



Artículo publicado en memorias digitales del evento. ISBN: 978-958-764-081-6

Escuela de educación y pedagogía – Editorial UPB.

Medellín, Colombia.

**REFLEXIÓN SOBRE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA EN DISEÑO DE VESTUARIO
COMO CASO DIFERENCIADOR FRENTE A OTROS SABERES.**

El cómo se enseña en Diseño, las maneras diferentes de enseñar respecto a otras áreas del conocimiento y cómo se enseña en Diseño de Vestuario.

Autor(es)*

Claudia Fernández Silva, Coordinadora área de proyecto- Facultad de Diseño de Vestuario- Universidad Pontificia Bolivariana. rosaholografica@yahoo.com

Fausto Alonso Zuleta Montoya, Docente investigador- Facultad de Diseño de Vestuario- Universidad Pontificia Bolivariana. fausto.zuleta@upb.edu.co

Título y subtítulo en inglés*

REFLECTION ON THE PROCESS OF TEACHING IN COSTUME DESIGN HOW DIFFERENTIATOR WITH OTHER AREAS OF KNOWLEDGE.

How is teaching in design, different ways of teaching about other areas of knowledge and how to teach in Costume Design.

Resumen*

Con tan sólo de diez años de existencia, el programa *Diseño de Vestuario* de la Universidad Pontificia Bolivariana encara una serie de retos que van desde la comprensión de su objeto de estudio, con una mirada disciplinar, hasta la definición y consolidación de sus maneras de enseñanza y aprendizaje.



Atravesado por imaginarios culturales y académicos, que entienden el estudio del vestido desde el paradigma de la moda, enseñar e investigar acerca del vestido como manifestación de la cultura material que no está necesariamente ligado a los fenómenos de cambio regular, trae consigo numerosas preguntas a nuestro quehacer docente: ¿Cómo se enseña en Diseño? ¿Tiene el diseño unas maneras diferentes de enseñar respecto a otras áreas del conocimiento? ¿Cómo se enseña en Diseño de Vestuario?

En este texto (ponencia) expondremos las reflexiones recogidas dentro de la facultad de *Diseño de Vestuario*, frente al estado actual y prospectivo de estas preguntas. Al ser el nuestro el primer programa académico en el país que le apuesta a un estudio profesional del vestido y el único con acreditación de alta calidad, creemos que las respuestas conducirán no sólo a aclarar los procesos formativos al interior de nuestra facultad, sino que además aportarán a la construcción de conocimiento en la enseñanza y aprendizaje de nuestro objeto de estudio.

Abstract*

In only ten years, the costume design program at the Universidad Pontificia Bolivariana is faced with a series of challenges ranging from the understanding of its subject with a disciplinary look until the definition and consolidation of their ways of teaching and learning.

Crossed by cultural imaginary and academics understand the study of dress from the fashion paradigm, teaching and researching about the dress as a manifestation of material culture is not necessarily linked to the phenomena of change regularly brings us many questions that do teachers: How do you teach in Design?, Does the design of teaching about different ways compared to other areas of knowledge? How do you teach in Costume Design?

In this text (paper), will discuss the reflections contained within the power of costume design, compared to current and prospective of these questions. To be ours, the first academic program in the country that is betting on a professional studio clothing and only accredited high quality, we believe that the answers lead not only to clarify the learning processes within our power, but also contribute to the construction of knowledge in the teaching and learning of our object of study.

Palabras clave*

Diseño, Vestuario, Enseñanza/Aprendizaje.

Key words*

Design, Clothing, Teaching / Learning.

Claudia Fernández Silva, *Diseñadora Industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana. Master of arts in Design, Creative Academy of Milán- Italy. Candidata a Doctora en Diseño y Creación por la Universidad de Caldas. Es docente investigadora y coordinadora del área de proyecto en la facultad de Diseño de Vestuario en la UPB.*

Fausto Alonso Zuleta Montoya, *Diseñador Industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana. Especialista en Diseño Estratégico e Innovación por la misma universidad. Master en Ingeniería de Diseño por la Universidad Politécnica de Valencia-España. Doctor en Bioingeniería por la Universidad Miguel Hernández-España. Es docente investigador en la facultad de Diseño de Vestuario, docente cátedra en Diseño Industrial y posgrados de la Escuela de Arquitectura y Diseño de la UPB. Es también asesor y consultor para la empresa.*

