

La enseñanza del diseño de indumentaria en el contexto regional

Adaptación a los nuevos paradigmas de diseño y sustentabilidad



Moriana Abraham, María Carolina Menso

Palabras clave: Enseñanza – Indumentaria - Sustentabilidad – Paradigmas

Introducción

Ante los cambios de paradigmas del siglo XXI es necesario plantear que nuestra comprensión del diseño es aquella que busca integrar la dimensión social y cultural a la práctica proyectual y que tiene como fin contribuir a satisfacer las necesidades de las personas. Fletcher y Grose (2012) explican que los cambios del nuevo siglo conciben la acción de los diseñadores de manera más amplia que en otros tiempos y que los diseñadores ocupan espacios y desempeñan papeles más variados que el de pensar en un producto o un proceso y llevarlo a cabo con experticia. Al ser una práctica que tiene impacto en la sociedad, el diseñador es responsable de las consecuencias que implican sus acciones por lo que concebir al diseño como una construcción de significados involucra, tanto asumir la influencia que se puede ejercer sobre las personas, como tener una actitud crítica sin desconocer los contenidos subyacentes. En esta concepción del diseño, el proyectista debe reflexionar sobre sus responsabilidades, sobre sus principios éticos y sobre la posición política frente a su trabajo.

En este sentido, atendiendo a los reclamos del contexto se torna indispensable incorporar en los procesos de enseñanza del diseño criterios de sustentabilidad. En la declaración de Naciones Unidas “Transformando nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible” (ONU,2015) se han establecido 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible para

abordar los desafíos mundiales más acuciantes: acabar con la pobreza promover la prosperidad económica, la inclusión social, la sostenibilidad medioambiental, la paz y el buen gobierno para todos los pueblos para el 2030.

Las universidades, debido a su labor de generación y difusión del conocimiento y su preeminente situación dentro de la sociedad, están llamadas a desempeñar un papel fundamental en el logro de los ODS. (SDSN Australia/Pacific, 2017).

En los últimos años, los problemas globales han aumentado en complejidad y conectividad, especialmente los ambientales, lo que obliga a enfocarlos como complejos, inseparables y retroalimentados. Por ello, surge la necesidad de implementar una visión holística, integral e interdisciplinaria para resolver los problemas actuales, que sólo se logra con el trabajo en equipo. (Carvajal Escobar Y, 2010: pp1).

Desarrollo

Nuevos paradigmas y su relación con el diseño

El hombre, diseña. Diseña para sí. Diseña para otros. El hombre diseña el mundo, su mundo. Nos preguntamos entonces, ¿cuál es el rol que desempeñan los diseñadores en la industria y en la sociedad?

Fletcher et. Al. (2012, pp 155) considera que “utilizar ideas y experiencias de diseño con fines más amplios que los comerciales, ha dado un nuevo empuje a la práctica del diseño en la era de la sustentabilidad”, entendiendo esta época como el inicio del siglo XXI. Así, el diseñador contemporáneo ejerce un trabajo pendular entre la cultura del consumo y la inmersión en la problemática insoslayable de la sustentabilidad.

Actualmente el rol del diseñador se ha ampliado, sus tareas superan la etapa proyectual, o mejor dicho esta tarea incluye entender al proceso proyectual como todo el ciclo de vida del producto, desde su idea y posible materialización hasta pensar que pasará con él cuando quede en desuso u obsoleto.

El diseñador como sujeto-intencional es capaz de configurar el mundo existente. El diseño traspasa los límites del producto; proyecta servicios, experiencias. La innovación sistémica que requiere la sustentabilidad, empieza con una transformación en la manera de pensar y de actuar, que colabore en la puesta en marcha de prácticas y así definir y describir la actividad económica del diseño en relación a términos ambientales.

Es así como los cambios en el sistema de la moda durante el siglo XXI sumados a la importante influencia de los nuevos paradigmas en el contexto global y local, son los principales determinantes de la estructura de la industria en la actualidad y caracterizan el desarrollo de la profesión del diseño de indumentaria a futuro. Esto implica entender que el diseño debe contemplar valores sociales, culturales, éticos, económicos y ambientales, y que estos deben reidentificarse, comprenderse y reflejarse en el proceso de enseñanza del diseño.

