mirada integral. Surgen así otros interrogantes cuyas respuestas intentan ser un aporte al desarrollo y profundización de la disciplina en términos de contribuir a calidad académica: ¿Cuáles son las condiciones de producción, es decir, las posibilidades técnico-constructivas que hacen a la materialización, esto es, las técnicas de concreción implementadas en esas prácticas, ya sea en su generación, en términos de instancia procesal o en sus efectos, en términos de resultados? ¿Cómo se relacionan los estudiantes con los materiales en la práctica del diseño? ¿De qué manera influyen los docentes en dicha relación? ¿Qué relaciones se establecen entre el material y otras variables como la tecnología que posibilita la instancia técnico-constructiva y la forma en el proceso de la práctica proyectual? Y por último, ¿de qué manera la metodología proyectual propia del taller influye en la concreción de un proyecto de diseño de indumentaria, en la construcción del prototipo? En el marco académico

en el cual se lleva a cabo la relación pedagógica de enseñanza y aprendizaje y no obstante se percibe una clara dificultad para vincular los universos creativo y técnico, tanto docentes como estudiantes esperan que al finalizar la carrera de Diseño de Indumentaria el estudiante los integre. Ambos aspectos integrados, el creativo y el técnico, son necesarios para que el futuro diseñador pueda desenvolverse con confianza y resolver problemáticas propias de la vida profesional, en la cual difícilmente la creatividad se ve aislada de la técnica. Así pues, la presente investigación propone analizar en paralelo ambos aspectos, junto a los conceptos de materialidad, técnica y forma y la posición que docentes y estudiantes, sobre todo, los primeros tienen del proceso que involucra al diseño y al rol del diseñador de indumentaria.

En términos de antecedentes, se registran en el ámbito académico, trabajos de investigación que revisan la naturaleza del actual sistema de formación de los estudiantes de diseño y que evidencian numerosas metodologías de enseñanza del diseño. La Universidad de Palermo cuenta con un vasto volumen de publicaciones de trabajos escritos por profesionales que revelan investigación acerca de una multiplicidad de líneas temáticas que incluyen a la pedagogía del diseño y al estudio del diseño como disciplina. Dichas publicaciones testimonian experiencias de docentes de diversas carreras de la Facultad de Diseño y Comunicación. En relación a los abordajes que propone el presente trabajo existen acercamientos fragmentarios, aunque no reúnen la especificidad que en este caso se presenta. Por ejemplo, Acerca de la enseñanza del diseño, reflexiones sobre una experiencia metodológica en la FADU (2007), escrito por María Carmen Frigerio, Silvia Pescio y Lucrecia Piattelli, aunque resultó de utilidad para profundizar sobre el sentido de la tarea en el denominado taller de diseño, específicamente referido a la transmisión y a la enseñanza del diseño, no se aboca a las problemáticas propias de las prácticas de estudiantes de indumentaria las cuales son abordadas en esta investigación.

Otro escrito referido a la enseñanza del diseño, en este caso, de diseño de indumentaria, fue Sobre la enseñanza del diseño de indumentaria. El desafío creativo (enseñanza del método) (2014), de Patricia Doria, docente de la Universidad de Palermo, en el cual profundiza sobre los distintos pasos propios de un método en un proceso proyectual para el diseño de una pieza de indumentaria. No obstante, la autora no se acerca a los puntos de vista que se plantean en este trabajo, ya que, por ejemplo, no explora problemáticas vinculadas con la integración de los aspectos creativo y técnico en la enseñanza y el aprendizaje.

Por otro lado, no se encontró material específico que evidenciara testimonio acerca de problemáticas vinculadas con la materialización de planteos proyectuales en diseño de indumentaria, tema central en este trabajo. No ha sido hallada referencia de estudios sobre los elementos que intervienen en la metodología proyectual que se implementa, dentro del espacio áulico, el taller, en los procesos de enseñanza y aprendizaje para la concreción de una pieza de diseño de indumentaria, específicamente.

Tampoco se registran casos que exploren la actividad vinculada a la dinámica de grupo en el taller de diseño de indumentaria y tampoco, que contemplen una mirada de abordaje integral del diseño para la construcción de una pieza prototipo dentro del marco de la carrera de diseño de indumentaria.

En conclusión, existe un vacío acerca del punto de vista que se trata la problemática en el presente trabajo. Así, esta investigación reviste un nivel de especificidad inédito al mismo tiempo que aporta un panorama actual propio de una problemática vigente en el ámbito educativo universitario. Contribuye con un abordaje específico al estudio de aquello que acontece dentro del aula, el denominado taller, contemplando ambas miradas, tanto la

de estudiantes como la de docentes. Por tal motivo, resulta de utilidad para unos y otros, revelando nuevas propuestas de abordaje de la disciplina, no sólo desde el punto de vista proyectual sirviendo como guía para el planteo de proyectos a abordar, sino también desde la didáctica universitaria, aportando nuevas alternativas para una educación de calidad valorizando a sus actores, docentes y estudiantes que contribuyen a diario en sus prácticas de enseñar y aprender.

