

Aprender a diseñar en la actualidad: la integración de los aspectos creativo y técnico como metodología de abordaje proyectual para la construcción de un prototipo de diseño de indumentaria.

Eugenia Aryan (*)

Resumen: ¿Cómo funciona la práctica del diseño en el aula? Desde el punto de vista metodológico, ¿podemos avanzar hacia una integración de lo creativo y lo técnico? De qué trata un trabajo de *grupo del taller*? Específicamente: ¿qué elementos intervienen en el acto pedagógico y la metodología proyectual implementados en el aula para realizar una pieza de diseño de indumentaria? ¿Cómo percibe el estudiante aquello que aprende y cómo lo capitaliza para una puesta de trabajo en común? Consideraciones pertinentes para trasladar el plano de las ideas al campo de lo posible y materializable, es parte sustancial de la propuesta pedagógica de la Universidad de Palermo.

PONENCIA

A menudo, el estudiante se ve problematizado a la hora de abordar un ejercicio proyectual. El docente suele sugerir una metodología que permite revelar un modo determinado de enfoque: ya sea, priorizando la materialidad por sobre la técnica y la forma, o bien preponderando la forma por sobre la técnica y la materialidad, o también introduciendo una determinada técnica que sugiera cierta materialidad y a la vez propicie su aplicación a la forma. Estas tres propuestas, que dejan traslucir distintas formas de abordar un ejercicio de diseño y cada una de ellas desde un lugar diferente, evidencian el tratamiento de las variables materialidad, técnica y forma de una manera escindida. Es decir, circunstancias procesales en las cuales una se sitúa antes que la otra. Ahora bien, ¿es alguna de estas variables más importante que las otras? ¿Cómo arribar a un buen resultado? ¿Hay resultados mejores que otros, dependiendo del valor que se le de a alguna de estas variables por sobre las otras? Así, estos interrogantes conducen a pensar en el planteo del diseño como una disciplina holística e interdisciplinaria donde las variables, no se conciben por separado. Surgen entonces, las siguientes preguntas: ¿es posible pensar las variantes materialidad, técnica y forma de manera simultánea? O, acaso, ¿es ciertamente necesario un abordaje donde todas sean tomadas transversalmente de manera tal que se retroalimenten en forma conjunta, como en una relación sinérgica en favor de un proceso proyectual determinado? Por ende, ¿es posible implementar una metodología interdisciplinaria dentro del aula? ¿de qué manera?

En esta instancia, es preciso distinguir el área y objeto de estudio que serán comprendidos: la relación pedagógica que se produce en el aula -especialmente en el ámbito académico- y dentro de la misma, la relación entre las variables que se ponen en juego en la actividad proyectual como la materialidad, la técnica y la forma, y paralelamente, las diversas posiciones y miradas que puede plantear el estudiante frente a dichas variables en su proceso de aprendizaje en el espacio áulico para la confección de una pieza de indumentaria.

La teoría del diseño es un campo en construcción. Sus postulados y fronteras están en la actualidad en constante debate y sus sustentos teóricos provienen frecuentemente de otras disciplinas. Desde fines del siglo XX hasta la actualidad, ya habiendo sido transitada la primera década del siglo XXI, se ha podido documentar un gran número de investigaciones sobre diseño. Entre las organizaciones dedicadas a difundir los avances al respecto y a realizar conferencias de diseño con temáticas muy amplias se encuentran la European Academy of Design, Japanese Society for the Science of Design y Design Research Society (Margolin, 2009). Todas ellas han contribuido al ejercicio de la disciplina y a la reflexión acerca de la multiplicidad de aplicaciones y diversificaciones que el diseño tiene, factor que invita a profundizar en especificidades cada vez más minuciosas. Así, *Las rutas del diseño* (2009), libro que comprende un compilado de trabajos que tratan diversos temas vinculados a la investigación sobre diseño, es tomado como punto de partida para la presente investigación. Específicamente, se enfatiza sobre el lineamiento de Víctor Margolin, el autor de uno de los trabajos publicados en dicho libro. Margolin se ha dedicado a la enseñanza del diseño en la Universidad de Illinois en la ciudad de Chicago desde 1982 y profundiza sobre el planteo del diseño como una disciplina holística e interdisciplinaria, concepto que resulta revelador para el abordaje de las problemáticas expuestas en la presente investigación. Así, y dado que el ejercicio del diseño ha devenido en una actividad de espectro tan amplio y el campo disciplinar un universo tan vasto, se acota el objeto de estudio, tal y como se ha mencionado con anterioridad, a la relación pedagógica que se produce en el aula y, como consecuencia, la manera en que los procesos proyectuales de estudiantes de diseño de indumentaria se llevan a cabo en ese espacio y que forman parte sustancial de la práctica de aprendizaje de la disciplina.