Fletcher y Grose (2012) proponen cuatro roles que pueden desarrollar los diseñadores en relación a estos valores y a como desempeñan su labor y comprenden su disciplina, esta categorización se relaciona con la opinión de Manzini (2015) que habla de los nuevos roles que debe contemplar el diseñador y explica que su tarea actualmente pasa por activar y sostener procesos de cambio social. Como investigadores y docentes adherimos

a esta clasificación porque plantea amplias posibilidades que se integran a la realidad profesional de nuestra región. Estos roles no funcionan de manera autónoma sino lo hacen relacionados y conectados entre sí, manifestando que el trabajo diseñil es interdisciplinario desde su inicio y que el contexto lo moldea y determina.

En cuanto a estos roles que Fletcher y Grose (2012) proponen, el primero nominado el diseñador como comunicador educador. En este caso las características del diseñador se relacionan principalmente en cómo comunicar la experiencia, considerando a los ciudadanos, no como simples usuarios/consumidores sino como ciudadanos activos que toman decisiones y participan en sociedad para definir cómo quieren vivir, de esta manera el diseñador puede transmitir sus conocimientos relacionándose de otra forma con las personas.

El segundo rol que mencionamos es el de diseñador como facilitador. Este diseñador trabaja incluyendo la posibilidad de operar variables fundamentales como la generación de puestos de trabajo, el manejo de materiales, su reciclado o reutilización, el uso coherente de tecnologías y procesos menos contaminantes, el impacto en la comunidad o la responsabilidad social en la práctica del diseño, para no convertirse en una herramienta del sistema productivo y poder tener siempre presente las necesidades de la comunidad.

Cuando hablamos del diseñador como activista entendemos que el diseño se pone al servicio del bienestar de los ciudadanos y del medio ambiente, logrando que su trabajo alcance las políticas y mecanismos que modelan la lógica cultural de la sociedad. Este planteo es un desafío para la industria, los diseñadores y los ciudadanos/consumidores ya que puede transformar la manera de crear y vivir la moda y sus prácticas y desarrollar iniciativas cuyo valor no sea solamente la viabilidad económica.

Para finalizar mencionamos el rol del diseñador como empresario. Este puede colaborar para cambiar los materiales y procesos por otros más sustentables, a sabiendas de que dicha modificación queda en la superficie, puesto que los productos forman parte de un sistema de consumo difícil de penetrar.

El diseñador contemporáneo debe poder responder a las siguientes características: (a) entender que su rol es determinante ya que toma decisiones en base a sus conocimientos y estas abarcan toda la cadena productiva y el ciclo de vida del producto; (b) trabajar como cocreador en un proceso de diálogo que aliente el intercambio de conocimientos con distintos actores de la cadena; (c) y principalmente debe fomentar el desarrollo de prácticas participativas, crear oportunidades y condiciones para mejorar todo el proceso mencionado. Generar oportunidades, transformaciones y posibilidades, es decir, invertir el modelo tradicional del diseño de indumentaria, es el camino insoslayable que el diseñador contemporáneo, como operador cultural, está obligado a recorrer.

Consideramos que los impactos generados por los diseñadores requieren de una revisión sobre cuáles son sus propósitos en relación a los aspectos esenciales del diseño en la actualidad y a su contribución a la sociedad. Los currículos y prácticas académicas pocas veces contemplan estos nuevos roles, aparecen quizás sugeridos, pero las propuestas de enseñanza continúan formando según parámetros del siglo XX.