Tanto la metodología utilizada para el abordaje de la problemática que dio lugar al presente trabajo como las herramientas elaboradas, resultan de utilidad para investigaciones futuras; esencialmente, aquellas que se vinculen al estudio de la práctica áulica y a la integración de métodos diversos para el aprendizaje de la disciplina.

Asimismo, dicho trabajo resulta valioso para docentes y estudiantes de diversas disciplinas vinculadas con el diseño de indumentaria como son el diseño de vestuario, el diseño de calzado y el diseño de accesorios. Docentes y estudiantes que se interesan por reflexionar y profundizar sobre la práctica enseñanza-aprendizaje durante la formación académica, una práctica en permanente desarrollo y continuo devenir.

En este sentido, en la actualidad, transitando la segunda década del siglo XXI, la actualización de los saberes para la formación universitaria se torna indispensable en un contexto donde el conocimiento en las disciplinas del diseño requiere movilidad, evolución y reajuste permanente. Así, distintas acciones orientadas a enriquecer la relación enseñanza-aprendizaje no son sólo propicias, sino necesarias. El presente trabajo pretende ser de aporte poniendo al alcance de docentes y estudiantes herramientas metodológicas para el abordaje del diseño como una forma de afianzar la actualización de los campos disciplinares en el ámbito académico. La propuesta de estrategias pedagógicas y la generación de recursos didácticos son parte de dicha actualización y constituye un material provechoso orientado a facilitar avances en acciones propias de la formación de futuros profesionales del diseño y la comunicación.

De esta manera, dicho trabajo está enmarcado dentro de la línea temática Pedagogía del diseño y las comunicaciones.

La Universidad de Palermo resulta un ámbito académico propicio para investigar los distintos aspectos anteriormente planteados dado que es un lugar de intercambio permanente de saberes vinculados con el diseño como así también de experiencias profesionales y pedagógicas que tienen lugar y se comparten a través de diversos encuentros y muestras organizadas y llevadas a cabo por dicha universidad como el Encuentro Latinoamericano de Diseño y el Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. Estos saberes y experiencias se divulgan en "Actas de Diseño", la única publicación académica de carácter periódico en el campo del diseño de alcance latinoamericano que la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo edita semestralmente desde el año 2006 en su rol de institución coordinadora del Foro de Escuelas de Diseño. Este marco de intercambio es ciertamente motivador para el desarrollo de la presente investigación. La Universidad de Palermo es un espacio académico productivo y valioso donde se construye conocimiento de adentro hacia fuera de la institución educativa y permite a los profesionales estar en permanente movimiento de interacción con especialistas y aficionados del diseño en general como una forma de contribuir a la disciplina. En términos específicos vinculados con el diseño de indumentaria, la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo considera, como se ha mencionado anteriormente, de particular importancia la posibilidad de llevar el mundo de las ideas al campo de lo posible. Es decir, ver materializadas las ideas de sus

estudiantes y en ese sentido, investigar para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje de modo de optimizar los resultados tiene un particular valor pedagógico. Así, el proyecto pedagógico “Moda en Palermo” es de vital importancia en la formación de los estudiantes. En las muestras que se llevan a cabo en “Moda en Palermo” se ven los resultados de un proceso de aprendizaje gestado en el aula. Dichos resultados devienen de un exhaustivo trabajo manifestado a través del proceso creativo. Generar ideas que devienen en un objeto de diseño materializado, en un prototipo, es una forma de hacer diseño. El resultado sintetiza la consolidación de un proceso de búsqueda constante y se hace visible en tanto la idea se materializa. Así, la Universidad de Palermo contribuye con una gran cantidad de espacios para la exploración y el desarrollo de estudios vinculados a la enseñanza y el aprendizaje, a la comprensión de aspectos relacionados con aquello que es hacer diseño, de vital importancia para la concreción de dicha investigación.

Desde el punto de vista pedagógico se pretende, en este sentido, conocer los fenómenos que se plantean en el trabajo de grupo en el denominado taller de manera tal de entender los resultados relacionados al núcleo sustancial de la propuesta pedagógica de la carrera de Diseño de Indumentaria de la Universidad de Palermo: como se ha expresado con anterioridad, trasladar el plano de las ideas al campo de lo posible y materializable.

Hipótesis

La hipótesis plantea que en el proceso de enseñanza y aprendizaje de diseño de indumentaria en el espacio áulico, la materialidad condiciona los aspectos técnico-constructivos y morfológicos e influye en la definición de un diseño concebido como prototipo.

Objetivo general

Como objetivo general se propone estudiar los elementos que intervienen en la metodología proyectual que se implementa, dentro del espacio áulico, en los procesos de enseñanza y aprendizaje para la concreción de una pieza de diseño de indumentaria en relación con la materialidad.

Objetivos específicos

Los objetivos específicos planteados son explorar la incidencia de la materialidad, según la óptica del estudiante, en el proceso de diseño; detectar e indagar acerca de la relación que el estudiante establece entre materialidad, técnica y forma en el proceso de diseño; comparar las visiones de los docentes en relación a la importancia que le dan los estudiantes a la materialidad en los procesos proyectuales; y analizar la perspectiva que le transmiten los docentes a sus estudiantes en cuanto a la relación entre materialidad, técnica y forma.

