

# PROPUESTA PARA UNA PEDAGOGÍA DEL DISEÑO DE MODAS

## PROPOSAL FOR FASHION DESIGN PEDAGOGY

FECHA DE RECIBO: DICIEMBRE 11, 2012  
FECHA DE ACEPTACIÓN: FEBRERO 20, 2013

**LIBARDO BARROS ESCORCIA**

12

Licenciado en Idiomas e Investigador Cultural. Especialista en Pedagogía de la lengua Escrita. Magister en Desarrollo Cultural y Doctor en Ciencias Históricas, Mención Antropología Cultural. Premio de Periodismo Simón Bolívar 2002 con el programa Vida de barrio, Ese mar es mío y Vámonos caminando. Premio Nacional de Periodismo Revista Semana-Petrobras 2011. Profesor de Lenguaje y Comunicación en la Escuela Normal Superior La Hacienda de Barranquilla; de la Universidad del Norte, Barranquilla (2007 - 2011) y de la Universidad del Atlántico (2011-2013). E-mail: libardobarros@gmail.com

### RESUMEN:

Este artículo reflexiona sobre las experiencias de profesores de diseño de modas, diseño gráfico y diseño industrial; profesores de semiología y maestros de didáctica, quienes han propuesto, a partir de su quehacer educativo, unas estrategias que pretenden promover la creatividad y la innovación a través de una pedagogía aplicable al diseño en todas sus modalidades. Teniendo en cuenta las experiencias de dichos profesores, se busca que las actividades propuestas por ellos sean pertinentes a la realidad. La metodología utilizada fue la observación, las entrevistas y diálogos con maestros de la Universidad Autónoma del Caribe, profesores de la Escuela Normal Superior La Hacienda, el profesor Rafael Bernal y el profesor de Semiología Miguel Iriarte. El texto también hace un recorrido histórico y socio antropológico de las particularidades de algunas culturas locales y la manera cómo se le puede sacar provecho a los saberes que estas poseen. Debido a que, nada de esto debe ser ajeno al diseñador que se desenvuelve en una sociedad cosmopolita, globalizada y altamente competitiva como la de nuestros días. Lo que se presenta son los resultados parciales de una investigación más extensa sobre el tema de la pedagogía de la moda.

### PALABRAS CLAVE:

Ciencias Sociales, Pedagogía, Investigación, Diseño, Moda, Innovación, Arte.

### ABSTRACT:

This article covers the experiences of teachers fashion design , graphic design and industrial design semiotics professors and teachers of teaching, who have proposed, from their educational work, strategies aimed to promoting creativity and innovation through pedagogy applicable to all design forms. Given the experiences of these teachers is intended that the proposed activities are relevant. The used methodology was the observation, interviews, and teacher discussions into Universidad Autónoma del Caribe, teachers of the Normal Superior La Hacienda School, Rafael Bernal Fashion Design teacher, and Miguel Iriarte Semiotics teacher. This article also makes a historical and anthropological tour about features of local cultures and the way you can take advantage of their knowledges. All of this are partial results of a more extensive research on the subject of pedagogy fashion .

### KEYWORDS:

Social Sciences, Pedagogy, Research, Design, Fashion, Innovation, Arts.

**L**as inquietudes más relevantes en una facultad de Diseño de Modas revelan una tendencia hacia temas relacionados con la investigación sobre innovación. Y tales inquietudes se plantean a través de la búsqueda del origen y las razones de los nuevos inventos, cuya eficacia se mide de una forma u otra por el impacto que causan en el mercado. Pero esta insistencia, limitada solo al marketing, suscita nuevas inquietudes vinculadas con los procesos pedagógicos que se deben desarrollar para que un proyecto o un producto determinados puedan ser considerados innovadores.

Para comprender este aspecto es necesario dimensionar las realidades sociales, históricas, antropológicas, psicológicas, entre otras, en las que están inmersos los integrantes de una facultad con estas particularidades. Respecto a lo cual habría que incorporar también otras variables: logísticas, intelectuales, culturales, geográficas, etc., que aportarían más elementos para una mejor comprensión de los asuntos relacionados con la innovación en un contexto académico.