Territorio

Cada contexto elabora y posibilita una forma de vida, entendida como la totalidad de los factores que implican pensar una existencia, sujeta y acompañada por un entorno que la crea y reproduce. Las formas de vestirnos están relacionadas con el contexto en el que vivimos y siguen poseyendo una variable local significativa. La diversidad de formas de producción de indumentaria que tiene nuestro territorio nos ha motivado a conformar en 2013 una red federal de universidades nacionales con el objetivo de pensar en las particularidades de cada contexto y poder elaborar formaciones acordes a cada región. Este grupo de investigación está compuesto por docentes, diseñadores y expertos de universidades públicas y el Instituto Nacional de Tecnología Industrial, cuyo propósito es que el trabajo conjunto entre estas instituciones con sede en diferentes partes del país, permita elaborar contenidos y prácticas que tenga un impacto directo en las sociedades y territorios en donde se desarrollan.

Análisis de ejercicios didácticos y conclusiones

Los instrumentos de análisis para dar respuesta al planteamiento del problema provienen de estrategias teórico-metodológicas. Para resolver uno de los objetivos principales de este proyecto, contrastar enfoques acerca de la enseñanza del diseño de indumentaria diferenciando particularidades de la misma en las distintas unidades académicas e instituciones que aquí participan, se utilizaron instrumentos de técnicas cualitativas. Este enfoque permitió definir preguntas de investigación basándonos en métodos flexibles como las descripciones y las observaciones. Se realizó un análisis de ejercicios académicos con el objetivo de comprobar la transferencia del conocimiento sobre los nuevos paradigmas a la enseñanza y aprendizaje del diseño de indumentaria. El aprendizaje es la habilidad que tiene una persona de dar respuestas a situaciones problemáticas, es cambio, es el resultado de la experiencia interna e intelectual y de la reflexión, y debe ser transferible y aplicable a distintos escenarios. En el caso de las disciplinas proyectuales la operación con el objeto permite realizar el proceso de aprendizaje, manipularlo e interpretarlo.

Se diseñaron fichas que facilitan la recopilación de datos y contribuyen a la interpretación de los resultados al tiempo que permiten formular, establecer, fortalecer y revisar la teoría existente.

Con el objetivo de promover la transferencia del conocimiento de algunos de los conceptos que hemos definido anteriormente y conforman el corpus conceptual de este trabajo, diseñamos ejercicios como “casos testigo” que dan cuenta de estrategias didácticas elaboradas para llevar a la práctica aspectos que responden a los conceptos trabajados.

Para esta ponencia seleccionamos dos proyectos que fueron desarrollados a modo de trabajos teórico/prácticos. Los ejercicios analizados giran en torno a la posibilidad de que desde la práctica proyectual se adopten los conceptos propuestos y se planteen novedosas posibilidades de diseño, articulando universidad con industria y sociedad. “Proyecto Mixtura”, es un ejercicio de transferencia de contenidos entre cinco módulos del Curso de Posgrado en Diseño de Indumentaria FAUD (2019) y se vincula con la industria; “Proyecto Manta” es un ejercicio que promueve la articulación entre industria, universidad y una institución de bienestar social, realizado en la Tecnicatura

Universitaria en Diseño Textil y de Indumentaria de la UNT (2018/2019).

Ficha de análisis de ejercicio práctico
Nombre del ejercicio (Curso de Posgrado en Diseño de Indumentaria FAUD/INTI)
Proyecto Mixtura. Ejercicio de transferencia de contenidos.

Tema.
 Diseño de un conjunto de prendas basado en un concepto predefinido utilizando técnicas de diseño y producción sustentables, como zero waste y upcycling, aplicando experimentación textil.

Objetivos

- Incorporar una metodología para la generación de productos innovadores y de calidad
- Articular la innovación de productos a través de lenguajes creativos originales con los entornos productivos y culturales regionales, identificando los límites y potencialidades del contexto.
- Incorporar preceptos de sustentabilidad medioambiental y social a la actividad profesional.
- Adquirir herramientas prácticas y técnicas tanto de la actividad proyectual como productiva.
- Fomentar la vinculación de trabajo entre actores del ámbito productivo y académico.

