

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Lina María Suárez Vásquez

Trabajo de grado presentado para optar al título de Magíster en Desarrollo

Directora

Claudia Fernández Silva

Doctora en Diseño y Creación

Asesora

Denisse Roca Servat

PhD Estudios de Justicia

Maestría en Desarrollo

Escuela de Ciencias Sociales

Universidad Pontificia Bolivariana

Medellín

2019

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Yo, **Lina María Suárez Vásquez**, con base en el Artículo 82 del Régimen Discente de Formación Avanzada, de la Universidad Pontificia Bolivariana, declaro que esta investigación no ha sido presentada anteriormente –ni completa ni con variaciones–, para optar a un título universitario, en esta o en otra institución de educación superior.



Firma:

ID: 000124523

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Tabla de Contenido

AGRADECIMIENTOS	6
1. INTRODUCCIÓN	
1.1 Problema	9
1.2 Pregunta de investigación	17
1.3 Objetivos	17
1.3.1 Objetivo General	17
1.3.2 Objetivos Específicos	17
1.4 Justificación	18
1.5 Diseño metodológico	22
1.6 Referentes teóricos iniciales	34
CAPÍTULO 1. CONTEXTO HISTÓRICO	55
1.1 La influencia del discurso del desarrollo sobre la conformación de los programas profesionales en diseño	55
1.2 La apertura económica en Colombia, el diseño y la educación en diseño como salvavidas	61
CAPÍTULO 2. DISEÑO CON EL OTRO, INTEGRANDO MÚLTIPLES DIMENSIONES.....	68
2.1 Cuerpo y artefacto en relación, un uniforme para la realidad vivida. Proyecto Mantenimiento	71
2.1.1 Análisis categoría cuerpo. Proyecto Mantenimiento	88

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

2.1.2 Análisis categoría artefacto. Proyecto Mantenimiento	95
2.2 Mecanismos vestimentarios para la identidad. Proyecto Brigadistas	107
2.2.1 Análisis categoría cuerpo. Proyecto Brigadistas	119
2.2.2 Análisis categoría artefacto. Proyecto Brigadistas	129
CAPÍTULO 3. EL PROYECTO DEL VESTIR Y EL PROTOTIPADO SOCIAL EN LA TENSIÓN GLOBAL-LOCAL	140
3.1 Concientizar, reflexionar, exigir, actuar, ¿Sabes cómo está hecha tu ropa? Proyecto +Conciencia –Agua	141
3.1.1 Análisis categoría cuerpo. Proyecto +Conciencia –Agua	162
3.1.2 Análisis categoría artefacto. Proyecto +Conciencia –Agua	167
CAPÍTULO 4. TEJIENDO EL CONTRADISCURSO	179
4.1 Diseño en comunidad para tejer el pasado y el futuro. Proyecto Entrelazos	180
4.1.2 Análisis categoría cuerpo. Proyecto Entrelazos	199
4.1.3 Análisis categoría artefacto. Proyecto Entrelazos	209
CAPÍTULO 5. OTRAS COMPRESIONES DE CONTEXTO, CUERPO Y ARTEFACTO. PRÁCTICAS DE DISEÑO DE VESTUARIO FRENTE A LOS VALORES DEL DESARROLLO. REFLEXIONES FINALES	221
5.1 Diseño y desarrollo. El diseño como artífice del mundo ideal.	222
5.2 Diseño y Alternativas al desarrollo. El diseño en la reconstitución de mundos relacionales	234
5.3 Formación en diseño de vestuario y alternativas al desarrollo: hacia una formación más crítica y un campo abierto de preguntas. Conclusiones	250

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

APÉNDICE. EJERCICIO RÁPIDO	264
ANEXOS	269
LISTA DE REFERENCIAS	279
LISTADO DE TABLAS.....	286
LISTADO DE FIGURAS	287

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo de grado ha sido una travesía en todo sentido, desde el cómo llegué a la Maestría en Desarrollo, hasta el lograr finalizar esta investigación, ha sido indescriptible. Quienes dicen que hacer un posgrado te cambia la vida, efectivamente, te cambia la vida, y a mí además de eso, me dio increíbles regalos.

Gracias a la vida, al universo, al amor, dios, todo es lo mismo, por ponerme en este camino y regalarme este montón de experiencias y vivencias, hoy tengo un propósito y las ganas de contribuir a un mejor futuro desde la práctica del diseño.

Gracias a mis papás que aún en la distancia, con todas las montañas rusas emocionales en las que me subí durante este trayecto, siempre estuvieron ahí para mí, incluso para mi malgenio.

Gracias a mis docentes de la maestría y compañeros de cohorte, quienes en medio de lo extraño que era para ellos el diseño de vestuario, y el mismo diseño, hoy en día defienden conmigo la idea de los cuerpos vestidos, del poder transformador de los diseños otros.

Gracias a la Facultad de diseño de vestuario, a Claudia Fernández Silva, Mauricio Velásquez Posada, Ana Elena Builes, Ana María Sossa, por creer en mí, en mis capacidades y talentos, aconsejarme y apoyarme en todo momento. Gracias en especial a los docentes Ángela Echeverri, Sandra Vélez, Juan David Jaramillo, Alexander Cardona

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Galeano, Felipe López, Margarita Baena y Tatiana Rincón, por abrirme las puertas de sus aulas y permitirme observar la magia que hay al enseñar y el amor por ello, por su discurso.

Gracias a la Universidad Pontificia Bolivariana, a su Centro de Investigación para el Desarrollo y la Innovación (CIDI) y a las personas que me eligieron para ser acreedora de la beca Innova que me permitió estudiar la maestría.

Gracias a mis amigos, Andrea, Natalia, Jose, Miguel, Lipe, Lucho, que no me abandonaron un segundo durante este viaje, porque siempre, a través de cualquier medio estuvieron ahí dándome ánimos. Gracias al rugby y a Cabras Rugby Club por cambiarme la vida y acompañarme en este recorrido, por la comprensión y apoyo a su capitana, pero en especial, por las tías del rugby.

Gracias a mis estudiantes que me daban vida y felicidad cada vez que necesitaba un empujoncito, en especial a Daniel, su bullying a la tesista y sus domicilios de la mejor panadería de Medellín.

Con todo mi corazón, a mi directora Claudia Fernández Silva y a mi asesora Denisse Roca Servat, sin su guía y consejos, esta investigación no hubiera sido posible. A Claudia, siempre gracias por traer a mi vida el cuerpo vestido y la pasión por lo que significa el diseño de vestuario, por ser directora y amiga durante este proceso. A Denisse, por querer entrar en consonancia con mi pregunta, no abandonarme en el proceso y creer en mis capacidades. A ambas, gracias por ayudarme a construir un puente entre el diseño y las ciencias sociales, gracias por sus recomendaciones y por la emoción que compartían conmigo con cada uno de los hallazgos.

Gracias a la música, a la lluvia, a los baristas del Starbucks de Laureles que día a día fueron testigos del esfuerzo puesto en estas letras, por su matcha hecho a la perfección para

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Lina, por su buena onda. A Medellín que aprendí a amarla en esta parte de la historia, a Bogotá que me daba aliento a lo lejos, a los corazones que se me quedaron en ambas ciudades, a quien hoy continúa. A ese amor de la vida, que en un ir y devenir, fue un maestro paralelo a la academia, gracias.

Por los diseños otros, por unos cuerpos vestidos libres, por vivir mejor.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

INTRODUCCIÓN

1.1 Problema de investigación

No es de extrañar que existan objetos que se crean, se escogen, se utilizan y se piensan, más por “bellos” que por “cómodos”, (...) baratos pero malos, eficientes pero complicados; (...) diseñados “según los dictados del mercado” (aunque el mercado se comporte según los dictados de un grupo pequeño) o “de acuerdo a las normas técnicas” (aunque los parámetros no tengan nada que ver con las condiciones específicas del lugar y la gente). No es de extrañar entonces que se impulsen proyectos y diseños que —se nos dice— “son símbolos del progreso y el bienestar”, aunque para crearlos, adquirirlos o disfrutarlos se condene al retroceso y la marginación a otros (Martín Juez, 2002, p.57).

Múltiples veces durante mis cursos de extensión, diplomados o en las mismas clases de la Maestría en Desarrollo, tuve que defender que, al ser diseñadora de vestuario, no hacía lo mismo que una diseñadora de modas; que el diseño de vestuario se preocupaba por el cuerpo, por el contexto, por las personas, mientras que el diseño de modas, hacían ropa con tendencias, fáciles de concebir y producidas en serie. Y la actitud de las personas cambiaba notablemente, pero la visión inicial siempre fue la misma: vestuario era como decir moda, y que esta era perversa, un sistema productivo que solo servía a pocos; para algunos, absolutamente banal, fútil y enormemente contaminante. Como egresada, conociendo todo lo que se hacía en la facultad de diseño de vestuario, incluso yo misma me encontraba contrariada por estas diferencias, aunque la mayoría de mis compañeros

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

entraron a estudiar pensando en ser estrellas de la industria de la moda, la mayoría salieron con la mentalidad de que no era eso lo importante, el diseñador transformaba vidas.

Los orígenes del diseño desde la idea de bienestar son considerados utópicos, así lo afirman Dorrestijn y Verbeek (2013); las preocupaciones en torno a las condiciones laborales en la producción industrial, la pobre calidad de los productos industriales durante el siglo XIX y los cambios sociales provistos por la revolución industrial, fueron el inicio de un pensamiento que se transformaría en la disciplina del diseño.

Sin embargo, la historia de la práctica del diseño refleja algo muy lejano a sus primeras preocupaciones; a través del siglo XX el diseño se convirtió en un aliado del modelo neoliberal, una herramienta muy eficiente para que discursos como el desarrollo, pudieran extenderse y facilitar su instalación en Occidente. En este caso específico, dice Escobar que, “El discurso del desarrollo (...) ha sido el agente principal y más ubicuo de la política de la representación y de la identidad en gran parte de Asia, África y América Latina en el periodo posterior a la Segunda Guerra Mundial” (2007, pp.358-359).

El concepto de desarrollo fue escuchado por primera vez, de manera pública, en el discurso de posesión del presidente estadounidense Harry Truman en 1949. Teniendo como contexto los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial y la clasificación hecha previamente por el Banco Mundial, que definía como pobres a aquellos países con ingreso per cápita inferior a 100 dólares, Truman propone que los Estados Unidos y otras naciones industrializadas aliadas, cooperaran y subvencionaran a las naciones subdesarrolladas, para reducir las condiciones de pobreza; según Escobar (2007), este discurso conllevaba a la reproducción de los rasgos característicos de las sociedades consideradas como desarrolladas, tales como la educación y la escuela como institución primaria, los valores

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

culturales modernos, la ciencia y tecnología, altos niveles de industrialización y urbanización y, rápido crecimiento de la producción material y niveles de vida.

El diseño entonces, como práctica, ha sido un agente que a través de la creación y la proyectación de artefactos, en forma de productos, bienes y servicios, ha permitido la reproducción de los valores del discurso de manera eficaz; podemos sumarle a esto, los modos de producción y comercialización, el tipo de economías que propicia, la geolocalización de capitales, y el cómo ha formulado condiciones y conductas “normales” de vida para las personas.

Uno de los espacios más evidentes, ha sido en la industria de la moda, que vincula actividades de textilería, confección y comercialización. Dentro de la industria, guiada por un objetivo de crecimiento económico y productividad, en términos de la indumentaria y el vestuario, se ha gestado un fenómeno denominado *fast fashion*, una truculenta y falsa democratización del consumo vestimentario con objetos y servicios “ideales” para todos, donde personas, recursos ambientales implicados, o la calidad del producto, son completamente ignorados mientras se produzcan piezas para el consumo masivo de forma acelerada.

Sin adentrarnos en las condiciones políticas y económicas del mercado mundial, podemos advertir que cada eslabón o cada etapa del proceso proyectual del diseño de prendas, puede estar relacionada con contaminación, acumulación y desechos, condiciones laborales degradantes, entre otros, que no solo comprometen las dimensiones políticas, sociales, económicas, ambientales, de la sociedad en la que esté inserta la disciplina, sino también las corporalidades de quienes son objeto de la práctica proyectual. Las prácticas mercantiles ligadas a esta industria en particular distorsionan el quehacer de la disciplina.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Cuando las premisas del desarrollo entran en diálogo con las prácticas del diseño masivo y de consumo rápido, traen consigo consecuencias en las relaciones entre humanos y artefactos diseñados, recordemos, mediadas por un fenómeno de distribución de valores a gran escala como lo es la moda, a través del artefacto más cercano al cuerpo (el vestido). Como consecuencia surge la construcción y difusión de una visión de cuerpo correspondiente al modelo nórdico, eurocéntrico, blanco, patriarcal, y finalmente, homogeneizante, se erige como un estereotipo universal; esto, además de la determinación de ciertos modos de vida válidos alrededor del acto de vestir, las formas, los materiales, etc.

Para perpetuar esta relación, el desarrollo se apoya en la institucionalización y en la profesionalización, para integrar a los no desarrollados, a la política del conocimiento especializado y la ciencia occidental; según Escobar (2007) “juntos constituyen un aparato que organiza la producción de formas de conocimiento y la organización de formas de poder, interrelacionándolos” (Escobar, 2007, p.88). Por ende, es tan clave la profesionalización del diseñador, que a partir del sistema educativo occidental se le exige el paso por la formación superior universitaria. Los perfiles ocupacionales de los programas educativos en diseño corresponden a lo que la industria ha designado como necesario, en función del crecimiento económico, la productividad, en potencia del mercado y el consumo. La educación, la academia, deben responder a los requerimientos de la industria.

Un claro ejemplo de este escenario, lo podemos situar en la industria textil-confección de Colombia, centralizada en la ciudad de Medellín (que históricamente le debe su crecimiento y bonanza a este segmento económico). Durante la década de los años 80 y 90, entró en una crisis influida por circunstancias como la poca reconversión tecnológica, los precios y costos de producción, el desgaste de las dinámicas productivas, la poca inercia ante

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

los movimientos de la demanda en un mercado interno protegido y , asuntos públicos como la apertura económica con eliminación de las restricciones comerciales en el país, el contrabando o incluso, la sobreproducción mundial, etc.

Dentro de los planes de desarrollo y las políticas públicas, de índole local como nacional, se incluyeron apartados específicos que procuraban estímulos o apoyos para la recuperación de la industria, introduciendo también el diseño como un componente clave para el mejoramiento de la oferta nacional. Dice Ana Cielo Quiñones (2003) que, con el fin de aumentar la competitividad, la productividad y el bienestar de la población colombiana, como estrategia de la Política de Modernización y Reconversión Industrial, en el Plan Nacional de Desarrollo aprobado por la Ley 138 de 1995, se incorporó el diseño como factor fundamental y se propuso la creación de un Sistema Nacional de Diseño que apoyara esta búsqueda.

Este proceso también incluyó el diagnóstico de la situación a través de la contratación de la empresa Monitor por el gobierno nacional, para ejecutar esta revisión a nivel país. Es así como en el Informe Monitor (1995), sobre el sector textil menciona la necesidad de “desarrollar estrategias de entrenamiento para cerrar la brecha de conocimientos que existen en las áreas de ingeniería textil, moda y administración” (p.23) y sobre la relación entre el sector público y privado sugiere “evaluar conjuntamente el tipo de entrenamiento requerido de parte del SENA, las universidades y otros centros de carácter privado para lograr el acceso a recursos humanos altamente calificados” (Informe Monitor, 1995, p.4). Por otro lado, en el caso de Medellín, ciudad hipercentro de la industria de la moda en Colombia, el plan de desarrollo de los años 1998-2000 “*Medellín Competitiva*” a nivel económico resalta la importancia del trabajo mancomunado con la industria, y en particular con Inexmoda,

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Instituto para la exportación y la moda, para recuperar la “prosperidad” económica de la región.

Entonces, ante la necesidad inminente de propulsar el crecimiento del sector, una universidad como la Universidad Pontificia Bolivariana decide abrir un programa profesional enfocado propiamente en el diseño de vestuario. Este programa nació en el año 2000, dentro de una escuela de diseño y arquitectura con una fuerte inclinación por la actividad disciplinar más que por la estrategia comercial, por esto, el centro de acción del programa se dio en la relación cuerpo-artefacto-contexto. Según lo que comprende el programa profesional de diseño de vestuario de la Escuela de Arquitectura y Diseño de la Universidad Pontificia Bolivariana, se entiende esta denominación

como universo del campo de trabajo, que trascendía el asunto de la moda –como algo momentáneo y efímero– para reflexionar más en las implicaciones culturales, antropológicas, académicas y epistemológicas de las motivaciones y repercusiones que parten del acto de vestir al cuerpo humano y su entorno, como un proyecto integral, interdisciplinar y transdisciplinar en un entorno multicultural” (Vélez, en Cano, C., et al., 2014, p.15).

Alejándose del diseño de modas, el cual está enfocado en la producción de prendas asociadas a tendencias de moda indumentaria, la denominación *diseño de vestuario* sentó las bases para que se pudieran formular otro tipo de preguntas alrededor de la relación cuerpo-vestido-contexto, pone su centro en el acto del vestir. Como antecedente, en Latinoamérica la primera escuela que optó por apartarse nominalmente del término moda, fue la Universidad de Buenos Aires con su programa en Diseño de Indumentaria y Textil creada en 1988, siendo referente del programa de diseño de vestuario de UPB para conformar su sentido.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

La segunda década del siglo XXI, empieza con un clima de crítica, de cuestionamientos, de evaluación, tanto en la academia de la disciplina de diseño como en la industria de la moda indumentaria, dado a partir de la visibilización de los terribles efectos y consecuencias del modo de operar y actuar en función del crecimiento económico y la productividad de ambas. Alrededor de la moda, los cuestionamientos han girado principalmente alrededor de los recursos usados, las economías que favorece y el cómo, la magnitud del sistema (que opera globalmente creando desperdicios en esta misma amplitud), el medio ambiente afectado por el uso indiscriminado de agua, o su contaminación con sustancias químicas; en la academia de la disciplina del diseño, surgen propuestas como el diseño ontológico (Willis, 2006), el diseño crítico (Dunne & Raby 2001), diseños otros (Gutiérrez, 2015), entre otros, que cuestionan desde la epistemología, el quehacer, la profesión, la educación en diseño, etc.

Paralelamente, en la facultad de Diseño de vestuario de la UPB, desde 2012 se empezaron a dar una serie de ejercicios proyectuales que, por iniciativa tanto de docentes como de estudiantes, han explorado otras maneras (diferentes a las usuales dentro de la industria) del quehacer del diseño de vestuario. Se han examinado los cuerpos vestidos y los artefactos desde la localidad y lo contextual, las funcionalidades diversas junto con el acto de vestir, cocreación con comunidades campesinas, sus oficios y técnicas, el acto de vestir en adultos mayores, *embodiment*; los proyectos han abordado contextos como plazas de mercado, el espacio público, lo íntimo, el conflicto armado, construcción y respaldo a procesos de memoria y perdón, etc. Paradójicamente, estos ejercicios se elaboraron mientras la universidad estructuraba su plan de desarrollo institucional actual, en el cual reconoce dentro de sus principios, el compromiso con el desarrollo del país, ofrecer programas

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

educativos con un permanente ideal en el desarrollo social convirtiéndose en un dinamizador de este, y se plantea como megameta de proyección social, la consolidación de un modelo de innovación social asumiendo el alcance de los Objetivos del Desarrollo Sostenible (ODS) y del Global Reporting Initiative (GRI). Entender y comprender lo que se está dando en una facultad de diseño de vestuario que se cuestiona y pregunta por el quehacer, los modos actuales de vida, sería una contribución al afianzamiento de un espacio dispuesto a la transición y la reflexión; el debate contra el sistema se está gestando dentro del sistema mismo, por eso es tan particular.

