

tente se enriquece ante esta libertad de tópicos. Puede ser testigo, participar y aprender sobre temas ya consagrados y estudiados como por ejemplo la “formación actoral”, nuevos como “fusión de lenguajes artísticos” o bien aquellos que no encuentran, aún, un lugar específico de reflexión y debate como el vestuario en “Cine y TV” o la “iluminación teatral”, entre otros. Esta pluralidad fortalece al alumno ya que brinda una capacitación directa con lo hacedores abarcando diferentes inquietudes de los jóvenes estudiantes del espectáculo. Así multiplican sus saberes académicos.

Nos parece más que importante destacar esta articulación entre la formación y la práctica profesional ya que un estudiante conocedor del medio en el cuál se va a insertar tiene muchas más posibilidades de realizar un trabajo efectivo, coherente real para el medio. Compitiendo en el mercado laboral con mayores posibilidades y preparado para un mejor ejercicio profesional. Por otra parte, no podemos dejar de ver que en el ámbito artístico teatral, el campo laboral no es tan extenso ni tampoco tiene tantas posibilidades laborales, por lo cual un nuevo profesional capacitado y consciente de la realidad de su práctica, tendrá muchas más posibilidades de obtener un buen trabajo, de crecer profesionalmente y de tener una proyección profesional mucho más amplia.

Un profesional que carece de esta experiencia, tendrá que realizar un nuevo aprendizaje en el campo profesional en el que se inserte. Aprendizaje que según nuestro criterio debe estar presente en la carrera de grado y no producirse como un “postgrado” en el ejercicio profesional propiamente dicho.

Somos conscientes que hoy vivimos un momento de cambio donde todo se muestra inestable, borroso, sin claras fronteras. Concebimos al creador como quien produce lo nuevo y sobre todo construye espacios, representaciones y nuevas posibilidades de experiencia y vida para sus contemporáneos. Consideramos indispensable la existencia de ámbitos de reflexión y encuentro para la formación de los nuevos creativos. Sabemos que se vive una época de continua ruptura y gestación de nuevos paradigmas. Es por esto que consideramos que la formación artística necesita en la educación superior de esta articulación entre la teoría y la práctica concreta.

Instituciones. Hora de la renovación

Jorge Silva

Una fuerza decisiva proviene de las instituciones

Las instituciones constituyen un acuerdo que une a la gente, sea cual fuere su característica (pareja, partido político, empresa, amigos, etc.)

Constituyen la forma de vincularnos en nuestro mundo; se trata de estructuras sociales que los humanos creamos para ganar estabilidad y seguridad.

Ocurre que mientras nosotros nos movemos de un lado para el otro corriendo detrás de diferentes metas y muchas veces no lo logramos; Las instituciones son estructuras sociales que los humanos creamos para ganar estabilidad y seguridad.

Las Instituciones creadas por el hombre, muchas veces

reposan como si fueran mausoleos, atemporales, a veces intocables, pero están ahí y fueron creadas para usarse.

Tradicionalmente, la función de las instituciones era simplificar. Las instituciones fuertes y estables subsumen nuestra libertad, reducen nuestra incertidumbre, vale decir que somos libres, pero dentro de ciertos parámetros fijados por esas mismas instituciones. Las instituciones estabilizan, dan un “toque gris” buscando la coherencia y aquietando las pasiones.

Pero, aunque a veces las instituciones parecen inertes, están en constante desarrollo, a veces, a pesar de sus propios fundadores, es que muchas veces, esto ocurre, vale decir, las instituciones trascienden a sus propios fundadores, cambian ante nuestros propios ojos, a veces de forma evolutiva, y otras de forma revolucionaria.

Extrañamente las instituciones suelen parecer mucho mayores de lo que son, a las instituciones les gusta presumir de ser tradicionales y antiguas, convencer y convencerse que porque guardan trofeos y cuadros de sus fundadores y presidentes, existen desde los albores de la civilización, y constituyen la verdad.

