

## 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 además 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.

En veinticinco años de docencia en la carrera de diseño gráfico mi función y área de especialización estuvo ligada a la formación de los alumnos en las disciplinas que los habilita a ejercitar la percepción sensible y reveladora tanto de las apariencias como de las esencias de la forma para transpolar dicho mecanismo de aprehensión del mundo a toda una posible estructura de pensamiento.

Esta intención está destinada a generar sobre todo seres no dependientes, es decir, con autonomía de acción y pensamiento, para generar soluciones gráficas adecuadas a código y contexto pero libres de «corsés» técnicos o clichés discursivos.

El área de acción en cuestión es el área genéricamente nominada como morfología con, a través de los años, numerosos matices de sub- titulación, como por ejemplo y mencionando sólo algunos: Sistemas Visuales, Morfología, Comunicación y Diseño visual, Introducción al lenguaje visual o Taller I, nombre actual de la materia a la que me estoy refiriendo.

Enumero a continuación los puntos medulares que hacen a la cuestión:

- No se aprovecha en todo su potencial el sustancial aporte del arte a la construcción teórico / conceptual del diseño gráfico desde el ejercicio de la percepción, la comprensión e interpretación humanística, estética y operativa que el mismo aporta.
- Se reduce en las currículas académicas de las disciplinas gráficas, el aporte de las disciplinas plásticas a un aporte no integrado al hacer proyectivo si no como un complemento disciplinar disociado constituyéndose en una suma de datos técnicos.

En correlato con lo planteado más arriba, la materia Taller I se erige como bastión solitario, que por única vez en los cuatro primeros meses de la carrera, (dado que no está contemplado en los contenidos curriculares de otras materias la adquisición de dichos conocimientos, pero sí su utilización), debe desarrollar en el alumno y futuro profesional de la imagen, su capacidad perceptiva, sus habilidades manuales, técnicas y creativas.

La magnitud de la tarea y la superación de esta fractura curricular, queda en manos de la idoneidad del eventual profesor a cargo.

El asunto conlleva riesgos comprobables: alumnos con niveles de formación muy disímiles que hacen comprensible el desencanto y preocupación de los profesores que los reciben en años superiores, tanto como el desencanto y desconcierto de los profesores que logran cumplir eficazmente su tarea, a costa de una casi insalubre inversión de energías para neutralizar dicha fractura.

Una apreciación pendular con respecto al pensamiento plástico en donde se entiende el concepto de lo artístico con una grandilocuencia que lo escinde de una experiencia de vida inherente al género humano en su cotidianidad o se lo toma como un esteticismo superfluo muy alejado de la real función delbeladora de las esencias a las que habilita.

Esta no-integración de saberes favorece la dificultad de la construcción del sustento teórico de las disciplinas proyectuales, en este caso Diseño Gráfico, que intenta definir su área de incumbencia, relacionando al arte (no diferenciando categorías) en función del diseño como un arte aplicado, generando una enorme y peligrosa tergiversación de conceptos.

Se piensa en términos de arte aplicado (al diseño), sin embargo, si de aplicaciones se trata, y si hubiera un real conocimiento de los parámetros que determinan el arte contemporáneo, sería en todo caso más pertinente pensar en un diseño aplicado al arte.

Se tiene un concepto decimonónico del arte, la estética y sus aportaciones, avalados por: La escasa inquietud de agiornamiento de los saberes vulgares con respecto al desarrollo de la educación estética. Sobre esto, los medios masivos de comunicación cumplen una prolífica tarea de desinformación y anestésico sensible/reflexivo.

La utilización a- crítica de valiosa bibliografía de principios de siglo pasado.

A comienzos del S. XX las nuevas escuelas de diseño, proponen líneas de acción divergentes con respecto a la relación arte / diseño, que aún habiendo trascendido el tiempo y contexto de su sustento ideológico, influyen hoy como ideología general.

Es este un punto neurálgico dentro del problema que abordamos. Esto es: los fundamentos que justifican un vínculo empobrecido entre arte y diseño, responden a un momento histórico que hace coherente y entendible dicha postura, pero inapropiada hoy. El uso no reflexivo de dicha bibliografía instala casi sin conciencia, conceptos que generan el conflicto.