Fry afirma: “[Trad. de la investigadora] Para traer el diseño reedificado a la vista, dentro y fuera de la comunidad del diseño, requiere inicialmente el desarrollo de nuevos conocimientos, habilidades interpretativas, objetos de encuentro experiencial y objetos de reflexión crítica” (2009, p.27)¹. Si estas prácticas de diseño, que se apartan del discurso del desarrollo y de la industria de la moda, dadas en una universidad y una ciudad que promueven con orgullo el discurso del desarrollo y la innovación, no se comprende el cómo operan, cómo debaten con las políticas de desarrollo y el modelo neoliberal, si no se convierten en espacios continuos de reflexión, será muy difícil contribuir a un diseño de transición o futurizante, que desde el cuerpo, desde los artefactos vestimentarios que construimos alrededor de este, propongan y conduzcan a otros modos de vivir sustentables y viables con la vida, podrían quedarse solo como ejercicios académicos.

Entendiendo que desde una mirada disciplinar, el diseño de vestuario como especialidad se pregunta por la relación entre cuerpo, vestido, contexto y proyecta dichas

¹ Originalmente aparece en el texto: “To bring design remade into view within and beyond the design community initially requires the development of new knowledge, interpretative skills, objects of experiential encounter and objects of critical reflection. (2009, p.27)

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

problematizaciones en la forma de artefacto, servicio o estrategia, nos interesa comprender desde estas categorías, dentro de la formación profesional de diseño de vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana, ¿cómo se están configurando las prácticas de diseño de vestuario que debaten con los valores del discurso del desarrollo, generando otras comprensiones alrededor del cuerpo, el contexto y artefactos vestimentarios?

1.2 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo se están configurando las prácticas de diseño que debaten los valores del discurso del desarrollo, generando otras comprensiones alrededor del cuerpo, el contexto y artefactos vestimentarios formación profesional de diseño de vestuario de la UPB?

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo General

Analizar cómo se están configurando las prácticas de diseño de vestuario que debaten con los valores del discurso del desarrollo, generando otras comprensiones alrededor del cuerpo, el contexto y artefactos vestimentarios, dentro de la formación profesional de diseño de vestuario de la UPB.

1.3.2 Objetivos Específicos

a. Comprender cómo se ha dado la relación entre la práctica de diseño en la formación profesional en diseño de vestuario, con el discurso del desarrollo y sus valores, rastreando antecedentes históricos relevantes desde la segunda década del siglo XX hasta la creación del programa de diseño de vestuario de la UPB.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

- b. Estudiar cómo se configuran las prácticas de diseño de vestuario que presentan otra orientación respecto a los valores del discurso del desarrollo, que tradicionalmente se han relacionado con la práctica de la disciplina del diseño y su formación profesional, para dilucidar las transformaciones sobre cuerpo, el artefacto y el contexto.
- c. Comprender cómo se configuran las practicas de diseño de vestuario en virtud de las relaciones diseño-desarrollo, y diseño-alternativas al desarrollo, dentro de la formación profesional de diseño de vestuario de la UPB, para encontrar espacios posibles de transformación en vía de unas prácticas futurizantes de diseño.

1.4 JUSTIFICACIÓN

La estructura de la justificación de este proyecto de investigación responde a dos momentos: el por qué hacerse está pregunta en relación con la disciplina del diseño y los estudios del desarrollo; y, por otro lado, el por qué se toma a la Facultad de diseño de vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana como caso de estudio.

En medio de esta coyuntura del mundo contemporáneo, en el que somos y hacemos, donde la crisis y la responsabilidad es globalmente humana, se hace necesario revisar las prácticas de diseño entendiendo que son aquellas que gestan, le dan sentido y significado a las relaciones entre los seres humanos y el mundo artificial, tienen por ende, una importante cuota allí.

Adicionalmente, el diseño como disciplina es relativamente joven y por lo tanto su estructura teórica permanece en continua construcción, más aún, en nuestro contexto local donde su emergencia se dio a mediados de la década de los 60 del siglo pasado. A este

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

respecto Miquel Mallol (2013) en *La investigación en diseño y la academia: ¿un nuevo contexto?*, indica:

Buena parte del diseño se ha nutrido, y sigue nutriéndose de aquellos debates pendientes que han seguido repitiéndose insistentemente, renovando de forma constante su formulación (...) ahora, en vez del diseño, sería la academia sobre el diseño la que necesitaría teorías sobre las que desarrollarse (Mallol, 2013, pp.60, 260-261).

En cuanto a la pregunta que nos hacemos, no ha sido abordada desde el diseño de vestuario por sí misma. Si bien, quienes teorizan sobre la disciplina del diseño han estado cuestionándose sobre su papel y devenir, desde la especialidad del vestir específicamente, los cuestionamientos se han quedado cortos o no vinculan directamente los estudios del desarrollo con el diseño del vestir. Desde la reflexión sobre la disciplina del diseño y otras formas de práctica, encontramos a Ezio Manzini con *When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation* (2015), Girling & Palaveeva con *Toward humanity-focused design* (2018); desde el estudio del diseño de indumentaria y los posibles movimientos hacia otro diseño, Viviana Flórez Polo explora *El Desarrollo Humano y la Formación Integral en Diseño. Cuerpo y Sensibilidad en los Procesos de Configuración de Tejidos Epistemológicos* (2013), y Timo Rissanen, con *Possibility in Fashion Design Education—A Manifesto* (2018). Haciendo una crítica al diseño de indumentaria y cómo opera en el sistema actual, Kate Fletcher, Emma Dulcie Rigby, Robert A. Francis, Andrew Brooks, y Thomas Roberts, reflexionan alrededor de *Fashion, Sustainability, and the Anthropocene* (2018), Tansy Hoskins presenta *Stitched Up: The Anti-Capitalist Book of Fashion* (2014), y Jee Hyun Lee, Jiwon Ahn & Jieun Kim trabajan sobre *Theoretical Competence Model of Fashion Designers in Co-Designed Fashion Systems* (2018). Desde

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

una exploración sobre otro tipo de prácticas de diseño (o unos diseños otros), alrededor del diseño de indumentaria específicamente, Victoria Rovine explora el contexto africano, *African Fashion, Global Style: Histories, Innovations, and Ideas You Can Wear* (2015).

Por lo que se refiere a la Facultad de diseño de vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana, es pionera en el país al abordar un estudio profesional de diseño con la denominación vestuario (no delimitado al fenómeno de la moda indumentaria únicamente, es amplia alrededor del acto de vestir), así que cuenta con la trayectoria, el recorrido histórico que permite evidenciar esta posible reorientación de la práctica de diseño, igualmente ya hay manifestaciones proyectuales de este tipo de emergencias y preguntas.

Además, la facultad se encuentra en proceso de transformación curricular, por ende al estar este estudio inscrito dentro del grupo de investigación de la facultad, será una importante contribución en términos de que entregará elementos y conceptos clave para el diseño de un programa que esté completamente en línea con estas reflexiones y posturas.

Como entidad, la Universidad Pontificia Bolivariana es una institución universitaria de tradición en la ciudad y en el país, de perfil conservador, comprometida dentro de sus lineamientos institucionales con la transformación y el desarrollo, por lo tanto, es interesante examinar las maneras en que aparecen estas emergencias que plantean cuestionamientos de frente a este concepto tan importante, aún más en un plano creativo.

De la misma manera, Medellín tiene como lineamientos principales en sus políticas públicas, la innovación, el crecimiento económico, el progreso, etc., valores que se constituyen en marco de acción para sus habitantes, proyectando el desarrollo como discurso imperante en la ciudad; además, esta se ha erigido alrededor del sector textil

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

confección, siendo aún hoy el hipercentro de esta industria en el país (es en este sector donde tradicionalmente se insertan laboralmente los profesionales en diseño de vestuario).

En relación con los estudios del desarrollo, la gran mayoría se han consolidado desde una escala macro, espacialidades y territorios que responden a las dimensiones geográficas con las que incluso el mismo desarrollo trabaja, se habla de poblaciones, de organizaciones, de agencias a gran escala. Sin embargo, han sido pocos quienes se han hecho la pregunta por escalas micro, como el cuerpo. Por esto, resulta pertinente preguntarse por la disciplina y la especialidad que se encarga de atender el cuerpo en su realidad más cercana y desde uno de los fenómenos que constituyen lo humano: el acto del vestir.

Dentro de los resultados esperados, está el encontrar espacios posibles para la reflexión de la reorientación de la disciplina del diseño y la especialidad en el vestir, lo que permitirá darles impulso y continuidad a estas emergencias y, contribuirá al replanteamiento de las acciones negativas en las que la profesión ha estado inmersa. Si bien no producirá un cambio radical dentro del ejercicio profesional ni en la manera como se comprende o se enseña el diseño de vestuario, es la oportunidad para darle lugar a estas preguntas y al ejercicio del cuestionar en sí mismo. Tanto diseñadores como estudiosos del desarrollo podrán acogerse a unas categorías que servirán de instrumentos para el debate y la acción social, con relación a estas experiencias desarrolladas en esta facultad y en un contexto como Medellín.

1.5 DISEÑO METODOLÓGICO

Pensar en las posibilidades para que dentro de la práctica del diseño, en especial del diseño de vestuario (como especialidad de la disciplina encargada en la proyección de corporalidades), se dé un debate con el discurso del desarrollo a través de los proyectos elaborados, nos propone una lectura de una serie de múltiples realidades sociales que están atravesadas por la ruptura de estructuras y universalismos que además, de darle un papel relevante a elementos no humanos, entregarles agencia, ofrece la oportunidad de visualizar otra mirada más allá del progreso y la modernidad. Desde allí, reconocemos los atributos de la etnografía como herramienta e instrumento para la lectura de categorías dentro de la investigación.

La hipótesis inicial, es que a partir de una etnografía no clásica, sino aquella que procede al ‘giro ontológico’², es posible abordar tres categorías asociadas a la práctica del diseño de vestuario; se piensa en *cuerpo*, *artefacto* y *contexto*, como categorías iniciales para el rastreo de evidencias o indicios en proyectos de diseño, de cuestionamientos, críticas o confrontaciones a valores del discurso del desarrollo como el progreso, crecimiento económico, lo eurocéntrico como universal y válido, etc. Recordemos que es la relación entre estos tres elementos, la que se establece como objeto de estudio para esta práctica.

² El giro ontológico corresponde a una vertiente teórica antropológica que plantea y admite alternativas al dualismo occidental entre naturaleza y cultura, la intención es comprender y reconocer otras formas de conceptualización de la vida social y la naturaleza, dándole agencia a los animales, los objetos, el agua, etc. Más adelante en el texto, encontrará una definición más amplia de este término.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Según María Eumelia Galeano en su texto *Estrategias de investigación social cualitativa* (2012), lo cualitativo le da valor a lo subjetivo, a lo vivencial, a lo experimentado por y entre sujetos. Esta pretende principalmente la comprensión de la realidad como resultado de un proceso histórico, esto “a partir de la lógica de los diversos actores sociales, con una mirada “desde adentro”, y rescatando la singularidad y las particularidades propias de los procesos sociales” (Galeano, 2012, p. 20).

Comprendiendo que el diseño es una ciencia social aplicada, hacer un análisis de su práctica implica tener presente el significado de los procesos y prácticas sociales, los agentes, los actores, los escenarios, las instituciones, los artefactos creados y el cómo se conforman estos. En este sentido, se reconoce la correspondencia entre discurso y artefacto, a partir de la reflexión de Klaus Krippendorff en su ensayo *Rediseñar el Diseño. Una invitación a un futuro responsable* (2016): “un discurso se muestra en forma de materia textual. La materia textual es la herencia literal de un discurso. Consiste en artefactos, registros, obras literarias o, simplemente, textos dejados para su posterior (re) examen, (re) investigación y (re) articulación” (Krippendorff, 2016, p.3). A través de lo producido por el diseño, es posible entonces leer el discurso al que se adhiere que, en este caso, busca encontrar una inclinación o contracorriente hacia los valores del desarrollo.

Según Escobar (1996), desde una posición post-estructuralista, no puede darse un análisis material sin un análisis de discurso, no hay materialidad que no esté mediada por un discurso, y no hay discurso que no sea relativo a una materialidad. “[Traducción de la investigadora] El discurso (...) es la articulación del conocimiento y el poder, de las

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

declaraciones y las visibilidades, de lo visible y lo expresable. El discurso es el proceso a través del cual la realidad social inevitablemente surge”³ (Escobar, 1996, p.326).

Así pues, con este escenario, nos acogemos a un enfoque etnográfico de tipo holístico y particularista. Joyceen S. Boyle (2003), menciona que un enfoque holístico permite visualizar un conjunto completo, comprender dinámicas, patrones y procesos de una cultura, más allá de sus partes o singularidades. Si bien, la etnografía holística clásica es entendida como la descripción de una cultura completa, nos acercamos a su orientación particularista, que nos permite convenir en este modo de comprender la realidad social para cualquier unidad social o grupo humano aislable. Asimismo, podemos acercarnos a la propuesta de Morse (1991a), denominada etnografía enfocada, que comprende un tipo de etnografía que describe grupos pequeños, está orientada a un tema específico, y tiene el objetivo de comprender comportamientos, reglas, normas y valores culturales.

Como Galeano (2012) indica, una estrategia en la investigación social se concibe como un modelo o un patrón de procedimiento teórico y metodológico, combina métodos y técnicas para la generación, recolección y análisis de la información. A partir de allí, la estrategia elegida es el estudio de caso instrumental interpretativo etnográfico.

Un caso de estudio tiene como objetivo la recolección de información, detallada y precisa, de un individuo, grupo de personas o institución. El propósito “es comprender el significado de una experiencia, e implica el examen intenso y profundo de diversos aspectos de un mismo fenómeno” (2012, p.66); en esta circunstancia, el fenómeno corresponde a las prácticas de diseño de vestuario que debaten los valores del desarrollo,

³ Originalmente en el texto: Discourse (...) is the articulation of knowledge and power, of statements and visibilities, of the visible and the expressible. Discourse is the process through which social reality inevitably comes into being

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

dentro de la facultad de diseño de vestuario, desde el análisis de su programa educativo, la malla curricular, la historia de la facultad, el discurso de docentes y directivas, prácticas pedagógicas, la elaboración y construcción de los proyectos de diseño de estudiantes y los artefactos obtenidos en dichos proyectos.

Según el tipo de clasificaciones propuestas por Galeano (2012), nos acercamos al estudio de caso instrumental, que se refiere al análisis profundo de un caso particular, pero con el fin de comprender otro tema, más allá del caso mismo. Este es tratado en profundidad, descrito detalladamente pero siempre con la intención de comprender otro asunto. Según los objetivos planteados en esta investigación, nos aproximamos al estudio de caso de tipo interpretativo, en el cual las descripciones son ricas, densas y son usadas para la construcción de categorías o para el análisis o discusión de un presupuesto teórico.

El estudio de caso termina de ser válido para nuestra pregunta ya que como dice Galeano, su indagación es en torno a las prácticas y acciones de los seres humanos, miradas en sus relaciones internas y externas” (2012, p.69), lo que nos permite comprender de manera holística los discursos y sus efectos sobre las prácticas de los sujetos diseñadores.

Según Robert E. Stake (1999), reconocido por sus aportes en teoría y metodología para la evaluación educativa, se acerca a la perspectiva cualitativa, particularmente a los métodos de estudio de casos. Desde una posición naturalista, holística, etnográfica, fenomenológica, como él mismo lo declara en su obra más famosa *The Art of Case Study Research* (1995), el objetivo de este método es lograr captar la complejidad de un solo caso, uno entre muchos. Según Stake (1999), es el estudio de un caso singular y su actividad en circunstancias específicas y de relevancia, su inserción en sus contextos, su interrelación con ellos; dice el autor: “En cierto modo, tiene una vida única. Es algo que no

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

entendemos suficientemente, que queremos comprender y, por consiguiente, hacemos un estudio del caso” (p.111)

Las unidades de análisis de nuestro caso, serán los proyectos realizados por los estudiantes de los semestres cuarto, quinto y sexto del programa profesional en diseño de vestuario del periodo 2017-2, donde a través de la etnografía y sus variaciones, se leerá si existen nuevas comprensiones alrededor del *cuerpo*, el *artefacto* y el *contexto*, que den cuenta de un posible cuestionamiento a valores del discurso del desarrollo, es allí donde se evidencian el discurso y el hacer de la práctica de diseño.

La observación participante como técnica de investigación, permitirá de manera sistemática recoger información sobre el desarrollo de los proyectos de diseño. Desde un lugar de enunciación hermenéutico, será posible interpretar y comprender los significados, modos atribuidos y usados, será posible examinar críticamente los conceptos teóricos (sea epistemologías, discursos, marcos de representación, etc.) confrontados con la realidad social; esta última actúa como escenario para leer los cuerpos, artefactos y finalmente, un contexto. La observación continua del proceso en que estudiantes y docentes construyen sus proyectos de diseño, es clave; los periodos largos de observación que la etnografía requiere son de importancia para la lectura juiciosa de las fases del proyecto, como para la misma profundidad del ejercicio etnográfico, sea de los cuerpos, de los artefactos, o del contexto intervenido.

Por otro lado, comprendiendo que el diseño entiende el artefacto como objetos tangibles, bienes, servicios, interfaces, redes, e incluso discursos, el encuadre metodológico para este estudio será coherente con el ‘giro material y espacial’, al que se ha inclinado la

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

etnografía desde la modalidad no clásica, centrada en los artefactos y las materialidades. Cristóbal Bonelli, ubicado desde los estudios en Ciencia y Tecnología y la Teoría Actor – Red, indica que “no son las relaciones sociales humanas las que están ‘reflejadas’ en el mundo material, sino que son estas mismas entidades materiales las que tienen la capacidad para transformar y reconfigurar las relaciones sociales” (Bonelli, 2016, p.23); por lo tanto, estudiar, hacer lectura, experimentar desde su agencia transformadora el vestido como artefacto en este caso configurando los cuerpos, es total y completamente pertinente.

Las técnicas de recolección de información usadas son, la observación directa participante con conocimiento de los implicados, la aplicación de entrevistas a profundidad a las estudiantes diseñadoras de los proyectos seleccionados y a los docentes de los cursos estudiados (entrevistas semiestructuradas con el desarrollo previo de un protocolo de preguntas); además, revisión documental de artículos, libros, planes de desarrollo, proyectos educativos institucionales que permitan complementar, apoyar y comparar los datos obtenidos empíricamente.