Contenidos a desarrollar/incorporar/trabajar
 Investigación y exploración del contexto, conceptos contemporáneos. El diseño como práctica con enfoque integral. Diseñar para la cultura local. Roles del diseñador: los nuevos versus los tradicionales. Lenguaje y sello de diseño. Identidad. Interpretación de concepto. Del concepto al producto. Proceso de diseño. Introducción de mejoras en las fases de diseño, producción, uso o eliminación de productos de moda: minimizar mermas, durabilidad de las prendas, alargar la vida del producto multifuncional, reversible, modificable. Reutilización. Revalorización. Técnicas de moldiería. Investigación textil para la generación de nuevas superficies, estructuras y textiles. Reutilización de insumos/textiles. Reciclado. Upcycling. Estampación. Cruce de técnicas artesanales, semi-industriales e industriales. Experimentación con materialidades de la región. Procesos tradicionales y alternativos.

Especificaciones (¿como?, especificaciones didácticas, técnicas, etc.)
 A partir de la selección de un grupo de conceptos relacionados a la realidad cultural contemporánea propuesto por los docentes y luego seleccionado por los estudiantes (en este caso: miradas alteradas), se propone diseñar y producir en equipos heterogéneos un conjunto de prendas, una de ellas proyectada utilizando materia prima de Hilandería Warm de producción nacional y semiindustrial. (Relación universidad empresa) y aplicando técnicas de diseño y producción zero waste, y otra aplicando técnicas de upcycling utilizando prendas en desuso. En el proceso se trabajará con las posibilidades de experimentación textil y se fundamentarán las decisiones de cada equipo en relación al concepto y a lo producido.

Relación con el programa de la Carrera
 El ejercicio se relaciona con los primeros 5 Módulos del Curso: Diseño sustentable, Diseño de concepto y colección, Diseño de procesos sustentables, Experimentación textil y Textiles, realizando transferencias entre los contenidos y aplicación de los mismos de acuerdo los intereses de cada equipo y a los objetivos de trabajo.

Bibliografía
 Flatsher, K. Giese, L. (2012). *Gestionar la sustentabilidad en la moda. Diseñar para cambiar. Materiales, Procesos, Distribución, Consumo*. Barcelona: Editorial Blume.
 Sautkin, S. (2014). *Prácticas de las apariencias*. Buenos Aires: Paidós.
 Mon, L. et al. (2015). *El diseño posible. Paradigmas, mercado e identidad del diseño de indumentaria y textil en Argentina*. Buenos Aires: UNNOBA, INTI.
 Observatorio de tendencias INTI Textiles. (2013) *INTI Mapa de diseño: 101 diseñadores de autor*.
 Saltzman, A. (2004) *El cuerpo diseñado: sobre la forma en el proyecto de la vestimenta*. Buenos Aires: Paidós.

Gardetti, M.G. (2017). *Textiles y moda. ¿Qué es ser sustentable?*. Buenos Aires: Lia conferencistas
 Gwilt, Alison (2014). *Moda sostenible*. Barcelona: Ed. GG
 Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Madrid: Experimenta Theoria.

Relación con la investigación (porque consideramos que este ejercicio se relaciona con lo planteado)
 El ejercicio se relaciona con la investigación en muchos aspectos de la misma, ya que es un ejercicio de transferencia donde determinados aspectos de la enseñanza del diseño de indumentaria se relacionan con el contexto regional y se trabaja con un marco teórico y práctico desde una mirada contemporánea basada en autores que investigan los nuevos paradigmas de diseño.
 Este ejercicio se relaciona con la segunda parte de nuestra hipótesis en donde consideramos que "las estrategias de implementación de estos nuevos contenidos promueven la generación de conciencia y la valoración de los nuevos paradigmas y sus particularidades transformando las prácticas de diseño de indumentaria".
 Cuando cotéjamos el ejercicio con los objetivos de esta investigación vemos que su realización nos permite transferir parte del corpus conceptual trabajado a la enseñanza de la disciplina en el ámbito de enseñanza de posgrado y fomentar intercambios con otros grupos de docentes, colegas y universidades que impulsen la reflexión sobre la necesidad de promover modificaciones en los contenidos curriculares. (Diseñadores invitados, vínculo universidad empresa, trabajo interdisciplinario con otras áreas).