Es oportuno mencionar que, si bien puede evidenciarse una fuerte actividad investigativa en el ámbito educativo desde el punto de vista teórico, también existe un interés creciente en atender problemáticas inherentes estrictamente a los procesos de diseño y la fabricación, la construcción de los productos, es decir hacer hincapié, ahondar en el estudio de estos procesos desde el punto de vista práctico. Así, pues surge la necesidad de cuestionar y profundizar sobre factores inherentes a la enseñanza y el aprendizaje de la disciplina en términos de procesos como respuesta a las inquietudes propias de docentes que a diario intentan mejorar las metodologías proyectuales implementadas en el aula como así también como un aporte a los estudiantes que intentan formarse y superarse permanentemente.

El problema que ocupa a la presente investigación surge de la experiencia obtenida a partir de la labor en la coordinación de “Moda en Palermo”, un proyecto pedagógico que congrega a todas las cátedras de las asignaturas de la carrera de Diseño de Modas en un ciclo de desfiles, video instalaciones y performances que tiene lugar al término de cada cuatrimestre en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

La posibilidad de llevar el mundo de las ideas al campo de lo posible, lo materializable, es parte de la metodología propuesta en dicha facultad. El proceso de aprendizaje de los estudiantes no finaliza en el aula, sino que toma cuerpo y puede vivenciarse en “Moda en Palermo”. En “Moda en Palermo” pueden verse las ideas materializadas. “Materializadas” expresado como modo de llevar a cabo estas ideas a partir de la confección de una pieza, de un modelo. En el lenguaje académico y dentro del marco de la carrera de Diseño de Modas, el *modelo* es denominado *prototipo*. En el diccionario de la Real Academia Española, *prototipo* se define de la siguiente manera: “Ejemplar original o primer molde en que se fabrica una figura u otra cosa.” Así, los proyectos devienen en prototipos tangibles

que son presentados a la comunidad educativa. Los proyectos de diseño gestados en el aula cada cuatrimestre toman cuerpo a modo de modelos realizados en escala real que se exhiben en esta muestra multidisciplinaria. La primera inquietud surge a partir de percibir ciertas problemáticas constructivas dadas en la resolución de algunos de estos prototipos. Esta observación incentivó a iniciar un camino de búsqueda despertando así muchos interrogantes que motivaron dicha investigación. En este sentido, una vez acabada la construcción del modelo prototipo es frecuente escuchar apreciaciones tales como: “Profesora, el diseño no me quedó con la silueta que yo quería”, o “Esto lo pensé más volumétrico pero no sé por qué no quedó así”, o “Esta forma debió quedar sostenida y rígida pero se cae” o “Explíqueme cómo logro que este cuello me quede como en el dibujo”. Dichas apreciaciones despertaron el interés en esta investigación al comprender que, en los procesos de diseño, los estudiantes no expresan particular interés ni le otorgan mayor importancia o valor a los materiales, y menos aún, a las capacidades y posibilidades técnico-constructivas que estos tienen y en consecuencia, las prestaciones que ofrecen. Sino, que suele prevalecer la forma por sobre los materiales y la técnica, como si la propuesta creativa no necesitara incluir todas las variables tratadas integralmente como un abordaje necesario para la definición del diseño y la construcción de un modelo prototipo. Así pues, se consideró necesario estudiar acerca de las razones por las cuales este fenómeno se manifiesta, centrando el estudio tanto desde la óptica de los docentes como también de los estudiantes.

Cabe preguntarse, en consecuencia, la forma en que el diseño es planteado paso a paso en la enseñanza, si es que hay un paso a paso. ¿Qué elementos intervienen en el acto pedagógico y la metodología proyectual implementados en el aula para la concreción de una pieza de diseño de indumentaria? Este último interrogante sintetiza el mencionado objeto de estudio que guía el presente trabajo: la relación pedagógica que se establece en el aula. En esta instancia, es oportuno expresar la hipótesis en tanto delinea el sendero investigativo: en el proceso de enseñanza y aprendizaje de diseño de indumentaria que tiene lugar en el espacio áulico, la materialidad condiciona los aspectos técnico-constructivos y morfológicos e influye sustancialmente en la definición de un diseño concebido prototipo.

