

Desarrollo de producto indumentaria: Sistemas productivos.

Lilian Barnavich

A partir de agosto 2004 estoy dictando en la Facultad, la materia Técnicas de Producción III, que si bien no es una materia netamente creativa o vinculada al área proyectual, aporta un soporte técnico significativo a los futuros diseñadores de indumentaria.

En la primera clase, luego de mi presentación personal y de exponer el enfoque que daría a la materia, pregunté a los alumnos que expectativas tenían acerca de la misma, lo cual se tradujo en que esperaban que esta cursada les brindara gran parte de su formación como diseñadores. Los pocos que respondieron, señalaron que deseaban fuera la materia «más práctica» en relación a experiencias anteriores. Ese fue el eje de la cursada, una serie de trabajos prácticos que los alumnos podrían desarrollar sólo por medio de un marco teórico vinculado a experiencias operativas y técnicas, de manera que dichos ejercicios pudieran considerarse lo más cercanos posible a una instancia profesional. A través de problemáticas «reales» con diversas soluciones, el alumno debería indagar y decidir, con fundamento, la mejor alternativa.

Una de las dificultades que habitualmente presentan los alumnos es la imposibilidad de atender al desarrollo de un producto en su totalidad; esto es, integrar una idea o concepto, diseño, morfología, materialidad, funcionalidad, producción y comercialización del mismo. Teniendo como premisa que un producto, si bien tiene que satisfacer gustos y necesidades del posible usuario, debe ser factible de producir de acuerdo a las características y condicionantes del sistema productivo de la empresa en que se inserte. El alumno deberá contemplar los factores que influyen en la variación del mercado y aquellos que deberán ser analizados a la hora de estimar las ventas del producto en cuestión; así como el conocimiento y seguimiento de los distintos procesos que van desde el ingreso de materia prima hasta la confección y terminación de los mismos para ser comercializados. Si bien el diseñador no realizará cada una de estas tareas, sí esta en él decidir y prever la ejecución de las mismas en función de optimizar procesos, costos y calidad del producto diseñado. Un manejo fluido y claro de la información es de suma importancia en la interrelación con modelistas, producción (corte y talleres de confección), control de calidad, promoción y publicidad, etc., para asegurarse que el producto sea lo más parecido posible al concebido desde el diseño.

Este acercamiento a la realidad resulta válido cuando los alumnos pueden relacionar, a través de métodos y procesos de desarrollo, la teoría a resultados concretos y tangibles y llegar a comprender, en mi caso, que el abordar determinados procesos productivos hace que logren un espectro más amplio y puedan generar un código común con su entorno.

Creo que en la formación de profesionales reflexivos e integrales reside el desafío como docentes, generando alumnos entusiastas, perceptivos, con participación activa, sentido de autocritica y una búsqueda propia, no estudiantes que interpreten meras consignas y contenidos.

Taller I / Diseño: Una encrucijada pedagógica.

Victoria Bartolomei

«Llego a preguntarme a veces si las formas superiores de la emoción estética no consistirán, simplemente, en un supremo entendimiento de lo creado».

Alejo Carpentier.

Dado que este documento, es elaborado para compartir en las jornadas estivales de reflexión académica con mis colegas, en función de problemáticas propias del quehacer pedagógico diario, el abordaje del mismo está orientado a conciliar el sustento teórico del mismo con la aplicabilidad concreta a nuestra realidad académica.

Es continuo, pero con mayor intensidad en los últimos años, la necesidad de replantear el vínculo arte /diseño desde una perspectiva de interacción productiva.

La propuesta puede a primera vista resultar ociosa, ya que en la actualidad, una a veces exacerbada retórica esteticista o como dice U. Eco la artísticidad presente en los objetos diseñados, sea cual fuere su naturaleza, pareciera estar demostrando, que tal vínculo goza de buena salud.

Sin embargo, la realidad áulica y el desempeño profesional observado en nuestros jóvenes diseñadores, hace necesario un replanteo de la inserción de las disciplinas propias del campo plástico, repensando su aprovechamiento dentro de las currículas de los planes de estudio correspondiente.

Básicamente se propone la revisión en función de objetivos de orden fáctico, optimizando el aporte para la construcción de un mensaje visual coherente funcional y creativo, y como factor coadyuvante en el desarrollo de capacidades intelectuales.

El desarrollo de la percepción es un factor revelador y estimulante de categorías intelectuales superiores, con lo cual, bien conducida, aporta positivamente a la problemática que genera la ausencia de desarrollo de esas habilidades. Como es sabido existe fundada preocupación compartida con teóricos y actores del área respecto a la construcción del sustento teórico de la disciplina. Será interesante indagar sobre la dificultad originada, cuando se fractura el vínculo existente entre el diseño y las materias relacionadas con el desarrollo de habilidades en el campo perceptivo estético creativo, en este caso específico, Taller I de la carrera de Diseño Gráfico.

Considero demás que este desaprovechamiento incluye también al aporte de disciplinas teóricas del campo de la estética y las artes incluidas en la currícula de la carrera.

Aspiro a que tal análisis se constituya en aporte válido para el restablecimiento de un intercambio que enriquezca el área de las disciplinas gráficas aprovechando el aporte sustancial del adiestramiento perceptivo y el desarrollo de la sensibilidad estética como herramienta formativa que habilita tanto a búsquedas formales para la construcción del mensaje visual, como a búsquedas intelectuales para la construcción del sustento conceptual / teórico de los fundamentos del diseño. Creo necesario aclarar que a lo largo del trabajo se tomará el concepto de arte con relación a diseño, por que los contenidos de la materia Taller I, si bien específicamente adaptados a las necesidades del comunicador visual gráfico, tienen su origen y razón común en los fundamentos organizativos de la imagen plástica.