

**Título:** "Havanidad", proyecto de desarrollo local. Experiencias prácticas en función de la docencia en el ISDi.

**Autor:** Arq. Nisida Lidia Tejeda García. Profesor Asistente. ISDI. Cuba  
D.I Yamara Arcia Serrano. Instructor. ISDI. Cuba

### **Introducción.**

Este proyecto comenzó a gestarse precisamente en el evento FORMA 2013, cuando se establecieron los primeros contactos con el profesor Henry Navarro de la Universidad de Ryerson, de Toronto, Canadá. A partir de la ponencia presentada por dicho profesor surge el interés de poder establecer un convenio de trabajo con el Instituto superior de Diseño, de la Habana, Cuba, con el objetivo de conformar un equipo de trabajo con profesores y estudiantes y desarrollar un proyecto que en principio se llamó Corte Havana y que tenía como objetivo el desarrollo local de una colección de Vestuario y accesorios para la población cubana y en específico la que habita y camina por La Habana.

El proyecto toma como puntos de referencia la historia, cultura y arquitectura habanera así como también sus residentes para la creación de una iniciativa artística de sitio-específico que servirá también como una plataforma para entrenar a jóvenes que aspiran a en un futuro trabajar como diseñadores en el desarrollo de nuestra propia moda local.

En este proyecto de sitio específico, también como los anteriores se hizo uso de una combinación de métodos propios dentro de la actividad de diseño, del arte público y la disciplina de la moda con el propósito de fortalecer los conocimientos y habilidades de los estudiantes participantes. Empleando textiles disponibles in situ, el equipo de estudiantes del Instituto de Diseño Industrial diseñó una colección dirigida a resolver algunas de las necesidades estilísticas, estéticas y funcionales del mercado habanero y que luego sería producida utilizando únicamente las capacidades de manufactura locales. Centrando los procesos de diseño, desarrollo de producto, mercadería y promoción de la colección en la infraestructura local.

El proyecto después de un análisis por parte del equipo: estudiantes y profesores en su totalidad, cambio su nombre por "Havanidad", la creación de una colección de vestuario y accesorios decorativos para los jóvenes que caminan por nuestra ciudad se redefinió como el objetivo principal del trabajo. Durante todo el proceso de trabajo primó la motivación por el Diseño de Vestuario y la Imagen del Hombre.

Se propone y reta, a jóvenes diseñadores, a crear una novedosa línea de moda local, involucrándose en cada detalle del proceso creativo y productivo.

Vinculando la docencia con la actividad práctica de diseño se organizó el proyecto de forma que los estudiantes matriculados en las Asignaturas Optativas de Diseño y Modelaje de Vestuario participaran activamente en el proceso de trabajo desde las primeras ideas hasta el prototipo final.



Se desarrolla un proceso de trabajo completo para la creación de nuevos productos que a su vez integran la colección, mostrando el nivel de vinculación de estudiantes y profesores dentro de los equipos de trabajo. Es bueno señalar que el proyecto tiene un carácter integrador y coherente ya que propone la creación de una colección donde se define una marca y todo un trabajo de comunicación visual e industrial para el desarrollo de esta nueva colección.

Se desarrollaron tres líneas de trabajo fundamentales dentro de la colección: ropa para niños, para jóvenes adolescentes y para jóvenes profesionales. Las experiencias adquiridas durante el desarrollo del proyecto así como el cumplimiento de las expectativas tanto de estudiantes como profesores con respecto al resultado final fueron intensas y renovadoras, evaluándose de manera crítica y consiente el desarrollo y los resultados obtenidos.

Es bueno señalar la importancia que tiene la vinculación de la docencia con trabajos prácticos y el desarrollo de nuevos productos y nuevas colecciones, donde se involucren coherentemente todos los conocimientos impartidos con el objetivo de lograr una formación integral de las competencias del profesional de diseño de industrial y en específico del perfil de vestuario.

Este trabajo ya ha desarrollado dos etapas, en un primer momento se desarrolló una colección integrada por 27 soluciones de diseños a la imagen completa: 7 para niños, 10 para adolescentes y 10 también para jóvenes profesionales y que fue presentada en diciembre en Fábrica de Arte Cubano. La segunda colección se desarrolló solo para jóvenes durante el desarrollo del segundo semestre lectivo del curso 2014-15, en el Instituto superior de Diseño y que será presentada en el marco de este mismo evento.

"Havanidad" es un proyecto que tiene continuidad, que se renueva y reconstruye constantemente.

Logo del proyecto



## Desarrollo.

Como todo proceso para desarrollar nuevos productos conto con tres etapas fundamentales:



### 1ra Etapa.

En la etapa de necesidad el equipo de trabajo se dedico fundamentalmente a investigar y analizar aquellos elementos que tuvieran una relación directa o indirecta con los productos y la colección a desarrollar.

Se analizaron los siguientes indicadores:

- El usuario: sus características, necesidades, demandas y estilos de vida.
- El mercado: las ofertas actuales tanto de productos nacionales como importados, se tuvieron en cuenta los criterios acerca de la oferta y la demanda que se maneja por el personal de ventas.