INTRODUCCIÓN

La enseñanza, su práctica y significado, ha establecido desde hace muchos años, la manera por la cual un ser humano aprende y legitima su saber (Fabá, 2005), pero existen algunos docentes que ese saber, en cuanto a la manera de enseñar y en el terreno de sus prácticas o como profesores de un saber, no llegan a legitimar su enseñanza a niveles de pedagogía y les puede faltar mucho para llegar a hacerlo. En la disciplina del diseño y en la habilidad de su práctica docente, se establece una relación con la manera creativa de enseñar, pero a veces el discutir sobre dichas prácticas del enseñar, saber y aprender desautoriza en el dominio pedagógico al docente si este no fundamenta sus herramientas, algo que pasa y sucede con muchos de ellos. En ocasiones pensar y cuestionar sobre el enseñar, va en contravía de la relación,

fundamentación y formación pedagógica (Echeverri, 2006). La razón más allá de esta condición se debe al cuestionamiento de las herramientas que utiliza para enseñar dicha práctica, las cuales muchas veces no parecen muy pedagógicas o correctas.

Es claro que el diseño, por ser una disciplina instaurada en el siglo XX, tiene alcances, conceptos y asuntos en debate frente al tema de la educación que no se habían presentado antes, pues concebir y materializar artefactos había sido un terreno exclusivo del arte y la artesanía, cuyos saberes se transmitían del maestro al aprendiz bajo la figura del oficio e instaurados exclusivamente a partir de la práctica. En la actualidad, seguimos observando como aquel que intenta ser docente en diseño, entrega y recibe dicha práctica de sus alumnos y colegas, los cuales de alguna manera lo van legitimando en su quehacer y lo establecen más cercano a un artesano que hereda su saber (Sennett, 2008). Existen sin embargo asuntos problemáticos, ligados a la investigación formativa, la teoría y la práctica, que dificultan hablar sobre poseer un conocimiento pedagógico transferible y que el profesional del diseño se convierta en docente, o en un “buen profesor”.

En la tarea de analizar las maneras de enseñar en diseño, nos encontramos con posturas que se establecen dentro de la misma actividad del pensar, el hacer y el enseñar en diseño. Estas actividades muestran una metodología pedagógica heredada de otros saberes artísticos (exploración en lo grupal, lo individual como elemento representativo, la experiencia, referencia e imitación), los cuales se retoman en la actividad del diseño para validar los resultados de su práctica (Jones, 1970). Estos saberes artísticos enseñan haciendo y esa misma forma compleja de enseñanza se realiza en diseño. Ahora bien, si tenemos en cuenta que la pedagogía se describe habitualmente como “un saber más posible de ser enseñando y como conjunto de prácticas en las cuales ese saber es operacionalizado a efectos de contribuir a la socialización de otros saberes” (Orozco, 1993, pág. 2), podremos incluir a muchos de los profesores que instruyen en diseño, ya que no solo enseñan su quehacer, sino que de igual forma educan para pensar haciendo,

socializando y retroalimentando el conocimiento desde otras disciplinas, algo que no es fácil.

El diseño, como profesión creativa, debe sus cimientos y fundamentos a las contribuciones de muchos contextos y áreas del conocimiento, como lo son la ingeniería, las artes, la arquitectura, las ciencias sociales y humanas y dentro de estas últimas la educación. Esta última como área del conocimiento se relaciona particularmente con los procesos de creación del diseñador, pues apuntan a la comprensión del mundo a través de la relación entre los seres humanos y los artefactos. La *Bauhaus* (1919-1933), escuela donde se gesta el concepto mismo del diseño, es el mejor ejemplo de como el diseño se acerca a otros saberes para el desarrollo de sus procesos proyectuales, pues su proyecto educativo buscaba una reconciliación entre el arte, la artesanía y la industria, en un momento histórico, donde la llegada de la máquina había condicionado las maneras de producción de artefactos y con ello la concepción misma de mundo occidental.