Las técnicas de registro y sistematización de la información en colaboración colectiva, son el registro fotográfico y en video con la cámara de un teléfono móvil; el registro de audio se da a través de un dispositivo grabadora de voz. Para nuestro análisis categorial durante la observación, se utiliza un diario de campo, elaborado en una bitácora del tipo usado en las clases de proyecto de diseño, y la realización de fichas de contenido y memos analíticos (según categorías y protocolos de entrevistas). Todos los entrevistados confirman la cesión de su información, imagen y nombre para la investigación. Asimismo, las técnicas de análisis elegidas abarca una línea de tiempo específica para el capítulo de tipo histórico,

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

la composición de matrices categoriales y la graficación de los resultados a través de ilustración vectorial.

María Eumelia Galeano (2012) contempla que la base de la investigación social son las relaciones establecidas entre el investigador, los actores y los escenarios. En esa relación, existen distintos grados de involucramiento con diversos niveles de reactividad. Para Stake (1999), algunas de las decisiones que el investigador debe tomar previo al estudio son:

hasta qué punto participar personalmente en el desarrollo del caso, hasta qué punto actuar como experto, cuánto desvelar, ser observador neutral o evaluador, analista crítico, hasta qué punto defender una postura (...) Pero quizá la decisión más importante es la que se refiere a la medida en que un investigador será él mismo (p.92)

En este sentido, el investigador toma varias funciones, profesor, defensor, evaluador, etc. En este caso es preciso indicar que, al ser egresada, docente e investigadora de la facultad de diseño de vestuario, comparto un grado alto de involucramiento. Según las funciones indicadas por Stake, me asumo como investigadora de caso con rol de intérprete, es decir, que reconoce y confirma significados nuevos, encuentra relaciones nuevas e intenta hacerlas comprensibles a los demás (pp.87-88).

Al prever esta condición, en la primera sesión de los cursos, se hizo una presentación formal de la investigación con los estudiantes, se les informó que estaría presente en todas las sesiones, observando, tomando fotografías, pero que no entraría en relación con el transcurso de la clase, a menos que los docentes lo vieran conveniente. Durante el desarrollo de la etnografía, los docentes Alexander Cardona Galeano; Felipe López, de quinto semestre; y Margarita Baena y Tatiana Rincón, de sexto semestre,

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

pidieron en ciertos momentos, integrarme a la clase para opinar o participar con la información de un referente.

Siguiendo con el nivel de colaboración, con las técnicas de registro mismas, se encontrarán un modo de escritura que variará entre la primera persona y la tercera persona, comprendiendo que, desde esta modalidad de etnografía, como investigadora reconozco la subjetividad como parte de la misma investigación. De igual modo, al tratar con datos específicos y evidencias, la tercera persona permite parcializar los resultados.

Caso de estudio – Facultad de diseño de vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana

La malla curricular del programa de Diseño de vestuario está comprendida por 168 créditos⁴, divididos en 10 semestres académicos. Se elaboró siguiendo las directrices universitarias para la creación y formulación de programas y se compone temporalmente de tres ciclos: ciclo disciplinar, ciclo profesional y ciclo de integración, cada uno tiene un porcentaje de los créditos del currículo. El ciclo que nos interesa para esta investigación es el disciplinar, el cual comprende desde primero hasta el sexto semestre, y es allí donde se da la formación epistemológica de las ciencias, disciplinas y saberes que fundamentan la profesión, es decir, los conocimientos teóricos y prácticos para el diseño de vestuario. Se eligieron para analizar tres niveles de formación: cuarto, quinto y sexto semestre. Para comprender la malla curricular, sugerimos revisar su representación gráfica, adicionada en los anexos (Ver anexo #1).

⁴ Un crédito equivale a 560.000 COP para 2019, correspondiente a 2 horas presenciales y 4 horas autónomas de estudio.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

El ciclo disciplinar está constituido por cuatro áreas de trabajo, el área de proyecto, el área técnica, el área de fundamentación y el área de gestión, además de la línea de cursos del ciclo básico de formación humanista CBFH, que es común a todos los programas de la Universidad. Los cursos que hemos designado como nuestras unidades de análisis en este estudio de caso, corresponden al área de proyecto que, según la coordinadora del área Claudia Fernández, en la última transformación curricular del programa se definió que debía ser transversal a todo el currículo, porque es allí donde se aprende el proceso proyectual propio del diseñador, se identifican y convergen los saberes propios de la disciplina del diseño (metodologías, conceptos, herramientas, etc.), y en este caso, todo converge en específico al diseño de vestuario (Comunicación personal, 2019).

Es decir, es en estos cursos donde se da específicamente la enseñanza de los procesos de creación de diseño de vestuario. Conviene subrayar el pensamiento proyectual, ya que es el método que fundamenta la profesión, y para la Universidad Pontificia Bolivariana constituye un diferencial frente a otras propuestas de formación que solo se centran en la construcción de prendas:

El proyecto es método central de la disciplina del diseño y, el proceso proyectual es la característica diferenciadora de la profesión del Diseño de Vestuario frente a los procesos de formación que responden exclusivamente a modelos tradicionales centrados en metodologías propias del oficio de la confección de indumentaria (Baena, M., et al., 2018, p.48).

Los primeros cursos del ciclo, aún cuando hacen parte del área de proyecto, son de un contenido más disciplinar, esto es, conceptos y maneras del saber hacer y saber pensar que constituyen los fundamentos y herramientas para la creación, a diferencia de los cursos

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

de cuarto a sexto semestre, que involucran como tal un proyecto de diseño en sentido estricto, miran al otro como persona o usuario y requieren de saberes interdisciplinarios y transdisciplinarios, lo cual hace más propicia la intervención de otros conceptos, teorías y metodologías que se imparten en un curso enlazado al taller de proyecto.

El curso de cuarto semestre se denomina *Núcleo 1- Actitudes Mentales*, el de quinto semestre *Núcleo 2 –Tensiones Contemporáneas*, y el de sexto semestre *Núcleo 3 – Mercadeo para la moda y el vestuario*. Los núcleos están compuestos por dos cursos: taller y teoría, que permiten integrar y organizar los contenidos en un conjunto de teorías y prácticas, conocimientos, problemas y saberes, que ayudan a visibilizar, comprender el proyectar según los requerimientos del nivel. A continuación hablaremos de los proyectos de diseño seleccionados para nuestro estudio de caso, dentro de cada curso; la selección de estos fue dada porque a diferencia de los demás proyectos desarrollados por otros estudiantes, estos presentaban algún punto de vista, reflexión, posición etc., particular y destacable, que invitaba a una revisión sobre las transformaciones de las prácticas de diseño. Posteriormente, en los capítulos 2, 3, y 4, en el análisis de cada proyecto se ampliará el fin y contenido de cada curso.

Núcleo 1- Actitudes Mentales

Para el momento de realización del trabajo de campo, este núcleo estaba guiado por los docentes Ángela Echeverri y Juan David Jaramillo en el Taller de proyecto; y Sandra Vélez y Claudia Fernández, en la Teoría. Para 2017-2, se matricularon dos grupos de 15 personas. Durante este período académico, el núcleo tuvo como escenario de trabajo la Plaza Minorista, y se abordaron proyectos alrededor de los cuerpos vestidos de las personas

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

encargadas de mantenimiento, aseo y brigadistas. De estos proyectos, elegimos el de Mantenimiento, realizado por Laura Acevedo y Laura Isabel García, y los Brigadistas, cuyas autoras fueron Salomé Gañán, Antonia Londoño y Manuela Palacio. El proceso de selección fue dado a partir de la revisión de proyectos que evidenciaran una transformación de la práctica de diseño, donde no solo se diseñara para el otro sino que se construyera otro tipo de vínculo, sobrepasando el límite de la relación diseñador-usuario; que se diera un reconocimiento de la subjetividad entre ambos actores, de las emociones, sensaciones, que se generaran acciones colaborativas, procesos de cocreación, que se diseñara siguiendo el giro semántico (donde se diseña el artefacto a partir de lo que significa o significará para la persona); además, una buena participación en las sesiones como estudiantes y el cumplimiento de todas las didácticas y actividades pedagógicas del curso. Los demás proyectos, aunque cumplieron con el objetivo del programa del semestre, tomaron cierta independencia de las personas vinculadas al proyecto; los procesos de aula fueron más lentos debido a la falta de asistencia o participación; tuvieron una fase de prototipado lento o escaso, entre otras situaciones.

Núcleo 2 - Tensiones Contemporáneas.

Estaba dirigido por los docentes Felipe López, en Taller y, Alexander Cardona, en el curso de Teoría. Solo había un grupo de estudiantes compuesto por nueve personas, y aquí el proyecto seleccionado fue +Conciencia –Agua (Más conciencia, Menos agua), diseñado por Laura Vallejo, Manuela Granda y Sofía González. La selección en este curso se dio a partir de la evaluación de la práctica de diseño que evidenciara una transformación alrededor de lo construido en la relación global-local y los resultados y dinámicas del

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

prototipado social. Además, que existiera coherencia entre las propuestas finales, las oportunidades detectadas y los fenómenos sociales que estaban estudiando.

En este curso, la intención principal es la comprensión de fenómenos complejos que se dan a escala global con efectos en lo local, desarrollando a partir de su análisis el reconocimiento de oportunidades y requerimientos, encauzando esta información en un proyecto de diseño de vestuario. Cabe aclarar que no se pretende llegar a un producto terminado y testeado para ser comercializado, la finalidad es la construcción de proyectos de diseño que amplíen los campos de acción del diseñador de vestuario, en conjunción con los discursos y metodologías de algunos de los enfoques contemporáneos del diseño, como los son el diseño crítico, diseño centrado en lo humano, diseño para el cambio de comportamiento, diseño para la transición, entre otros.

Núcleo 3 - Mercadeo para el vestuario y la moda.

Estuvo a cargo de Margarita Baena y Tatiana Rincón, en el Taller de proyecto y, Felipe Zapata, en la Teoría. Se matricularon dos grupos, compuestos por 16 personas cada uno; fue partícipe de la etnografía solo un grupo, y el proyecto escogido fue Entrelazos, elaborado por Juliana de la Rosa, Alejandra Aranzazu y Sara Castañeda. En este grupo, la selección de proyectos fue dada por el cumplimiento del objetivo del programa, el proceso de clase (participación, asistencia, cumplimiento de las dinámicas y ejercicios) y la mayor tendencia discursiva que estuviera en contraposición a la línea central del curso, es decir, el mercadeo para el vestuario y la moda.

1.7 REFERENTES TEÓRICOS INICIALES

Para referirnos al concepto de *desarrollo*, nos remitimos a Arturo Escobar, quien lo entiende como discurso, como una experiencia histórica singular, como un régimen de representación, como una construcción histórica e invención.

Es un *discurso*, en la medida en que funciona estableciendo un campo perceptual estructurado, unos modos y maneras de crear el mundo e intervenir en él. Escobar comprende que su configuración se da desde la articulación entre poder y conocimiento e implica también unas construcciones específicas del sujeto, como las denominaciones de pobre, mujer, campesino, etc. Como discurso, “el desarrollo tiene que ver con el crecimiento, el capital, la tecnología, con la modernización” (Escobar, 2007, p.276) y está conformado por las siguientes premisas: la creencia del papel de la modernización como única fuerza capaz de acabar con el atraso, fundamental; la industrialización y la urbanización como rutas progresivas hacia la modernización; se podría producir el verdadero progreso, solo mediante el desarrollo material; estas premisas condujeron a mecanismos y procedimientos que pretendían ajustar las sociedades, consideradas subdesarrolladas, a un modelo preexistente, con claras bases y funciones de la modernidad (Escobar, 2007).

El desarrollo como una *experiencia histórica singular*, Escobar la aborda como la creación de un dominio del pensamiento y acción, configurado desde tres ejes: “las formas de conocimiento que a él se refieren (...); el sistema de poder que regula su práctica; y las formas de subjetividad fomentadas por este discurso” (Escobar, 2007, p.30). Como *régimen de representación*, es visto como un espacio cultural envolvente, ya que “moldeó ineluctablemente toda posible concepción de la realidad y la acción social de los países que

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

desde entonces se conocen como subdesarrollados” (Escobar, 2007, p.12) y que necesitan alcanzar cierto tipo de prosperidad económica.

Finalmente, como *construcción histórica e invención*, lo distingue como una mutación específica de la modernidad y, precisa que es necesario un acercamiento a los mecanismos que logran avivarlo y activarlo, “en términos de sus procesos de institucionalización y profesionalización” (Escobar, 2007, p. 86).

La posibilidad de existencia del discurso del desarrollo está determinado por la existencia de la noción del Tercer Mundo. El origen histórico de la expresión, Escobar lo ubica desde un régimen de representación geopolítica articulado a partir de la segunda posguerra, a comienzos de los cincuenta. La noción de los tres mundos está configurada así: las naciones industrializadas libres constituían el Primer Mundo; las naciones comunistas industrializadas, el Segundo Mundo y, las naciones pobres no industrializadas, corresponden al Tercer Mundo. Para Escobar (2007, p.64), las nociones de Primer y Tercer mundo aun están vigentes en el régimen de representación geopolítica actual, y son importantes porque a través de estas, junto con los procesos de institucionalización y profesionalización, se crea y valida un sistema de intervenciones técnicas aplicables a las poblaciones objetivo, con el fin de llevar bienes “indispensables”; a través de estos, surgen los conceptos de profesional, cliente, y planeación.

Además de las necesidades de orden económico como la formación de capital, ahorro, comercializar, etc., el desarrollo también promueve la educación formal, los valores culturales modernos como la confianza en la ciencia y la tecnología, o el conocimiento

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

vertical. Para Escobar, la profesionalización es el “proceso mediante el cual el Tercer Mundo es incorporado a la política del conocimiento especializado y de la ciencia occidental en general” (Escobar, 2007, p. 86), lo que ha generado la inscripción de fenómenos de las comunidades como problemas por resolver, la validación de estos por el pensamiento legítimo científico occidental y la formación de expertos que emitieran juicios sobre la situación de las comunidades a intervenir, entre otros. La profesionalización permitió que fuera a través de la “validación y difusión del conocimiento sobre el desarrollo, incluyendo a las disciplinas académicas, a los métodos de enseñanza e investigación, a los criterios de autoridad y a otras diversas prácticas profesionales” (Escobar, 2007, p. 86), la erradicación de toda posible duda sobre las premisas del desarrollo, y que estas recibieran el estatus de verdad. De esta manera, es que la educación profesional, las universidades, se constituyen en fuertes aliados para la reproducción de los valores del discurso.

Por otro lado, para hablar de los conceptos de diseño y práctica de diseño, debemos definir primero el término *práctica* y su relevancia en esta indagación. Si bien, Michael Foucault en ninguno de sus textos define concretamente qué es práctica, nos adherimos a sus consideraciones debido a la reflexión permanente que hace del sentido de la teoría, la práctica, el discurso y las relaciones de poder. En su texto *Arqueología del saber* (1979), en el que desarrolla una caracterización del concepto saber, la formación de enunciados, del discurso y la teoría, mientras analiza el discurso clínico, menciona con respecto a la idea de *práctica*:

... es él, en 'tanto que práctica, el que instaura entre todos ellos un sistema de relaciones que no, está "realmente" dado ni constituido de antemano, y que si tiene una unidad, si las

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

modalidades de enunciación que utiliza o a que da lugar no están simplemente yuxtapuestas por una serie de contingencias históricas, se debe a que hace actuar de manera constante ese haz de relaciones (Foucault, 1979, p.88).

Según Escobar (2010), es a través de las prácticas que se da el despliegue de los discursos; asimismo, junto con las normas, regulan la vida social definiendo los términos y valores con relación a la economía, la ecología, la personalidad, el cuerpo, el conocimiento, la propiedad, etc. (p.30). Desde su postura postestructuralista, retomando a Foucault a través de los conceptos de práctica y discurso enlazados con las relaciones de poder, Escobar se encuentra con el discurso del desarrollo. Para Foucault (1979), práctica y discurso serían indisolubles, lo que se da es una práctica discursiva en la que su eje son las relaciones; la forma o la configuración no son relevantes, sino precisamente el conjunto de reglas que inmanentes a cada práctica definen su especificidad.

Escobar, además, nos da un aporte en particular, y es la concepción de que es en el cuerpo donde se dan las prácticas culturales, que es a través de este que la identidad cultural se transfiere a los lugares: “From an anthropological perspective, it is important to highlight the emplacement of all cultural practices, which stems from the fact that culture is carried into places by bodies - bodies are encultured and, conversely, enact cultural practices” [T. de la I.: Desde una perspectiva antropológica, es importante resaltar el emplazamiento de todas las prácticas culturales, que se deriva del hecho de que la cultura es llevada a los lugares por los cuerpos: los cuerpos están encerrados y, por el contrario, promulgan prácticas culturales] (Escobar, 2001, p.143).

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

En relación con cómo comprenderemos el *diseño* y la *práctica* de diseño, nos articulamos al teórico Tony Fry quien en su texto *Design futuring: sustainability, ethics, and new practice* (2009), realiza un análisis muy interesante de lo que significa el diseño, su práctica y sus efectos. Según Fry, en primera instancia el diseño, desde lo antropológico, designa nuestra habilidad para prefigurar lo que creamos antes del acto de creación en sí mismo, y de hecho, define una de las características fundamentales que nos hace humanos. Aun, siendo una capacidad innata, se convirtió en una práctica conscientemente formulada, movilizadora, a la que se han aplicado definiciones técnicas y operativas (2009, p.2). Fry comprende la práctica como la aplicación de conocimiento y habilidades para llegar a algún fin, y en el caso del diseño, es una práctica direccional que crea objetos direccionales y cosas objetivadas; desde esta perspectiva, no solo prefigura lo conceptual, técnico, operativo y simbólico, sino también la vida funcional de los artefactos como agentes inofensivos o de daño (p.30).

La propuesta de Fry está centrada en la responsabilidad que lleva el diseño en la crisis actual, donde es instrumento del discurso del desarrollo y del sistema neoliberal; el autor hace una fuerte crítica al desarrollo sostenible como alternativa del desarrollo, ya que se queda corto para lidiar con la crisis: reitera que por un lado, promueve formas de desarrollo nacional y global que solo resulten menos dañinas para el medioambiente, y además, no logra abordar los problemas centrales de la insostenibilidad, es decir, el antropocentrismo, el capitalismo, que generan inequidad y conflicto. Tampoco puede contrarrestar el agravamiento de la situación climática y lo que significa, la multiplicación de refugiados ambientales. Con este panorama, Fry reconoce que el diseño nunca es culturalmente neutro,

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

siempre transporta valores socioculturales que, en este caso, corresponden con el desarrollo y lo insostenible (Fry, 2009). Por ende, su propuesta es una práctica redirectiva del diseño, *design futuring*, que responda de manera circunstancial y crítica a las mentes, sueños, sentimientos, condiciones materiales, disposiciones, valores y creencias de las personas en el mundo que habitan. Al mismo tiempo, que pueda proporcionar capacidad de sostenimiento, de conectarse con los deseos rehechos es vital para futuros viables (p.101).

La práctica es la manifestación de nuestro ser activo en el mundo, para Fry “[Traducción de la investigadora] en el apropiarse de una práctica, hacerla parte del ser que la adquiere, la práctica marca la mente y la identidad y, en algunos casos, el cuerpo del practicante, funciona de ambas maneras, este ser la posee, y a su vez, tiene la capacidad de apropiarse de la persona, integrarse a su cuerpo”⁵ (p.19), y esto nos permite comprender la idea del diseñador como sujeto, en el que su cuerpo también está atravesado por la práctica. La práctica del diseño no es simplemente la aplicación de una metodología y ciertamente no es lo mismo que el proceso de diseño. Más bien, la práctica del diseño es lo que da vida a los diseñadores como tales y luego los sostiene. Es lo que forma y anima su ontología como diseñadores. Por lo tanto, está implícito en la esencia de lo que es ser diseñador, el acto de diseño y el carácter de lo diseñado (pp.22-23).