Se pueden mencionar algunos elementos que sirvieron como premisa para el desarrollo de esta nueva colección.

- Los usuarios potenciales de nuestra colección, los niños y jóvenes que caminan por las calles de La Habana en estos momentos no se encuentran satisfechos con las ofertas que existen en el mercado nacional.
- Buscan opciones alternativas para satisfacer sus necesidades, que se encuentran fundamentalmente en el orden de comprar productos importados, que encuentran en otras vías que no son el mercado nacional.
- Los productos comercializados por el Fondo de Bienes Culturales, desarrollados por nuestros artesanos son una opción que suple en parte la demanda de la población cubana.

Por tanto se puede asegurar que en la actualidad la industria textil y de confecciones cubana se encuentra debilitada y que es necesaria la revitalización de este sector y el desarrollo de nuevos proyectos de diseño y colecciones que satisfagan las demandas de la población, el potencial profesional que se forma en el Instituto Superior de Diseño puede y debe contribuir al desarrollo de nuestra Industria Nacional y al logro de desarrollar y comercializar nuevos productos cubanos, diseñados y producidos pensando en los usuarios y en satisfacer sus demandas.

Este proyecto tiene como eje fundamental el diseño de productos que satisfagan a niños y jóvenes cubanos, fundamentalmente habaneros ya que tomara como contexto La Habana, sus estilos de vida y sus contextos.

## 2da Etapa.

Como primer aspecto dentro de esta etapa se analizó el **problema** al cual se enfrentaba el equipo y por tanto se decidieron dos aspectos fundamentales para comenzar a investigar:

1. El usuario: características, estilos de vida y necesidades.
2. La Habana: su arquitectura, el entorno urbano y el quehacer cotidiano de su población.

El equipo de trabajo decidió para un mejor logro de los objetivos de trabajo en este aspecto formar pequeños equipos de trabajo que se encargaran de la investigación de cada uno de los aspectos definidos y que después de un análisis de la información y una definición de los elementos fundamentales a tener en cuenta socializar entre todos los resultados de esta etapa de trabajo.

Se dividió el equipo de trabajo en pares con el objetivo de realizar observaciones en diferentes puntos clave de la ciudad, lo cual permitiría conocer la manera de vestir del cubano y cual es el movimiento social de la población habanera. A partir de esto se contaría con un banco de imágenes que permitiría un análisis posterior a partir del cual definir elementos fundamentales en la nueva colección.

El problema era uno: ¿Qué características debía tener la ropa que integraría la colección y a partir de que atributos se desarrollaría?

Teniendo como premisas: que los nuevos diseños satisficieran al usuario y que la misma se integraran al entorno urbano y social de La Habana.

Para continuar eficientemente con el desarrollo del trabajo se realizó una etapa de **concepto** que involucró a todos los integrantes del equipo: alumnos y profesores y que tendría como objetivo definir cuales debían ser las características de esta colección, definiendo a través de palabras los atributos que debían caracterizar de forma general los nuevos productos.

Los atributos que se definieron y analizaron para la colección fueron: extrovertido, sensual, diverso, funcional, económico, sencillo, duradero, accesible, práctico, nuevo, ligero, fresco, sugerente y colorido.

A partir de estos **conceptos lingüísticos**, ¿cuales serían los elementos visuales que nos permitirían lograr estas características?

Se seleccionaron siete de estos atributos y se hizo un análisis en cada uno en cuanto a: colores, formas, tipografía, composición y texturas.

Los **atributos seleccionados** fueron: extroversión, diversidad, funcionalidad, durabilidad, accesibilidad, sensualidad y sencillez, estos se utilizaron tanto para el diseño de los productos que conformaron la colección así como para la marca que identificaría a todo el proyecto.

Los elementos visuales quedaron definidos de la siguiente manera:

<b>Color</b>	Primarios, naturales, fríos, neutros.
<b>Formas</b>	Armónicas, simples, depuradas, orgánicas, geométricas, eclécticas.
<b>Composición</b>	Asimétricas, equilibradas, modulares, fragmentadas, abstractas.
<b>Texturas</b>	Suaves, agradables, compactas, definidas, lisas
<b>Tipografía</b>	Light, legible, unicasé, modernas.

**Palabras claves** en la colección: Comunicar.  
Integrar.  
Adaptable.  
Alcanzable  
Sugereente.  
Femenino.  
Ecléctico.

Para la continuidad del trabajo se decidió dividir el equipo en grupos de trabajo, con el objetivo de continuar el **desarrollo** de las ideas de diseño de forma más eficiente, coherente e integral, acorde a las habilidades y conocimientos de cada uno de los integrantes. Una parte del grupo se encargó del desarrollo de la estrategia promocional del proyecto y la otra de todo el desarrollo de las alternativas de diseño para el vestuario que conformaría la colección.