Los interrogantes por parte de los estudiantes no surgen sólo con el resultado de las propuestas acabadas de diseño, sino también, en los procesos proyectuales, en los caminos de construcción de las ideas que se dan previamente a la tarea de materialización. Así, a menudo se escucha en la clase de diseño: “Profesora, ya definí el vestido. Aquí está el boceto a color. Ahora, ¿Cómo lo hago?”. Apreciaciones como éstas, invitan a reflexionar, incentivan a investigar y estimulan a abordar la problemática proponiendo una perspectiva desde la cual instancias que tienen que ver con el acto de resolver constructivamente una idea de diseño, puedan percibirse y entenderse como parte del acto mismo de diseñar. En dicho contexto, se considera el hecho de construir como instancia fundamental en el acto creativo. Así pues, esta investigación se propone estudiar sobre aquello que al estudiante le falta a la hora de concretar una idea, entendiéndose por concretar al hecho de materializar a través de la confección de un prototipo de diseño de indumentaria.

Ahora bien, claro está que resulta imposible ver materializados a través de la confección de prototipos todos los proyectos de diseño que el estudiante presenta a lo largo de un ciclo cuatrimestral, dado que estos son numerosos y el tiempo, muy escaso. Sin embargo, cabe mencionar que incluir en el proceso de aprendizaje para el quehacer del estudiante

instancias relacionadas con resolver constructivamente -parcial o totalmente- una pieza de indumentaria puede estimular, simultáneamente a la toma de determinadas decisiones relacionadas con la estética, como así también con la cuestión formal de dicha pieza en el propio proceso creativo. En este sentido, se toma la idea de hacer lugar a dinámicas de integración en las cuales las diversas variables como la materialidad, la técnica y la forma se yuxtaponen para afrontar global e integralmente las problemáticas de diseño y, en consecuencia, despertar nuevas consideraciones en términos de propuestas proyectuales en el aula. Así, pues, esta idea de abordaje integral para la resolución constructiva de un prototipo de indumentaria y el accionar transversal de las variables mencionadas pretenden ser estudiadas en mayor profundidad y eventualmente, pensar acerca de la posibilidad de incorporar nuevas actividades pedagógicas alineadas con esta perspectiva integradora como una de las herramientas viables para el aprendizaje en el aula.

De este modo, se plantea el análisis de los diversos procesos creativos de diseño de indumentaria que se dan en el aula, planteando, como se ha mencionado, dos miradas: la del docente y la del estudiante, revelando así, tanto metodologías de enseñanza como maneras en las que el estudiante percibe aquello que aprende. Se intenta profundizar especialmente en las estrategias heurísticas que guían en el acto creativo y que se proponen en el aula, estrategias relacionadas con formas de proceder, con tácticas para hallar posibles respuestas a problemáticas concretas de diseño.

Por un lado, se propone comparar las perspectivas de los docentes en relación con la importancia que le otorgan los estudiantes a los materiales en los procesos creativos, junto a las capacidades posibilidades técnico-constructivas que éstos tienen y las prestaciones que ofrecen. Por el otro, se intenta identificar y estudiar desde ambas perspectivas, la del docente y la del estudiante, las problemáticas que se evidencian en dichos procesos para establecer si la consideración de los materiales es importante y en tal caso, en qué medida. En este sentido, esta investigación se propone pensar y profundizar sobre una perspectiva que pone de manifiesto el proceso de integración de dos grandes aspectos: el creativo y el técnico. Surge esta necesidad a raíz de visualizar una frecuente escisión de ambos conceptos a la hora de plantear un proyecto de diseño de indumentaria. El estudiante suele considerarlos dos universos ajenos entre sí, ambos pertenecientes a disciplinas diferentes por lo cual un diseñador suele reconocerse más creativo que técnico. Esta visión conduce a la imposibilidad de resolver constructivamente una idea de diseño y al descreimiento acerca de que técnica y materialidad son dos variables difícilmente escindibles. Más aún, habilitadoras y contribuyentes, tratadas conjunta y sinérgicamente a la definición de una forma específica del objeto a diseñar. Por ende, podría pensarse en la eventualidad de un posible camino hacia diversas propuestas de diseño tratados los aspectos creativo y técnico, integral y transversalmente.