Con estos presupuestos, la relación que se establece entre innovación, pedagogía y ciencias sociales crea el marco conceptual adecuado para un estudio multidisciplinario del diseño. Y es necesario y pertinente enfatizar que estas disciplinas del diseño debieran incorporarse como saberes dialogantes.

## PENSAR EL VESTUARIO

Cualquier prenda de vestir es más que un objeto que se lleva sobre el cuerpo sin ningún otro propósito. Su uso pone de manifiesto una serie de elementos susceptibles de ser aprehendidos, detallados y, por tanto, explicados mediante una lectura hecha a partir del sentido que adquiere en cada situación. No una lectura arbitraria, sino como Barthes (1997) sugiere: "Descifrar los signos del mundo quiere decir siempre luchar contra cierta inocencia de los objetos" (p. 224). Sobre esto también vale la pena aclarar que los entornos de donde provienen la gran mayoría de estudiantes de nuestras universidades tienen evidentes falencias en cuanto a formación académica. Lo mismo puede afirmarse respecto a su contexto familiar si sus padres son obreros u operarios, para los cuales la innovación no hace parte de su realidad laboral. Pese a que no existen muchas posibilidades reales, los estudiantes interesados en estos temas han creado gracias a la Internet estrategias para conocer lo que otros hacen.

Gracias a la etimología se sabe que la palabra adornar proviene del latín *ornare*, que significa orden, y en el caso del vestuario haría referencia a ordenamiento estético de lo que se luce sobre el cuerpo. A partir de lo cual se puede deducir la importancia que el vestuario ha tenido en la historia de la humanidad.

Valorado por lo que verdaderamente representa, el vestido suscitará siempre nuevas perspectivas de análisis que no le son ajenas, simplemente porque se le observa con otras intenciones.

Como sucede a menudo con los objetos y asuntos del entorno que, por la fuerza de la costumbre, se suelen ignorar o prestarle poca atención.

La tradición oral, desde los estudios paremiológicos, ha hecho sus aportes, como se constata con expresiones como: "Me cayó como anillo al dedo", que denota el buen recibo de una casualidad. Mientras que si se dice de alguien que es un "Zapato prestado", se le está vinculando con la mentira o el engaño. Como lo sería en grado sumo "Lobo vestido de oveja". Y otros proverbios que potencian su significación en contextos precisos: "Sacarse los trapos al sol"; "El hábito no hace al monje"; "Meterse en camisa de once varas"; "Encontrar la horma de su zapato", etc.

Pero el tema del vestuario no se agota en lo que se ha expresado hasta este punto. Falta abordarlo también desde la función estética que cumple en la sociedad. Y este aspecto ofrece una veta bastante interesante porque involucra formas significativas por su poder expresivo para las artes plásticas, la literatura, el teatro y el cine.

Desde la Antigüedad hasta el presente, el atuendo ha tenido y sigue teniendo mucha importancia en las obras de los artistas plásticos debido a la connotación que les confieren a los personajes de sus obras. El Bosco, por ejemplo, en "El carro de heno" dramatiza el pecado, para lo cual disfraza a algunos personajes para lograr el efecto deseado. En "Las bodas de Cana" de Paolo Veronese, además de la arquitectura del espacio, el atuendo de los personajes y los instrumentos musicales con que se anima la celebración son propios de las fiestas venecianas de 1563, año en que aparece fechada la obra, y no de la época de los apóstoles.

En la literatura, los ejemplos son abundantes, entre ellos vale la pena mencionar algunos tomados de escritores colombianos; como el de Luis Carlos López (poeta cartagenero), quien se vale de unos zapatos viejos para ironizar el sentimiento que lo une a su ciudad natal: Más hoy, plena de rancio desaliño / Bien puedes inspirar ese cariño / Que uno les tiene a sus zapatos viejos (Matos, O. J. Comp. 2012, p.117)

Proclive al humor mordaz, otro escritor del Caribe colombiano, Héctor Rojas Herazo escribe, refiriéndose al paraguas, lo siguiente en la primera frase de su texto: "El paraguas es el único adminículo inventado hasta el presente para que un hombre pueda mojarse con dignidad" (García, U. J. Comp. 2003, p. 239).