Se definieron para cada grupo de trabajo las tareas a desarrollar y se definió un cronograma de trabajo teniendo en cuenta el tiempo con que se contaba para terminar y presentar la colección. Todas las decisiones y soluciones eran evaluadas y tomadas por el equipo en su totalidad.

#### **Tareas realizadas:**

##### **Equipo de promoción:**

1. Estrategia promocional.
2. Logo.
3. Eslogan.
4. Suelos para promoción.
5. Carteles promocionales.
6. Invitaciones para la presentación.
7. Credenciales.
8. Reconocimientos.
9. Spot comercial.
10. Música para la presentación.

**Equipo de diseño de colección:**

1. Diseño de alternativas de diseño para niños, adolescentes y jóvenes.
2. Evaluación y selección de alternativas finales.
3. Modelaje de cada una de las piezas a elaborar.
4. Confección de los prototipos finales.
5. Prueba y ajuste a los modelos de los prototipos.

Es bueno señalar que también se desarrollo u casting de modelos donde participo el equipo de trabajo completo y para el cual se realizo una extensa promoción dentro y fuera del instituto, lo cual fue evidente por la cantidad de aspirantes que se presentaron.

Asistieron al casting 120 aspirantes entre niños, adolescentes y jóvenes, a los cuales se les tomaron las medidas y se les hizo prueba de fotografía y movimiento escénico.

Después de un minucioso análisis se seleccionaron 27 modelos: 7 niños, 10 adolescentes y 10 jóvenes, para los cuales se elaboro la variantes de diseños que iban a modelar teniendo en cuenta sus características físicas

La primera colección estuvo compuesta por 27 alternativas de diseño: 7 variantes para niños, 10 para adolescentes y 10 para jóvenes profesionales.

El proceso de trabajo fue fluido y organizado, los materiales utilizados en la elaboración de los prototipos fueron comprados por el instituto Superior de Diseño como apoyo al desarrollo del proyecto y a garantizar la docencia y la formación integral de los estudiantes así como el desarrollo de sus habilidades practicas y a la formación de sus competencias como profesionales del diseño.

**Niños**

## Adolescentes



## Jóvenes profesionales



El proyecto en estos momentos continua trabajando, se esta desarrollando una nueva colección para jóvenes, utilizando las mismas premisas conceptuales que se utilizaron en la colección que se acaba de presentar. Se incorporan nuevos colores y texturas en los textiles, buscando variedad en colores y composición de tejidos.

Se incrementara la variedad de accesorios presentes en la colección, se continuara con el uso de las asimetrías, los cambios de planos en la diagonal y la vertical, así como el desarrollo de volúmenes y el desplazamiento de los planos.

Se enfatizaran algunas zonas del cuerpo, como hombros y caderas, se utilizaran las transparencias y la creación de volúmenes vaporosos, para reforzar la amplitud y la movilidad.

Se desarrollaran diseños que van a priorizar la funcionalidad en cuanto a su uso, la facilidad de quitar y poner así como la adecuación al usuario, sus expectativas y su inserción en el contexto urbano habanero.

Para la **implementación** de las nuevas soluciones de diseño el equipo de trabajo elabora la carpeta técnica de cada uno de los diseños donde se incluye toda la información y la preparación técnica para la producción posterior en talleres de la industria nacional o en pequeñas empresas o talleres pertenecientes a artesanos del Fondo de Bienes Culturales interesados en la producción y comercialización de los mismos.

El resultado de esta nueva propuesta se presentara en el marco del evento.

## Conclusiones

Como conclusión podemos citar tres aspectos s fundamentales:

1. El proyecto ha cumplido con las expectativas y objetivos definidos por los integrantes del equipo, refiriéndome específicamente a profesores, estudiantes y personal técnico.
2. Es una experiencia práctica renovadora e integradora.
3. Insertado en la docencia cumple con los objetivos instructivos y educativos declarados en los programas de las asignaturas donde se desarrolla.

La realización de este tipo de proyectos dentro del Instituto como parte de ejercicios docentes dentro de las asignaturas de la disciplina de Procesos Productivos demuestra que es imprescindible para un diseñador tener las habilidades necesarias en la elaboración de moldes, así como de las soluciones tecnológicas idóneas para la producción de los productos diseñados.

El trabajo en equipos crea en los estudiantes hábitos de comportamiento y disciplina de trabajo, el estudiante aprende a escuchar las experiencias y opiniones de otros integrantes y de profesores y técnicos, lo que les permite mejorar sus ideas y con este estilo de trabajo se fomenta el respeto y la capacidad de insertarse en las diferentes equipos y dentro de los talleres de producción.

## Bibliografía

- Leavy, Patricia. *Method Meets Art: Arts-Based Research Practice*. New York: The Guilford. 2009. Print
- Black, Sandy. "Interrogating Fashion: Practice Process and Presentation: New Paradigms for Fashion Design in the 21<sup>st</sup> Century". *Designing for the 21<sup>st</sup> Century: Interdisciplinary Questions and Insights*. Hamshire: Gower, 2007. Print.