

la a cinco en algunos casos con *extra small* y *extra large*. De molderías sencillas y construcción seriada presenta pocas variantes formales y basa su actualización estética en el uso del color y tratamientos de superficie como la estampa y los lavados a la piedra, encimáticos etc. Destinado a cubrir las necesidades básicas del vestir cotidiano, los rubros que lo integran son: remerería, jeanería, ropa interior y de dormir, trajes de baño, camperería y *sweaters*.

Home made (hecho en casa)

Se califica de *home made* a aquellas prendas realizadas con técnicas artesanales no calificadas, propias de una determinada región y su legado cultural.

Consideradas antiguamente dentro de las actividades de mantenimiento del hogar realizadas por las mujeres y nombradas como "Labores de señora".

Desarrolladas en forma casera con maquinaria y herramientas simples (agujas de diversos formatos y tamaños) o a mano, principalmente para uso personal y los de los miembros de su familia, rara vez estaban destinadas al comercio.

En la actualidad las marcas de productos industrializados dan uso a la expresión *home made* para crear una imagen cálida y sencilla, relacionada con el imaginario de lo *vintage*. En algunos casos esto se utiliza para justificar la baja calidad de terminación de un producto pseudo artesanal.

Diseño de autor

Es una denominación surgida en Argentina alrededor del año 2000 para calificar positivamente y diferenciar los productos diseñados y producidos en forma independiente por jóvenes graduados en las carreras de diseño de indumentaria.

El diseño de autor es aquel donde la funcionalidad queda en un segundo plano y donde la imagen y la ruptura con lo conocido (tipologías, códigos de uso, etc.) se vuelven centrales.

Su sistema de diseño se basa exclusivamente en el aspecto conceptual de la colección dando así integridad, armonía y una máxima variabilidad formal de la prendas.

Es una actividad creativa cuasi artística donde queda plasmada la impronta del diseñador sobre el objeto en forma notoria haciéndolo reconocible a través del

tiempo y en comparación con productos de otros diseñadores por su estilo único y personal, inspirado en las vivencias personales y abordajes temáticos de cada diseñador.

En esta intención de ruptura y búsqueda de la imagen personal se transgreden las convenciones de uso tanto como las técnicas constructivas, integrando aspectos de Alta Costura, el *prêt a porter* y el *home made*.

De la Alta Costura toma la libertad creativa mas allá de la funcionalidad, sus recursos de diseño y la técnica de moldería desarrollada directamente sobre maniquí.

Del *prêt-a-porter* toma la multiplicidad de ocasiones de uso, su producción seriada por talles y sus técnicas constructivas.

Del *home made* hereda las técnicas ornamentales artesanales y las construcciones sencillas y la integración de las técnicas de tejido manual (crochet, dos agujas, etc.), el *patchwork* y bordados manuales.

Abstract: These definitions were originally developed by me to answer the asking of the direction of the career of Design of Dressing and Textile of the University of Buenos Aires in the decade of 1990, with the intention of defining the diverse productive segments of the system of apparel. I take again them for this article extended and corrected.

Key words: apparel – mode – high seam – prêt-a-porter – home-made – author's design – technologies of production – system of the mode.

Resumo: Originalmente desenvolvidas por meu a pedido da direção da carreira de Design de Vestuário e Têxtil da Universidade de Buenos Aires na década do 1990, com a intenção de definir os diversos segmentos productivos do sistema de indumentaria, retomo-os para este articulo ampliados e corrigidos.

Palavras chave: vestuário – moda – Alta Costura – prêt-a-porter - home-made – design de autor – técnicas de produção – sistema da moda.

(*) **Andrea Suárez.** Artista Plástica (IRP, 1986). Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Modas de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Colaboración

Nelson Bechara (*)

Fecha de recepción: agosto 2011

Fecha de aceptación: octubre 2011

Versión final: diciembre 2011

Resumen: La posibilidad de pensar en nuevos modelos pedagógicos en el diseño es una constante presente desde hace bastante tiempo. Aunque con frecuencia se presenta esta duda por equipos: docentes y estudiantes. Eventualmente y en situaciones aisladas del aula, son pensados por ambos. Vale la pena que sea pensado por ambos.