El prosista que más y mejor se ocupó del vestuario y algunos accesorios fue Luis Tejada. Pese a su juventud escribió interesantes crónicas breves en las que plasmó las emociones que le suscitaban algunas prendas de vestir: "El traje del hombre débil", "Biografía de la corbata", "Los cordones", "La ética del pantalón", "El sombrero, refugio del alma", "El traje azul", etc.

En su texto dedicado al sombrero, el escritor antioqueño escribe:

*Ved ese viejo sombrero abandonado sobre la mesa: es una cosa irradiante e insinuante, cargada de densa personalidad y de profundos pensamientos. Ni los ojos, ni las manos, ni siquiera la frente del hombre, nos dan la sensación concreta de espiritualidad que nos da su sombrero... el sombrero, con sus gestos característicos, con sus insinuaciones y sus desnudeces extraordinariamente expresivas, es, en realidad, como un resumen de la novela psicológica de cada ciudadano. (Tejada, 1977, p. 343*

En el cine, el teatro, la literatura, las artes plásticas y la arquitectura los surrealistas marcaron un hito en la historia del vestuario. Su participación en diseños innovadores valiéndose de llamativos artificios producto de su feraz capacidad imaginativa, dejó referentes perdurables para la posteridad en las artes mencionadas.

*Con su ceremonial, verdadera «máquina de hacer zozobrar el espíritu», el surrealismo, casi un siglo después de su instauración todavía nos influye. Quizá, constituye, incluso, lo mejor de una moda que se lleva hoy menos de lo que se exhibe. Interroga menos de lo que interpela. Extraña ahora menos de lo que disuade, asociando búsqueda y deseo, esperanza y realidad, como motores fundamentales de una hipotética, aunque definitiva liberación de las costumbres. (Baudot, 2002, p. 19)*

Los directores de arte, tanto en el cine como en el teatro, son muy importantes a la hora de idear no solo el vestuario de los personajes de la obra que se va a filmar sino además para elegir a los encargados de su diseño y los conceptos que estos manejen sobre su oficio.

Milena Canonero, quien diseñó el vestuario de las cintas "La naranja mecánica" de Stanley Kubrick, y la trilogía de "El padrino" de Francis Coppola entre otras, consideraba que el vestuario estaba íntimamente relacionado con el personaje, desde el maquillaje hasta el escenario.

Un caso particular de diseñadores de vestuario escénico es el de Edith Head, la más premiada de Hollywood. Desde 1927 a 1973 obtuvo 35 nominaciones y 8 premios Óscar. Su trabajo era tan reconocido que en 1940 fue contratada como vestuarista en 47 películas. El conocimiento de su oficio la llevó a acuñar frases imperecederas en el mundo de la moda como estas: "Puedes tener lo que quieras en la vida si sabes vestirte para ello", "La ropa no solo hace a una mujer, también le permite ser muchas mujeres".

## PEDAGOGÍA DEL DISEÑO DE MODAS

El planteamiento de una pedagogía para el diseño de modas, teniendo en cuenta lo expuesto, se incluiría a través de la

metodología "taller de innovación". Por eso, el profesor, más que alguien que persuade al estudiante para el logro de un producto, es un asesor de proyectos. Alguien que le dará a cada estudiante herramientas para que lea acertadamente el contexto donde quiere implementar sus diseños.

En la pedagogía cognitiva se menciona la "resonancia cultural" como fuente primigenia de todo saber; la cual consiste en las posibilidades que el entorno le brinda al sujeto para acceder al conocimiento. En igual sentido Bruner, resumiendo el enfoque histórico-cultural de Lev Vigotsky señala que:

*...El desarrollo mental consiste así en el dominio de estructuras simbólicas de orden superior, unidas por la cultura, pudiendo cada una de ellas incorporar o incluso reemplazar a la que había antes, como el álgebra ha absorbido y sustituido a la aritmética. Estos sistemas de orden superior son productos culturales (...). La cuestión central para Vygotsky es determinar cómo llega el material simbólico de una cultura, a través de la interacción social, a hacerse parte integrante del repertorio interno del pensamiento. (Houde & Meljac. Comp. 2001). p. 243.*

A esto se suman los aportes de la psicología, como disciplina que estudia la conducta, y del psicoanálisis, que ha sido catalogado como un "método" que ayuda al individuo a encontrar lo más peculiar de sí mismo, gracias al desciframiento del inconsciente, y acceder así a la fuente oculta de su singularidad.