En el marco académico en el cual se lleva a cabo la relación pedagógica de enseñanza y aprendizaje, tanto docentes como estudiantes esperan que al finalizar la carrera de Diseño de Indumentaria el estudiante integre ambas cuestiones, la creativa y la técnica, en favor de poder desenvolverse y resolver problemáticas propias de la vida profesional. Este trabajo propone analizar en paralelo ambos aspectos, junto a los conceptos de materialidad, técnica y forma y la posición que docentes y estudiantes, sobre todo, los primeros tienen del proceso que involucra al diseño y al rol del diseñador de indumentaria.

La Universidad de Palermo resulta un ámbito académico propicio para investigar los

distintos aspectos anteriormente planteados dado que es un lugar de intercambio permanente de saberes vinculados con el diseño como así también de experiencias profesionales y pedagógicas que tienen lugar y se comparten a través de diversos encuentros y muestras organizadas y llevadas a cabo por dicha universidad como el Encuentro Latinoamericano de Diseño y el Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. Estos saberes y experiencias se divulgan en “Actas de Diseño”, la única publicación académica de carácter periódico en el campo del diseño de alcance latinoamericano que la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo edita semestralmente desde el año 2006 en su rol de institución coordinadora del Foro de Escuelas de Diseño. Este marco de intercambio es ciertamente motivador para el desarrollo de la presente investigación. La Universidad de Palermo es un espacio académico productivo y valioso donde se construye conocimiento de adentro hacia fuera de la institución educativa y permite a los profesionales estar en permanente movimiento de interacción con especialistas y aficionados del diseño en general como una forma de contribuir a la disciplina. En términos específicos vinculados con el diseño de indumentaria, la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo considera, como se ha mencionado anteriormente, de particular importancia la posibilidad de llevar el mundo de las ideas al campo de lo posible. Es decir, ver materializadas las ideas de sus estudiantes y en ese sentido, investigar para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje para optimizar los resultados tiene un particular valor pedagógico. Así, el proyecto pedagógico “Moda en Palermo” es de vital importancia para el presente trabajo. En las muestras que se llevan a cabo en “Moda en Palermo” se ven los resultados de un proceso de aprendizaje gestado en el aula. Dichos resultados devienen de un exhaustivo trabajo manifestado a través del proceso creativo. Generar ideas que devienen en un objeto de diseño materializado, en un prototipo es una forma de hacer diseño. El resultado sintetiza la consolidación de un proceso de búsqueda constante y se hace visible en tanto la idea se materializa.

Así, la Universidad de Palermo contribuye con una gran cantidad de espacios para el desarrollo de estudios vinculados a la enseñanza y el aprendizaje, a la comprensión de aspectos relacionados con aquello que es hacer diseño, de vital importancia para la concreción de dicha investigación.

Como una manera de ahondar aún más en el funcionamiento de las relaciones pedagógicas en el ámbito académico se indagará también en el espacio de práctica de la Universidad de Buenos Aires. Esta posee un *taller de prototipos*, tal y como se lo conoce, donde el diseño puede verse manifestado como una práctica que se da a lo largo de todo el proceso de aprendizaje. Así, servirán de aporte para dicha investigación entrevistas que se harán a dos profesionales que trabajan en dicho proyecto: su coordinadora y el jefe de producto de la empresa que provee los materiales para utilizar en el taller.

Como instancia preliminar para indagar en el denominado *taller de prototipos* es necesario introducir dos conceptos. Por un lado, el concepto de grupo. El Diccionario de la Real Academia Española define dicho concepto de la siguiente manera: Pluralidad de seres o cosas que forman un conjunto, material o mentalmente considerado. En términos de grupo de trabajo precisa el significado como un conjunto o equipo que es organizado por un docente o bien constituido por los estudiantes para realizar una tarea en común. En el marco del presente trabajo se define el término grupo para referirse al conjunto de personas, docente y estudiantes que se vinculan didácticamente para el desarrollo de una

actividad específica. Se trata de un grupo de enseñanza y aprendizaje. Del grupo lo que se pretende es específicamente indagar, como objeto teórico de la didáctica, el acto pedagógico en la enseñanza de diseño. Por el otro lado, se presenta el término taller que involucra al espacio áulico como lugar de conocimiento e intercambio de experiencias en el proceso pedagógico, espacio heurístico donde acontecen procesos de aprendizaje vinculados tanto con lo creativo como con lo técnico en el campo del diseño. En este sentido, se tomará el concepto de taller de acuerdo con lo planteado por Ezequiel Ander-Egg (1994), como una alternativa del sistema de enseñanza-aprendizaje en la que se reemplaza el hablar y la argumentación teórica por un hacer de índole productivo, en el que se aprende haciendo, a través de una experiencia realizada conjuntamente, y en la que están implicados tanto los estudiantes como el docente.

