

## Aportes para una didáctica de las técnicas de producción de indumentaria

Fecha de recepción: julio 2012  
Fecha de aceptación: septiembre 2012  
Versión final: noviembre 2012

Andrea Suárez (\*)

**Resumen:** Esta ponencia describe el trabajo de actualización de metodologías de la asignatura Técnicas de Producción de Indumentaria II y III, realizado por la autora en la cátedra Dragone/Suárez, Carrera de Diseño de Indumentaria de la U.B.A. De como se buscó y logró hacer más empática esta disciplina, la gestión de la producción con el diseño de indumentaria, ambas prácticas complementarias en las que los futuros diseñadores se verán indistintamente inmersos en su profesión.

**Palabras clave:** Didáctica - diseño de indumentaria - diseño de producto - gestión de la producción - moldería - alta costura - sastrería.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 55]

Hace aproximadamente una década fui convocada por la F.A.D.U., UBA para reformular una asignatura troncal perteneciente a la carrera de Diseño de Indumentaria y Textil. La materia de carácter técnico vinculada al área industrial, Técnicas de Producción de Indumentaria, en ese momento era considerada por la dirección del carrera como un embotellamiento de tránsito, y por los alumnos era vista como una materia densa, poco atractiva y difícil de llevar.

Al evaluar el programa de la materia observe que tenía un alto porcentaje de contenidos de ingeniería de procesos, factor para nada atractivo para el alumno diseñador, que normalmente es motivado en otras materias a romper con todo lo conocido incluyendo las técnicas regulares de materialización. Poco atractivo pero a su vez indispensable para su futuro desarrollo profesional dentro del sistema de marcas industriales o bien al frente de su propio emprendimiento comercial. A su vez se apreciaba en la programación de los contenidos una alta valoración de las técnicas y procesos exclusivamente industriales dejando de lado las artesanías calificadas, como la sastrería de medida o los saberes necesarios para el desarrollo y gerenciamiento de los oficios de la alta costura.

Al investigar los casos de anterior dictado se diagnóstico que el punto más débil era la metodología que se aplicaba, generada desde un criterio de pensamiento más cercano al de la ingeniería que al del diseño. Aun siendo una materia teórico-práctica, su dictado era en un formato eminentemente teórico conductista. Los trabajos prácticos estaban formulados desde una concepción operacional, donde el alumno era un administrativo, o como si ya estuviere inserto en el ámbito laboral de indumentaria y no preparándose para ello, o bien como si estuviere destinado permanecer en su primer puesto de trabajo toda su carrera administrando datos por escrito sin interactuar ni aportar contenido en ninguna instancia. En síntesis parecía tratarse de una fábrica de asistentes de producto junior más que de la asignatura complementaria al diseño destinada a formar futuros diseñadores, gerentes o empresarios.

Se formuló la propuesta conservando íntegramente el cuerpo de contenidos teóricos aprobados por el ministerio de educación, se incorporaron contenidos ausentes,

y se trabajó intensamente aportando nuevas metodologías didácticas al formato de dictado y dinámica de las clases aprovechando al máximo el tipo de aptitudes y habilidades perceptuales generalmente innatas en los alumnos diseñadores.

Se concibieron los trabajos prácticos correlativos a las áreas temáticas con la intención de generar el clima propicio para que se experimentara un aprendizaje significativo que dejara un sedimento integral y a su vez altamente personalizado.

Aplicando una metodología constructivista se incorporaron las siguientes prácticas en los cuatro ejes principales de la asignatura, procesos, productos, gestión y diseño. 1 Procesos: observación de campo y documentación, y su posterior exposición grupal, en fábricas y talleres de servicios especializados de los diversos rubros del sector como trabajo práctico auto gestionado, eliminando así la exposición teórica sin muestra de imágenes. 2 Productos: laboratorios de análisis comparativo de productos reales (prendas físicas) producidas en el mercado local e internacional, análisis de criterios de calidad y recursos técnicos, como trabajo práctico guiado, y ejecutado en clase. 3 Gestión: planteo y selección de fichas técnicas pertinentes a cada sistema productivo. Graficación de secuencias de producción que hasta el momento se manifestaban como abstractas. 4 Diseño: desarrollo y desglose de moldería, prototipado de diseños propios y ajenos, y práctica en diseño de productos comercializables.

En el área teórica se incorporaron contenidos faltantes sobre generación de tablas de talles, concepto y reconocimiento de tipologías primarias y derivadas; se aclararon los criterios de selección y variación sistemas de ensamblado, todos estos aspectos formales que otorgan un nivel de calidad objetivamente legitimada a un producto de indumentaria. Se ingresaron los sistemas de producción artesanal para empresas de alta costura, sastrería a medida y vestuario escénico, contemplando estos como posibles áreas de inserción laboral del futuro diseñador.

