

Necesitamos ideas que estimulen el momento y lleven a los consumidores y a la economía hacia una dirección positiva: crear más puestos de trabajo, mejorar las relaciones entre las sociedades, así como de la calidad de vida de las personas. Mucho de esto puede empezar a gestarse en el ámbito de la Universidad.

#### Referencias

<sup>1</sup> Se intenta en este párrafo relacionar la función creativa a la actividad del aula y de los alumnos que estudian carreras como Publicidad, Diseño y Relaciones Públicas, puntualmente. Cómo algunas técnicas creativas se deberían adaptar a los trabajos y actividades de los estudiantes para así delinear mejor su formación profesional.

## Diseño de Indumentaria argentino.

María Eva Koziner

Desde el Programa de Investigación de Posgrado del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación (CED&C) de la Facultad de Diseño y Comunicación, comenzamos fines de agosto de 2004, a desarrollar el proyecto anual de investigación titulado Diseño de Indumentaria Argentino. El proyecto en curso parte de la observación, en la Ciudad de Buenos Aires, de un fenómeno en crecimiento desde los últimos años, esto es: el surgimiento de un numeroso grupo de diseñadores de indumentaria, que se suma al ya existente, y que muestra a posibles consumidores el resultado de su producción creativa en diversos eventos (ferias, desfiles, locales de venta, muestras multidisciplinarias, etc.). Pero, a la hora de pensar en el Diseño de Indumentaria Argentino atravesando las fronteras nacionales para conocer el mundo, nos preguntamos: ¿Cómo lograr que el mundo nos conozca? De acuerdo al interrogante-guía de la investigación en marcha (¿Cómo lograr que el mundo nos conozca?), resulta el objetivo general de la misma: Indagar los factores que contribuyen y los que perturban el desarrollo del Diseño de Indumentaria Argentino, con el propósito de reunir información para poder delinear, en el futuro, una estrategia de difusión del mismo en el exterior. El trabajo de carácter exploratorio tiene como objetivos específicos identificar aquellos factores propios del Diseño de Indumentaria Argentino (factores internos), que estarían favoreciendo y aquellos que estarían dificultando el desarrollo de la actividad, reconocer cuales son los factores propios del contexto económico, social y cultural nacional (factores externos) que estarían favoreciendo y los que estarían dificultando el desarrollo del Diseño de Indumentaria nacional, conocer las acciones actualmente llevadas adelante por todos los actores sociales e individuales intervinientes en la actividad para sostener aquello que la favorece y revertir lo que la obstaculiza y registrar las acciones que se pretenden realizar, en el futuro, para dar a conocer el Diseño de Indumentaria Argentino en el exterior. Planes y programas nacionales y provinciales, auspiciados por entidades públicas y privadas. Con el propósito de hallar la información necesaria para cumplir con el objetivo de la investigación nos encontramos realizando un estudio de carácter cualitativo, de acuerdo a las técnicas que se utilizarán para la recolección de información y el posterior análisis de la misma. Acción que se realizará en dos fases exploratoria y otra descriptiva Considerando su orientación temporal, el estudio es retrospectivo ya que intenta conocer el desarrollo del Diseño de

Indumentaria Argentino en general y, de su difusión en el exterior en particular, en los últimos quince años. Al mismo tiempo, se trata de un estudio del estado presente de la cuestión.

En la primera etapa del este estudio, esperamos brindar a la comunidad académica un conjunto de herramientas válido para un mejoramiento de los aspectos formativos y de la práctica profesional. La propuesta de investigación se orienta a ofrecer a los futuros diseñadores elementos útiles para la interpretación de las necesidades de los usuarios, anticipándose a lo vendrá en el mundo de la moda. La práctica profesional no puede hacerse desligada de la realidad histórica en la que esta inmersa, por esta razón creemos que nuestro trabajo contribuirá a contextualizar la práctica del Diseño permitiendo resolver con creatividad las demandas del mercado de la Indumentaria. El diseño de Indumentaria es un instrumento de creación y expresión que se realiza en un contexto socio-histórico determinado por lo que resulta fundamental no desconocerlo. Entendemos la investigación será de relevancia para quienes se encuentran intentando acceder al mercado de trabajo una vez finalizada su formación de grado o, para quienes ya se encuentran trabajando desde hace algún tiempo y pretenden exportar sus productos.