Para Fry (p.21), ya que las prácticas están incrustadas en muchas dimensiones de la vida, el diseño como clúster de prácticas, está presente en un rango que cubre desde la arquitectura hasta la moda indumentaria. La disciplina para abordar de mejor manera cada

⁵ Como aparece originalmente en el texto: In acquiring a practice, and it becoming part of its owner's being, the practice marks the mind and identity and, in some cases, the practitioner's body. It is both owned by and owns this person

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

uno de los espacios de la vida del humano, ha formado especialidades. Tomando el cuerpo como espacio de proyección, el vestir y el vestido han sido objeto de estudio de una de ellas. A partir de aquí nos acercamos a la especialidad del *diseño de vestuario*.

Según Fernández Silva (2015), el diseño de vestuario aborda la pregunta por el vestido y el vestir, como artefacto y práctica al interior del diseño, como una área del conocimiento; desde un sentido amplio, no aferrado al fenómeno de la moda, el diseño de vestuario entiende que el vestir implica una dimensión mucho más amplia en la vida de las personas, y no solamente está relacionado con el movimiento de signos, producción cíclica y veloz de la moda indumentaria. El diseño de vestuario se pregunta por la relación entre cuerpo, vestido y contexto, más específicamente, proyectando dicha relación como artefacto, en forma de producto, servicio, proyecto, etc. En Latinoamérica, la especialidad también ha sido nombrada *diseño de indumentaria*.

Partiendo de que los artefactos proveen y reproducen discursos, y que el ejercicio proyectual gira en torno al artefacto, es necesario para esta investigación, situar la importancia del análisis artefactual dentro de la práctica de diseño de vestuario. Se incluye la categoría *artefacto* dentro de nuestra indagación, a partir de la afirmación que el diseño es ontológico y atraviesa las formas de ser y vivir. “El diseño es ontológico porque cada objeto, herramienta, servicio o, incluso, narrativa en los que está involucrado, crea formas particulares de ser, saber y hacer” (Escobar, 2016, p.12). En este sentido, si queremos comprender las maneras como esta práctica hoy está revirtiendo su lógica atada a la producción industrial la masificación, la homogenización, es necesario comprender cómo aquello que se diseña, los artefactos, proveen elementos discursivos y responden a los

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

valores de los entornos dentro de los cuales fueron diseñados. Langdon Winner en su texto *Do artifacts have politics* (1980) menciona:

[Traducción de la investigadora] Las cosas que llamamos "tecnologías" son formas de construir orden en nuestro mundo. Muchos dispositivos y sistemas técnicos importantes en la vida cotidiana contienen posibilidades para muchas formas diferentes de ordenar la actividad humana. Consciente o no, de manera deliberada o inadvertida, las sociedades eligen estructuras para tecnologías que influyen en la forma como las personas van a trabajar, comunicarse, viajar, consumir, etc., durante mucho tiempo. En los procesos mediante los cuales se toman decisiones de estructuración, diferentes personas están situadas de manera diferente y poseen grados desiguales de poder, así como niveles desiguales de conciencia (Winner, 1980, p.127).⁶

Y teniendo presente, que el artefacto que es objeto de estudio de la especialidad de diseño de vestuario es el vestido, a pesar de que ha sido referenciado como un artículo fútil, superficial o banal, constituye en sí mismo un artefacto singular que requiere un estudio diferenciado por parte de la disciplina del diseño. Claudia Fernández Silva lo define así en su tesis doctoral:

El vestido bajo esta consideración se dirige al cambio, no solo desde su posibilidad de transformar al cuerpo humano modificándolo para adaptarlo a las disposiciones de la cultura, sino operando sobre la relación misma entre cuerpo y cultura, y con esto, sobre las tensiones e inadecuaciones entre los conceptos sobre el deber ser de los cuerpos y las prácticas sociales cotidianas. Como artefacto que posibilita la recreación del cuerpo, su

⁶Como aparece originalmente en el texto: The things we call "technologies" are ways of building order in our world. Many technical devices and systems important in everyday life contain possibilities for many different ways of ordering human activity. Consciously or not, deliberately or inadvertently, societies choose structures for technologies that influence how people are going to work, communicate, travel, consume, and so forth over a very long time. In the processes by which structuring decisions are made, different people are differently situated and possess unequal degrees of power as well as unequal levels of awareness (Winner, 1980, p.127).⁶

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

trascendencia radica en la capacidad que posee de problematizar los cuerpos e introducir el debate sobre el impacto de ciertos modelos en las maneras de pensar y actuar de una comunidad (Fernández Silva, 2016, pp.180-181).

Por lo que se refiere como tal concepto de *artefacto*, será abordado desde las reflexiones del teórico del Diseño, Klaus Krippendorff. Su propuesta más relevante es el giro semántico [The semantic turn], donde insta por diseñar a partir de lo que los artefactos significan, o significarán, para quienes son o, serán afectados por estos. Krippendorff rastrea etimológicamente el origen de la palabra *artefacto*, compuesta por el latín *ars* (destreza o habilidad), y *factus* (hecho), y su significado corresponde al resultado de una habilidad o destreza humana. Por ende, cuando nos referimos a un artefacto, más allá de su materialidad, nos interesa el cómo y el por qué se hizo; el autor lo explicaría como las historias que atraviesan el artefacto. La Trayectoria de la Artificialidad [Trajectory of artificiality], es un concepto acuñado por Krippendorff, y corresponde a una escala de evolución en la complejidad de artefactos; inicia con el diseño de productos materiales (que tradicionalmente están asociados con la labor del diseñador), y a partir de allí hace una progresión hacia otros cinco tipos de artefactos, cada uno de ellos basado en las formas lingüísticas que está construyendo hoy el diseñador, haciendo una rearticulación de las formas anteriores y agregando nuevos criterios de diseño, extendiendo lo que los diseñadores pueden hacer.

Para el autor, el axioma sobre el que se mueve la transformación del quehacer del diseñador y los problemas que le confieren, es el significado, y para él, la trayectoria muestra el movimiento desde la producción de mecanismos funcionales, a un uso constructivo del lenguaje. Krippendorff menciona “[T. de la I] A lo largo de esta

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

trayectoria, los modelos causales de un universo -una sola versión de lo que es, son reemplazados por modelos lingüísticos de cómo multiversos vienen a ser y son mantenidos”⁷ (Krippendorff, 2006, p.12). y esto es esencial porque reconoce que es a través del lenguaje, en términos artefactuales, que se está propiciando la apertura a múltiples universos, saliendo del universalismo occidental con referencia a lo europeo. Así que, Krippendorff nos entrega una perspectiva, que desde la idea del lenguaje nos acerca a la posibilidad de leer los valores del discurso del desarrollo en los artefactos y, por ende, leer aquellos signos y significados que lo debaten.

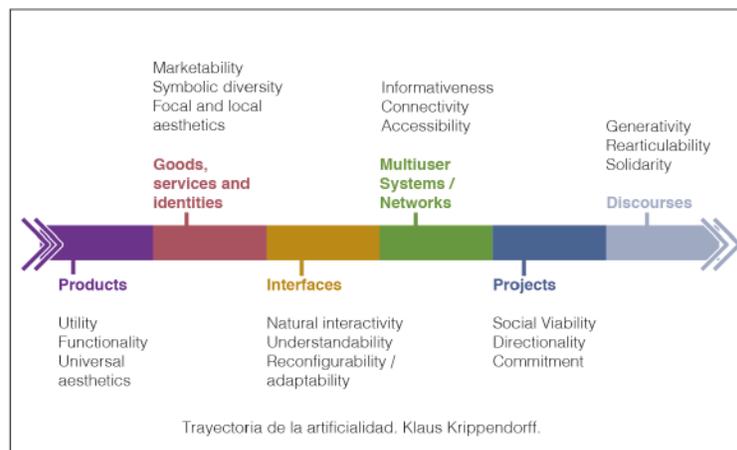


Figura 1. Esquema de la trayectoria de la artificialidad del artefacto. Adaptado de The Semantic Turn. A new foundation for design.

La escala de la trayectoria de la artificialidad funciona de la siguiente manera. Al inicio de la escala están los **productos**, referidos a los resultados de un proceso de manufactura. Generalmente están asociados a la idea del productor / diseñador, el mercado,

⁷ Como aparece originalmente en el texto: In the course of this trajectory, the causal models of a universe –a single version of what it is- are replaced by linguistic models of how multi-verses come to be and are maintained

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

precios y el sentido de la utilidad para el usuario, formas bellas para los mecanismos presentes en objetos creados por otros profesionales (como los ingenieros), crear una estética universal y válida para todos (como herencia del movimiento moderno);

Krippendorff dice:

[Traducción de la investigadora]: La aparición de una estética universal llevó al Occidente industrializado no solo a negar su propio pasado cultural; también a hacer de otras culturas no industriales, tan primitivas y necesitadas del desarrollo industrial. Así, en la era industrial, la idea del diseño del producto llegó a ocultar su subtexto, la expansión de los mercados, la propagación de los ideales tecnológicos occidentales a las poblaciones subdesarrolladas y la negativa a asumir responsabilidades por las consecuencias no intencionadas (Krippendorff, 2006, p.7).⁸

En segundo lugar, están los **bienes, servicios e identidades**, productos en un sentido metafórico. En estos es importante su capacidad para ser relevantes en el mercado y sus cualidades simbólicas diversas que son movilizadoras para los usuarios (para que compren, para que usen un servicio, etc.). En el caso de los bienes, según Krippendorff, son producidos no solo para ser usados, también para ser vendidos e intercambiados; son productos que al volverse bienes, adquieren otro valor y sus funciones son secundarias. En relación con los servicios, son diseñados para ser reconocidos, resultar confiables y que los usuarios retornen a los proveedores del servicio; cuando las prácticas son institucionalizadas, se tornan en servicios (Krippendorff ejemplifica esto con los uniformes, una vez que los médicos usan las batas blancas). Finalmente, las identidades, codificadas

⁸ Como aparece originalmente en el texto: The emergence of a universalist aesthetics led the industrialized West not only to deny its own cultural past; but also to render other, especially nonindustrial cultures, as primitive and in need of industrial development. Thus, in the industrial era, the idea of the product design came to hide its subtext, the expansion of markets, the propagation of Western technological ideals to underdeveloped populations, and the refusal to take responsibilities for unintended consequences (Krippendorff, 2006, p.7).

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

como marcas, imágenes corporativas, etc., están diseñadas para crear diversos tipos de compromisos y lazos con los usuarios. Con este tipo de artefactos, el diseño se dio cuenta de que era imposible desarrollar una estética universal, tenía que reconocer la diversidad de colectivos. Aun así, también es el discurso por excelencia de las marcas para extenderse hacia otros productos y generar más ingresos a partir de su nombre.

En tercer lugar, están las **interfases**, artefactos que median entre los humanos y máquinas o dispositivos tecnológicos complejos. Hoy día, que habitamos la sociedad de la información, las interfases están en todas partes. Lo más importante de este tipo de artefactos es la interactividad (relacionado con la secuencia acción-respuesta), la dinámica (tiempos y ciclos) y la autonomía (que resulte un proceso autoinstruido para la persona).

En cuarto lugar, están las **redes** y los **sistemas multiusuarios**. Estos facilitan la coordinación de un gran número de actividades humanas a través del espacio y el tiempo; pueden ser sistemas de señales, sistemas de información, redes de comunicación, o incluso medios de comunicación masivos. Los diseñadores deben proveer las facilidades y los modos para que las personas se puedan integrar y mover a través de estos.

En quinto lugar, están los **proyectos**. Krippendorff menciona que son los artefactos más difíciles de concretar. Según él, se despliegan alrededor de deseos particulares de cambiar algo, por ejemplo, desarrollar una tecnología. Como artefactos, los proyectos se realizan en prácticas comunicativas particulares entre las personas, generalmente un gran número y los resultados deben satisfacer, si no a todos, a la mayoría de los implicados. Siempre se desarrollan dentro de un lenguaje de narración sobre lo que tiene que cambiar, lo que debe hacerse, cómo, por quién y en qué momento; tienen un propósito, un objetivo. Según Krippendorff, “[T. de la I] Los proyectos son los modelos del diseño participativo”

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

[Projects are the models for participatory design] (2006, p.11), es decir, que la labor de los diseñadores aquí más que ser guías o experto, lo que hace es abrir espacios para que los implicados potenciales hagan sus contribuciones. El diseñador solo puede sugerir una dirección y las posibilidades presentes, pero no pueden ni logran tener control total sobre la dinámica del proyecto.

Por último están los **discursos** que, Krippendorff los define como formas organizadas de hablar, escribir y actuar coherentemente. Los discursos residen en las comunidades, en personas que contribuyen con promulgar lo que constituye dicha comunidad, ejecutarlo, crear todo lo que les importa a los miembros de la comunidad, como miembros. Los discursos dirigen la atención, organizan las acciones, y lo más importante, construyen los mundos que estos ven, de los que hablan, de los que escriben. Según Krippendorff, “[T. de la I.] Los discursos implican una tensión entre ser conservador, reutilizar formas establecidas y ser creativo de nuevas maneras” [Discourses entail a tension between being conservative, reusing established forms, and being creative in new ways] (2006, p.11). y en esa relación, el diseñador es capaz de leer todos los elementos que configuran el discurso para que pueda ser comprendido por la comunidad, y en ese sentido, también sería capaz de recrearlos y proponer nuevas relaciones. Un ejemplo de estos dos últimos formatos, podríamos verlo inherente a los objetivos y la práctica del diseño crítico: se plantean debates sobre usos y configuraciones actuales, se visibilizan problemáticas y pueden abrir la mirada hacia mundos posibles, poner a dialogar esto con las personas.

Desde una perspectiva propositiva sobre la práctica de diseño y los artefactos que se diseñan, Tony Fry (2009) considera que la misma práctica se mueva hacia una práctica redirectiva que permita el desarrollo de prácticas futurizantes, a diferencia de las

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

desfuturizantes que hoy, en servicio del desarrollo como modelo actual de vida en Occidente, ha perseguido, continuado y propagado.

[Traducción de la investigadora] (...) hacer productos que funcionalmente contribuyan al sostenimiento y que tengan una función de signo que corresponda con sus cualidades performáticas. (...) Más bien el imperativo es crear “productos que se autosustenten” (a ellos mismo y/o vía sus usuarios) y que al hacerlo, contribuyan a crear a la habilidad de sostenimiento en general. Este objetivo no puede ser buscado vía diseñadores individualistas que se expresen a través de: objetos de estilo único; un movimiento o momento (como con la optimización) (...) Más bien, esto requiere la creación de un atractivo para el producto basado en la estandarizada y elegante simplicidad de los objetos bien hechos que pueden tanto tener una larga vida, ser económicamente renovado, o fácilmente reciclable (sin que el material siempre se reduzca a ciclos de usos inferiores). (Fry, 2009, p.84)⁹

Con estas premisas, Fry pone de manifiesto la condición de evaluación que recae hoy sobre los modos de creación y distribución de los artefactos diseñados.

A partir de estas nociones, proponemos incluir también en el análisis artefactual de esta investigación, una revisión desde las ideas o enfoques que varios autores plantean para posibilitar la transición hacia una práctica del diseño restaurativa y futurizante. A continuación, se presentan las 10 categorías de análisis elegidas a partir de autores como

⁹ Como aparece en el texto originalmente: (...) make products that functionally contribute to sustainment and that have a sign function that corresponds to their performative qualities. (...) Rather, the imperative is to create 'products that self-sustain' (themselves and/or via their users) and in so doing, contribute to sustaining ability in general. This objective cannot be reached via individualistic designers expressing themselves through: uniquely styled objects; a stylistic movement or moment (as with streamlining) (...) Rather, it requires the creation of product appeal based on the standardized and elegant simplicity of well-made objects that can either have a long life, be economically retrofitted, or easily recycled (without the material always being down-cycled to lower grade uses) (Fry, 2009, p.84)

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Arturo Escobar, Tony Fry, Alfredo Gutiérrez y Ezio Manzini (están enumeradas sin un orden jerárquico):

1. Tipo de Producción: ¿seriada, masiva, pocas unidades, proyección de la producción?
2. Resultado de Innovación social, concepto desarrollado por Ezio Manzini en su texto *Design, when everybody designs. An introduction to Design for Social Innovation* (2015); lo considera como un cambio en el sistema socio-técnico impulsado por un cambio social. Se introduce una nueva forma social haciendo uso de las tecnologías existentes, pero usadas en diferentes maneras. Manzini lo define de la siguiente manera

[Traducción de la investigadora] surgen de la recombinación creativa de los activos existentes (desde el capital social hasta el patrimonio histórico, desde la artesanía tradicional hasta la tecnología avanzada accesible), cuyo objetivo es lograr objetivos socialmente reconocidos de una nueva manera. Este rasgo común también nos da una primera definición de qué es la innovación social y por qué aparece (Manzini, 2015, p.11)¹⁰
3. Lugar de puesta en práctica, situado o no situado, la práctica y el artefacto nacen y vuelven al contexto de su creación. El contexto no actúa como simple referencia sino como el lugar donde completa su ciclo de vida.
4. Prefiguración de las acciones (antes de emprender las acciones, anticiparon y llegaron a acuerdos con los implicados, se hizo un reconocimiento de los escenarios posibles, las acciones, los posibles resultados prefiguraron sus acciones).
5. Valoración de la comunidad ¿Cómo está valorado por la comunidad implicada?

¹⁰ Como aparece originalmente en el texto: they emerge from the creative recombination of existing assets (from social capital to historical heritage, from traditional craftsmanship to accessible advanced technology), which aim to achieve socially recognized goals in a new way. This common trait also give us a first definition of what social innovation is and why it appears. (Manzini, 2015, p.11)

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

6. Fomento o promoción de modos relacionales de vida, conviviales, horizontales, o por lo contrario, es elitista, jerarquizante, excluyente.

7. Aplicación de prácticas de redireccionamiento de diseño (Tony Fry), aplicables para todas las especialidades del diseño:

- a. Elimination Design (diseño por eliminación, que contribuya a no incrementar lo que se produce), algunos enfoques de esta práctica son: erasure of 'need' by exposing it as a fabricated want (eliminar una necesidad demostrando que es fabricada, y que en realidad puede descartarse su sentido); functional substitution (sustitución funcional, aquí se propone volver al uso de mecanismos y formas ya desarrolladas que hoy pueden ser consideradas como primitivas); product multipurposing (desarrollo de productos multipropósito para no producir muchos productos); dematerialization and rematerialization (desmaterialización, pasar de lo tangible a lo intangible, como eliminar los impresos para hacer uso de correos electrónicos; y rematerialización, el reemplazo de artefactos por unos mejor diseñados); symbolic devaluation and the destruction of sign value (la devaluación de lo simbólico y la destrucción del valor para que permita ser eliminado); y prohibition (prohibición).
- b. Recodificación
- c. Métodos de cambio como el platforming (cambio estructural organizacional), returning briefs (briefs de comprensión entre diseñadores y personas), design teams (equipos de diseño), scenarios of design (escenarios de lo que puede hacer el diseño).

