

De la textura a la forma

Biagioli, María Eugenia

La transformación de texturas como proceso para la realización de la forma es una experiencia que se desarrolla en la materia Diseño de Indumentaria I de la carrera Diseño Textil y de Indumentaria. Es la materia troncal de la carrera del primer cuatrimestre. Desde el año 2004 que doy este curso. Fueron cambiando los temas y los trabajos durante este tiempo, hasta llegar a la actividad que voy a relatar con la que se logró grandes cambios en los resultados finales de cursada. Es el trabajo práctico número 1, donde los alumnos deben representar catorce texturas que previamente se las muestra el docente en formato 2D (foto) y 3D (lienzo). Se intenta que el estudiante logre estimular la motricidad fina para poder realizar dichas texturas y se lo introduce en el proyecto técnico para luego poder expresar sus propias ideas. De esta manera, al llegar al Trabajo Práctico número 4, se sienten preparados para diseñar y llevar a cabo su propio proyecto, que, mediante el diseño de sus propias texturas, determinará la morfología de la prenda que presentarán en el examen final, el desfile, la producción de fotos y el fashion film.

La propuesta pedagógica y metodológica se realiza de la siguiente manera: el tiempo que se le dedica a esta actividad son tres módulos. Esta propuesta comienza el primer día de clases, luego de la introducción a la materia y previa presentación del docente y alumnos. Se explica de forma teórica trama y textura, se exhiben ejemplos donde se analizan características para corroborar que se entendió la temática. Luego se muestra a los alumnos fotografías de las texturas que van a realizar, así como también en su formato 3D en lienzo. Se enumeran los materiales que van a necesitar para la siguiente clase y se solicita que lleven recortado el lienzo con las diferentes formas y medidas que se les explicó y las bases con las que se van a reproducir las texturas. De esta manera se gana mucho tiempo, ya que los módulos que se repiten en cada textura, que en general tienen formas geométricas, son numerosos.

En la segunda clase empiezan a representar las siete primeras texturas, todo debe ser confeccionado únicamente con costuras, no se permite utilizar pegamentos. Se explica una por una y se les pide a los alumnos que ese día hagan por lo menos una fracción de

cada una de las texturas para que luego, al no estar con la docente presente, sepan resolver solos la parte que les quedó por terminar. Se trabajan técnicas de plegados, plisados, zurcidos, recorridos, rellenos, calados, etc. Se hace énfasis en el volumen.

Al iniciar la tercera clase, los alumnos se sientan todos juntos y van corrigiendo en grupo cada textura, aprendiendo de sus compañeros. Al terminar la corrección, se procede a explicar y realizan las siete texturas restantes. En el caso de la modalidad virtual se corrige uno por uno y todos los compañeros pueden dar su opinión.

Se evalúa la producción de las texturas. Los criterios son: la capacidad para representarlas con prolijidad, la capacidad de autoevaluación, la presentación en tiempo y forma.

En cuanto a recursos pedagógicos se utilizaron piezas gráficas y texturas (aportadas por el profesor, recopilación de trabajos de alumnos de años anteriores) y textos literarios (Fundamentos del Diseño, Wicius, Wong).

El Proyecto Integrador de la asignatura Diseño de Indumentaria I es la realización de dos diseños que se presentan en el desfile en el marco de la Semana de la Moda en junio o noviembre según el cuatrimestre que corresponda. Estos diseños deben tener texturas en el 80% de su totalidad. Ese mismo día los alumnos se presentan en el examen final donde deben fundamentar la morfología de la prenda y de las texturas. Además, en formato 2D, tamaño A4, muestran sus prototipos sobre figurines en color, que pueden ser dibujados a mano o digitales y la producción fotográfica que anteriormente, se realizaba el mismo día del desfile, aprovechando que tenían contratadas dos modelos y el equipo de maquillaje y peinado. Es muy importante este proyecto porque es la primera aproximación que tienen los estudiantes con respecto a la creación de una prenda.

Este cuatrimestre, por las circunstancias en las que vivimos, se decidió que los alumnos presenten un fashion film, de esa manera se pudo apreciar los diseños en movimiento.

El programa que se utilizó para la realización del mismo fue TikTok, ya que se pueden lograr efectos sin tener conocimientos previos y que la mayoría de los alumnos lo maneja por ser una app que está en tendencia. También se decidió por esta aplicación porque al no tener alcance de un equipo de trabajo, fueron los mismos alumnos sus propios modelos, fotógrafos y camarógrafos, lo que facilitó a la realización del momento final.

Se relaciona este trabajo con el Proyecto Integrador de la siguiente manera: durante el desarrollo de la experiencia pedagógica, se trabaja la reproducción de las 14 texturas para facilitar a la creación de las tramas y texturas propias que se realizarán como disparador para la transformación de las prendas. Este cuatrimestre la temática fue Terrestre. Cada uno eligió un animal terrestre, lo situó en un país y luego se eligió una cultura del mismo. Hicieron una investigación de cada tema. Realizaron el primer collage con imágenes con estas tres temáticas mezcladas. Podían incluir costumbres, comidas, moneda, banderas, por nombrar algunos elementos de la composición y debía aparecer la foto del animal elegido. Luego realizaron un brainstorming pensando solo en el animal y la cultura. Seleccionaron cinco palabras como mínimo y las representaron en un segundo collage de manera conceptual.