Palabras clave: pedagogía – enseñanza – diseño – paradigma – colaboración – colaborativo – social – personas.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 87]

Una de las preguntas más frecuentes entre docentes y estudiantes gira alrededor de la calidad y profundidad en los procesos académicos de aprendizaje en el diseño, desde la pertinencia en la selección de contenidos hasta la finalidad de estos en el desempeño profesional cotidiano. Es de mi interés particular la atención y la cantidad de tiempo que puede invertirse en dos puntos al parecer distantes como lo son docentes y estudiantes en espacios separados, y con cierta ingenuidad, sería posible decir que las reflexiones que generan estas conversaciones, no son presentadas sin una coyuntura que lo permita.

Desde el punto de vista de los estudiantes, existe el cuestionamiento constante de finalidad a largo plazo, sobre todo en las asignaturas no elegidas libremente. La dura separación que establecen entre las asignaturas “prácticas” y las “teóricas” demuestra con amplia ventaja este punto. No conocer en un punto determinado de su proceso de aprendizaje cuál es la aplicación que darán en su plan futuro como diseñadores integrados al mundo laboral genera ansiedad por salir de las aulas.

En el caso de los docentes, particularmente en los últimos años, donde el acceso a la información además de ser libre y gratuito, se encuentra en tan amplia variedad de soportes, hace relevante que estos procesos de construcción de conocimiento se vean ligados a la perspectiva de los contenidos con los que se articulan los programas académicos a los cuales pertenecen.

El paradigma de la enseñanza entre docente como emisor y estudiante como receptor, sigue manteniéndose con firmeza, con las implicaciones que esto acarrea. ¿Este modelo paradigmático debe relevarse? Ahora bien, además de preguntarse la actualidad en la enseñanza ¿Es necesario cuestionar los roles?

Sería pretencioso dar una respuesta final a estas cuestiones, ya que inmediatamente encasillarían este breve escrito en el mismo sistema en el que unos hablan y otros escuchan. La intención principal, o por lo menos la más clara, es poner de manifiesto una serie de miradas (alternativas o no) que sin ser respuestas contundentes a las cuestiones anteriores, dejan sobre la mesa que las posibilidades de enseñanza, sus métodos y finalidades, son temas que bien vale el tiempo para explorarlos.

Tomemos un poco de tiempo para pensar en cómo se estructura a grandes rasgos la impartición de clases y es posible percatarse que en la mayoría de casos con variaciones de forma, sigue siendo un modelo heredado de la educación previa a la universitaria. Existe un orador que imparte una serie de lecciones, plantea ejercicios o dinámicas cuya ponderación está relacionada directamente con una lista de logros estipulados con anterioridad y una audiencia que debe cumplirlos en la medida de sus posibilidades a la mayor y mejor cabalidad posible. Es factible y frecuente encontrar variaciones en las dinámicas y ejercicios desarrollados sin importar la categoría de la asignatura bien sea teórica, teórico-práctica o práctica, por establecer en términos comunes y populares cada una de estas nociones. Podemos verlo en los pretextos con los cuales vinculamos a los estudiantes en los procesos de aprendizaje siendo los de la vida cotidiana los que se usan con mayor frecuencia y en los que es bastante fácil percibir la comodidad y los alcances lo-

grados. Es frecuente que a mayor interactividad, mejor disponibilidad por las partes y a mejor disponibilidad, mejores resultados. Es claro y funciona. Aunque existen excepciones.

La mayoría de estos procesos, sin importar su forma y/o fondo, normalmente se encauzan a procesos de competitividad, en los que él o los estudiantes que logran un mayor avance sobre su grupo, son los que obtienen el mayor reconocimiento. Lo podemos ver en aspectos medibles como cantidad, velocidad, peso, etcétera. Son procesos enfocados a la eficiencia y efectividad en los resultados.