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

- d. Economía de calidad: The Making of an Environment of Care (la creación de un ambiente de cuidado), Transforming the Nature of Things (transformando la naturaleza de las cosas).
- 8. Cualidad retadora: ¿Retan el modo de ser, producir, consumir?
- 9. Articulación o promoción de acciones relacionadas a la sostenibilidad o la sustentabilidad.
- 10. Adscripción a uno o varios de los enfoques contemporáneos del diseño como diseño ontológico, diseño crítico, diseño autónomo, etc.

Con estas categorías, se pretende hacer una lectura de los artefactos diseñados en cada uno de los proyectos seleccionados para esta investigación, comprendiendo su naturaleza desde una mirada que permita definir si la práctica de diseño, provee otra comprensión de artefacto diferente a la tradicional (industrializada, masificada, guiada por la creación de necesidades, eurocéntrica, y patriarcal); asimismo, si tiene cualidades o características que debatan, reten o cuestionen los valores del discurso del desarrollo.

Entenderemos la categoría *Cuerpo*, tomando como punto de partida la perspectiva de Annemarie Mol, denominada *cuerpo múltiple*. Annemarie es filósofa, miembro del Amsterdam Institute of Social Science Research, profesora de Antropología del cuerpo, en la University of Amsterdam. Su trabajo ha estado en línea con la ANT -Actor Network Theory-, y también ha sido incluida dentro de estudios feministas. Recibió el Premio Ludwik Fleck (otorgado por 4S - Sociedad de Estudios Sociales de la Ciencia) en 2004 precisamente por su libro *The body multiple* (2002). Su trabajo tiene conexiones con los teóricos Michel Foucault, Donna Haraway y Bruno Latour.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Para poder comprender este concepto es necesario clarificar primero el trasfondo del trabajo de Mol, la ANT -Actor Network Theory, que según el relato de Mol (2010), los autores de la ANT, Michel Callon, Bruno Latour y John Law claman “no es teoría”. Paraphraseando a Latour en su texto *On actor-network theory: A few clarifications* (1996), el objetivo de la ANT es describir la naturaleza misma de las sociedades, apunta a dar cuenta de la esencia misma de las sociedades y sus naturalezas, no se limita a los actores humanos individuales, sino que extiende la palabra actor -o actuante- a entidades no humanas, no individuales (p.369). Explica Latour que las competencias básicas de lo humano, del ser y del actor social de la teoría social tradicional no funciona en la ANT, es la atribución de características humanas, no humanas, artificiales, inhumanas, junto con la distribución de propiedades entre estas entidades; las conexiones establecidas entre ellos; la circulación que conllevan estas atribuciones, distribuciones y conexiones; la transformación de esas atribuciones, distribuciones y conexiones y de los muchos elementos que circulan. Para Latour, la ANT es la fusión de tres preocupaciones hasta ahora no relacionadas (y que solo se resuelven cuando se fusionan en una práctica integrada de estudio): una definición semiótica de construcción de entidades, un marco metodológico para registrar la heterogeneidad de tal construcción, y un reclamo ontológico sobre el carácter "en red" de los propios actuantes (p.373).

Ahora bien, volviendo a nuestro concepto de *cuerpo múltiple*, más que darnos una definición de qué es el cuerpo, nos presenta una manera de comprenderlo, de cómo aprehenderlo. Teniendo la ANT como trasfondo de su trabajo, en una lectura de objetos y prácticas en relación, Mol plantea que allí el cuerpo emergerá de distintas maneras, en función de las prácticas dentro de las cuales figure. La noción de cuerpo, el cómo nos

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

aproximamos a él, y el qué es, resultará de las prácticas en donde esté embebido. Por lo tanto, si un solo contexto aparece atravesado por diferentes prácticas, actores y agentes, aparecerán múltiples realidades, con múltiples cuerpos, enfatizando que no es pluralidad, es el mismo cuerpo, pero múltiple. El cuerpo entonces es polisémico en la interacción, en función de estos contextos de interacción con distintas prácticas, y se leerá de cierta manera.

Con esto, Mol advierte que no es posible quedarse en la idea de tener o ser un cuerpo, sino que continuamente lo hacemos a través de la representación y el *performance*. Según Mol & Law (2004) “[T. de la I] Como parte de nuestras prácticas diarias, nosotros también hacemos (nuestros) cuerpos. En la práctica, los realizamos [As part of our daily practices, we also do (our) bodies. In practice we enact them] (p.4)¹¹, por lo tanto, se abre la posibilidad de poner alrededor del cuerpo acciones de modificación, de intervención y de interacción. Además, para la autora el cuerpo no se constituye como un sistema cerrado, todo lo contrario, sus límites resultan semipermeables, incorporando elementos que le rodean al tiempo, que lo que pase internamente puede ser excorporado.

Para entender la relación entre artefacto y cuerpo, nos acercamos al concepto de cuerpo-vestido.¹² Fernández Silva (2016) observa que esta expresión, aunque ha sido utilizada por autoras como Patrizia Calefato (2004), Joanne Entwistle y Elizabeth Wilson (2001), para configurar la relación entre el cuerpo y el artefacto, todavía el concepto como

¹¹ En la traducción de este fragmento, para el verbo *enact* (que no tiene traducción directa al español) sugerimos para aclarar el sentido, usar los verbos *realizar*, *dar vida*, *hacer*, *construir*. Traducción de la Investigadora: Como parte de nuestras prácticas diarias, nosotros también hacemos (nuestros) cuerpos. En la práctica, los realizamos.

¹² Observa Fernández Silva (2016): Desde su aspecto gramatical, en la conjunción de estas dos palabras el término vestido opera como sustantivo (el artefacto) que acompaña al cuerpo, como participio del verbo vestir aludiendo a la acción (el momento del uso) y tal participio, usado como adjetivo, califica al cuerpo, otorgándole las cualidades de cuerpo cultural (p.105).

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

tal, no tiene una definición. En su tesis doctoral hace una construcción conceptual que nos permite observar dicha relación desde y para el proyecto de diseño:

(...) en todas las ocasiones en las que se utilice la expresión cuerpo-vestido se comprenderá como un concepto que opera desde dos instancias: como unidad y determinación mutua, y como acción que se ejerce sobre el cuerpo, en este caso la de modificarlo o complementarlo. A partir de esta salvedad, se afirma que el proyecto de diseño del cuerpo-vestido, “como una anticipación operatoria, individual o colectiva de un futuro deseado” (Boutinet, 1990, p. 13), se dirige tanto a esa relación de indisociabilidad entre persona y artefacto, como a la práctica misma del vestir como proceso de reiteración diaria de la artificialidad del cuerpo, que cobra diversos matices en el seno de la cultura y la vida social. Ambos, relación y práctica, se integran en actos de recreación del cuerpo (Fernández Silva, 2016, p.162).

Los estudios de la disciplina de diseño, puede decirse que recientemente empiezan a acercarse a la noción de vestido como artefacto que admite un estudio diferenciado y específico; Fernández Silva propone el uso del concepto cuerpo-vestido, como base para esto

se pretende: a) que se tengan en cuenta las implicaciones presentes en el uso de este artefacto, ya que por su grado de intimidad y los objetivos puestos en la acción del vestir (tránsito del cuerpo biológico al cultural: usos del cuerpo) se promueve un desdibujamiento de los límites entre el uno y el otro. Aquí, la relación sujeto-objeto se comprende como integración y no como separación. b) que desde la indisociabilidad de los términos, se reflexione sobre la indisociabilidad de los entes (cuerpo y vestido) que confluyen en la práctica vestimentaria (Fernández Silva, 2016, p.105).

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

La antropóloga Joanne Eicher (2013) no se limita a entenderlo como un artefacto que cubre al cuerpo, sino también al acto de vestir como un proceso que involucra tanto modificaciones del cuerpo como complementos añadidos para el mismo que incluyen más que ropa o accesorios. En la necesidad de no caer en juicios de valor, ella propone un sistema de clasificación del vestido que, a través de conceptos culturalmente neutros, se designe aquello que se pone o se hace en el cuerpo; por ende, resulta útil para leer el vestido como artefacto en su íntima relación con el cuerpo, y en las amplias capas de relación posibles.

Con estos estos conceptos claros, podemos dar paso a la exploración histórica que nos permitirá darle un contexto temporal y geográfico a nuestro problema de investigación.

CAPÍTULO 1. CONTEXTO HISTÓRICO

En este capítulo daremos cuenta del proceso histórico a partir del cual, podemos ubicar y dar cuenta de la influencia del discurso del desarrollo sobre la conformación de los programas profesionales en diseño, desde la inserción de la disciplina en el contexto colombiano, hasta la creación del programa de Diseño de Vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana.

1.1 LA INFLUENCIA DEL DISCURSO DEL DESARROLLO SOBRE LA CONFORMACIÓN DE LOS PROGRAMAS PROFESIONALES EN DISEÑO

Algunos autores remontan la llegada de una práctica que se convertiría en diseño finalizando el siglo XIX, con la instalación de las primeras litografías y tipografías en Colombia, especialmente en Medellín y Bogotá. Los primeros acercamientos fueron de tipo estético, gráfico y arquitectural.

Según Manuela Saldarriaga, en su artículo *Réquiem por Pielroja* (2019), en 1923 Coltabaco le pide a Ricardo Rendón una propuesta de diseño para la imagen de su nuevo producto, los cigarrillos Pielroja; este propone la popular imagen del indio con un penacho de once plumas. Rendón también sería el creador de la imagen de la marca El Rey, que aparece en cajas de fósforos, condimentos y del jabón del mismo nombre. Para 1924, después de que Coltabaco incorporara un departamento de publicidad dentro de su organización, abren un concurso para la imagen del nuevo producto; finalmente, Miguel

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Ángel del Río propone el mismo nombre con un indio semejante. Saldarriaga cita al artista y crítico Lucas Ospina, quien menciona:

Empieza a existir esa unión entre artes y oficios que es muy provechosa. Muchas de las campañas publicitarias vienen pre hechas y en Colombia se adaptan, no se crean. Por eso, las de los años veinte y treinta en el país, son inserción. Más adelante, a finales de siglo, hay agencias de publicidad más establecidas y aparecen dibujantes con marca de autor (como se cita en Saldarriaga, 2019).

A partir de los años 30 del siglo XX, se instala una valorización del sentido estético de la gráfica y junto con la evolución de las empresas, las ciudades principales también empiezan a crecer, lo que permite establecer un sentido por la arquitectura moderna en ciudades como Bogotá, Medellín, Cali y Barranquilla.

En términos de lo que pasaba industrialmente, la expansión generada después de los años veinte formaría el terreno para que múltiples empresas del país, obtuvieran la estructura necesaria para poder pensar en el desarrollo de sus productos y el cómo hablar de ellos. Paraphraseando a Carlos Dávila Guevara, en su texto *Hacia la comprensión del empresariado colombiano: resultados de una colección de estudios históricos recientes* (2003), citando a Víctor Álvarez, menciona que la crisis de la segunda década del siglo XX trajo consigo una expansión del mercado acompañada de una importante acumulación de ganancias, y esto, dio impulso a la creación de lo que él llama “empresas de empresas”, dadas por la incorporación de varias empresas de distintas firmas industriales. Este fenómeno que continuó incluso después de la crisis de los años 30 se dio en varias ciudades del país y fue decisivo para las nuevas empresas textiles que se crearían en la expansión industrial de los años 40 y 50.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Según Naciones Unidas en el texto *El desarrollo económico en los albores del siglo XXI* (2004), la mayoría de los países en Latinoamérica se recuperaron con rapidez de la depresión de 1929, y en el caso de Colombia fue debido a la aplicación de políticas para estimular dicha recuperación, como la sustitución de importaciones y lo que llaman un "keynesianismo precoz"(p.13). Otro hecho que contribuyó fue la Segunda Guerra Mundial, que produjo interés por productos primarios de parte de Estados Unidos hacia América Latina (p.15).

Ya entrada la década de los 40, desde el año 1942, según Ever Patiño Mazo, la Universidad Pontificia Bolivariana fundó las bases y los principios de la reflexión y la profesionalización del Diseño con su Escuela de Arte y Decorado:

En 1942, Alfonso López Pumarejo es reelegido [como presidente], y la tensión política continúa hasta ahora. Ese mismo año y tres años antes de la reforma constitucional que le otorgó la ciudadanía a la mujer pero sin derecho a votar, en Medellín la Universidad Pontificia Bolivariana inauguraba el programa de Arte y Decorado en las instalaciones del Colegio Sagrado Corazón en el barrio Buenos Aires. Allí las estudiantes uniformadas con su tradicional vestido tipo jumper a cuadros y su camisa blanca recibían junto a la comunidad de religiosas cursos de pintura, dibujo decorativo, cerámica, papel y tejeduría, entre otros. El Programa tuvo una duración de 3 décadas, en una época donde la mujer seguía soportando la hegemonía de la sociedad patriarcal sin libertad absoluta para desempeñar una carrera tradicional y sin posibilidad al comienzo de participar en las elecciones populares (solo fue en el plebiscito de 1957 citado por una junta militar que había derrocado a Gustavo Rojas Pinilla que se le concedieron derechos políticos a las mujeres) (Patiño, 2015, p.11).

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Según Álvaro Tirado Mejía (1988), para mediados de la década de los 50, gracias al ensanche industrial motivado por la posibilidad de invertir las divisas represadas debido a la Segunda Guerra Mundial, la industria colombiana empieza a producir bienes intermedios después de haber superado la etapa de producción exclusiva de bienes de consumo, asimismo, debido al crecimiento de las ciudades a consecuencia de la violencia interna que se había iniciado, el mercado debía responder ante la nueva demanda (p.328); aparecen en la industria floreciente del país, principios de control del trabajo basados en el sistema taylorista.

Entre los años 1960 y 1968 se da un proceso de concentración industrial o monopolización, resultado de la incorporación de tecnología y el aumento de productividad en el país; durante la época, se crea PROEXPO, institución establecida con las intenciones de respaldar la política de promoción de exportaciones en el país. A partir de estas dos situaciones, se empieza a hablar del diseño como un factor importante para mejorar la competitividad de los productos nacionales en el exterior.

Según Mauricio Salcedo y Jaime Franky Rodríguez en *Historia del diseño en América Latina y el Caribe* (2008):

el diseño nació como una apuesta por modernizar el sector empresarial, por contribuir a introducir las ideas modernas en el pensamiento y la cultura presentes en el aparato productivo colombiano, o bien como una apuesta por introducir la cultura del proyecto en la cultura colombiana. (...) se debe entender el diseño –en especial al diseño industrial- como hijo de la modernidad, y reconocer a la cultura colombiana (y dentro de ella la cultura empresarial) como una cultura fundamentada en la tradición (Salcedo & Rodríguez, 2008, p.90).

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Por otro lado, en el área del diseño, según Luis Fernando Ramírez, citado por Patiño (2015), ocurrió un fenómeno muy interesante y es que Tomás Maldonado, argentino, fue director entre 1962 y 1965 de la Hochschule für Gestaltung, la escuela de Ulm, y fue crucial para que en toda Latinoamérica se comenzará a conocer este proyecto. Según Ramírez, cuando termina la Bauhaus, fue clausurada por los nazis, Miers van der Rohe funda la escuela de Ulm; según Otl Aicher, citado por Eugenio Vega (2015), la HfG Ulm representaba “un modelo de diseño reforzado por la ciencia y la tecnología. El diseñador no será ya un artista superior sino un socio en igualdad de condiciones en el proceso de toma de decisiones de la producción industrial” (2015, *s.p*).

De manera paralela, según Jorge Máttar, citado por José Antonio Ocampo (2012), el año 1962 es clave ya que puede decirse que inicia la planificación en América Latina; en 1961 se firmó la Carta de Punta del Este, que dio origen a la Alianza para el Progreso, que tenía por objetivo fomentar el desarrollo, la industrialización y la cooperación e integración regionales, y al año siguiente se empiezan a crear ministerios u organismos encargados de esa labor en países como Colombia, Argentina, Venezuela, etc.

Según Salcedo y Rodríguez (2008), al respecto de Colombia, dicen que el diseño llega a instalarse no desde el pensamiento o la cultura extendida, sino como una idea presente en las élites burguesas e intelectuales, estableciéndose entre los años 60 y 70 las primeras academias de diseño en Colombia. En 1963 abre el programa técnico de diseño gráfico en la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá; en 1965, el Instituto Arturo Tejada, en Bogotá como primera escuela de diseño de modas (con énfasis técnico); en 1967, se inaugura el programa profesional de diseño en la Universidad Jorge Tadeo Lozano; para 1974 y 1978 se crean los primeros cuatro programas de formación profesional

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

en diseño industrial. Como especialidad del diseño, hijo del diseño industrial, desde esa mirada objetual, es que nace el diseño del vestir en Colombia.

En 1972 el programa de Arte y Decorado de la Universidad Pontificia Bolivariana se traslada al campus del barrio Laureles, lo que permitiría fundar las bases para la facultad de diseño, que hasta 1974, el Ministerio de Educación otorgaría la licencia de funcionamiento. Sobre los referentes con los cuales se forjó la facultad, Patiño cita un fragmento del texto *DESIGNIO*, el libro conmemorativo de los 30 años de la Facultad (Universidad Pontificia Bolivariana, 2004), lo incluye así:

Los referentes de dónde aprendió nuestro diseño fueron singulares y los modelos significativos: desde las tipologías de objetos europeos Bauhaus, Arts and Kraft, el minimalismo nórdico, la retórica de los ingleses, la dinámica de América del Norte y el despliegue popular de las imágenes plasmadas por las agencias publicitarias en sus productos masivos; hasta la cercanía idiomática con España y geográfica con las industrias de México, Argentina y algo de Brasil; todas estas estéticas les abrieron los ojos a las generaciones con ganas de crear, de expresar, de producir cosas nuevas (Universidad Pontificia Bolivariana, citado en Patiño, 2015, p.12)

Finalizando la década de los 70, el perfil del diseñador de la Universidad Pontificia Bolivariana se planteaba como algo general que integraba lo industrial y lo gráfico para dar soporte a la reducida demanda de diseñadores, pero para 1981, fue necesario dividir la Facultad en dos programas: profesionales para el área del diseño tridimensional (desarrollo de objetos industrializables) y profesionales en el área del diseño bidimensional (UPB, 1981), como indica Patiño (p.13).

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Entre 1976 y 1985, en Colombia se aplican medidas proteccionistas para la industria, aunque, se dice que para 1980 el 30% del contrabando¹³ que ingresaba al país, lo conformaba textiles y ropa. Rodríguez y Salcedo, mencionan que entre 1985 y 1990, se da la inserción real de los diseñadores profesionales en la industria, en empresas como empleados, o en la creación de estudios y consultorías propias. Sobre el estado de la industria, iniciando la década de los noventa, se puede percibir una crisis en el sector textil confección (sector en el cual finalmente los diseñadores del vestir se insertan). Para el año 1987, se funda el Instituto para la exportación y la moda (INEXMODA), reconociendo que el sector necesitaba una institucionalidad que apoyara las dinámicas económicas de exportación, pero también, como un apoyo en la reconversión industrial y el jalonamiento que el sector necesitaba para motivar la productividad y el crecimiento económico y volver a competir.