Gracias al sistemático seguimiento a lo que se propone en los talleres de diseño, junto a algunos maestros activos se han sacado algunas conclusiones<sup>1</sup> sobre los requerimientos básicos para iniciarse de forma exitosa en procesos creativos e innovadores. La más importante de esas conclusiones es la referente a las cuatro prerequisites que debe conocer la persona que se incorpora a un proyecto en el que se gestan procesos creativos:

1. Conciencia universal del lenguaje. Poseer un nivel de claridad acerca de lo que comunican los signos y argumentar por qué cada cosa significa lo que es. Con ello se evita malinterpretar la realidad, desconociendo el contexto histórico-cultural que la justifica. Si no se tiene competencia en cuanto al dominio de los significantes y los significados, se podría nombrar arbitrariamente algo con un nombre equivocado. Apropiarse de los códigos correctos es una prerrogativa del sujeto creativo.
2. Desarrollar una observación crítica de la realidad. Tener claro que la realidad existe porque es nombrada. Al constatarlo, es preciso saber lo que dicen los signos y si su representación se ajusta a lo representado. Esto nos ayuda a no andar desprevenidos por el mundo: "La inocencia es

<sup>1</sup> Estos prerequisites son las conclusiones de diálogos y entrevistas con el profesor de Semiología Miguel Iriarte y profesores de Pedagogía de la Escuela Normal Superior la Hacienda. Barranquilla, 2012-2013.

un peligro". La conciencia crítica erradica la candidez, introduce al sujeto en la duda, porque lo que se ve a partir de entonces necesitará ser corroborado y cotejar con la realidad su representación. Por eso, un investigador no puede tener cortapisas frente a la capacidad de observar y discernir sobre lo observado.

3. Tener la mente abierta. Los prejuicios sexuales, políticos, religiosos, culturales, etc., son escollos que le dificultan al sujeto creativo realizar una observación crítica de la realidad y, por lo tanto, proponer innovaciones referentes a esta. Por imposiciones de tipo religioso no se puede mirar el mundo desde su compleja diversidad y la gran variedad de matices de su interior.
4. Información y cultura. No se puede tener acceso al conocimiento sin referentes teóricos: científicos, filosóficos, antropológicos, artísticos, etc. Y como todo conocimiento es analógico, no se puede conocer algo si no se conoce su análogo. La información se convierte en cultura en la medida que se pueda procesar, cotejar con el entorno y proponer otras posibilidades sin desvirtuar su esencia.

Estas cuatro precondiciones proporcionan al sujeto cognoscente de unos elementos que le permiten acercarse a la realidad y a su representación de manera acertada, entendiendo que "el mapa no es el territorio", ya que es un imperativo someter las representaciones a un examen permanente.

Basados en este saber es imposible que no se mire la realidad de manera distinta. Ya no se podrá abordar el entorno con la misma inocencia o ingenuidad de antes. La puesta en práctica de estos prerrequisitos revelará la forma de mirarse y de mirar el mundo desde una perspectiva "problematizadora".

La antropología pedagógica enseña que, más allá de la cultura a la que pertenezcan los seres humanos tienen inclinación transmitir conocimientos a sus congéneres y a recibirlos de estos. Esta cualidad es una de las razones para que la prospectiva presente en los procesos creativos reafirme su vocación de querer conocer cada vez más y superar lo conocido para no rezagarse respecto a las inagotables posibilidades de innovación que hay en el universo y de alguna manera establecer que: "La consideración de la vida humana como proyecto inacabable ha prometido subrayar sin vacilación las hondas implicaciones y la esquivable responsabilidad de todo proyecto educativo" (Mesa, 1998, p. 29).

En lo referente al proceso de aprendizaje de la lengua, se acepta por unanimidad que en la aprehensión de ésta, el niño se incorpora al universo de los hablantes sin ningún otro propósito que entablar una comunicación sobre sus gustos y necesidades. En la medida en que se va incorporando al grupo de hablantes, su capacidad cognitiva en torno a la lengua se va ampliando, tanto que llega a aprender a un ritmo de una palabra por hora. Este mismo proceso se presenta en el aprendizaje de la lectoescritura, cuando el niño se introduce en el mundo de los que leen y escriben.