Tal vez el aporte más significativo a la disciplina docente fue la generación de contenido teórico propio, en formato de cuadernillos, no ya como apuntes recolectados de fuentes diversas, sino como un texto conservan-

do una misma línea editorial, coherente con la nueva filosofía de cátedra; que actualmente son de uso masivo en diversas facultades de nuestro país.

Se consideró especialmente el uso final que el alumno le daría a los conocimientos adquiridos completando la interfase entre el diseño y la producción, la moldería, área que quedaba relegada en un vacío y que ninguna asignatura de la carrera asumía como propia, incorporando la fundamentación teórica necesaria para la comprensión de los componentes de la prenda como piezas constitutivas que debían ser parte inicial del proyecto de diseño, y no como una tarea operacional de desarrollo meramente técnico. Se les enseñó a pensar en términos de estructuras, complementos y ornamentos como fundamentos de la sintaxis del lenguaje del diseño de indumentaria.

La innovación metodológica tenía por objetivo enfocar los contenidos desde el punto de vista del diseñador, considerando sus intereses, aptitudes y habilidades; y desde allí desarrollar las competencias que la industria requiere de él. El objetivo central en la motivación de los grupos fue el logro de hacer posible de producir aquello que me interesa, aquello con lo que me identifico, o sea aquel objeto de proyección personal, tan presente en la impronta del diseñador joven y tan diferente al perfil del ingeniero con su foco de interés en las infinitas posibilidades del quehacer industrial y su cascada relacional.

Luego de varios años de la puesta en práctica de este nuevo formato de cursada y una vez formado y consolidado el plantel de docentes y asistentes, la cátedra llegó a ser considerada como una instancia de inflexión en la carrera, al resolver el encauce del sentido de la materia facilitando la integración de los saberes propios de la gestión de la producción a los saberes proyectuales ya adquiridos en diseño, la otra asignatura troncal, y direccionándola para actuar como complemento de ésta, no como paso resolutivo final, sino como parte constituyente del proceso proyectual. Asumiendo así que el diseño es una actividad interdisciplinaria.

El alumno conseguía integrar los conocimientos como herramientas facilitadoras en el acto creativo y el desarrollo de sus ideas innovadoras, convirtiéndolas en objetos tangibles y posibles de ser producidos acorde a los diversos sistemas industriales o artesanales de fabricación de prendas, a gran escala o bien para pequeños emprendimientos.

Los contenidos de la asignatura por fin eran vistos como un puente entre la intención de diseño y el objeto real a materializar, ya que el diseñador de indumentaria es el responsable de la transformación del estado potencial de un concepto de diseño, al estado manifiesto de los productos de vestimenta.

En la actualidad nuestros exalumnos ya son profesionales en diversas orientaciones del diseño, algunos de mayor trascendencia mediática, los autores consagrados, otros inmersos dentro de las grandes empresas que se comercializan en los shoppings, son diseñadores de producto, o tal vez ocultos en la gestión de la fabricación como jefes de producción, algunos en la búsqueda del diseño independiente generando nuevas marcas y otros tantos especializados en vestuario para espectáculos, coinciden que lo visto en Técnicas de Producción es lo que usan para trabajar y crear en el día a día de su realidad profesional.

---

**Abstract:** This paper describes the work of updating the methodologies of the subject Apparel Production Techniques II and III, conducted by the author in the chair Dragone/Suárez, in the Fashion Design career at U.B.A. About how it was sought and managed to make this discipline more empathic, the production management with the fashion design, both complementary practices in which future designers will be indistinctly immersed in their profession.

**Key words:** Didacticism - fashion design - product design - production management - molding - haute couture - tailoring.

**Resumo:** Esta conferência descreve o trabalho de atualização de metodologías da matéria Técnicas de Produção de Indumentaria II e III, realizado pela autora na matéria Dragone/Suarez, Carreira de Design de Indumentaria da UBA De como eu olhar e consegui fazer mais empática esta disciplina, a gestão da produção com o design de indumentaria, ambas práticas complementares nas que os futuros designers se verão indistintamente imersos em sua profissão.

**Palavras chave:** Didática - design de indumentária - design de producto - moldes - alta costura - sastrería.

<sup>(\*)</sup> **Andrea Suárez:** Artista Plástica (IRP). Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Modas de la Facultad de Diseño y Comunicación.

---

## Apreciaciones del contexto en el aula

Juan A. Orellana <sup>(\*)</sup>

Fecha de recepción: julio 2012  
Fecha de aceptación: septiembre 2012  
Versión final: noviembre 2012

**Resumen:** La elección de aprender algo determinado, está supeditada a una apreciación previa inserta en la historia personal. Los antecedentes - experiencias, familia de origen, recuerdos - sumados a las elecciones individuales, dan como resultado un espíritu único e irrepetible que impulsa la energía necesaria para construir un proyecto original. Esta energía permitirá que, a partir de la apreciación que todo individuo hace del contexto, se desarrollen habilidades imprescindibles para enfrentar la resolución de nuevos conflictos.