En una buena parte de los casos, es clara la finalidad, transmitir conocimiento de la mejor calidad posible con la menor cantidad de ruido que pueda afectar las metas a cumplir para obtener al final del proceso un título de reconocimiento social: el título profesional.

Ahora bien, si eludimos deliberadamente el hecho que terminar la educación secundaria es un requisito previo para obtener un título profesional, y la obtención de éste como finalidad del proceso de educación universitaria, es posible ver los elementos más básicos en esta ecuación, y son las personas. En el momento en que el reconocimiento deja de basarse en la presunción del papel que corresponde a cada una de las partes o roles y pasa a ser de persona a persona, las dinámicas se resignifican totalmente, y es desde el campo simbólico que se pueden pensar nuevos abordajes en el proceso pedagógico del diseño, sacando a flote dos temas que competen a estas personas, y cuyos ejes de conversación recurrente son la innovación en la enseñanza y el valor social en el aprendizaje, por tomar algunos de los términos apropiados a la conclusión de este tipo de reflexiones.

Lo más adecuado para este caso, es prestar brevemente atención a cómo se encuentra la información y el cómo se adquiere conocimiento en la actualidad. La participación y la colaboración. Las redes sociales lo dejan bastante claro, hay personas que siguen a otras por sus opiniones las cuales reflejan pensamientos individuales y colectivos, la articulación de contenidos por la hipervinculación, el reconocimiento y asociación de palabras a fotografías y videos, la consignación de conocimiento, su discusión y enriquecimiento, hacen parte de los estándares en la vida contemporánea. En esta medida, la reflexión y el aprendizaje van de la mano.

Si en el momento mismo de la asignación de roles en la dinámica misma de impartir clases intenta adelgazar la línea divisoria entre docentes y estudiantes, puede estrechar de manera radical la distancia percibida y empezar a entablar vías bidireccionales de comunicación. Desde la misma disposición espacial de las aulas hasta la denominación de este proceso pedagógico. La diferencia se hace evidente cuando en vez de ubicar a los estudiantes como una masa frente a un orador, éste se presenta en plena disposición corporal y espacial como una persona cuya diferencia radica en la posibilidad de compartir y estimular la producción de conocimiento. Esto es una diferencia importante con el concepto de impartir clases.

No se trata de fingir amistad, esto sería igual de extravagante que pretender saludar con familiaridad a un completo desconocido, se trata de la manera en la cual

la formación de los lazos sociales en lugar de fundamentarse en figuras de respeto y obediencia, se forjan por opinión propia basada en la experiencia, que en este caso, es el aprendizaje.

En el punto del aprendizaje también es importante dejar algunas ideas al aire, como la definición misma de este. Su finalidad puede parecer clara como tomar una serie de habilidades y pericias propias de un campo del conocimiento, pero en esta vía el recorrido tiene una caducidad prevista con tiempo, y es que si el conocimiento no diera espacio para ser repensado y rearticulado, simplemente se vería estancado por el mero acto de la repetición, aislando e ignorando el anhelo de conseguir más conocimiento. Hay una diferencia clara entre hacer y pensar, y para el caso de la educación universitaria, podemos verlo atrevidamente entre las instituciones que forman pensadores y hacedores. Ninguno inferior al otro, pero es importante saber cuánto, de cada lado, queremos tener y entregar a nuestros estudiantes.

Ahora bien, si las dinámicas en las cuales se desarrollan las asignaturas se “desvían” del modelo de podio, en el cual quién cumple con los atributos vistos como representativos de la excelencia, basados en el individualismo y migra a un modelo colaborativo, se hace más fácil la construcción de conocimiento de manera conjunta. Es decir, si en vez de tener una dinámica regular en la que quien o quienes completan con superioridad sobre el resto del grupo una actividad determinada se plantea un modelo en que lo más relevante sea el apoyo y el avance como grupo, además de individuos, contribuiremos con la formación de sociedad. Las actividades que promuevan la discusión y colaboración entre diversos individuos, nos acerca más al ideal de personas.