Cito como ejemplo sólo alguno de los innumerables testimonios que dan fe de lo expuesto: Leemos en «El mundo como proyecto» libro escrito por O. Aicher, fundador de la Hochschule für Gestaltung (Escuela superior de diseño [HfG]), Ulm.

«En Ulm, teníamos que retornar a las cosas, teníamos que dar un giro no se trataba de ninguna extensión del arte a la vida cotidiana. Se trataba de un contra – arte, de un trabajo de civilización de cultura de civilización». Refiriéndose a Max Bill «el arte era para él arte y nada más, mientras nosotros empezábamos a ver en él un peligro para el diseño». «Entre diseño y arte hay una suerte de incompatibilidad. Ambos se excluyen entre sí como el agua y el fuego». Podríamos abundar en ejemplos de esta categoría, valiosos como testimonio histórico, insostenible desde una perspectiva actual.

Conocer la difícil realidad del arte actual, permitiría establecer con mayor claridad puntos en común y diferencias que definen el sustento teórico del diseño.

Si bien no es objeto de este trabajo fundamentar teóricamente el arte repensado según una mirada contemporánea, a modo de síntesis paradigmática cito a P. Virilo» El arte se redefine hoy de manera tan cambiante y efímero como la vida misma», y a R. Debray «el arte como tal, emana de una decisión revocable y contingente».

Finalmente concluyo a título personal: El problema no es el arte sino la concepción relativa que de él se tiene.

La crisis se agrava porque el problema queda muchas veces encubierto en una mirada distorsionada.

Desde los claustros universitarios debemos remontar el hecho más o menos habitual de que bajo un aparente atributo estético del diseño, muchas veces vacío de contenido se pretende justificar una glamorosa incursión en el universo artístico creativo. Actitud especialmente gozosa en la rémora de cierta tribu burguesa/ intelectual de bajo vuelo de finales del siglo veinte. Esta paradoja hace necesaria una mirada cautelosa sobre el problema, para que de verdad, el enfoque no se instale en otro extremo de falsas conclusiones.

Como dijimos, esta situación genera una conceptualización

pendular del arte, que lo ubica ora en la categoría de lo decorativo, ora de lo sobrenatural «no apto para consumo humano», o para mejor decir y lejos de la chanza, escindido de una posible interacción en nuestra cotidianidad.

Se desprende de esta conclusión que el aprovechamiento debe ser práctico y también teórico con respecto a las nuevas lecturas que del aporte del arte propongo que se haga en las currículas de la carrera de diseño.

Considero de utilidad, entonces recordar el marco de referencia de esta propuesta.

Reitero, este trabajo no apunta a proponer ningún tipo de sociedad arte /diseño en términos de compartir funciones específicas, antes bien entre otros objetivos pretende desterrar la actitud recelosa que parece generar esta posibilidad en ciertos ámbitos relacionados con el diseño.

.... «Las sociedades han sido moldeadas en mayor medida por la índole de los medios con que se comunican los hombres, que por el contenido mismo de la comunicación». (Mc Luhan).

Es mucho lo que se puede hacer al respecto.

Con respecto a la necesidad de un sustento teórico del diseño gráfico, la característica multi dimensional de las disciplina propone diferentes posturas que la consideran oficio, ciencia, técnica.

La indefinición plantea un problema interesante ¿no es pertinente desarrollar un sustento teórico sobre el diseño gráfico por que pertenece simultáneamente a diversas áreas del hacer o no se puede definir su categorización social científica, laboral o técnica porque no existe un marco teórico que la represente?

Sea cual fuere el caso, efectivamente se adolece aún de un sustento teórico que sostenga al diseñador en su proceso creativo y no lo enfrente a un desconcertante vacío intelectual. Se menciona el problema al sólo efecto de evidenciar una de las áreas sobre las cuales el repensar problemas curriculares puede aportar.

Desde lo fáctico: propongo que la materia Taller I, se dicte antes y durante el abordaje específico de la problemática proyectual acompañando y nutriendo dicho crecimiento durante por lo menos los dos primeros años de gestión. Trabajar los contenidos ordenando en niveles de dificultad el adiestramiento técnico perceptivo básico que permita el abordaje creativo de problemas gráficos en bi y en tridimensión. Adiestrar al alumno en sus habilidades manuales de manera que adquiera una fluida capacidad de bocetar para convertir su idea en forma y posibilitar una dialéctica productiva. En definitiva crecer integrando, crecer ampliando el horizonte de conocimiento, para lograr profesionales intelectual, sensible y operativamente independientes.

