

## Recorrido por el proceso de diseño, en el marco de la virtualidad

Socoliano, Magdalena

Anclados en un nuevo paradigma de enseñanza virtual que aunque sospechábamos que para la educación universitaria demoraría en llegar, irrumpió los clásicos sistemas y se instaló para quedarse.

Sin pruebas anteriores, ni caminos trazados, abordamos la incertidumbre de la virtualidad con cautela. Apostamos a la adaptación y la transformación de cada materia.

Los primeros interrogantes que rodearon el contexto, dejaban a la luz cómo hacer mutar las aulas de diseño, puramente prácticas y presenciales en estas instancias Online, donde las pantallas parecieran marcar una distancia un poco más rígida que para otras asignaturas.

¿Estamos frente a una simplificación del proceso de diseño? ¿Corremos riesgo de acotar las posibilidades proyectuales y creativas? ¿Pensamos que la virtualidad puede potenciar el proceso creativo? ¿Perdemos continuidad práctica, manual de las propuestas de los alumnos?

Frente a infinidad de interrogantes, podemos pensar que presentan una dicótoma entre un avance o tal vez un retroceso para las materias prácticas de diseño, expondremos a continuación un recorrido por los aspectos salientes del proceso de diseño por los que transitaron los alumnos durante la cursada de Diseño de Indumentaria II.

Ante todo definir y delimitar el concepto de proceso creativo, entender cuáles fueron esos límites o estructuras “invisibles” que bordearon toda la cursada, hacia donde fueron guiados los alumnos para llegar al objetivo final, el Proyecto Integrador. Nos preguntamos, ¿es posible que la virtualidad rotunda endureciera y acotara esos límites, esas “guías invisibles”? O acaso es tal vez, una oportunidad de para alumno de potenciar al máximo sus ideas y fortalecer sus capacidades de autonomía y ejecución creativa en sus proyectos.

Definiremos al Proceso creativo como el camino de aprendizaje que ordena las ideas, la inspiración, la poética, en etapas cíclicas de avance y también de retroceso hacia la culminación de una idea mayor que posibilita la ejecución del proyecto. Este camino de ideas permite un avance constante entre la bidimensionalidad hacia la tridimensionalidad, en todas sus etapas. Constantemente el alumno hace pasajes: de la inspiración a las ideas (idea rectora + idea de partido), de las ideas a la serie, de la serie a la colección y del plano del dibujo a la materialización 3D, real en escala 1.1.

Dentro de todas las etapas que atraviesa el alumno durante todo el proceso creativo, la inspiración se presenta como iniciadora de todos los componentes que determinarán el sentido del proyecto.

En las aulas de Diseño de Indumentaria II se propuso conectar a los alumnos con la inspiración utilizando categorías de objetos, todos muy diversos entre sí. El desafío fue analizar cada objeto no de una manera rígida o bibliográfica sino se busca que sus sentidos sean la guía para determinar conclusiones, para entender qué sienten, qué texturas les proporcionan, qué sensación respecto al gusto, no se busca que el alumno fuerce las categorías y encuentre una conexión entre ambos, porque tal vez no exista, pero sí se le pide que entienda las emociones que le provocan desde un lado más poético y sensitivo. A través de boards, palabras, expresa qué sintió y analizó. Luego en grupo buscamos conclusiones finales, y de ser posible ya esbozar un hilo conductor no entre los objetos pero si entre las percepciones del alumno sobre esos objetos.

Vimos que fue frecuente que el alumno se presente disconforme con elección azarosa de los objetos, y justamente ahí donde se busca también conectarlo con lo incómodo con lo que no le gusta, con el lado disruptivo de las ideas.

Cuál es el objetivo de esta actividad inicial, desafiar al alumno, sacarlo de su eje para conectarlo con el campo más subjetivo del proyecto.

De las conclusiones que se lograron el alumno puede empezar a escribir y delimitar su IDEA RECTORA.

Idea que llamamos madre, la que ordena, la que conduce todos los aspectos del proyecto. La denominamos también generadora de sistemas, ya que es un conjunto ordenado de ideas, de procedimientos que funcionan en grupo, que tienen relación entre sí.

En esta primera instancia de conceptualización y orden, más allá que el proceso creativo contempla avances y retrocesos, detectamos la dificultad de los alumnos a la hora de priorizar los conceptos claves y de encontrar el foco del proyecto.

Nuestra tarea constante en esta etapa es ayudar a no perder el foco, a depurar ideas secundarias que puedan confundir el camino.

Esta idea madre es además, generadora de ideas asociadas que llamamos IDEA DE PARTIDO, pueden ser tantas como el proyecto necesite, según los caminos que sean necesarios trazar. Esta idea es la que pone en acción tangible la subjetividad que quedo esbozada en la idea inicial. Decimos en esta idea el que y el cómo vamos a llevar a cabo el proyecto. Diremos a través de que operaciones morfológicas lograremos el objetivo.