Fotografías (procesos, resultados, etc)



Figura 1, Ejemplo ficha/síntesis de análisis. Proyecto Mixtura, Curso de Posgrado Diseño de Indumentaria 2019, FAUD, UNC.

Ficha de análisis de ejercicio práctico
Nombre del ejercicio (indicar Carrera e Institución a la que pertenece)
"Manta". Taller de Diseño 1. Tecnicatura Universitaria en Diseño de Indumentaria y Textil. Facultad de Arquitectura. Universidad Nacional de Tucumán.

Tema.
 "Manta" consiste en una articulación entre industria, Universidad e Institución de Bienestar Social. Este práctico comprende la dimensión social del diseño a través de la articulación institucional en la cual el diseñador/a funciona como anfitrión del encuentro entre la industria e institución de bienestar. Se desarrollan las habilidades básicas del o la estudiante respecto a su primer acercamiento a la costura a partir de técnicas de Manipulación del Textil como ser patchwork, apliques, acolchados, calados, etc. Todas estas técnicas acortan el pensamiento de las uniones de planos que los y las estudiantes toman de su investigación a partir de referentes culturales con una fuerte impronta de trabajo textil como la Cultura Guna (molas).
 Gees Bend. Asafó. Kente. Shijubo, etc.

Objetivos

- Investigar y analizar las distintas posibilidades de hábitat y abrigo de una lámina textil.
- Estudio y exploración de las técnicas de manipulación de los textiles.
- Experimentación textil basada en la investigación de un referente cultural concreto.
- Acercamiento a otros roles de la función del diseñador/a según los contextos específicos.
- Comprensión de la dimensión social del diseño.

Contenidos a desarrollar/incorporar/trabajar
 Considerando que es el primer práctico de inicio de la Tecnicatura, la voluntad de este va más allá de las especificidades y habilidades técnicas que se incorporan a través de las distintas instancias como ser: técnicas básicas de costura con máquina familiar, tejidos planos, manipulación del tejido, investigación del referente, traducción y carta textil.
 Este ir más allá está relacionado con comprender que el diseño no se circunscribe a la confección de un objeto, sino que puede servir como un espacio de encuentro y articulación entre actores sociales con necesidades complementarias.
 Un taller de confección que tiene mucho volumen de remanente, en fragmentos no muy extensos, una colección de diseño que necesita materiales para elaborar muestras textiles y practicar el uso de máquinas, y una institución que necesita mantas para el cobijo de las internas. Así el diseño articula estas 3 dimensiones y resuelve problemáticas específicas de 3 contextos de forma complementaria.

Especificaciones (¿como?, especificaciones didácticas, técnicas, etc.)
 Primero las docentes identifican la industria que proveerá del material y luego buscan a la contigüente institucional. Los y las estudiantes reciben las telas y se ponen en relación con la institución, específicamente con la población que será destinataria de lo que se va a desarrollar. De este modo, el usuario es muy concreto y específico, pero más allá de resolver un problema práctico que es el de abrigo, se busca que los y las estudiantes conozcan las problemáticas sociales de las personas que habitan aquellas instituciones.
 De este modo se comienza a diseñar una lámina textil, que será abrigo, a partir de la comprensión del textil como cobijo y hábitat. Los referentes para trabajar dichas mantas serán, por un lado, diversas culturas que trabajan la dimensión del textil artesanal a través de técnicas afines con las que se comienza a trabajar en el taller. Por ejemplo, las molas panameñas se realizan a través de la técnica del aplique invertido y el calado; y también sintetizan en sus textiles la cosmovisión de la cultura Guna. Por otra parte, la convivencia en distintos momentos con los y las usuarias, darán la dimensión simbólica que se plasmará en cada manta. Los y las estudiantes hacen un trabajo de bitácora en donde van cruzando estas dos referencias. Ambas referencias, una técnica y la otra simbólica, se materializarán en estas mantas que luego serán entregadas a las instituciones.
 La experiencia se desarrolló en los dos primeros años de la Tecnicatura. El año 1 se trabajó con la fábrica local "Linaje Argentino" que nos dio el remanente de textiles camiseros y las mantas se confeccionaron para la Institución Hogar Santa Rita, en el que viven niñas huérfanas. El segundo año los textiles fueron donados por "De Leviv" y trabajamos con la Institución Goretti, en la que viven transitoriamente adolescentes.