1.2 LA APERTURA ECONÓMICA EN COLOMBIA, EL DISEÑO Y LA EDUCACIÓN EN DISEÑO COMO SALVAVIDAS.

Durante las décadas anteriores, este sector se vio beneficiado por las medidas proteccionistas del gobierno, propiciando si bien la construcción de un mercado interno, también un retraso en la infraestructura tecnológica del sector. Con la apertura económica, el tratamiento que se hizo de los productos vestimentarios y su producción fue claramente respondiendo a políticas neoliberales del modelo de desarrollo de la época. La crisis del sector se concreta por la eliminación de las restricciones comerciales, la sobreproducción

¹³ Citando y traduciendo a Urrutia (1994): Alrededor de 1981, la administración de las grandes empresas textiles en Medellín calculó que el 30 por ciento de todo el consumo textil en el país era contrabando. (...) el comercio ilegal de drogas de la década de 1980 lo facilitó, ya que el contrabando es la forma natural de lavar dólares.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

mundial, el ingreso al mercado de los antiguos países de la Cortina de Hierro, los precios y costos de producción, los mecanismos de control aduanero efectivo y la revaluación del peso, etc.

Se inicia la apertura económica a finales del gobierno de Virgilio Barco (1986-1990) y se concreta con el gobierno de César Gaviria (1990-1994), proponiéndose dentro de los planes de desarrollo la inserción del diseño en las empresas, como factor favorecedor para la competitividad en los mercados internacionales. Para el año 1995, debido a la crisis vigente, el gobierno nacional contrata una serie de informes de competitividad nacional y regional con la empresa Monitor; el Informe sobre el sector textil en Medellín, menciona la necesidad de “desarrollar estrategias de entrenamiento para cerrar la brecha de conocimientos que existen en las áreas de ingeniería textil, moda y administración” (1995, p.23); en relación con los sectores públicos y privados, sugiere “evaluar conjuntamente el tipo de entrenamiento requerido de parte del SENA, las universidades y otros centros de carácter privado para lograr el acceso a recursos humanos altamente calificados” (1995, p.4).

Este contexto de crisis fue la puntada final para que la disciplina del diseño se engranara con la industria del país, a partir del Plan Nacional de Desarrollo aprobado por la Ley 138 de 1995, que incorporó el diseño como un factor fundamental en el proceso de reconversión industrial y dinamización del sector productivo; este propuso la creación de un Sistema Nacional de Diseño como una estrategia de la Política de Modernización y Reconversión Industrial, que según Quiñones (2003), tenía como objetivo fundamental contribuir al mejoramiento de la calidad de vida, a través del fortalecimiento y la articulación del diseño con los distintos sectores de la sociedad colombiana.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Tan importante es la actividad económica del sector textil-confección para la ciudad de Medellín, que el plan de desarrollo de los años 1998-2000 “*Medellín Competitiva*”, resalta la importancia del trabajo mancomunado con el instituto Inexmoda y en general con el sector, para recuperar la “prosperidad” económica de la región, que si bien, parte de su bonanza histórica, tiene origen en este sector productivo. La ciudad y sus habitantes, sus cuerpos y modos de vida, han vivido con el imaginario de la moda indumentaria desde que el sector industrial económico brindó “abundancia y riqueza” con su industria próspera, representada en las empresas Coltejer (fundada en 1907) y Fabricato (fundada en 1919), vigentes hasta la actualidad.

Según Patiño (2015), en 1998 se enuncian los perfiles del profesional en Diseño Industrial, con énfasis en Moda, y en Diseño Gráfico. Paralelo a esto sucedía, que se empleaban cada vez más profesionales en diseño industrial con énfasis en moda, egresados de la Universidad Pontificia Bolivariana, en empresas del sector textil-confección, ante esta situación, la facultad de diseño decide abrir su programa de diseño de vestuario en el año 2000.

El director de la facultad de diseño de vestuario actual, Mauricio Velásquez Posada, nos cuenta durante la entrevista a profundidad que la facultad aparece como tal en el año 2001, pero realmente empieza a incubarse la necesidad del diseño de indumentaria en la escuela de diseño, cuando esta conservaba un solo diseño pero con tres líneas de énfasis, gráfico, industrial y de indumentaria (moda).

En ese momento se llamaban las líneas de énfasis o módulos de diseño de modas y los estudiantes podían optar por esa formación. Con eso, lo estudiantes tuvieron una acción, una injerencia importante en este medio, o en este sector económico en la ciudad. Luego, la

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

facultad se dio cuenta en su momento de que, la demanda de profesionales dentro del sector textil, que es el que en su momento agrupaba esta línea de trabajo; este sector económico, se fortaleció mucho (...) en el año 2000, la universidad dijo “bueno, no, esto necesita un pregrado” (...) Colegiatura es la primera que comienza a ofrecer diseño de modas a nivel profesional, nosotros comenzamos tiempo después en el año 2001. Ya convertimos eso que sabíamos hacer... diseño cuando era un solo diseño, diseño industrial, y lo capitalizamos y lo convertimos en una carrera profesional (Comunicación personal, 2019).

En ese sentido, es claro que los objetivos y el sentido sobre el cual giraba el programa profesional en sus inicios, estaba muy de cerca de las necesidades industriales y de las apuestas políticas del momento; era un objetivo contribuir con la región teniendo el desarrollo y la transformación social como centro. En el texto de conmemoración de los 10 años de la facultad, *Creadores de Vestidos, Creadores de Mundos. Diseño de Vestuario: 10 años UPB (2014)*, Felipe Bernal, Decano de la Escuela de Arquitectura y Diseño del momento, menciona que la facultad mantiene un compromiso con los procesos de “transformación social, cultural, económica, política, educativa y estética que requiere el país (...) con la premisa fundamental de tener como objeto de estudio al hombre en su acción de vestir y la transformación que se genera en este acto” (Bernal, en Cano, Cruz & Fernández, 2014, s. p.). Asimismo, plantea servir de plataforma para producir profesionales aptos para el medio, que se vinculen directamente con la industria de la ciudad, y que con base en el concepto de “requerimientos”, den cuenta de soluciones para unas necesidades a resolver en la sociedad.

Sobre la actualidad de la facultad, Mauricio Velásquez nos comenta que hoy la relación con la industria ha cambiado y que, por ende, lo que significa un profesional en diseño también:

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

... estamos aventurándonos en proyectos que precisamente cuestionan ciertas... ciertas maneras convencionales de hacer... es que, claro es el deber de la formación profesional (...) Al día de hoy estamos... no estamos haciendo profesionales a la medida de... sino, gente que piensa, que tiene la capacidad de respuesta. De ahí también, viene algo, viene algo que tampoco se ha entendido y es el papel del diseñador profesional (Comunicación personal, 2019).

Si bien desde un principio, como facultad hija del programa de diseño industrial, se enunciaba que su formación era de tipo proyectual, atendiendo el proyecto como eje de la disciplina, así no operaba. Para el año 2012, cuando Mauricio Velásquez inicia su periodo en la dirección del programa, se hace una revisión de la coherencia entre el proyecto educativo, la malla curricular y las prácticas pedagógicas. En palabras de Mauricio, al hacer la revisión y comprender que se trabajaba con base en el desarrollo de ejercicios aislados, comienza un periodo de cambio en la facultad que no solo determinaba el cómo operaría en adelante la enseñanza en los cursos del área de proyecto, sino también una reconversión de la planta docente y de las mismas relaciones de la facultad, que de esta manera iniciaba otros diálogos y experiencias. Al abordar el proyecto como eje fundamental, la idea de lo contextualizado comienza a aparecer, Mauricio Velásquez dice al respecto:

... ¿dónde está contextualizado el proyecto, qué preguntas se están haciendo, qué se está problematizando?... no, entremos en relación, “¿vamos a trabajar con la industria? Listo, vamos a preguntarle a la industria, vamos a trabajar de la mano con ellos, pero... ¿vamos a trabajar con comunidades? Entonces vámonos para allá, vámonos... ¿Vamos a trabajar con el Carnaval del Diablo?, vámonos para allá. ¿Vamos a trabajar con la liga de gimnasia olímpica?, vámonos para allá” (Comunicación personal, 2019).

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Para él, el cambio también fue motivado a partir de unas dinámicas que naturalmente se fueron construyendo originadas por unas discursividades que comenzaron a aparecer gracias a profesores internos y catedráticos con inquietudes a todo nivel: economía, mercados, el producto, el diseño, la creación, la investigación, la innovación, el desarrollo, la relación y la preocupación con las sociedades y con las comunidades, etc. La integración de estas nuevas preguntas junto con la formación proyectual permitió que emergiera un nuevo perfil de profesional en diseño de vestuario:

Un diseñador nuestro no solamente está diseñando... diseñando producto, un diseñador está atendiendo situaciones más complejas, por eso aquí le apostamos a la formación proyectual; el diseñador está pensando en los proyectos, que están contextualizados, contextos situados, situando los contextos de acción, ¿cierto? Problematicamos; el diseñador hoy en día problematiza, no solamente responde a problemas, problematizar quiere decir que llega y dinamiza, dinamiza eso que está pasando (...) estamos replanteando cuál es el planteamiento del diseñador en las sociedades, un diseñador capaz de no solamente responder a problemas y a necesidades, sino que realmente un diseñador que construye proyectos se vuelve hoy en día una figura muy muy importante en la construcción, de verdad en la construcción social y cultural, en lo cultural de las sociedades (Comunicación personal, 2019).

Mauricio Velásquez reconoce que en Colombia, tanto en instituciones educativas como en las empresas, se cree que la universidad es una entidad que debe estar íntegramente al servicio de los requerimientos de la industria; sin embargo, para él esta relación debe ser de carácter constructivo y crítico porque esa es precisamente la función de la educación profesional, detectar los movimientos, los cambios, mostrar dónde comienza el declive, no corresponde a trabajar directamente con las demandas o dictámenes de la

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

industria; asimismo, al estar centrado en la persona, se propende por la formación en competencias que permitan la construcción de emprendimientos. Afirma que en la facultad no se piensa formar profesionales que se ajusten a una industria en declive y descontextualizada de lo que pasa en el país y en el mundo, sino un profesional que abra espacios y que impulse la apertura de campos de acción para el diseñador de vestuario atendiendo otras realidades, “abramos el horizonte de acción, para que expandamos el campo de acción profesional, abran el horizonte de acción, amplíenlo para que el campo de acción profesional, también se vuelva más amplio” (Comunicación personal, 2019).

A partir de este momento, iniciaremos el relato etnográfico de los proyectos seleccionados en la investigación, los capítulos 2, 3 y 4 abordarán cada uno el proceso histórico de cada proyecto junto con el análisis elaborado en las categorías *cuerpo y artefacto*. En el segundo capítulo estará el análisis de los proyectos Mantenimiento y Brigadistas, el tercer capítulo hablará de +Conciencia -Agua (Más conciencia Menos Agua) y el cuarto capítulo abordará Entrelazos. Hemos titulado los capítulos de acuerdo con las principales nociones diferenciadoras que encontramos. Bienvenidos a este viaje por las aulas, las ideas y los sentimientos de estudiantes, docentes, y esta investigadora durante el segundo semestre de 2017 en la facultad de diseño de vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana.

CAPÍTULO 2. DISEÑO CON EL OTRO, INTEGRANDO MÚLTIPLES DIMENSIONES

Después de que el estudiante aprueba el curso de Métodos de Diseño en tercer semestre, donde se busca hacer énfasis en el proceso proyectual del diseño de vestuario alrededor de la premisa del diseño crítico, en este primer núcleo (cuarto semestre), se espera que el estudiante reconozca:

las diferentes subjetividades que suscitan en la ciudad de Medellín, y con esto la diversidad de cuerpos, estilos de vida, relaciones con las diferentes materialidades, con los otros y con el entorno. Esto con el fin de proyectar objetos vestimentarios, en los cuales las personas y sus realidades sean el centro de la actividad proyectual (Programa profesional de diseño de vestuario UPB, 2017, p.1).

El Núcleo 1 está concebido para que se desarrolle un espacio de construcción de prácticas de diseño de vestuario localizadas, situadas, con un sentido responsable y ético, que responda a las múltiples realidades y sea consecuente con la situación social, económica, ambiental y política del país. En este sentido, se toman conceptos como los derechos humanos, dispositivos políticos como planes de desarrollo o políticas públicas, junto con discursos contemporáneos del diseño como el *slow design*¹⁴, el diseño centrado

¹⁴ Traduciendo la ficha sobre Slow Design del Centro de Investigación Textiles Environment Design, hoy denominado Centre for Circular Design de la University of the Arts London, el *slow design* o diseño lento es un concepto dentro del diseño sostenible que promueve la desaceleración del metabolismo de las personas y los recursos, al tiempo que crea un cambio de comportamiento positivo. El *slow design* alienta a los diseñadores a hacer una elección consciente de los materiales y procesos, a considerar qué estrategias de diseño pueden fomentar una relación de larga vida entre objeto y propietario e incluso, a considerar la vida futura (post-consumo) del objeto o el material del que está hecho. El concepto se origina del movimiento Slow Food que promueve el regreso a cocinar, cosechas locales, el comer bien, originado en Italia.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

en lo humano¹⁵, entre otros, para entrar en relación con la figura del otro, desde la vida cotidiana donde están las implicaciones reales del diseño y lo diseñado.

Previamente la Facultad, había hecho una alianza con dos entidades: la Fundación Universitaria María Cano y con COOMERCA, Cooperativa de Comerciantes de la Plaza Minorista José María Villa¹⁶, organización encargada de velar por todo el funcionamiento operativo y administrativo de la plaza del mismo nombre, quienes ya con anterioridad habían realizado una serie de evaluaciones de factores de riesgo sobre varias labores y puestos de trabajo dentro de la plaza. Se generaron unos informes con el resultado de las inspecciones ergonómicas que sirvieron de primeros insumos para analizar la situación de las personas con quienes se iba a diseñar. Además de las diferentes actividades laborales que se estudiaron al interior de la plaza, el curso de Núcleo 1 estableció otras alianzas con otro tipo de organizaciones muy diferentes, como grupos de capoeira, escuelas de break dance y hip hop entre otras, con el fin de explorar diferentes escenarios de acción del diseño de vestuario como lo son también la recreación y el deporte. Los proyectos de nuestro interés en este curso, Mantenimiento y Brigadistas, son parte de este trabajo en alianza con la Fundación Universitaria María Cano.

La primera resolución de los profesores Ángela Echeverri, Sandra Vélez, Juan David Jaramillo y Claudia Fernández, fue atender lo que se consideraba en su momento como un gran inconveniente para abordar los proyectos del semestre, y era la falta de

¹⁵ Según IDEO, la empresa que desarrolló el concepto de diseño centrado en las personas (DCP), es un proceso y un conjunto de técnicas que se usan para crear soluciones innovadoras que dan respuesta a las necesidades específicas de las comunidades, teniendo en cuenta la sustentabilidad financiera. Estas soluciones incluyen productos, servicios, espacios, organizaciones y modos de interacción. La razón por la que este proceso se llama “centrado en las personas” es por el hecho de que en todo momento, está centrado en las personas para quienes se quiere crear la nueva solución.

¹⁶ Centro de distribución comercial ubicado en el centro de la ciudad de Medellín, Colombia. Funciona como un mercado cubierto con más de 2500 locales dedicados principalmente a la venta de comida, verduras, frutas, lácteos, pero también a otro tipo de actividades económicas como ferretería, ropa, calzado, abarrotes, etc.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

empatía, de cordialidad entre los estudiantes, conocido por los docentes previamente debido a experiencias preliminares en cursos anteriores (este curso es impartido en cuarto semestre, y ya tenían referencias de las dinámicas que habían tenido en segundo y tercer semestre). A partir de varias dinámicas, se esperaba un reconocimiento entre los estudiantes como compañeros, como apoyo, y aun más que pertinente, que se reconocieran en horizontalidad como diseñadores, entre ellos y con las demás personas. Se habla de un diseño para otros y con otros.

El punto de partida fue el análisis del plan de desarrollo de la ciudad vigente, *Medellín cuenta con vos 2016-2019*. A partir de allí, se buscaron dos espacios de trabajo dentro de lo que el plan de desarrollo abordaba como políticas públicas: *Cultura D*, deporte y recreación como motores de transformación social; por otro lado, “Medellín con acceso al empleo de calidad” (Alcaldía de Medellín, 2016, p.197) partiendo de la política pública de trabajo decente (Acuerdo 64 de 2013), desde la idea de equidad social y desarrollo económico.

Junto a esto, se empezaron a explorar nuevos enfoques del diseño contemporáneo, tratando de vincular lo que encontraban en el análisis previo con diseño centrado en lo humano, diseño especulativo, diseño autónomo, etc. El profesor Juan David comentaba: “Pareciera que el diseño de vestuario solo se preocupara por nuevos materiales, poblaciones, usos, desusos, reutilización... a partir de las nuevas preguntas de diseño, hoy, situado, local, podrían abrir la mente desde lo que estudian para esto” (Comunicación personal, 2017).

Después de un exhaustivo análisis por parte de las estudiantes de reglamentaciones alrededor del sistema de gestión de seguridad y salud en el trabajo, salud ocupacional,

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

dotación vestimentaria laboral, e incluso el proceso histórico de la plaza como parte del ejercicio de contextualización, según las diferentes labores analizadas por el equipo de la María Cano, se reunieron los grupos de trabajo de diseñadores. A partir de aquí nos concentraremos en la descripción de cada proyecto, iniciando con el del área de Mantenimiento y, posteriormente, el proyecto desarrollado con el área de Brigadistas.

2.1 CUERPO Y ARTEFACTO EN RELACIÓN, UN UNIFORME PARA LA REALIDAD VIVIDA. PROYECTO MANTENIMIENTO

Tras conocer que las personas con quienes iban a trabajar eran aquellas que se desempeñaban en el área de mantenimiento de la Plaza Minorista, Laura Acevedo y Laura Isabel García iniciaron con un análisis amplio alrededor del contexto, aprehendiendo la historia de la plaza, su ubicación, la organización Coomerca y sus disposiciones, junto con las reglamentaciones colombianas: el Sistema de Gestión de la Seguridad y Salud en el Trabajo, el Decreto 1072 de 1025, la Ley 70 de 1988 y su Decreto Reglamentario 1978 de 1989 de la dotación de los trabajadores, más lo que el Ministerio de Trabajo del momento aportaba en sus canales de comunicación al respecto. Todo este análisis está incluido en las memorias del proyecto que las estudiantes realizaron.