Sostengo mi convicción desde esta área, debemos formar al alumno más que en el conocimiento de lo último (tecnología, moda, etc.), en sus capacidades de descubrir los principios. Aquellos que le posibiliten dominar desde la solidez de su formación las contingencias de todo orden, propias del que hacer profesional.

Adherimos a U. Eco en el concepto de que toda imagen colocada en el espacio público comunica indefinidamente un espectro imprescindible de mensajes. Además de transmitir el mensaje específico que la ha generado, también contribuye a la construcción de la cultura en el más amplio sentido de la palabra, promoviendo modelos de pensamiento y conducta que influyen en la manera en que la gente se relaciona con otros mensajes, con las cosas y con otra gente.

La construcción del conocimiento abstracto y la posibilidad de cognición a partir de la sensibilización de la percepción se imponen entonces como necesidad perentoria.

Aprender a ver, manejar la relación entre la expresión y la comunicación, son aportes de una buena educación visual que habilita al alumno a la generación de configuraciones visuales sólidas en forma y contenido en una perspectiva formativa que trascienda la capacitación para la mera resolución del «Trabajo Práctico» para convertirse en trascendente herramienta constitutiva de un modo de pensar y hacer.

#### Bibliografía

- Aicher. O. (1980). El mundo como proyecto. Barcelona: Gili.  
 Bourriaud N. (2004). Post producción. Buenos Aires: A. Hidalgo.  
 Debray. R. (1994). Vida y muerte de la imagen. Buenos Aires: Paidós.  
 Chaves N. AA VV (1999). Diseño y comunicación. Teorías y enfoques. Buenos Aires: Paidós.  
 Eco U. (2001). Apocalípticos e integrados. Barcelona: Lumen.  
 Satué E. (1989). El diseño gráfico, desde los orígenes hasta nuestros días. Madrid: Alianza.  
 Virilo P. (1996). El arte del motor. Buenos Aires: Manantial.  
 AA. VV (1999). Temas de la Academia. Diseño: ¿Estética del siglo XX? Buenos Aires: Academia Nacional de Bellas Artes.

## Vicisitudes de enseñar una materia con mala prensa. Reflexiones acerca de la práctica docente.

Débora I. Belmes

Enseñar Metodología de la Investigación es partir de un encuentro con los alumnos lleno de prejuicios. Ya el mismo título de la materia: Metodología de la Investigación es largo y lleno de palabras que carecen de atractivo.

¿Qué es Metodología de la Investigación? Es un camino que tiene entre sus metas adquirir conocimientos, comprenderlos y manejarlos pero también, y fundamentalmente, adquirir herramientas e instrumentos para intervenir en la realidad (a través de su cuestionamiento, generando nuevos campos, ampliando los existentes, justificando los ya iniciados).

El conocimiento y la investigación son parte de la existencia misma. Desde los primeros momentos, todo ser humano intentará conocer, conectarse con todo aquello que lo rodea (sus ojos, su boca, su oído, su olfato, su tacto). A medida que pasa el tiempo se irá constituyendo aquello que denominamos sujeto, a través de los intercambios con aquello que no es él, sostenido por la presencia de otro humano, madre, padre, que se constituirán en los garantes de la posibilidad de este intercambio.

La pregunta es: ¿qué pasa con la investigación, qué pasa con la curiosidad que tienen tan mala prensa? ¿Qué pasa con el afán de conocer, de preguntar, que resulta tan natural en los tiempos de la infancia, pero que una vez transcurrida parece detenido y congelado?

Quizás unas de las primeras respuestas que se me ocurre, se relaciona con aquello que Bachelard denomina: «el obstáculo epistemológico». Este concepto es entendido como aquello que se interpone en el camino del conocimiento. Como tal, este obstáculo debe presentarse, es una buena señal (pues nos indicaría que estamos en el camino del conocimiento). Pero también, el obstáculo en sí mismo, presenta el desafío de tener que atravesarlo.