Collado en su texto *Influence of environmental information on creativity* (2010), plantea que las metodologías del diseño son de igual manera metodologías para la enseñanza y junto con Dorst en *Design research- a revolution-waiting-to-happen* (2008), presentan la posibilidad que tiene el diseño para mostrarse como una revolución en distintos campos, algo que fácilmente pasa en el contexto educativo. Las formas de enseñanza del diseño son homologables a las formas de abordar una investigación, pues su concepción disciplinar basada en el proyecto, es de base una concepción investigativa. Es importante puntualizar la relevancia que da el diseño a la asociación con otras áreas del conocimiento ya que promueve, desde sus metodologías, un enlace que ayuda al proceso de desarrollo y exploración, algo fundamental para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Ahora bien, si las metodologías del diseño son aplicadas de igual forma para el proceso de enseñanza y aprendizaje, hemos de tener en cuenta que su variedad puede llevarnos a más de sesenta categorías, las cuales establecen distintos alcances y

herramientas que pueden servir en la práctica proyectual y pedagógica del diseño (Collado, 2010). Sin embargo, teniendo esta variedad de metodologías se puede observar que en muchos casos la complejidad de la aplicación frente a la práctica de la enseñanza, la necesidad de formación específica, o el alcance de las soluciones propuestas por cada docente, puede dejar de lado el proceso creativo del diseño. Esto se debe a que en muchas ocasiones la metodología guía de forma rígida la manera de enfrentar el proyecto, volviéndolo sucesivo o fraccionado. Es de gran importancia reconocer que parte del proyecto y de la enseñanza debe tener en cuenta el factor creativo del estudiante, algo que no se debe, ni se puede delimitar, como si hablásemos de un parámetro más dentro de esas metodologías-pedagogías del diseño (Zuleta, 2012).

Para el caso específico del programa *Diseño de Vestuario* de la Universidad Pontificia Bolivariana, las preguntas sobre las metodologías y las pedagogías se hacen más urgentes. Al contar con tan sólo de diez años de existencia, el programa encara una serie de retos que van desde la comprensión de su objeto de estudio, desde una mirada disciplinar, hasta la definición y consolidación de sus maneras de enseñanza y aprendizaje.

La mirada sobre el proyecto vestimentario ha sido hasta hace poco tiempo referida desde la academia, únicamente al campo técnico y comercial. Bajo la denominación de *Diseño de Modas*, diferentes instituciones en el país abordaban la problemática del vestir desde la adquisición de las destrezas lógicas y manuales en la construcción material de un producto con características comerciales. La idea de proyecto, cómo se ha concebido en el arte, el diseño y la arquitectura, no se había tomado como valor fundamental, al igual que todas las otras dimensiones del objeto vestimentario que quedan por fuera del ámbito exclusivo de la moda, y que están referidas a dos dimensiones, la funcional y la comunicativa. La dimensión funcional del vestir se refiere al confort, la ergonomía y la biomecánica, cuyo estudio es fundamental para el desarrollo de vestuario laboral, deportivo, vestuario para la tercera edad, para

tratamientos postquirúrgicos, para personas con discapacidad; la dimensión comunicativa, contempla los aspectos semióticos, estéticos y hermenéuticos del vestir y con ellos, las lecturas de contexto que estudian a los cuerpos vestidos, no como consumidores, sino como usuarios y con esto todos los aspectos relacionados con la construcción de identidad e imaginarios colectivos en un individuo o sociedad. Y en tercer lugar, las dimensiones técnicas y productivas, que por su parte comparten ambos terrenos, moda y vestuario, casi de manera indiferenciada.

La moda como paradigma sobre la comprensión, enseñanza y aprendizaje del vestido ha sido redefinido, desde la creación de nuestro programa y posteriormente por otros en el país que han optado por la profesionalización, tomando el proyecto como columna vertebral en la formación y las áreas técnicas y teórico investigativas, como alimento para creación de objetos vestimentarios que abarquen amplísimas manifestaciones y campos de acción.

Este texto pretende dar ilustrar acerca de lo que significa ser docente en diseño y más específicamente en diseño de vestuario, a través de las experiencias y reflexiones docentes e investigativas que han surgido al interior de la facultad de diseño de vestuario desde su creación, y que han aportado silenciosamente a la construcción de conocimiento en la enseñanza y aprendizaje de nuestro objeto de estudio.