El trabajo está organizado en cinco capítulos. En el primer capítulo, La metodología proyectual para la concreción de una pieza de diseño de indumentaria, se exponen las perspectivas vinculadas a actividades relacionadas con la enseñanza y el aprendizaje del diseño de indumentaria en la universidad, sus alcances y límites. Específicamente, se profundiza sobre en la propuesta pedagógica de la Facultad de Diseño y Comunicación de Universidad de Palermo que radica en “hacer posible lo pensable”. Se recurre al marco teórico de Bernhard Bürdek, Esther Díaz y al testimonio de una estudiante que expone sus preocupaciones en torno al tema tratado.

En el segundo capítulo, Heurística e interdisciplinariedad en la práctica de la enseñanza y el aprendizaje, se reflexiona sobre los elementos que intervienen en el acto pedagógico y la metodología proyectual implementados en el aula para la concreción de una pieza de diseño de indumentaria. Así, este capítulo examina el trabajo áulico en el marco heurístico. Para profundizar en el concepto de la heurística, se recurre a la fuente teórica del arquitecto Gastón Breyer. De modo de contribuir a la comprensión de estas prácticas, asimismo, se consideran y desarrollan los términos grupo y taller, según Enrique Pichon-Rivière y Ezequiel Ander-Egg, respectivamente, conceptos tan vitales en la cotidianidad del trabajo áulico. Desde este encuadre, asimismo, con el aporte teórico del pensador contemporáneo Víctor Margolin, se ahonda sobre la posibilidad de favorecer y alinear la práctica de diseñar con una perspectiva de enseñanza multidisciplinaria, integral, que contemple variables transversales abiertas a revisión permanente. Se propone así, contribuir a la construcción de diversas perspectivas, incluyendo testimonios de docentes que sugieren diversos puntos de vista.

En el tercer capítulo, Diseño, metodología y Complejidad, se plantea una aproximación al diseño a partir de la Complejidad. Desde este prisma, se recurre, por un lado, al aporte del pensador austríaco Paul Feyerabend, quien difunde en *Contra el método* la ausencia de un método con principios inalterables en torno al diseño y, por el otro, a la contribución del filósofo y sociólogo francés, Edgar Morin, quien con su trabajo *Introducción al pensamiento complejo* contribuye en la construcción de modos de pensar.

Así, su aporte es parte sustancial de este capítulo que pretende dar lugar a la consideración de un pensamiento complejo –un abordaje transversal– para comprender y abordar las problemáticas expuestas, específicamente, relativas a los elementos que intervienen en el abordaje de la construcción de un prototipo de indumentaria.

En el cuarto capítulo, Materialidad, técnica y forma en la práctica proyectual, deja al descubierto un contexto de realidad virtual que aparenta alejar al estudiante de la realidad material. En este aspecto, Ezio Manzini hace por un lado, un aporte valioso para pensar la práctica del diseño a partir de la virtualidad de los materiales y por el otro, contribuye a reflexionar acerca del objeto como la “materialización de algo pensable posible” estableciendo en el objeto un punto de intersección entre las líneas del pensamiento y las del desarrollo técnico. Además, este capítulo profundiza sobre el funcionamiento de las variables y expone una mirada responsable crítica de docentes entrevistados en el marco de esta investigación acerca de su incidencia en los procesos de aprendizaje. Con el aporte teórico de Richard Buchanan y Víctor Margolin, se propone pensar en la materialidad como una variable que define a la forma a partir del hacer. En este sentido, se introduce el espacio de taller técnico como escenario posible para interiorizarse de recursos constructivos y pensar la materialidad con la intervención de la técnica, un recurso con el que cuenta la Universidad de Palermo para la construcción de prototipos. Se incluye una serie de imágenes que da cuenta de la perspectiva de trabajo planteada. Por último, a partir de la perspectiva docente, toma la idea de hacer lugar a dinámicas de integración en las cuales las diversas variables se yuxtaponen para afrontar global e integralmente las problemáticas de diseño y, en consecuencia, despertar nuevas consideraciones en términos de propuestas proyectuales en el aula para la construcción de un prototipo.

Finalmente, en el quinto y último capítulo, se detalla el planteamiento metodológico y los resultados obtenidos a través del trabajo de campo realizado.

Notas

1. Entre las organizaciones dedicadas a difundir los avances al respecto y a realizar conferencias de diseño con temáticas muy amplias se encuentran la European Academy of Design, Japanese Society for the Science of Design y Design Research Society (Margolin, 2009).

2. En *Las rutas del diseño* (2009), libro que comprende un compilado de trabajos que tratan diversos temas vinculados a la investigación sobre diseño, se enfatiza sobre el lineamiento de Víctor Margolin, investigador que se ha dedicado a la enseñanza del diseño en la Universidad de Illinois en la ciudad de Chicago desde 1982. Margolin profundiza sobre el planteo del diseño como una disciplina holística e interdisciplinaria, concepto que resulta revelador para el abordaje de las problemáticas expuestas en la presente investigación.

129. Eugenia Aryan fue publicado de la página 98 a página108 en Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N° 65