La elaboración de un registro de los actores sociales e individuales intervinientes en el proceso del Diseño de Indumentaria y su posterior difusión en el exterior aportará al conocimiento de aquellos actores influyentes en el destino de la actividad.

En resumen, los resultados que buscamos alcanzar serán instrumentos útiles para comprender el escenario del Diseño de Indumentaria y su exportación. Esto último, no sin antes comprender qué factores contribuyeron a delinear dicho estado actual de la cuestión.

## Importancia de la comprensión del Diseño para la materialización de prototipos.

Fabrizio Kozlowski

En mi área de trabajo, que corresponde a la interpretación de diseños propios o ajenos y como de estos cobran vida las prendas, vestuarios, sastrerías, etc. Es muy particular e importante la interacción entre los elementos y las formas de las que disponemos para poder introducir al alumno en este ámbito. Según como sea abordada, seducirá hasta el más indiferente. Es una introducción paulatina y minuciosa que no debe, por ninguna razón, perder ritmo para la conservación de todo el interés posible, ya que allí reside el secreto.

Partiendo de conocimientos básico y las técnicas más elementales, desde el trazado de los patrones, pasando por los trucos del armado, en un proceso en el que la efectividad reside no solo en la exactitud, sino en el tiempo para lograr el mejor rendimiento. El conjunto de estos elementos es de valiosísima importancia en la incorporación del conocimiento por parte del alumno.

Al desarrollar todos sus componentes descubrimos que hacemos una simbiosis entre arte y oficio, dos puntales que, sobre todo en la rama textil, no deben estar ausentes.

La conjunción de tiempo, espacio, forma, volumen, textura,

materiales existentes y a desarrollar deben tomar dimensión y realidad en nuestra razón y expresarse a través nuestras manos y mediante la práctica y la experiencia adquirida. Este oficio se transmite como parte no solo de la realización de moldería, sino del ensamble de las distintas piezas para la optimización en el menor tiempo posible. Esta etapa es altamente investigativa y conjuntamente con lo onírico del diseño hacen el arte de la creación. Y, si de estimulación creativa y artística se trata, en muy poco tiempo avanzaremos con una nueva carrera que en lo particular me llena de gozo y que ya casi es un hecho entre nosotros. Una nueva licenciatura que abarca la disciplina de espectáculos y, por ende, el Diseño de Indumentaria incorpora todavía mas posibilidades viéndose favorecido en el desarrollo creativo sin limitaciones temporales ni de ninguna índole, ampliando el rango cultural e intelectual. Desde este lugar se trabajan con los conocimientos básicos en la confección disparados a las distintas creaciones escénicas en las más variadas posibilidades y épocas. Desde la propia experiencia, mostrar al alumno el resultado y/u objetivo deseado que debe buscar trabajando en este ámbito (o porque no mejor en todos) apunta a la calidad, practicidad, comodidad de la prenda para su futuro uso ya que estas son piezas fundamentales y siempre presente en este métier.

Diseño, realización, vestuario, construcción, confección, etc., se entrelazan con fuerza en estos días más que nunca, incorporando estilos, épocas, materiales y texturas, ya sea en el ámbito social o teatral para obtener como resultado variedades estéticas muy ágiles e interesantes. Rescato además, que no debemos descartar para nada la importancia del trabajo grupal que esto requiere, priorizando en todos los ámbitos el trabajo creativo, el consenso entre lo virtual y lo real, la interacción entre diseñadores, realizadores, proveedores, etc., la mixtura de todas las áreas, cada una aportando con esmero la calidad para logros conjuntos que, por demás está decir, concluye en el resultado final del producto terminado. Solamente de esta forma cíclica se cierra nuestro círculo.