SER DOCENTE EN DISEÑO

Como hemos mencionado, el diseño como disciplina apunta al trabajo transdisciplinario y colectivo dentro de la fundamentación teórica y práctica de su operatividad. Dicha posibilidad está arraigada en el alcance de sus temas, sus formas de proyección al medio y su capacidad de involucrarse con aspectos tecnológicos, sociales y culturales para dar respuesta a las necesidades humanas. Ahora bien, la relación con diversas áreas del conocimiento, que pueden ir desde la medicina hasta el arte, permite que se



Universidad
Pontificia
Bolivariana

ESCUELA DE EDUCACIÓN Y PEDAGOGÍA

XIII Jornadas & I Congreso Internacional del **MAESTRO INVESTIGADOR**

Cultura escolar, apropiación tecnológica y democracia

Marzo 20, 21 y 22 de 2013



generen espacios para el intercambio de teóricas y prácticas alrededor de un problema de diseño, que en nuestro caso particular se centra en vestir al ser humano tomando en cuenta requerimientos corporales (anatómico y fisiológicos), el contexto en que habita, la actividad que ejerce y los aspectos económicos, sociales, psicológicos y culturales que lo condicionan. Esto quiere decir que la unión de varios elementos de distintas disciplinas ayudan a la ampliación del carácter educativo con el que se fundamenta la profesión y sus proyectos (Cuervo, 2012).

La disciplina ha necesitado presentarse como un área de conocimiento definida epistemológicamente, hacia los estudiantes y hacia las otras disciplinas de las cuales ha retomado ciertos saberes, esto con el fin de que dentro y fuera de su planta académica su conocimiento y su quehacer sea entendible, contribuyendo en la validación social de la práctica del diseño; dicha validación sirve para ir concretando, de manera eficaz, el programa educativo que van planteando las distintas universidades que ofertan dicho conocimiento. Estos programas en diseño y sus constantes modificaciones curriculares, se conciben como un objeto de estudio en sí mismo, pues plantean un proceso sobre la naturaleza de la educación de la disciplina y las prácticas de enseñanza y aprendizaje por parte de docentes y estudiantes.

Los modelos pedagógicos, con los que se enfrentan las distintas especialidades del diseño, han puesto de manifiesto un proceso particular para el saber y el aprender que implica entender los límites y los puntos de encuentro de las disciplinas que las nutren. Esto quiere decir que el docente trata en muchos casos, de interpretar, traducir y explicar a su manera, esos conocimientos que vienen heredados de otros saberes. El propio estudiante le exige también que le interprete, traduzca o explique de manera tal, que su crecimiento creativo asimile dichas teorías, experiencias o prácticas de forma casi personalizada, pues los requerimientos al interior de un proyecto de diseño pueden llegar a ser muy diferentes entre los estudiantes de una misma clase.



En cuanto a las formas de enseñar en diseño, el recurso más próximo con el que cuenta el docente es sencillamente el método con el que realiza y ejerce su saber, el cuál combina lo enseñado por sus docentes con aquello que ha aprendido empíricamente en su acción laboral. El diseño propone distintas formas metodológicas para la realización de los productos, las cuales se usan como recurso formativo dentro del proceso creativo, pero no son metodologías pedagógicas. Sirven para mostrar cómo realizar la actividad futura del quehacer en diseño, pero la manera como se explican resultan en un sin número de variables con las que puede jugar el docente. Así pues, se establece la única herramienta de enseñanza que le viene implícita dentro de la formación académica, y que como decíamos, está formada por sus propios referentes educativos, sus profesores y su experiencia.

Esto implica que ser docente en esta disciplina es como establecer un proceso de diseño, el cual fundamenta la idea de un producto o servicio desde una concepción primaria de necesidad o modificación. Posteriormente se entablan requerimientos para ser solucionados y finaliza con la intención de realización. La puesta en marcha de toda esta operación muestra como el docente traslada su saber al campo docente y por lo general dicho proceso es el más común en la enseñanza del diseño.

¿Por qué el vestido como objeto del diseño, merece un estudio particular?

Como veníamos explicando, la enseñanza del diseño está ligada a la manera como concebimos la acción misma del proyectar, esto es, al proceso de diseño que podríamos decir de manera general, es aplicable a la creación de cualquier objeto de la cultura material: objetos industriales, imágenes, espacios o vestidos. Sin embargo, en nuestra práctica docente e investigativa hemos llegado a reconocer algunas diferencias que se vuelven significativas al interior de cada programa de la *Escuela de Arquitectura y*



Diseño de la UPB. En los siguientes párrafos expondremos las principales líneas de esta argumentación.