Lamentablemente las instituciones no se caracterizan por su creatividad, su capacidad de innovación, su osadía en las estrategias y visiones, pero están cambiando, porque están obligadas a cambiar, por tratarse de organizaciones abiertas que se nutren de comunidades, de su gente, y esta es la que cambia continuamente, cambian las generaciones y con esta cambian los paradigmas y sus modelos de pensamiento.

En un mundo conectado, en el que el conocimiento no puede ser exclusivo de un lugar o de unas personas, la competitividad entonces pasa por tener el mejor entorno informático e institucional, el éxito entonces depende de un terreno que está abonado para el desarrollo y la utilización del conocimiento, un entorno en el que se pueda crear, elegir, compartir y explotar nuevas ideas.

Pero ocurre que las innovaciones institucionales no son tan evidentes como las tecnológicas, pero pensemos en los cambios políticos que están apareciendo en el mundo, un presidente del riñón sindical como Lula Da Silva, un presidente aborigen como Evo Morales, un futuro presidente negro como Barak Obama, la caída del Muro de Berlín, la comunicación globalizada vía internet, etc.

Las nuevas instituciones políticas por ejemplo, van a estar basadas en problemas concretos y a veces globalizados, como es el caso de Greenpeace o Anmistry; y el problema lo tienen cuando buscan “partidizarse”. Y no siempre el cambio les resulta favorable, como es el caso del Partido Verde de Alemania, que pasaron de ser agentes provocadores a verse en la obligación de adaptarse y perdieron mucha de su fuerza inicial.

Para este tipo de cuestiones, Churchill solía ser irónico cuando decía que “primero, damos forma a nuestras estructuras, y luego nuestras estructuras nos dan forma a nosotros”.

Y hablando de instituciones, la institución Educación debe desarrollarse como todas las demás instituciones.

En un mundo basado en la mente, es menester pensar en otro concepto de educación y formación.

Antes creíamos que era necesario tomar una sobredosis de educación formal hasta los 25 años por lo menos, y después a descansar del estudio, porque la idea era que

esa cantidad enciclopédica y universal de conocimiento que nos inoculaban podía mantenernos en vuelo crucero hasta los cuarenta años por lo menos.

Este enfoque educativo, caduco, que sigue perdurando en algunas políticas públicas por lo menos, significa que la verdadera educación del hombre como ser integral sigue faltando en la lista de los principales proyectos de la humanidad.

La educación sigue siendo amplia y generalizada, en lugar de orientada y personalizada, no se trata de llenar de datos la cabeza de la gente, también es emoción y alma.

La educación es una poderosa arma competitiva, tanto para las personas como para las empresas, el ámbito laboral ha dejado de convertirse en un campus.

La realidad es que hoy, y sobre todo en los países mas avanzados, la educación de los empleados no crece un ciento por ciento mas rápido que el mundo de las universidades, las grandes empresas han tomado a cargo esa formación pero de una manera absolutamente institucional.

Desde la Mc.Donalds Hamburger University de Illinois, pasando por la Disney University de Florida, y concluyendo con la Motorola University, tal vez la más famosa; todas son el cabal ejemplo de comprender la importancia de una educación integral del individuo aplicado a su vida y a su trabajo.

Algunos directivos y futuristas de las organizaciones como Peter Drucker, Stan Davis y Jim Botkin afirman que nuestras instituciones educativas actuales no van a sobrevivir al cambio, ya que las necesidades de educación cambiantes producirán instituciones educativas cambiantes, dicen que las escuelas del futuro ya no serán ni edificios ni escuelas.

De hecho así como existen cada vez más empresas virtuales, también está creciendo notablemente la educación virtual, pero me pregunto, ¿realmente vamos hacia un cambio institucional profundo, o simplemente estamos adaptando herramientas para creer que contestamos a los cambios?