A partir de ese punto comenzaron la realización de sus propias texturas que debían ser cinco, relacionándolas con las palabras que representaron previamente en el segundo collage. Por ejemplo: si querían mostrar la palabra agresividad, la representaban mediante picos, o formas geométricas rectas; por el contrario, si querían representar paz, la representarían de manera orgánica. Una vez que concluyeron con la creación de las texturas, comenzaron con el diseño de la morfología del primer diseño. Algunas texturas se convirtieron en formas y sumado a que el prototipo debía partir de un envolvente corporal, sin moldes, se crearon así prendas no convencionales, lo cual significó un gran desafío para los estudiantes. Siempre tienden a crear en una primera instancia un diseño conocido, como ser un vestido o una falda. Después de varios intentos, de colocar las texturas sobre el cuerpo y de agrandar los módulos de dichas texturas, es cuando llegan al resultado final que se espera. Por esta razón es que trabajan directamente sobre el cuerpo.

A partir del primer prototipo surgió una bajada o segundo prototipo, debía ser la versión vendible del principal. Tenía mantener el espíritu de la prenda. Es una pequeña introducción a la serie.

El primer prototipo se presentó en la etapa del 50% o Momento 2, y el segundo en la etapa del 100% o Momento 3, junto a las fotos, figurines y fashion film. El momento 100% Plus, que hasta el 2019 fue el desfile, este cuatrimestre es la presentación virtual trabajo integrador, al que se le sumó el pitching escrito obligatorio y también de manera opcional, podían presentar un video.

Algunas cosas cambiaron de una manera significativa con la llegada de la pandemia. La forma de explicar los trabajos sobre todo. Siempre en las clases de Diseño I estaba acostumbrada a tocar todo lo que los alumnos realizaban, y ellos a tocar todo lo que yo les mostraba.

Las horas de trabajo como docente no fueron las mismas. Aumentaron bastante. Más aún porque es esta cátedra se acostumbra a dar una atención personalizada a cada estudiante. Se fomenta mucho la corrección. Todo costaba un poco más para la interpretación y para que comprendan las modificaciones que tenían que hacer, con lo cual se hacían más extensas. Por otro lado como medio de comunicación de la plataforma Blackboard teníamos la aplicación Pronto, que es un sistema de mensajería instantánea al estilo Whatsapp al que llegó un punto en el que tuve que poner un freno, porque los mensajes llegaban hasta de madrugada.

Los alumnos debieron aprender a utilizar programas digitales como Photoshop, Illustrator, o programas alternativos como PicsArt y Canva que son de fácil manejo, entre otros para poder crear los collages que debieron presentar en tres oportunidades de manera digital. En la cursada presencial, tienen la posibilidad de hacerlo a mano y luego escanearlo. Por dificultades que se les iban presentando, como no poder imprimir las imágenes, o no poder salir a conseguir material gráfico para recortar, fue que a presión conocieron los programas nombrados anteriormente.

Debieron aprender a coser observándome a través de la pantalla. Ese fue el desafío más grande. Veía sus caras a través de la pantalla expectantes, con temor. Se les explicó cada una de las texturas de forma detallada, mostrándoles como recortar las formas, como crear los módulos y hasta como iban a hacer las puntadas. Las primeras veces costó lograr una toma en la que se pudiera apreciar bien la demostración. Con el correr de los días, se tornó algo natural.

Conseguir las telas no fue una tarea fácil, todas las casas estaban cerradas, había unas pocas en las que se podía comprar online. Las entregas de los pedidos se dificultaron para algunos alumnos, los negocios les decían que ya se los habían despachado y que no podían hacer nada porque era un tema del correo. En dos casos sentí la necesidad de intervenir, me comuniqué con los locales y finalmente se pudo lograr la entrega, aunque con un poco de retraso. Para toda la primera parte de la materia, incluso para al prototipo inicial, se utiliza lienzo, ya que es un tejido que se encuentra fácilmente y es

económico. Al utilizar todos el mismo material y color, se permite resaltar el trabajo por su volumen y morfología. Al no tener acceso, por lo menos inmediato para conseguir el material, se les permitió realizar el trabajo práctico número 1 con cualquier tela que encontrasen en su casa sin tener que salir, como sábanas, repasadores, manteles, ropa que ya no usaran, etc. Como resultado les quedó un trabajo con la misma calidad, simplemente cambiaron los colores, y al ser una entrega de entrenamiento, no fue significativo el cambio. Es más, pondré en práctica para el siguiente curso la misma manera de trabajar, de esa forma implementaremos la sustentabilidad.

Los maniqués fueron otro tema en cuestión. Es una herramienta que no les puede faltar. Ellos crean sobre el cuerpo, es una de las condiciones que se les pone para diseñar, no deben utilizar moldería, porque es una materia que se cursa el cuatrimestre siguiente, y tampoco deben mandar a modista. Todo deber ser fabricado por ellos mismos. Para conseguirlos, algunos chicos los compraron por una plataforma y otros los consiguieron de segunda mano de alumnos que se contactaron por una pagina de Facebook.

En las clases como mencioné anteriormente se les aconseja corregir siempre. Cada vez que un alumno quería hacerlo o simplemente consultar alguna duda, presionaba el botón de levantar la mano y luego para hablar debían encender la cámara, de esa forma, sentimos un acercamiento entre docente y alumno. Para mi forma de trabajar, es de suma importancia relacionar la cara del alumno con su nombre y su trabajo.

Fue muy satisfactorio ver los resultados de los diseños. Superaron ampliamente mis expectativas.

Resultaron muy emocionantes las devoluciones de los alumnos, tanto en el pitching como en los mensajes privados.

Lo más importante de esta experiencia es que los alumnos aprendieron realmente a moverse para poder conseguir todo lo que se precisa, y que nada, ni siquiera la cuarentena obligatoria los frenó para realizar sus logros. Y lo más importante de todo fue que no cambió el resultado, no hubo casi diferencias a una cursada presencial. No tuve que bajar la exigencia, la cantidad de prototipos ni de trabajos prácticos. Tampoco hubo diferencia entre los contenidos virtuales y presenciales.