La relación entre cuerpo y objeto ha sido entendida por algunos autores (Krippendorff (2006), Martín Juez (2002), Virilio (1996), Bonsiepe (1998)), como extensiones que el segundo hace de las capacidades y habilidades potenciales del primero. A partir de esta noción, los artefactos han sido considerados como prótesis e interfaces; Marshal McLuhan en su texto *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre* (1969) al referirse al vestido, lo describe como una prolongación de nuestra piel que actúa como mecanismo de control térmico y como medio para definir socialmente el ego. Lo compara además con el alojamiento, aunque afirma que el vestido es algo más próximo, más viejo y que, además de regular los mecanismos de calor orgánico, es una prolongación directa de la superficie exterior del cuerpo.

De todos los objetos de nuestra cultura material se ha dicho que poseen, a grandes rasgos, dos funciones, la primaria es aquella para lo cual fue creado, en el caso del vestido sería cubrir el cuerpo; la secundaria, sería aquella comunicativa y/o simbólica con la cual se puede designar pertenencia a un grupo o estatus dentro de una sociedad determinada. Al estudiar los orígenes del vestido suele deducirse que su función secundaria resulta imperativa, ya que contrario a las primeras teorías sobre la aparición del vestido, que lo sitúan como protección frente a la intemperie, las razones mágicas y simbólicas dominan la práctica vestimentaria de los primeros humanos.

El vestido ha sido considerado por muchos un objeto aparente en lugar de un objeto ligado a la apariencia, con toda la profundidad que esto puede involucrar. Lo aparente en el vestido, con su capacidad de trascender hasta el cuerpo del portador, no puede ser entendida por tanto como pura cosmética. Las implicaciones de las decisiones que tomamos sobre nuestros cuerpos, a partir del vestido, determinan nuestro rol social, haciendo que lo que se comprende como simple función estética tenga trascendencia en las vidas de los seres humanos.



Los estudios del vestido desde el diseño y la creación en el contexto nacional enfrentan diversos problemas, tales como la ausencia de conceptos para comprender al vestido desde sus procesos de creación; la imposibilidad de las instituciones culturales y educativas en otras áreas del saber de reconocer el vestido fuera de un ámbito diferente de la moda y la banalidad y; el discurso fragmentado del vestido desde otras disciplinas como la antropología y la sociología que se adapta forzosamente al diseño. Lo anterior ha provocado una improvisación en los procesos de enseñanza y una escasa teorización acerca de sus procesos de creación.

El vestido, como producto de la cultura material, ha sido estudiado principalmente por la antropología, la sociología y la semiología desde perspectivas diversas. La literatura antropológica como nos lo cuenta Joanne Entwistle en su libro *El cuerpo y la moda* (2002), aborda una preocupación etnográfica referente a las prácticas que envuelven al vestido, la confección y la tela en las culturas no occidentales. La sociológica se ocupa del vestido en el sistema de la moda Occidental y la semiológica lo compara con una estructura lingüística altamente comunicativa, con amplios grados de significación.

También podemos encontrar una muy amplia documentación a nivel técnico, que instruye sobre la elaboración de prendas a partir de técnicas de modelación y del uso de la tecnología adecuada para una correcta materialización de las ideas.

Para el diseño, sin embargo, la figura del diseñador de vestuario, como lo hemos venido estudiando e investigando tanto en las prácticas de enseñanza como en las investigaciones abordadas por algunos docentes, implica ejecutar un conjunto de acciones que van desde: un estudio profundo del cuerpo del usuario o portador; la definición de un problema o requerimiento de éste en relación a sí mismo y a su entorno; un análisis de los múltiples objetivos de su acción y; la definición de las soluciones desde lo funcional, lo técnico y comunicativo. Con el fin de integrar estas acciones de manera coherente y conseguir la eficiencia de la interfase, el diseñador de vestuario ha de

ejecutar un plan, esto es, usar un método que le permita no perderse en el camino de la creación reduciendo los resultados inesperados. La documentación a este respecto es muy poca y la existente no es muy profunda.

Enseñar en Diseño de Vestuario

Como exponíamos en la introducción, la mirada sobre el proyecto vestimentario, conocida bajo la denominación de *Diseño de Modas* ha sido, hasta hace poco tiempo, referida desde la academia únicamente a la adquisición de destrezas técnicas y a la adopción o interpretación de una tendencia reconocida en los estudios de mercado, que no terminaba siendo más que un tratamiento estilístico de formas, colores y textura. Esta orientación ha sido redefinida a partir de la creación de programas como *Diseño de Vestuario* de la Universidad Pontificia Bolivariana, el cual, nace al interior de una de las escuelas de diseño más antiguas del país, heredando así una óptica propia del campo disciplinar.