Desde niños el modelo educativo nos inculca de manera repetitiva que el primero siempre tomará la ventaja sobre el resto, y esta idea forja un pensamiento en que el individuo pasa más tiempo en cómo sacar ventaja sobre su grupo que estar en comunión con el mismo, y sin profundizar demasiado en juicios de valor sobre este tipo de comportamiento, es obvio que cuando los objetivos abstractos y ponderables en una actividad pedagógica se encuentran delimitados por este marco, pueden generar frustración tanto en el docente como en el estudiante. En el docente y la institución que lo respalda como una falla del sistema y en el estudiante como aversión al conocimiento. Si el modelo de reconocimiento a los logros por los estudiantes es establecido y se compara frente a las condiciones personales de los mismos, puede ser más gratificante para cada una de las partes. Y de las personas.

Este cuadro, con los componentes anteriormente nombrados, por sí mismo nos plantea un modelo diferente de apropiación del conocimiento: un modelo en que la opinión y la sustentación de las mismas tiene validez para cada uno de estos nodos. La aceptación de la información transmitida en las aulas pasa de una gruesa verdad a una delicada reflexión, y éste es el punto más relevante de un proceso pedagógico en que se pretenda tener una formación profesional basada en la argumentación, capacidad y aplicación. Un título profesional es la representación de la legalidad que un estado y su sociedad reconoce frente a una institución, no hace

personas superiores a otras. Sobre todo en lo que a su humanidad respecta.

Al ser el diseño una disciplina artística y social, es necesario hacer hincapié en que la formación de los futuros diseñadores tengan esto bien presente y lo tomen en cuenta para su futuro desarrollo laboral. Diseño social no es la producción exclusiva con materias usadas ni en condiciones adversas, es el diseño que tiene claridad en su alcance, así como los diseñadores industriales tenemos la responsabilidad de aportar a la cultura material objetual con el mejor uso de materiales y recursos, la misma idea de responsabilidad debe rondar la cabeza de los diseñadores gráficos, escenógrafos, arquitectos, etcétera.

La influencia del diseño, sea cual fuere su especialidad o perspectiva, sigue siendo totalmente evidente en la sociedad contemporánea: modelamos hábitos, indicamos comportamientos, indagamos tendencias y en general comunicamos independientemente de la forma o soporte donde lo depositemos. Si este tipo de poder e intervención en la vida cotidiana no nos define como una ciencia social o, si nos distingue como disciplina.

Una reflexión de los roles entre docentes y estudiantes, tal como está definido actualmente, y el compartir este tipo de reflexiones en una doble vía y de manera abierta y continua, puede ayudarnos a contribuir en el proceso pedagógico del diseño y su enseñanza, promoviendo este tipo de modelos en los cuales el acercamiento al docente y el conocimiento que éste posee se vea soportado por más que la obligatoriedad de la asistencia o el cumplimiento de un requisito, y la constante evaluación de los contenidos se vea reflejado en los constructos de conocimiento generados por los alumnos con base en su experiencia y la de los otros, puede aportar a la construcción de una mejor academia. O por lo menos una que nos guste más a todos.

Abstract: The possibility of thinking about new pedagogic models about the design is a present constant from a long time now. Though often this doubt appears in teams: teachers and students, eventually and in isolated situations in the classroom, they are thought by both and it worth while being thought by both.

Key words: pedagogy – education – design – paradigm – collaboration – collaborative – social – people.

Resumo: A possibilidade de pensar em novos modelos pedagógicos no design é uma presença constante desde faz bastante tempo. Ainda que com frequência apresenta-se esta dúvida por equipas: professores e estudantes. Eventualmente e em situações isoladas do aula, são pensados por ambos. Vale a pena que seja pensado por ambos.

Palavras chave: pedagogia – ensino – design – paradigma – colaboração – social – pessoas.

^(*) **Nelson Bechara.** Diseñador Industrial, profundización en Objeto, Ciudad y Cultura (Universidad Nacional de Colombia)