Desde lo personal, es una pregunta que todavía no me pude contestar con certeza.

Diseñando diseños

Verónica Sordelli

Reflexión sobre el circuito de diseño de indumentaria vs. La producción de una colección

¿Qué lugar ocupa la producción de indumentaria dentro de un cronograma de diseño? ¿Qué tan importante es convertir en tangible una representación gráfica, o sea un diseño?

Un diseño o una colección de indumentaria, no pueden obtener su finalidad sin un proceso de producción. Es decir, que un diseño tiene como objetivo realizarse en cantidad, mediante un circuito productivo desarrollado específicamente para lograr ese producto en particular y no otro.

Desde esta imposibilidad, es que se estructura el mito del “capricho del diseñador”, porque cuando existen problemas o imprevistos dentro del circuito producti-

vo, es el diseñador la fuente a quien debe dirigirse el desarrollista productivo. En este caso, es necesario resolverlo rápidamente para cumplir con los tiempos productivos, y con lo que el mercado nos ofrece en ese momento “con lo que tiene en *stock*”, con los materiales, máquinas y formas de construcción que el rubro tiene a disposición.

Aquí nos encontramos una vez más, en situación de crear, resolver, inventar; aunque esta vez más acotados. El buen diseñador debe resolver el problema de manera eficaz, en tiempo y forma; me refiero a que su resolución significa, un equilibrio de estos dos conceptos: El tiempo y la forma. Responder a la estética y al objetivo principal del diseño en cuestión, y al mismo tiempo, respondiendo al *planning* productivo planteado en un comienzo. Por lo que generalmente para un desarrollista productivo es más importante “el tiempo”, y a partir de esto comienza una discusión que generalmente involucra la articulación entre el trabajo del desarrollista productivo y el diseñador. El cual puede decidir sobre “la forma” antes que por sobre “el tiempo”, efectuando un atraso en el *planning* productivo originalmente pautado.

Los parámetros para elegir forma sobre tiempo, o viceversa, no tienen un criterio común para todos los diseñadores, sino que se modifican y se amoldan según cada empresa o cliente. Los factores que inducen a esta decisión cotidiana lindan entre: la composición de la colección en cuestión y el lugar que ocupa el producto en, el stock de producto en depósito de la empresa y la necesidad que tenga la marca de tener el producto en cuestión a la venta (según demanda y momento de la temporada, ej: lanzamiento, *sale*, cambio de clima, fechas especiales) , el *planning* productivo, el stock de materiales, la cantidad de producto que estén en producción (y con esto me refiero a que es muy importante respetar la cadena de trabajo de todos los empleados de fábrica, que todos tengan trabajo, e impedir que tengan “baches” en su tarea cotidiana), etc. Todas estas variantes determinan la decisión a tomar, a partir de las múltiples situaciones que determinan cambiar un diseño ó realizar diseños a medida que la producción avanza.

Todo diseño generalmente llega a un resultado productivo, con modificaciones en el diseño de origen.

El producto de indumentaria está compuesto por varios materiales y procesos que pueden variar, según *stock*, calidad, o formas productivas. Ahora bien, ejemplifiquemos cómo una remera básica con una estampa en el frente, atraviesa diferentes obstáculos para su producción y cuál es el rol del diseñador en estas situaciones.

- Problemas en el encimado y corte: el jersey puede tener un problema de partida, y al encimarlo el cortador avisa que el jersey está “virando” (se tuerce hacia un lado). Generalmente en estos casos se le pregunta al diseñador como lo puede “solucionar”, y el diseñador o resuelve ponerle recortes, o que el cortador corte de manera de utilizar las partes útiles, dejando un desperdicio de corte mayor, etc.

- Circuito estampería: del corte nos disponemos a separar los delanteros para enviarlos a estampar; a veces en el apuro de la producción, este paso puede llegar a ser obviado, y envían el corte a confección, esperando estampar una vez terminada de armar la prenda, error!.