Tomando prestada la experiencia desarrollada por el diseño industrial, el diseño gráfico y la arquitectura, esta nueva mirada en el diseño, que ve al vestido como su objeto de estudio, se ha dedicado mayormente a adaptar las metodologías, estrategias y procesos de estos saberes. Sin embargo, la particularidad de su objeto de estudio nos ha abocado, como docentes, a tomar ciertas distancias de estas referencias, a repensar las maneras de abordar el proyecto vestimentario, ya que, si bien el cuerpo humano es el punto de partida de todos los objetos de estudio del diseño, la esfera de intimidad que el vestido representa, como es el hecho de esculpir una superficie sobre el cuerpo, el contacto permanente con el mismo, además de las innumerables connotaciones simbólicas que recaen sobre los individuos que lo portan, conllevan una serie de preguntas particulares, sobre el cuerpo, el significado, el material y la interacción texto y

contexto. Es en la resolución de estas preguntas, donde han operado estas experiencias de enseñanza que generan estrategias emergentes y otras maneras del hacer.

Al tomar distancia del fenómeno moda como único referente de la creación, el reto para nuestros docentes se centra en construir una aproximación al vestido como objeto del diseño y con ello, definir sus prácticas de enseñanza y aprendizaje. Pensar el estudio del vestido desde el diseño significa apelar a su visión conciliadora o mejor, si se quiere, a su acción de puente entre las diferentes prácticas y saberes que se ven involucrados en su devenir como objeto. Como nos lo expresa Gui Bonsiepe, en el prefacio del texto *Historia del diseño en América Latina y el Caribe* (2008), “el diseño se encuentra en la intersección entre tecnología, industria (y empresa), economía, ecología, cultura de la vida cotidiana y políticas sociales” (Bonsiepe, 2008, pag. 11).

Si bien, esta mirada integradora del diseño trasladada a la creación de vestidos es escasa en la literatura, en el terreno de las academias, a nivel mundial y recientemente a nivel nacional, se ha venido llevando a cabo este abordaje. Esto es de gran importancia, porque significará que con el tiempo la reflexión de las escuelas desde la práctica pedagógica y proyectual promoverá una incursión más recurrente del vestido dentro de la reflexión del diseño; sin embargo, es importante destacar que el principal problema que enfrenta la academia, es conseguir que la pluralidad de lenguajes de los docentes provenientes de áreas del conocimientos tan diversas, como lo pueden llegar a ser la medicina y la filosofía, direccionen su saber hacia el vestido y particularmente hacia éste bajo la mirada del proyecto.

Experiencia docente: caso de estudio-concluyente.

Abordaremos a continuación un caso de estudio para observar, a través de él, los argumentos expuestos en el texto. Tomaremos uno de los dos proyectos realizados en el taller de proyecto uno: *Procesos Creativos*, que se dicta en el segundo semestre del



Universidad
Pontificia
Bolivariana

ESCUELA DE EDUCACIÓN Y PEDAGOGÍA

XIII Jornadas & I Congreso Internacional del **MAESTRO INVESTIGADOR**

Cultura escolar, apropiación tecnológica y democracia

Marzo 20, 21 y 22 de 2013



programa Diseño de Vestuario al interior del llamado ciclo disciplinar, el cual tiene por busca la fundamentación teórica, conceptual y práctica del programa. El objetivo principal de este curso es iniciar al estudiante en el conocimiento de las raíces y razones de ser del vestido, sus elementos estructurales y significantes, para ello se parte de la idea de desaprender todas las nociones previas de la relación cuerpo-vestido y emprender una investigación a partir de procesos experimentales dirigidos a la aprehensión de los conceptos fundamentales de la relación cuerpo, superficie y forma. Es importante anotar que en los tres primeros talleres de proyecto, el estudiante es a la vez artífice y objeto de estudio, su historia de vida se y experiencia corporal se toman como punto de partida para la creación, pues concebimos como premisa que no podemos vestir el cuerpo de otro, sin entender primero nuestro propio cuerpo, en los semestres siguientes la mirada sobre sí mismo se desplaza a la mirada sobre el otro como usuario y posteriormente como consumidor.

El proyecto específico que abordaremos ha sido denominado, por los docentes Claudia Fernández y Mauricio Velásquez, como *Geomorfos: El cuerpo como metáfora de lo geográfico*. Este proyecto busca estudiar la relación entre el ser humano y el vestido, explorando los conceptos de forma, espacio y estructura a partir de la pregunta ¿Qué ocurre cuando se mezclan los cuerpos geométricos con los cuerpos exuberantes que somos?