*El aprendizaje es inconsciente, no es forzado, incidental, vicario y básicamente cooperativo. Es incidental porque aprendemos aun cuando aprender no sea nuestra intención fundamental, vicario porque aprendemos de lo que otros hacen, y cooperativo porque aprendemos por medio de otros que nos ayudan a lograr nuestros propios fines. (Smith, 1994, p. 36)*

En el entorno universitario estas premisas también son válidas porque la edad no es óbice para que la inquietud por el conocimiento en un ser humano disminuya con el paso de los años, antes por el contrario. Por eso, un estudiante de Diseño de Modas experimentará su proceso personal de aprendizaje de acuerdo con sus expectativas; a medida que vaya incorporando logros, su saber se irá acrecentado.

Estos conocimientos conservados gracias a una tradición contienen implícitos algunos elementos que pueden convertirse en objeto de estudio, como el que está presente en la elaboración de la manta guajira, atuendo típico de la mujer en la etnia wayuu; o la mochila y sus usos en hombres de la etnia kogui.

Hay un consenso bastante amplio respecto al reconocimiento de que todo vestido, prenda o atuendo tiene un sentido que merece la pena interpretar. Que penetrar el saber oculto que hay en dichos objetos requiere algo más que el simple sentido común. Que inscritas en ese consenso también están las estrategias que se deben seguir para que un estudiante de Diseño de Modas realice —como advierte Frank Smith en cuanto a los procesos para el aprendizaje de la lectoescritura— con posibilidades de éxito su carrera, cualesquiera que sean los campos en los cuales profundice.

## LAS DISCIPLINAS DEL DISEÑO

En el ser humano hay un insaciable deseo por la búsqueda de la novedad. Por ello, lleva una vida en trance de excitación para crear o innovar sobre lo que está a su alrededor; y su cuerpo es el primer insumo para hacerlo. Corroborando el anterior aserto, el diseño se ha involucrado en la vida de las personas de tal manera que ha resultado siendo analógico con todas sus expresiones, desde las más cotidianas hasta las más sublimes. Siendo el arte y la alta tecnología las más apreciadas.

Reconocer la inserción de la moda en los estilos de vida ya no resulta nada extraordinario. Una consecuencia importante de ello es que las universidades hayan creado facultades de diseño en lugares nunca antes imaginados. El estudio e investigación sobre el diseño, y temas afines, es una gran oportunidad para los especialistas y los interesados en conocer más sobre el asunto.

Por fortuna, las teorías eurocéntricas han sido adaptadas a los contextos locales y estos, a su vez, han ganado un reconocimiento importante. Se entendió que si los contextos validan la moda hay razones de peso para comprender por qué las mujeres prefieran el uso de tacones altos, las llamadas "plataformas",

que se usaron en la década de 1980. Al valorar esta realidad se constata que el promedio de estatura de la mujer colombiana es de 1.65 metros; que su estatus social ha mejorado, y como tal tiene más poder, lo cual justifica que se sienta más importante y, en consecuencia, aspire a verse “más alta”.

El estudio de los contextos ha dado relevancia a cada cultura y ha puesto en primer plano la llamada identidad cultural. Y el vestuario también es parte importante del patrimonio cultural del contexto donde nace. Lo cual no es gratuito, ya que pese a la globalización, el vestuario comunica una cosmovisión. La cual se resiste ante las imposiciones foráneas o negocia con estas. Combina el uso de telas, accesorios, colores; juega con las formas y propone innovaciones en situaciones de uso determinadas. En gran medida porque los sujetos quieren escapar a la cosificación y la búsqueda de la distinción, de lo exclusivo, la experimentan en el vestuario.

No es extraño observar, en culturas tradicionales, la manera como utilizan telas y accesorios propios de Occidente. Mujeres y hombres guámbianos, indígenas del sur de Colombia, usan el sombrero tipo bombín de una manera tan particular que luce más como un tocado o una corona. Aun está de moda entre ellos aunque esta prenda haya dejado de usarse en Inglaterra, su país de origen, hace más de cincuenta años. Para los indígenas kuna o tule, que comparten territorio con Colombia y Panamá, la seda y el lino tienen una importancia básica en la confección de los vestidos femeninos.