En esta nueva licenciatura, lo anteriormente expresado debe potenciarse ya que en el rubro artístico sea televisivo, teatral o cinematográfico, nada funciona sino se desarrollan todas las piezas constitutivas de un equipo de trabajo. El diseñador de espectáculos, como puntual de dicho equipo, debe incorporar en su aprendizaje todos los conocimientos posibles a su alcance para ser expeditivo, resolviendo de la forma mas precisa la concreción de sus diseños. Por ende se sumarán aquí la funcionalidad y lo efectista de un vestuario en plazos laborales relativamente muy breves, con mucha adrenalina emergente hasta mas allá de los tiempos estipulados.

Es un gran objetivo y solo con entrenamiento consecuente, estimulación y una profunda investigación se logrará el producto esperado. Esta labor conlleva a un camino paulatino en el que las etapas deben respetarse en sus períodos de maduración y comprensión y, con trabajos de ensayo podremos respaldar toda incorporación de conocimiento.

Todos son desafíos, no imposibles pero si solo para aquellos que comprendan y valoren esta profesión de arte y oficio.

## Las asíntotas del Diseño.

Alfredo Manuel Lanziano

La palabra asíntota como muchas personas saben se refiere a dos líneas que se acercan continuamente y que se unen en el infinito. En los mismos términos asíntota es una fundación americana para la investigación y la práctica del Diseño. Paradójicamente las líneas que conducen el diseño y la materialización del mismo en la práctica profesional tienden con frecuencia a distanciarse más que a acercarse, desde el mismo origen de la tarea y no en el hipotético infinito. Una de las causas que provoca estos alejamientos y que generan situaciones perjudiciales y conflictivas tanto en lo que se refiere al diseño y la materialización como a los profesionales actuantes, es la falta o ineficiencia en la gestión.

Muchos años de labor profesional me llevan a conocer las principales dificultades que se plantean en la gestión del Diseño. El estudio y análisis de numerosas situaciones en que me ha tocado intervenir en la materia, hacen considerar como sumamente importante el desarrollo y el resultado de esta gestión. La implementación de estos conocimientos y experiencias fueron y son compartidos tanto con profesionales en la labor cotidiana como en las aulas en forma pedagógica a través de publicaciones, investigaciones, trabajos prácticos o «Proyectos académicos en el aula», con la absoluta convicción y en todos los casos, de tratar de colaborar para evitar la pérdida del fruto del trabajo y esfuerzo que requiere tanto el diseño como la materialización del mismo.

No hay quizás y creo que tampoco sirvan demasiado, fórmulas o metodologías rígidas e infalibles para conducir la gestión del Diseño por un camino perfecto y sin inconvenientes, sería como absurdo pensarlo, poco real imaginar esto, como dos proyectos u obras iguales. Un principio, un camino posible sería imaginar tal vez, desde el inicio mismo del proceso, del proyecto, que las asíntotas del diseño y la materialización no son totalmente lineales, pero sobretodo saber que existen y que tendrán que unirse continuamente para llegar a un final exitoso.

Además de la capacitación que cada profesional y/o estudiante procuró tener, el hecho de informarse y actualizarse frecuentemente con el material que disponemos hoy en día en cantidad y en forma rápida a través de Internet, o consultar tanto a profesionales especializados o experimentados, aporta algunas de las herramientas necesarias e importantes para encarar la gestión de Diseño, como así también, adoptar una metodología de trabajo propia, práctica y eficiente mejora el desarrollo de las tareas, tanto las que se realizan en la etapa proyectual como en la constructiva. En nuestro país, que cuenta con excelentes profesionales a nivel mundial, sucede en la práctica lo contrario a lo que se implementa en los países más avanzados y en otros no tanto, no está incorporada y asentada la Gestión en el Diseño.

El renombrado diseñador Herman Miller en 1979, en Michigan, Estados Unidos denominó a la Gestión en el Diseño, Facility Management (Función para el Gerenciamiento) y fundó un Centro de Estudios. En 1983 se creó una Asociación Internacional (IFMA) que en el '92 certificó las tareas basadas en las distintas áreas de competencia de la Gestión. En 1999 se fundó el capítulo argentino y 3 años más tarde la Sociedad Latinoamericana (SLFM).