Proyecto Geomorfos del curso Procesos Creativos, Diseño de Vestuario, Universidad Pontificia Bolivariana. 2012.

En la cotidianidad, cuando nos vestimos, el cuerpo humano, que es un cuerpo expresivo y emocional, se mezcla con otro cuerpo, el vestido, que es geométrico, prediseñado y preestablecido. En esa mezcla los cuerpos se tocan, se golpean, se funden y confunden, intercambian materia, flujos y sustancias, se retuercen, dejan huellas, rastros, se inscriben, se aman y se odian. Con Geomorfos, a través del trabajo con cuerpos geométricos (platónicos) y su interacción con el cuerpo humano, se pretende hacer emerger esas relaciones.

¿Cómo se realiza este proyecto? Lo describiremos en términos muy generales para no exceder la extensión del texto. Todo proyecto vestimentario parte de la identificación de una problemática sobre el cuerpo en relación a un espacio (íntimo o público) determinado. Geomorfos se centra en las cuestiones acerca de la transformación del cuerpo afectado por un contexto, que se hacen evidentes a través del vestido como

artefacto mediador. Este problema se analiza en nuestro caso, a partir de una situación detonante propuesta por los docentes con el fin de identificar una necesidad de transformación particular para cada estudiante, pasamos así de un problema general a uno centrado en el cuerpo individual; por ejemplo, un recorrido por el centro de la ciudad desencadena una serie de estímulos donde el estudiante va del registro perceptual al análisis sensorial de esa experiencia. Para dar solución, descompone el problema en sub-problemas que le permitan explorar posibilidades pero también definir sus alcances; por ejemplo: definición de la forma, relación cuerpo-forma y resolución técnica del artefacto vestimentario; estas soluciones se fundamentan en los componentes del diseño que son: el *estético comunicativo*, el *tecno productivo* y el *funcional operativo*

El *estético comunicativo* se refiere a los aspectos semánticos, simbólicos y sensibles del objeto vestimentario. El *funcional operativo*, a los aspectos relacionados con la anatomía y fisiología del cuerpo en relación con la morfología del vestido, al estudio del grado de confort en el uso y las acciones dinámicas del cuerpo vestido, prescribe también cómo será la manera de operar el artefacto, esto es, como accede el cuerpo, como se sostiene el vestido y como se cierra. Por su parte, el componente *tecno productivo*, se refiere a las acciones estratégicas e instrumentales necesarias para materializar el artefacto vestimentario, preguntándose por el material, las herramientas y los procesos.

Todos los procesos creativos que se abordan para dar solución al problema de diseño, que en este proyecto es el de transformar el cuerpo, atraviesan estos tres componentes y utilizan estrategias y conocimientos de diferentes áreas del saber. Para los referentes estéticos y comunicativos se recurre al registro fotográfico de la naturaleza y la cultura materia, se estudian los aspectos simbólicos e históricos asociados al concepto y herramientas como las figuras retóricas; para la síntesis de los referentes se usan estrategias vinculadas al arte; para la experimentación formal se usan operaciones matemáticas y desarrollos geométricos. Podríamos nombrar además diversas técnicas para la expresión de las ideas, que van desde las utilizadas para la modelación del

conocimiento hasta las que permiten representar manual o digitalmente los resultados obtenidos, además de las experimentaciones sobre el material donde se recurre a indagaciones sobre agentes naturales o químicos que permitan su transformación.

Como en todo proceso de diseño, las metodologías utilizadas son exploratorias, y por tanto, el éxito en la solución del problema será el resultado de una serie de pruebas y fracasos de cuya experiencia el estudiante construye su aprendizaje. En este momento del proceso, es fundamental que sea el mismo estudiante quien vista el artefacto y verifique sobre su cuerpo y en el uso, todas las decisiones tomadas durante el proceso.