Relación con el programa de la Carrera
 Este primer trabajo práctico se relaciona con el programa de la carrera que plantea por un lado un comentario de los lugares comunes de acción del diseño, intentando mostrar que otros nichos vinculados a lo social y los culturales, están experimentados con esta práctica. Dentro del perfil de egresado que planteamos el siguiente: Capaz de innovar y proponer nuevas soluciones a problemáticas del diseño de indumentaria y textil locales. Consideramos que las diversas problemáticas sociales son susceptibles a ser trabajadas desde la perspectiva del diseño, es por eso que desarrollamos este práctico con el fin de articular una serie de actores con un fin común.

Bibliografía
 -Baugh, S., *Manual de Tejidos para Diseñadores de Moda*. China: Piramón Moda, 2011.
 -Corcuera R. y Dasce M.C. (compiladores). *Tramas Cofreza*. Buenos Aires: Ediciones QAFHC, 2008.
 -Munari B., *¿Cómo hacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona: O.G. Diseño, 2011.
 -Romano A.M. *Elementos de Diseño*. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2010.
 -Seivewright S. *Diseño e Investigación*. Barcelona: Gustavo Gili, 2008.

Relación con la investigación (porque consideramos que este ejercicio se relaciona con lo planteado)
 En relación a la investigación propuesta esta experiencia plantea la reflexión sobre los nuevos roles que puede tener el diseñador/a actual en los escenarios complejos de la contemporaneidad. En estos estamos repasando las formas de acción, vinculación y articulación de diferentes actores, considerando que el diseño es el anfitrión que podría garantizar este tipo de estrategias.

En Tucumán existen una infinidad de problemáticas sociales en las cuales consideramos el diseño puede tener una incidencia en pos de mejorar las formas de vida. Es por ello, que pensamos en un trabajo que solución tres problemáticas referidas a tres necesidades distintas. Por un lado, reutilizamos el remanente de una industria que no sabe qué destino darle, por otro lado, los y las estudiantes de la tecnicatura logran adquirir las herramientas y conocimientos planteados en este primer cuatrimestre, sin necesidad de gastar dinero, ni nuevos recursos. Y, por último una institución recibe abrigo para las camas de las 20 internas que viven en la institución. Esto da cuenta del planteo de los trabajos desde la óptica del "saber situado" con una mirada del diseño como práctica integral.

Fotografías (procesos, resultados, etc)



Figura 2, Ejemplo ficha/síntesis de análisis. Proyecto Manta, Tecnicatura Universitaria en Diseño Textil 2019, FAU, UNT.

Entendemos que ambos casos a través de operaciones que consideran lo analítico, lo

creativo, lo experimental y lo ejecutivo, proponen una mirada del diseño que va más allá del objeto concreto y se configura como una estrategia que busca solucionar una problemática rediseñando los vínculos entre actores sociales. Por supuesto, se utilizan herramientas y técnicas propias del diseño de indumentaria y textil, pero no reduce sus búsquedas e investigaciones a el objeto comercial, sino que el objeto, en el caso de haberlo, es la ocasión a través de la cual se focaliza en el trabajo colaborativo y la creación de las nuevas relaciones.

Los ejercicios analizados para esta ponencia son ejercicios de transferencia de contenidos que provienen del marco teórico de las carreras examinadas y se llevan a la práctica desde una mirada contemporánea basada en autores que investigan los nuevos paradigmas de diseño.

Al relacionar las prácticas con aspectos de la enseñanza del diseño de indumentaria y con el contexto regional, podemos destacar que los contenidos curriculares y el contexto socio cultural donde se dicta la carrera influyen no solo en la manera de hacer (técnicas y procesos) sino en la manera de pensar (proceso proyectual y de conceptualización) de los estudiantes. Es interesante acentuar que los mismos contenidos adquieren un sesgo cultural y regional.