A partir de estas revisiones, los profesores les pidieron la construcción de una ruta metodológica, un esquema que permitiera dilucidar las estrategias, actividades, espacios y tiempos que pensaban usar para optimizar al máximo, los menos de cuatro meses que tenían para crear el proyecto. Aquí es importante anotar dos elementos: si bien, se está desarrollando una actividad de planeación, no se pretende construir un proceso lineal, por lo contrario, como menciona la profesora Sandra Vélez en clase: “El diseño es en bucle

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

(...) el proceso no es lineal (...) hacemos una tabla para entender la información (...) los humanos hacemos taxonomía para entender el universo, pero no funciona así”

(Comunicación personal, 2017). La profesora Vélez, alrededor de esta etapa en particular, comenta durante la entrevista a profundidad:

... solo hasta este semestre se ha hecho evidente para mí la importancia y también la dificultad que le da a un individuo planear, planear sus proyectos. Entonces creo que esa herramienta que nosotros... con la que nosotros este semestre, les ayuda a salir.. les da autonomía, mejor dicho en el desarrollo de su proyecto, lo que antes no tenían porque siempre habían sido guiados. Vuelvo e insisto, eso no quiere decir que esté mal sino que corresponde a una fase del proceso de aprendizaje de los estudiantes. Solo hasta 4.to semestre a ellos les toca, no solamente enfrentarse a un proyecto sino también planear su proyecto, y esa parte de planeación les da muy duro, planear en relación con el tiempo, con los recursos, con las actividades que van a realizar, con las herramientas que harán parte de esas actividades, planteamiento de objetivos... ehm, qué hacen con esos hallazgos después de aplicar los instrumentos o después de observar, lo que tengan que hacer, organizar todo eso es como fundamental y solamente hasta este semestre como que me di cuenta realmente de lo fundamental que eso es en el proceso (Comunicación personal, 2019).

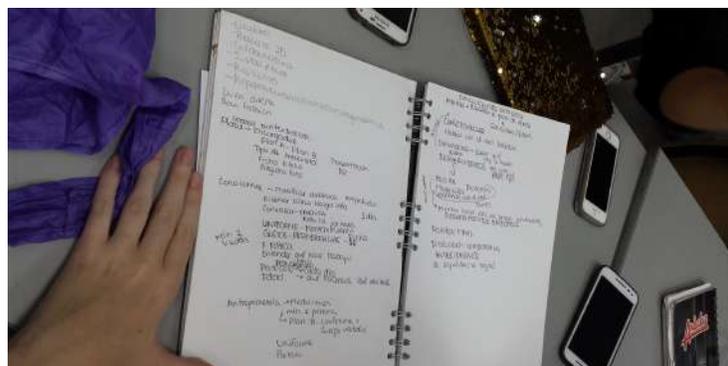


Figura 2. Bitácora de trabajo Laura Acevedo y Laura Isabel García durante la construcción de la ruta metodológica. Fotografía propia, 2017.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Cada grupo construyó su propia ruta metodológica, teniendo cuatro categorías definidas como comunes: actividad, personas, tiempo y lugar. Cada fase propuesta para el desarrollo del proyecto, que finalizaba con la entrega final en la muestra académica, debía dar cuenta de estos cuatro aspectos.

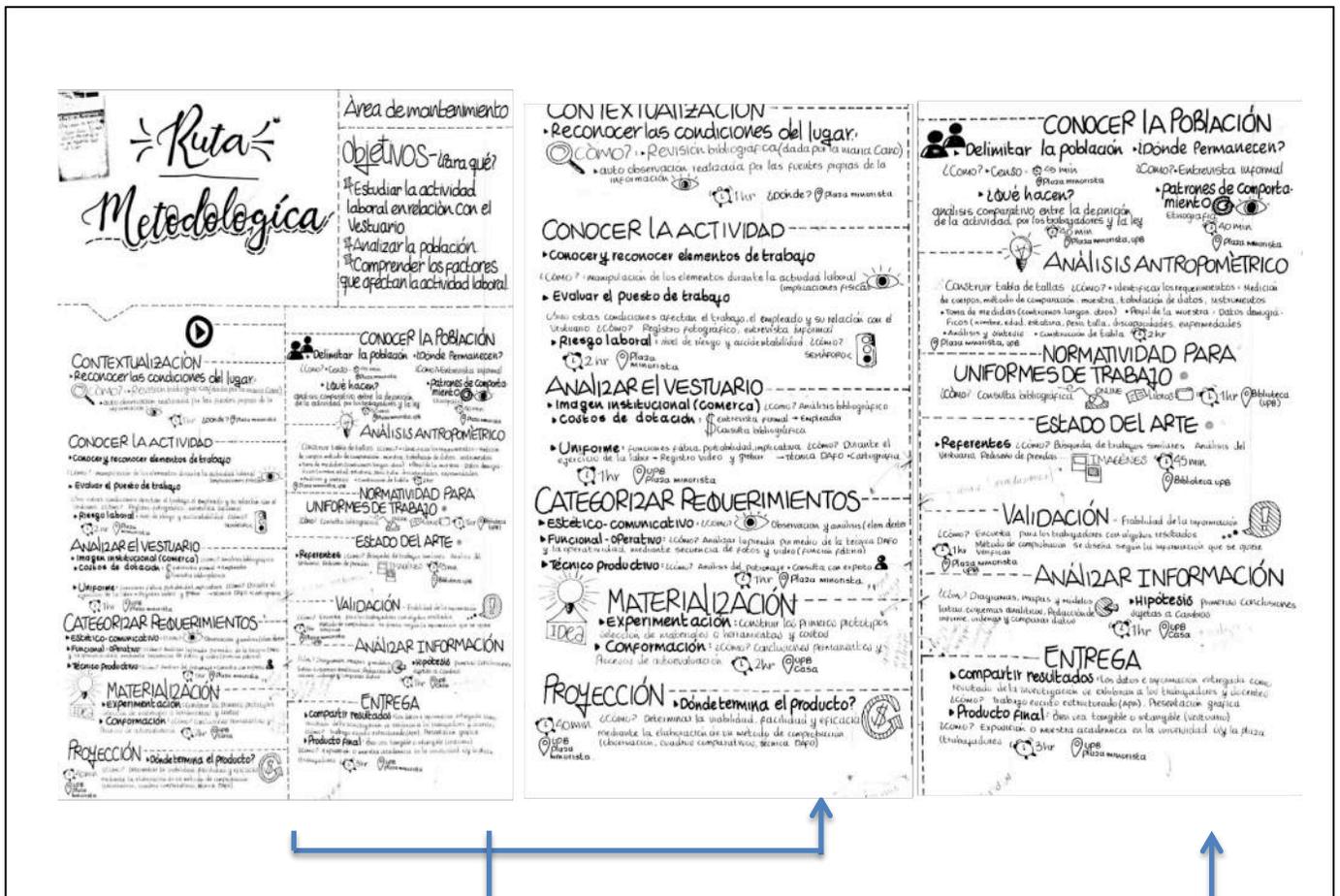


Figura 3. Ruta metodológica Proyecto Mantenimiento. Diseñado por Laura Acevedo y Laura Isabel García (2017).

Durante las revisiones en el aula, se hizo énfasis en la comprensión situada, es decir, un análisis de las categorías desde la idea de territorio. Además, se les recordaba el abordaje de unos requerimientos antropométricos, biomecánicos, hacer uso de cartografías

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

corporales, entre otros. Laura Isabel sobre esto, con relación a la profesión, decía en la entrevista a profundidad:

...mucha gente piensa o dice que: “no, es que vos solamente cosés, pintás, yo no sé qué, es que vos la ropa y haceme esta ropa, que mirá eso tan lindo” o sea, eso no es, no es solo hacer ropa y ya, uno tiene que aprender a conocer el cuerpo, o sea no solamente es una talla específica de que m, s, o sea eso está sobrevalorado, o sea las tallas ya no son lo que verdaderamente lo que define qué cuerpo; es aprender a conocer el cuerpo, es aprender a conocer el entorno con otras personas, pues o sea, completamente todo (Comunicación personal, 2017).

Al respecto, la profesora Ángela Echeverri recomendaba leer las condiciones del espacio simbólico como las del espacio físico, problematizar el espacio, realizar los estudios en/durante la actividad de las personas, en el lugar, “no flotando”, no sin tener en cuenta la vestimenta. Aquí la profesora Sandra, indica algo muy importante: “Poder ver el proyecto de manera holística. Nos interesa entender todo esto desde el cuerpo vestido” (Comunicación personal, 2017). Como particularidad, la lectura de un cuerpo físico se dio desde los preceptos de la biomecánica y apareció en todos los proyectos del curso.

De forma paralela, en una de las clases de Teoría, impartidas por la docente Claudia Fernández, se abordó el tema de cuerpo-vestido. La reflexión inicial estuvo en torno a que cualquier indagación que se haga del vestido, debe primero remitirse al cuerpo humano, comprendiendo que en este las ideologías se han de materializar. Para comprender este asunto, se hace una cronología de las concepciones del cuerpo, partiendo de la idea del cuerpo como objeto, exacerbada con la cibercultura con su cuerpo como terminal frente a la pantalla, luego, la idea de cuerpo como interior/externo.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

A partir de allí, el cuerpo vestido entendido como artefacto y fenómeno (el acto de vestir), indica Fernández Silva: “Nos da la posibilidad de pasar de un cuerpo biológico a un cuerpo cultural, aunque no solo el vestido otorga esta capacidad de transformación para el cuerpo”. Profundiza en la idea del acto de vestir como posibilitador de la recreación de ese cuerpo dado. Se habla también de la idea del cuerpo maleable haciendo referencia a autores como Mauss, Goffman, Elias, Le Breton, Belting, Bourdieu, Foucault, abordando con estos últimos, los conceptos de habitus y biopolítica, respectivamente.

En el momento de definir qué es el vestido, Fernández Silva lo presentó como el resultado material de un plan para la recreación del mundo natural (el cuerpo humano) o la creación de uno artificial (cuerpo-vestido), el fruto de la acción transformadora de un individuo o sociedad en cualquier tiempo y lugar. Abordó la idea de vestido como artefacto desde Broncano, entendiéndolo como operador de posibilidad; desde Eicher, como todo aquello que complementa y modifica el cuerpo; y desde Ortega y Gasset, como sobrenatural; a partir de Echavarría lo define también como una segunda escala de artificialidad. La docente finalizó señalando que la experiencia del vestido es constante; en la integración se desvanecen los límites, no es itinerante, y hay una determinación mutua.

Posteriormente, en revisiones y ajustes de las rutas metodológicas, los docentes precisaron a los estudiantes la importancia de analizar la relación vestuario-cuerpo-acción. El profesor Juan David Jaramillo les recordaba integrar en todas las fases del proceso a la comunidad con quienes trabajaban, a manera de participación real, no solo como validadores. Además de la importancia de incluir el concepto de identidad, “yo veo unas cosas y me veo representado en ellas” (Comunicación personal, 2017); asimismo les

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

indicaba: “Ese vestido nunca está aislado, fuera de todo. Siempre hay un cuerpo y una acción” (Comunicación personal, 2017). Sobre esto Laura nos decía:

(Sobre el cuerpo) ... era la materia prima, o sea, porque es que a partir de ahí lo que te decía ahorita de la mecánica corporal, de cómo ese cuerpo reacciona al calor, condiciones climáticas, cómo se ve afectado hasta por la política, que hablamos ahí de biopolítica, que es como todas esas condiciones que condicionan al cuerpo y configuran ese cuerpo a ese lugar. Entonces, para mí la materia prima era entender el cuerpo, analizar el cuerpo, en el esp.. pues en relación a los objetos, al contexto y al vestuario por supuesto (Comunicación personal, 2017).

La ruta metodológica como instrumento dentro del proceso de diseño, permite dar cuenta a través de la definición de objetivos, actividades, instrumentos, recursos, etc., la complejidad del proyecto de diseño y la manera sistemática cómo emergen los requerimientos. La profesora Ángela recalca que finalmente, la búsqueda está en torno a estos últimos: “...pensar en esos requerimientos es el ejercicio del diseñador” (Comunicación personal, 2017).

Una semana de suspensión tuvo el proyecto ya que se realizó el ejercicio de Facultad denominado Rápido Diseño de Vestuario, donde todos los estudiantes sin excepción participan en el desarrollo de un proyecto vestimentario. Se trabaja alrededor de un problema común durante tres días, y posterior a ellos, se hace una presentación ante jurados y docentes. Es importante indicar que en esta versión el tema fue Diseño Crítico.

Luego de este ejercicio, las estudiantes tuvieron la primera sesión, donde conocieron a las personas con quienes iban a diseñar. A las 3 p.m., dentro del salón de reuniones de la Plaza Minorista, todas las estudiantes vinculadas en sus proyectos a la plaza, esperaron para conocer a las personas del área de mantenimiento, brigadistas, personas del área de aseo,

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

los encargados del parqueadero, etc. Hasta este momento, el vínculo con la plaza se había dado de manera libre, con visitas autónomas de las estudiantes y una única visita con docentes (pero donde el recorrido fue hecho de manera independiente); con la organización como tal, la relación se había dado a través de correo electrónico con la encargada de Bienestar Social de la plaza, Alejandra. En esta primera reunión, ella se presenta y conversa un poco con las estudiantes y con Ángela, la docente presente. Después de esto, las personas empezaron a llegar poco a poco. Un poco de timidez rondaba la sala, pero paulatinamente, a través de las dinámicas y las preguntas preparadas por cada grupo, la unión diseñadoras-personas se fue dando.



Figura 4. Primera reunión de equipos de diseño en la Plaza Minorista. Fotografía propia, 2017.



Figura 5. Laura Acevedo y Laura Isabel García conociendo a Don David. Fotografía propia, 2017.

En este momento fueron acordados momentos de reunión, los periodos de observación de las labores, de pruebas, de encuentro entre diseñadoras y personas, ya que

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

se relacionaron finalmente con el grupo total de empleados. La profesora Sandra Vélez, mencionó algo importante para entender cómo el diseño se piensa desde el discurso y lo importante que era escuchar y hablar para el diseñador: “Previo a la forma, está la palabra” (Comunicación personal, 2017). Es importante en este punto recordar que la pregunta de origen es ¿cómo el vestuario puede mejorar el desempeño y las condiciones laborales de una persona?

Cada proyecto se fue formulando de manera independiente, pero todos hicieron uso de técnicas e instrumentos de investigación social que mantuvieron en el mismo espacio de diseño a diseñadoras y personas.

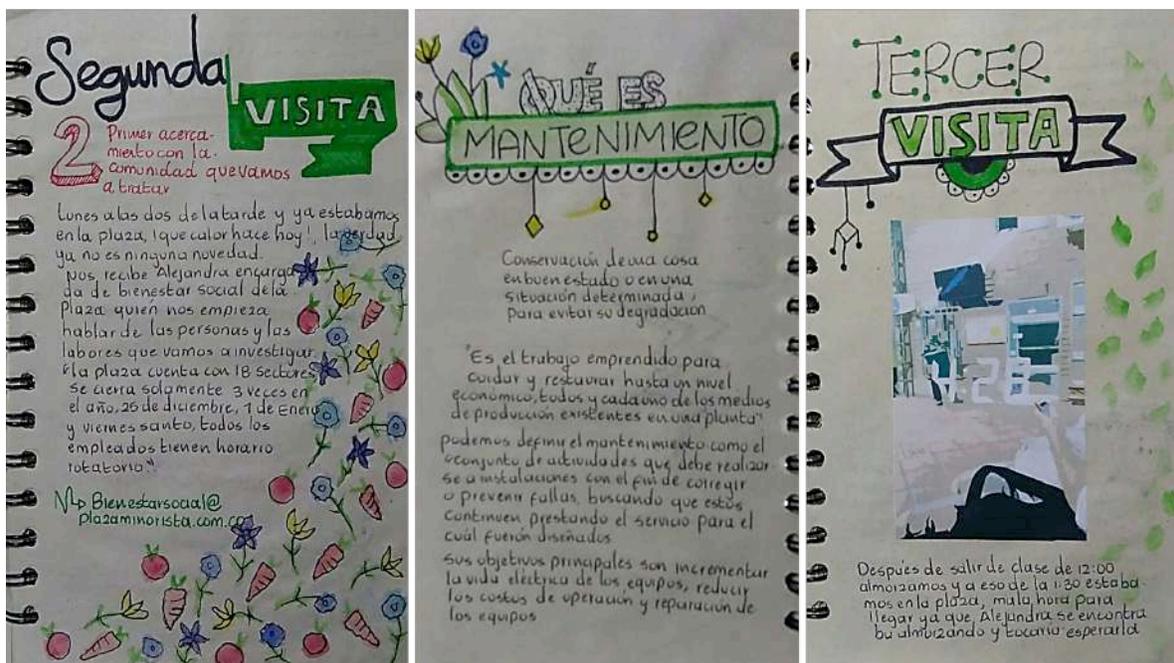


Figura 6. Diario de campo de Laura Acevedo y Laura Isabel García, diseñadoras del proyecto de diseño del área de Mantenimiento (2017).

En el proceso de diseño de Laura y Laura Isabel, se elaboraron fichas para asentar protocolos de visita, para la información recolectada en entrevistas y en las visitas de corte etnográfico, para el registro fotográfico, el análisis biomecánico y ergonómico (ver

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Anexos), para el análisis comparativo entre la información recolectada por el equipo de trabajo y lo previamente entregado por la Fundación Universitaria María Cano, más una ficha taxonómica del vestuario actual que usaban las personas del área de Mantenimiento.

Para cada uno de los encuentros, las estudiantes en dichas fichas se asignaban tareas para cada una, se precisaba con quién estaría presente en cada actividad y se preveían las acciones según los objetivos. Por ejemplo, en el objetivo de contextualización espacio-cuerpo-actividad, la acción era conocer y reconocer elementos de trabajo, evaluar el puesto de trabajo, el riesgo laboral, a través de la observación de las actividades laborales haciendo registro fotográfico y desarrollando una entrevista informal; además, se detallaban temperatura, niveles de ruido, con quién trabajaron, por cuánto tiempo, las medidas de las prendas que usaban en su momento los miembros del equipo, qué recursos debían tener para cada actividad, etc.

Utilizando la fotografía como herramienta de investigación de fenómenos sociales, dentro de las fichas de registro fotográfico, se recolectaba información sobre las actividades de los trabajadores, lugares, patrones de comportamiento. Permitían también el análisis de tipo biomecánico, registrar y comprender el comportamiento de las prendas durante dichas actividades. Se incluían asimismo, indicaciones e instrucciones de cómo debían ser tomadas dichas fotografías.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Fotografías			
			
Conclusiones			
Prenda	Factor	Consecuencia	Recomendaciones
Camisa	Fricción a causa del movimiento	Rose constante con la piel	Patronaje que permita el movimiento, textil amigable con la piel
Camiseta	Temperatura	Las mangas largas aumentan la temperatura corporal del trabajador	Como las mangas protegen los brazos y no se puede cambiar esta condición lo ideal sería mejorar esta condición a través del téjido.
Pantalón	Fricción	El material es un denim sin elongación grueso que en ocasiones inhibe las acciones como agacharse y sentarse.	Se puede mejorar el patronje que es implementado en la elaboración del uniforme a través de mecanismos de acceso, cierre y sostén.

Figura 7. Fragmento de ficha de análisis ergonómico. Laura Acevedo y Laura Isabel García, diseñadoras equipo mantenimiento (2017).