Aún más, los alumnos presentan muchas dudas con estas dos grandes ideas, las confunden, dudas de cómo esbozarlas, dudan de la función de cada una, si son iguales. Es muy importante que en este inicio el alumno entienda que después de la etapa de inspiración, las conclusiones ordenadas forman la idea rectora, el núcleo del proyecto, y la idea de partido nos dará todas las herramientas para llevarlo a cabo. La mejor forma de acotar las dudas es con la práctica, avanzando, poniendo en acción las ideas a modo de verificación.

La primera instancia de verificación de las idea comienza con el proceso de creación de texturas, es la primera oportunidad de pasar de la bidimensionalidad de las ideas a la tridimensionalidad de la construcción. Es la primera posibilidad de corroborar si posible llevar a cabo.

Consideramos que todas las etapas del proceso creativo tienen alguna instancia de verificación. La primera, entorno a las ideas, es a través de las texturas. Luego en el avance de la serie, se ve cómo muta el recurso, y ya en una instancia final cómo se plasma en un prototipo escala 1.1.

¿Qué dificultad presenta el alumno al dibujar los primeros bocetos? ¿Es posible que luego de las ideas, la instancia de dibujo de bocetos y la de generación de texturas se realicen a la par?

Si bien se dan en momentos separados (uno a continuación de otro), observamos que los alumnos necesitan de inmediato pasar al papel los conceptos principales. Es una oportunidad, no solo de “aflojar la mano” sino también de comenzar a formar la estética del proyecto.

Capítulo importante del proyecto se lo lleva la estética personal, particular y propia de cada alumno. Se espera que pueda mostrar todo su talento estético en todos los componentes del proyecto. Hicimos mucho hincapié en el marco de la educación virtual, en la producción gráfica de los proyectos. Diseñar las láminas, elegir tipografías, ordenar la información, conducir el mensaje. Es necesario que en todas las instancias de corrección podamos captar el estilo propio que el alumno intenta mostrar en su desarrollo.

Es probable que este se haya vuelto un aspecto tan rotundo y prescindible debido a la falta de presencialidad. Motivo por el cual no justifica una producción de proyectos pobres o con falta de carácter. Buscamos que los alumnos se destaquen, se concentren y confíen en sus ideas para continuar con el proceso de diseño.

Cada etapa va sumando un piso a la culminación del proyecto, siguiendo con el camino de la

estética, no menor es la construcción de un figurín, único y particular. Este es otro elemento que revela algo más de lo que el alumno está queriendo transmitir. Descubrimos que muchos estaban ajenos a la posibilidad de dibujo digital, pero que gracias al contexto se impulsaron y aprovecharon las herramientas, mismo entrecruzaron la opción manual y digital. Aportar al alumno clase a clase, ejemplos, referencia, opciones de herramientas, teoría, hizo que hacia el final de la cursada tomara confianza y se moviera con mucha más soltura.

¿Cuán difícil fue hacer mutar sus ideas y diversificar los recursos en una serie? El camino hacia el dibujo de la serie siempre queda contenido por el primer paso, los rectores, este primer boceto formal que tiene toda la información importante, algo así como “los padres” de una familia, son los que encabezan y tienen todos los genes, de ellos nacerán los demás integrantes, tomando algunos rasgos particulares de cada uno o tal vez un mix, una fusión. Suena tal vez un poco poético, pero es clave para los alumnos la creación del conjunto rector, los ordena, los guía. En Diseño de Indumentaria II, hacemos mucha fuerza en los conjuntos rectores, consideramos, que es la posibilidad real que tienen para plasmar de manera tridimensional sus ideas de una forma más precisa y acotada antes de pasar a la serie y luego pensar en una colección.

El camino de la materialización del conjunto rector elegido dejó a la luz muchos vacíos conceptuales en cuanto a la elección de materiales, cómo aplicar la textura, cómo llevar a cabo la construcción, terminaciones, costuras entre tantas cosas que conlleva este proceso. Consideramos que esta fue la etapa más afectada por la virtualidad. Perdimos la posibilidad de dar soporte presencial al alumno en la manipulación de los textiles, elección de materiales. Fue un gran desafío esta instancia. Encontramos la posibilidad de ayudar a los alumnos a través de la planificación, del orden, incorporamos “la hoja de construcción”. Esta hoja boceto, ante sala de una ficha técnica podríamos decir, le propone al alumno ordenar todos los procedimientos necesarios para llevar a cabo el prototipo. Esta hoja atraviesa tantas etapas de verificación, es decir, comprobar que lo pautado y diseñado funcione, como el proyecto lo requiera. Fue una incorporación de mucha ayuda tanto para el alumno como para el docente, nos permitió estar más involucrados en esta etapa.

Hacia el final, y ya dándole un cierre a este recorrido, como balance creemos que la cursada fue un éxito, los niveles esperados fueron alcanzados, los proyectos de los alumnos lograron los objetivos. Nos encontramos iniciando con muchas dudas e incertidumbre, motivo por el cual tanto docentes como alumnos, reinventamos la posibilidades de ejecución para alinearnos y claramente superarlos.

Apostamos a los cambios, y sobre todo a la elasticidad y desenvolvimiento para afrontarlos. Es necesario que la educación evoluciones, que las aulas de diseño muten, es probable que lleguemos a nuevos y mejores caminos.