Cuando cotejamos los ejercicios, con los objetivos de la investigación, notamos que su realización nos permite transferir parte del corpus conceptual trabajado a la enseñanza de la disciplina en el ámbito académico, ya sea este de grado o posgrado; y fomentar intercambios con otros grupos de docentes, cátedras y universidades que impulsen la reflexión sobre la necesidad de promover modificaciones en los contenidos curriculares.

En relación a la investigación propuesta, los casos desarrollados plantean la reflexión sobre los nuevos roles que puede tener el diseñador actual en los escenarios complejos de la contemporaneidad y puede hacer posible distintas estrategias que fomentan el pensamiento sobre las maneras de pensar y hacer, la articulación entre diferentes actores de los distintos sectores, el entrenamiento para relacionar exitosamente lo conceptual y lo productivo siempre con una actitud crítica que no ignore los contenidos subyacentes, y una mirada que se relacione con el saber situado.

Conclusiones

Pensar el diseño, es redefinirlo en sí. El contexto actual demanda un diseñador capaz de atender las necesidades que emergen de las conductas sociales: consumo desmedido, generación de desechos, contaminación, entre otras. Es menester pensar un diseñador formado que adquiera la capacidad de leer el contexto y facilitar las condiciones de encuentro entre el Estado, la Sociedad y el Diseño.

La academia es un espacio de homeóstasis, de autoregulación entre los organismos. Un espacio de equilibrio, de estabilidad y de balance, donde todo sucede con un fin en sí mismo: es la academia la que interroga. Ahora los tiempos son otros. El contexto es dinámico y la academia debe encontrar la manera de adecuarse a las demandas actuales. Quizás los planes académicos deban amoldarse a los diferentes contextos globales, regionales, locales contemplando desde qué lugar interrogar, en qué tiempos y bajo qué paradigmas.

El espacio académico es el ámbito que promueve la autoconciencia disciplinar puesto que

en él se armoniza la relación teórico-práctica con miras a conformar un diseñador capaz de dar respuesta a las demandas contextuales. La modificación permanente del contexto social nos obliga a pensar acerca del diseño como agente transformador de la realidad. En ese sentido, la configuración de un sujeto con mirada holística que se involucre con procesos de diseños complejos, requiere una formación reflexiva acerca del pensar-hacer del diseñador como operador cultural capaz de dar respuesta a las demandas mencionadas.

La investigación en diseño es necesaria, pero por, sobre todo, es oportuna. El diseño debe pensarse para sí desde aquellos espacios de deliberación que permitan poner en crisis las configuraciones que sostienen el sistema de creencias.

Bibliografía

Carvajal Escobar, Y, (2010). Interdisciplinariedad: Desafíos para la educación superior y la investigación. Revista Luna Azul ISSN 1909-2474. Bogotá. Colombia.

Chaves, N, (2017). Ser pos-moderno. Dilemas culturales del capitalismo financiero. Barcelona: Punto de vista editores.

Fletcher, K; Grose, L, (2012). Gestionar la sostenibilidad en la moda. Diseñar para cambiar. Materiales, Procesos, Distribución, Consumo, Barcelona: Editorial Blume.

Manzini, E, (2015). Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social, Madrid: Experimenta Theoria.

Mon, L. et altri. (2015). El diseño posible. Paradigmas, mercado e identidad del diseño.

ONU (2015). Objetivos de Desarrollo Sostenible, Naciones Unidas Argentina. <https://www.onu.org.ar/agenda-post-2015/>

Saulquin, S, (2014). Política de las apariencias, Buenos Aires: Paidós.

SDSN Australia/Pacific (2017): Getting started with the SDGs in universities: A guide for universities, higher education institutions, and the academic sector. Australia, New Zealand and Pacific Edition. Sustainable Development Solutions Network – Australia/Pacific, Melbourne.