Desde el punto de vista pedagógico se pretende, en este sentido, conocer los fenómenos que se plantean en el grupo de taller de manera tal de entender los resultados relacionados al núcleo sustancial de la propuesta pedagógica de la carrera de Diseño de Indumentaria de la Universidad de Palermo: como se ha expresado con anterioridad, trasladar el plano de las ideas al campo de lo posible y materializable. Los docentes se preguntan: ¿Qué es el diseño en un marco de aprendizaje? ¿De qué se trata la práctica del diseño en el espacio áulico? El diseño puede ser entendido en términos de una idea, un plan o un proyecto para la solución de un problema de diseño determinado. Desde este punto de vista, es válido preguntar: ¿de qué manera se construye un proyecto?, ¿cómo se practica el diseño en un grupo de taller?, ¿cómo se halla la solución al problema planteado, especialmente, teniendo en cuenta que puede haber varias soluciones posibles en tanto existen diversas metodologías proyectuales de abordaje? La existencia de múltiples propuestas metodológicas válidas se manifiestan debido a que pueden desarrollarse variadas prácticas en la enseñanza y aprendizaje del diseño. Así, se propone el estudio de los fenómenos evidenciados en esas prácticas. Se refiere en este sentido, a un acercamiento a la comprensión de aquello que acontece en el seno de la enseñanza del diseño a partir del análisis de los fenómenos evidenciados en sus prácticas heurísticas en el grupo de taller pensando en términos de dar una mirada integral. Surgen así otros interrogantes: ¿Cuáles son las condiciones de producción, es decir, las posibilidades técnico-constructivas que hacen a la materialización, esto es, las técnicas de concreción implementadas en esas prácticas, ya sea en su generación, en términos de instancia procesal o en sus efectos, en términos de resultados? ¿Cómo se relacionan los estudiantes con los materiales en la práctica del diseño? ¿De qué manera influyen los docentes en dicha relación? ¿Qué relaciones se establecen entre el material y otras variables como la tecnología que posibilita la instancia técnico-constructiva y la forma en el proceso de la práctica proyectual? Y por último, ¿de qué manera la metodología proyectual de grupo de taller influye en la concreción de un proyecto de diseño de indumentaria, en la construcción del prototipo?

Dicho trabajo de investigación pretende, a partir del estudio y la reflexión, instaurar un escenario de intercambio y debate para vislumbrar posibles respuestas a estos interrogantes como parte de un aporte a la enseñanza y el aprendizaje del diseño de indumentaria en el aula.

Bibliografía

Ander-Egg, E. (1994). El taller: una alternativa de renovación pedagógica, Buenos Aires: Magisterio del Río de la Plata.

- Buchanan, R. y Margolin, V. (1995). *Discovering design: Explorations in design studies*, Chicago: The University of Chicago Press.
- Buchanan, R. y Margolin, V. (1995). *The Idea of design*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Bürdek, B. (2002). *Diseño: Historia, Teoría y Práctica del Diseño Industrial*, Barcelona: Gustavo Gili.
- Margolin, V. (2009). *Las rutas del diseño. Ensayos sobre teoría y práctica*, México DF: Designio.

(*) **Eugenia Aryan.** Diseñadora de Indumentaria (UBA, 1996). Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Modas de la Facultad de Diseño y Comunicación. Es docente en otras Instituciones. Se especializa en diseño de productos para varias, y diseño de vestuario para diferentes videos clips y obras de teatro. Recibió varios premios y menciones. En su actividad en la misma publicó: Trayendo ideas. Dinamizando el mercado local de la moda (2002), “¿Quiénes somos cuando comunicamos en un mercado externo?” (2005 a) y “Evaluación de Aprendizajes” (2005 b), “A través del diseño, nos mantendremos vivos” (2006).