En países de religión musulmana, en los cuales a la mujer se le ha limitado al máximo la exhibición de su cuerpo, la calidad del bolso y el calzado sirven para distinguir o conocer el rango de quien lo usa, aunque no se le vea el rostro. Esto se debe a que la función utilitaria que tienen los objetos, el uso que se les da, la mayoría de las veces impide apreciar en ellos la estética con que fueron elaborados, la cual es un plus considerable, ya que un objeto, además de que sirva para algo, debe seducir.

La belleza de un objeto es un factor determinante comparado con otros destinados a la venta. Esto puede tomarse como punto de partida para analizar los llamados “universos del vestuario” y las “situaciones de uso”.

Lo expresado tiene tal importancia que vale la pena traer a colación algo que llamaba la atención en lo referente a países del bloque socialista. La poca preocupación por el diseño de los objetos en dichos países es una indiscutible prueba de que se pensaba muy poco en la comodidad de los usuarios. No solo el diseño de la ropa, sino también el de los electrodomésticos y automóviles, eran de una fealdad tan acentuada que resultaron incómodos y poco funcionales con el paso del tiempo. Cuando la función utilitaria es el único criterio tenido en cuenta en el diseño de los objetos, estos pierden su sentido.

### CONCLUSIONES

Se realza la importancia de las tecnologías en el diseño de modas. Más allá de los programas computarizados para diseño

pensamos en la investigación que se hace sobre la calidad de la materia prima, como textiles, pieles, metales, etc.

Lo que hoy buscan los consumidores son diseños cada vez más acordes con los usos propios de su trabajo, ya sea en una empresa, la calle o su propia casa. La tecnología motiva también al diseñador a ser más osado en sus propuestas. A dejar impresa su marca personal en cada diseño que lance al mercado.

Como este trabajo es el adelanto sobre los logros alcanzados hasta ahora, de una investigación más amplia, lo que se espera es que pueda servir para que quienes se desempeñan como docentes o investigadores consideren las resonancias culturales y académicas afines con una pedagogía del diseño de modas. Además del aporte de las ciencias sociales, el contexto cultural y las diferencias individuales de sexo, género, religión, entre muchas otras, cuenta mucho el afán por explorar el inconsciente creativo, lo cual es impredecible y por eso la expectativa latente sobre lo que traerá el futuro. En definitiva, se trata de saber conjugar realidades de un mundo que vive en trance de creatividad, expectante por lo novedoso, lleno de paradojas, pero también conservador de valores y normas tradicionales. Comprender los alcances de esta realidad es una tarea insoslayable para un diseñador de modas que quiera alcanzar el éxito.

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAUDOT, F. (2002). *Moda y surrealismo*, Ed. H. Kliczkowski. Hong Kong
- BARTHES, R. (1997). *La aventura semiológica*, Barcelona, Paidós,
- HOUDE, O. & MELJAC, C. (compiladores) (2001). *El espíritu de Piaget*, Madrid, Ed. Popular.
- MATOS, J. (compilador), (2012). *Colombia en la poesía colombiana*, Bogotá, Letra a letra.
- NIÑO, F. (1998). *Antropología pedagógica*, Bogotá, Ed. Magisterio.
- GARCÍA, U. J. (Compilador). (2003). *Héctor Rojas Herazo: La magnitud de la ofrenda. Obra periodística 1940 a 1970*. Medellín, Fondo Editorial EAFIT.
- SMITH, F. (1994). *De cómo la educación apostó al caballo equivocado*, Buenos Aires, Ed. Aique.
- TEJADA, L. (1977). *Gotas de tinta*, Bogotá, Colcultura.

### Entrevistas

- BERNAL ARANGO, Rafael. Maestro y Tallerista de Diseño de vestuario. Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín.
- PROFESORES del Programa de Diseño de Modas de la Universidad Autónoma del Caribe (2013). Sede Barranquilla, Colombia.
- PROFESORES Investigadores del PFC de la Escuela Normal Superior la Hacienda (2013), Barranquilla.
- IRIARTE DIAZGRANADOS, Miguel (2013). Director Biblioteca Píto de Barranquilla.