Este proyecto, además de estudiar los conceptos ya mencionados, busca de manera implícita, retar al estudiante a producir soluciones de gran complejidad, para que en su futuro puedan resolver cualquier problema que se presente en su formación y en su profesión. El resultado final de estos proyectos se encuentra a medio camino entre el arte, el diseño y la arquitectura. Mal llamados por algunos como vestidos conceptuales o en un sentido peyorativo como disfraces al mirarlos sólo desde una perspectiva utilitaria, estos artefactos vestimentarios actúan como una suerte de metavestidos para comprender y explicar los fundamentos de la relación entre cuerpo-vestido y contexto y para re-conocer las raíces y razones de ser del vestido y el vestir en los primeros semestres de formación. Si bien los seres humanos, somos cuerpos vestidos y llevamos implícita la experiencia del usar ropa, es necesario desaprender para empezar a crear y este es uno de los retos de nuestra enseñanza.

Si bien con este texto, no podemos concluir con respuestas definidas a las preguntas planteadas en su inicio, deseamos ante todo hacer evidentes un procesos de reflexión y práctica educativa que se están llevando a cabo por parte de docentes y estudiantes que le han apostado a una propuesta, para muchos aun confusa, llamada diseño de vestuario, y que como pioneros del discurso en el país tenemos la responsabilidad de registrar y divulgar.

Bibliografía o cibergrafía*

- Bonsiepe, G. & Fernández, S. (2008). *Historia del diseño en América Latina y el Caribe: industrialización y comunicación visual para la autonomía*. Sao Paulo: Blücher
- Collado-Ruiz, D. *Influence of environmental information on creativity* (2010). *Design Studies*, Vol 31, 479-498.
- Cuervo Pulido, R. *Hibridaciones del Diseño. Diseño+Música+Urbanismo* (2012). XI Congreso Internacional de la Imagen- IX Foro Académico de Diseño, ISBN 978-958-759-048-7.
- Del Basto, L. M. *Reflexión sobre el currículo universitario desde la teoría discursiva de la educación*. En: *Revista ieRed: Revista Electrónica de la Red de Investigación Educativa [en línea]*. Vol.1, No.3 (Julio - Diciembre de 2005). Disponible en Internet: <<http://revista.iered.org>>. ISSN 1794-8061
- Dorst, K. *Design research- a revolution-waiting-to-happen* (2008). *Design Studies*, Vol 29, 4-11.
- Echeverri-Alvarez, J. *La pedagogía como experiencia personal* (2006). *Conversaciones Pedagógicas*, ISSN: 1909-3322 Vol 1, fasc.1 69-78.
- Entwistle, J (2002). *El cuerpo y la moda: una visión sociológica*. Barcelona: Paidós.
- Fabra Griñan, L. *La superación profesional de pedagogos y psicopedagogos de los centros de diagnóstico y orientación para la realización del diagnóstico pedagógico de niños con necesidades educativas especiales del primer ciclo de la educación general primaria. Tesis presentada en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas, Ciudad Habana, 2005*.
- Fernández, C. (2010). *La experiencia y la práctica creativa de enseñanza del diseño de vestuario. Texto inédito*.
- Fernández, C. (2012). *Líneas fundamentales del debate entre arte y diseño. Texto inédito*.
- Jones, J. C. (1970). *Design methods*. New York. Ed. John Wiley and Sons.
- Koivunen, H. *Biodesign products, Co-design with nature?* (2005). *Joining Forces*, Sept 22-24.
- McLuhan, M. (1973). *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*. México: Diana.
- Orozco Cruz, J. C. *La pedagogía en los umbrales de la ambigüedad*. En: *pedagogía y Saberes*. No. 4. 1993.
- Santos Fabelo, M.C. *Programa psicopedagógico para la prevención de disgrafías escolares en niños de primer grado con retardo en el desarrollo psíquico. Tesis presentada en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas, Ciudad Habana, 2001*.
- Scopa, O. (2005). *Nostálgicos de aristocracia: el siglo xx a través de la moda, el arte y la sociedad*. Madrid: Taller de Mario Muchnik.
- Sennett, R. *El Artesano* (2008). Barcelona, España. Ed Anagrama.
- Visser, W. *Design. One, but in different forms* (2009). *Design Studies*, Vol 30, 187-223.



Universidad
Pontificia
Bolivariana

ESCUELA DE EDUCACIÓN Y PEDAGOGÍA



XIII Jornadas &
I Congreso Internacional del
MAESTRO INVESTIGADOR

Cultura escolar, apropiación tecnológica y democracia

Marzo 20, 21 y 22 de 2013

Zuleta, F. Biodiseño en la proyección y materialización de productos (2012). XI Congreso Internacional de la Imagen- IX Foro Académico de Diseño, ISBN 978-958-759-048-7.