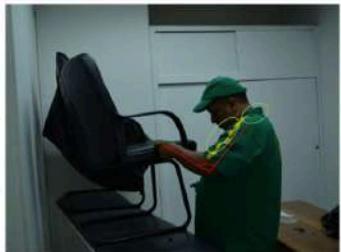
<p align="center">Fotografía #2</p> <p>Acción: desarmado de silla: EXTENDER</p> <p>Partes del cuerpo involucradas: brazo, codo, antebrazo, muñeca, mano, dedos.</p> <p>Planos de movimiento: en la foto aparece el plano frontal posterior, y el horizontal superior durante la acción el tronco gira ligeramente con respecto a la posición de los pies para aproximarse a la silla, aparece el plano sagital izquierdo en la cara (perfil).</p> <p>Flexión: Flexo- extensión de brazos.</p> <p>Comportamiento del vestuario: Al hacer la acción que involucra más el brazo se pueden hallar arrugas en la zona axilar que se extienden hasta la mitad de la espalda superior e inferior.</p> <p>También hallamos que al hacer la acción con el brazo se produce una arruga en el hombro.</p>	
<p align="center">Fotografía #3</p> <p>Acción: desarmado de silla: CONTRAER</p> <p>Partes del cuerpo involucradas: brazo, codo, antebrazo, muñeca, mano, dedos, cuello.</p> <p>Planos de movimiento: en la foto aparece el plano sagital izquierdo y se evidencia el perfil del empleado desde la cabeza hasta la zona de la cadera alta, no hay variación el el plano transversal.</p> <p>Flexión: Flexo- extensión de brazos e inclinación de la cabeza.</p> <p>Comportamiento del vestuario: Al hacer la flexión del brazo encontramos leves arrugas en el bíceps, hombro y cuello.</p>	

Figura 8. Fragmento de ficha de análisis biomecánico. Laura Acevedo y Laura Isabel García, diseñadoras equipo mantenimiento (2017)

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Los docentes les pidieron a todos los equipos de trabajo la elaboración de un cronograma, en el que teniendo la perspectiva de las semanas faltantes para finalizar el semestre académico, debían establecer fechas tentativas para actividades y acciones para configurar y finalizar el proyecto de diseño. La conclusión a la que llegaron Laura y Laura Isabel fue que se les hizo imposible cumplir a cabalidad con la estructura del cronograma.

Algo que en forma de preocupación expresaban Laura y Laura Isabel a raíz de estos encuentros: es que las personas no expresaban sus incomodidades por completo; identificaron cierta prevención al momento de exponerlas por miedo a recibir retaliaciones por parte de sus superiores en la jerarquía de la organización y, también cierta naturalización de que la ropa, en especial la de dotación, no podría mejorarse para que facilitara, en vez de limitar, su quehacer.

Para seguir profundizando en la recolección de información, los docentes propusieron un ejercicio de mapa conceptual con el cual las estudiantes sintetizaron los resultados de sus ejercicios de observación, análisis biomecánico, entre otros, obteniendo conclusiones sobre el contexto, las personas, las labores y las variables relacionadas; con esto, empezarían a concretar los lineamientos y objetivos del proyecto. En el caso de Laura y Laura Isabel, identificaron comportamientos asociados a la labor (p. e. caminar constantemente, no tener un horario regular), comportamientos de las prendas como tal (muchas arrugas), con qué elementos estaba relacionada la labor, etc. A partir de esto, construyeron una matriz de doble entrada¹⁷ donde relacionaban categorías (cuerpo/

¹⁷ Una matriz de doble entrada es un modo de registro de la información que permite organizar, sistematizar y analizar a partir de columnas horizontales y verticales. En este formato se concentra la información a partir de los elementos clave

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

vestuario/ cuerpo-vestido/ trabajo/ espacio/ uniforme de trabajo/ jornada laboral/ mantenimiento) con variables (antropometría/ temperatura/ objetos manipulados/contexto/ biopolítica).

A partir de los resultados de análisis de esta matriz, obtuvieron mayor certeza de los problemas a comprender, y con esto generaron las posibles oportunidades de diseño. Estos resultados fueron compartidos y discutidos con los otros miembros del equipo de diseño y los empleados del área de mantenimiento.

PROBLEMAS	OPORTUNIDADES
Los trabajadores siempre están en movimiento ya que deben buscar una actividad para realizar. No tiene unas laborales diarias pre-asignadas ya que su jornada laboral depende de lo que se necesite reparar ese día. Nunca la jornada laboral es igual a la del día anterior.	El uniforme debe proporcionar confort y se puede solucionar a través del patronaje. Sistema de almacenamiento portable.
No existe una conciencia por el cuerpo vestido y Existen deficiencias con respecto a la tabla de tallas que maneja la empresa Coomerca o su distribuidor ya que las dimensiones de las tallas no corresponden a los tipos de cuerpo de varios trabajadores.	El uniforme debe tener en cuenta el género del trabajador. El uniforme debe mantener la identidad del trabajador. Estudio de las dimensiones corporales de los empleados para crear una tabla de tallas.
Los trabajadores del área de mantenimiento durante su jornada laboral deben desplazarse por toda la plaza y necesitan usar herramientas como destornillador, alicates y pinzas; además las condiciones climáticas afectan la mecánica del cuerpo gracias al incremento en la temperatura corporal.	El artefacto vestimentario debe permitir la movilidad articular, debe soportar el peso de las herramientas, elementos cortopunzantes (herramientas) y a la suciedad. No debe generar combustión fácilmente. El uniforme debe proteger a los trabajadores de enredos, enganches y propender la transpiración.

Figura 9. Tabla de definición de problemas y oportunidades de diseño construida por Laura Acevedo y Laura Isabel García (2017)

del tema, con las características sobre las que se está indagando, se relacionan, y permiten en el cruce que surjan categorías emergentes.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Con esta información, el siguiente paso son las propuestas verbales, que se trata de una serie de proposiciones que pretenden enunciar las posibles soluciones junto con los problemas, donde finalmente se conduce a una propuesta artefactual. En clase, parte de los ejercicios que se hicieron para facilitar la autonomía, la fluidez, la flexibilidad en sus procesos de diseño, fueron técnicas creativas de proyección, haciendo preguntas y cuestionando las propuestas verbales entre todos los estudiantes.



Figura 10. Estudiantes y profesores Sandra Vélez y Juan David Jaramillo en ejercicio de flexibilidad y autonomía de diseño. Fotografía propia, 2017.

En el caso de Laura y Laura Isabel, construyeron un total de cinco propuestas; daremos cuenta de estas dos elegidas al azar, tomadas de las memorias del proyecto:

1. Sistema de prendas que permita la movilidad articular, proteja de la suciedad, sea resistente frente a la abrasión y el peso y que tenga propiedades dieléctricas; todo en conjunto no debe transgredir los estatutos de la empresa Coomerca.
2. Desarrollar un sistema de prendas producto de un ejercicio consciente del patronaje y la tabla de tallas, de modo que responda favorablemente al tipo de cuerpo y al sexo de los trabajadores; que tenga cualidades como la resistencia y la durabilidad frente a la abrasión, la fricción, los cambios de temperatura, la corriente eléctrica (propiedad dieléctrica) y el fuego. El acceso debe presentarse de manera amplia y cómoda al igual que el cierre y el sostén. Debe proteger a los trabajadores del área de mantenimiento facilitando la movilidad

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

articular y la mecánica corporal en su totalidad; debe tener una resistencia mínima de tres meses ya que se somete a constante lavado y además este es el tiempo en el que la empresa Coomerca proporciona una nueva dotación. Al estar vinculado a una empresa debe permitir la identificación del empleado como parte del personal y no debe representar un precio superior al que ya está previamente establecido.

Las siguientes clases se dan para compartir hallazgos, darle forma a las propuestas verbales junto al proyecto de diseño de vestuario. Construyeron un esquema en flor de loto¹⁸, que les permitió explorar formalmente las soluciones artefactuales. Posterior a la selección de estas ideas iniciales, se pasó al boceto final.

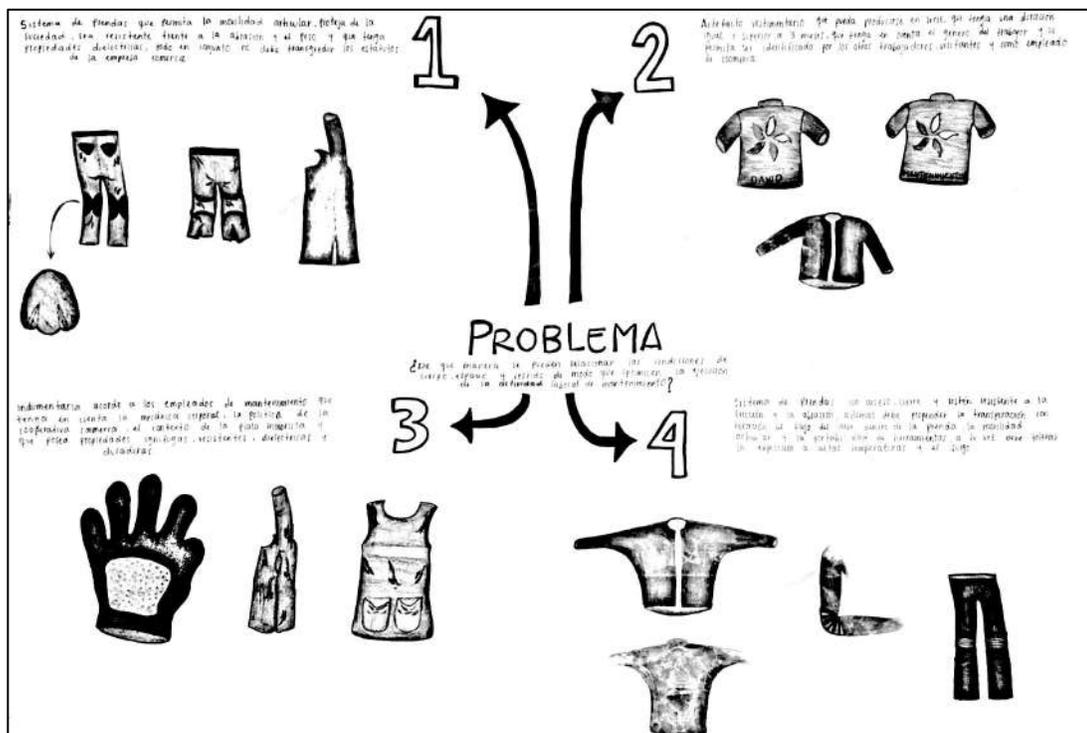


Figura11. Esquema Flor de Loto de Laura Acevedo y Laura Isabel García (2017).

¹⁸ Esquema en flor de loto: Es una herramienta creativa que permite a través de un medio visual, relacionar un concepto general con subconceptos, la idea general se despliega en nuevas ideas o nuevos temas y así sucesivamente. Fue diseñada por Yasuo Matsumura, presidente de Clover Management Research (Chiba, Japón)

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**



Figura 12. Ficha técnica del pantalón propuesto para el proyecto de Mantenimiento. Diseñado por Laura Acevedo y Laura Isabel García (2017).

Después de esto, empezaron a producir los prototipos de las prendas, una vez más en permanente comunicación con las personas del área de Mantenimiento. Según Laura Isabel:

... también consta decir que siempre es con los trabajadores, o sea, no es solamente es como que nosotras vamos una vez y ya, con esa referencia hicimos todo el trabajo, no; siempre está con una... por decirlo con una supervisión de ellos, o sea nosotros irlos a probar con ellos, que ellos nos digan en serio qué no les gusta y tal (Comunicación Personal, 2017).

Después de cada visita, los resultados se compartían en el salón para obtener retroalimentación de los profesores y de los compañeros de clase, se hacían las modificaciones pertinentes y volvían a la plaza a seguir el proceso con las personas. Como nos menciona Laura en la entrevista: "... a partir de esa información, fue que se diseñaron los prototipos, que es como prueba y error, prueba y error, y mejoramiento, para pues al

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

final tener lo mejor” (Comunicación Personal, 2017). En total Laura y Laura Isabel produjeron cuatro prototipos de pantalón y dos para las camisas.

Para la revisión del 23 de octubre (2017), habían encontrado mecanismos que eran funcionales, un patronaje¹⁹ adecuado y tecnología textil con protección U.V., propiedades ignífugas y que mantuviera el color. Laura decía “que tuvieran de todo un poquito” (Comunicación personal, 2017). Lamentaban que, debido al corto tiempo, la necesidad de hacer aun más observación, y el temor de los miembros del equipo de Mantenimiento a enunciar las debilidades o carencias del uniforme, a último momento supieron de un requerimiento artefactual, unos guantes.

La entrega final sería el 14 de noviembre en la Escuela de Arquitectura y Diseño de la UPB. Constaba de las prendas sobre maniquí, las memorias impresas con los diarios de campo, junto con un video que mostrara las especificaciones de las prendas. Este video fue producido directamente con uno de los jóvenes del área de mantenimiento.

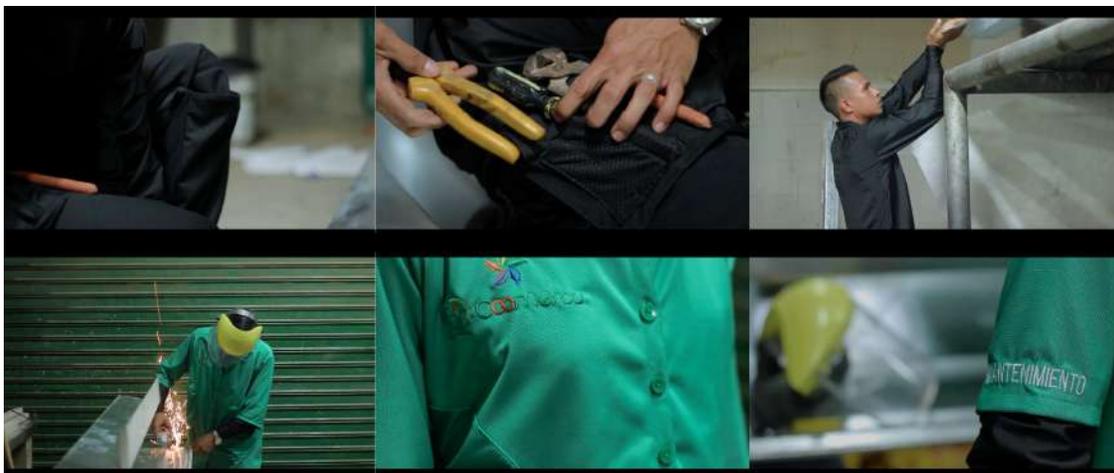


Figura 13. Fotogramas de video, presentación del proyecto Mantenimiento (2017).

¹⁹ Valerie Steele, en su texto *Encyclopedia of Clothing and Fashion, Vol.3* (2005), lo define como los métodos para cortar y construir ropa.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**



Figura 14. Exhibición de las prendas terminadas y las memorias en la presentación de finales académicos general de la Facultad. Fotografía propia, 2017.

Durante la entrevista a profundidad Laura y Laura Isabel, describieron así el resultado final:

La propuesta final fue un uniforme, una dotación que principalmente respondiera a los requerimientos, y en los que más nos enfocamos fueron: resolver problemas de la mecánica corporal, especialmente los movimientos de las articulaciones (...), diseñamos mecanismos que faciliten la movilidad articular (...). cogimos un textil que obviamente es mucho más resistente que el que tienen (...); también tiene un... un acabado que es *outmax*, que es retardante al fuego, por lo que estas personas están expuestas a un riesgo de incendio (...). La sensación térmica es muy elevada, entonces también quisimos a partir de mecanismos de transpiración y a partir de telas como el *dryfit*, la *hidro...* la *pacífica*, pues son las que tuvieran acabados con protección UV también, que permitieran cómo regular (...) la temperatura corporal de los trabajadores (Comunicación personal, 2017).

Laura agregaba:

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

El resultado final, en últimas, lo que hace es que mejora la calidad de vida de estas personas porque el trabajo de ellos es la mitad de su vida, entonces, mejora la calidad de vida, la calidad del trabajo y pues esta relación que siempre hemos hecho hincapié, que es contexto-objeto –usuario- cuerpo; esa relación se mejora muchísimo con la propuesta que sacamos. (Comunicación personal, 2017)

Fue evidente en el resultado final, todo el trabajo desarrollado durante el semestre. Cabe recordar que, aún siendo un ejercicio académico, fue un proyecto académico totalmente situado, contextualizado y local, en un espacio como la Plaza Minorista, donde el diseño de vestuario probablemente nunca había entrado, involucrándose de tal manera en la realidad social y vivida de quienes habitan este lugar. Con este proyecto, no solo se entregó un informe que definiera el papel o la labor dentro de la plaza, se entregaron formas más seguras de ejercer el oficio, mecanismos que permitirían atender a estas personas como seres humanos, en su vida cotidiana.

2.1.1 Análisis categoría cuerpo Proyecto Mantenimiento

En este acápite, hacemos énfasis en comprender cómo se construyó, cómo se entendió y configuró la idea de cuerpo al interior del proyecto de diseño, examinando el resultado de la matriz categorial donde quedó registrada toda la información generada y recolectada en la etnografía que realizamos durante el semestre 2017-2, en conjunto con la matriz de lo obtenido a través de las entrevistas que realizamos a estudiantes y docentes. Cada frase, cada exposición de clase, cada pregunta de la entrevista que señalara una concepción de cuerpo en relación con el proyecto, se incluyó en este análisis. Con esto, hemos caracterizado los tipos de cuerpo que sugiere cada proyecto en su desarrollo. En

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

este, y los siguientes, para facilitar dicha comprensión, hemos creado una denominación final que reúne la tipologías de cuerpo obtenidas. Inicialmente, hemos elaborado una tabla que condensa la diversidad de tipos de cuerpo, después se describe cada definición (Ver Tabla 1).

Tabla 1

Tipologías de cuerpo que emergieron en el proyecto de Mantenimiento según la información recolectada en etnografía, entrevistas y revisión documental.

Proyecto	Tipologías de cuerpo	Denominación final
Taller de proyecto Núcleo 1 – Actitudes Mentales Uniformes para el área de Mantenimiento Plaza de Mercado La Minorista	<ul style="list-style-type: none"> • Ser humano – cuerpo vestido <p>Es imposible disgregar el ser humano del vestido, que está directamente relacionado con el cuerpo. El ser humano, en su corporalidad, sí o sí está vestido, somos cuerpos vestidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuerpo en relación, situado y condicionado <p>El cuerpo nunca está aislado. Está en relación <i>cuerpo-entorno-vestido-contexto</i>, está en relación con otras personas y objetos. Aquí, surgen unas circunstancias que condicionan al cuerpo y que lo condicionan a un lugar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuerpo en riesgo o problemático <p>En este caso, se presenta desde un ámbito fisiológico y anatómico. Asuntos ligados a la mecánica corporal, sensaciones y temperaturas térmicas, con problemas, impedimentos o</p>	<i>Cuerpo-vestido relacional, en riesgo, objetivo de diseño</i>

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

	<p>conflictos, también vulnerabilidad y una situación de riesgo, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Cuerpo objetivo de diseño <p>El diseñador tiene que conocer el cuerpo, trabaja con él, es su materia prima. Para diseñar, el acto de diseño recae en el cuerpo.</p>	
--	--	--

Recordemos que este proyecto estuvo desarrollado en cocreación con los empleados del área de mantenimiento de la Plaza de Mercado La Minorista. Esta área está dividida en mantenimiento civil y mantenimiento eléctrico, por ende, el proyecto vestimentario ante las condiciones de presupuesto de producción tenía que funcionar para ambas labores; además, que se ajustara tanto a hombres como a mujeres, que permitiera la diversidad de movimientos y actividades que estos tienen que ejecutar, y que posibilitara confort en relación con la temperatura y condiciones ambientales de la plaza. Laura y Laura Isabel, sus autoras, precisan en todo momento que el énfasis estuvo precisamente en la relación cuerpo-objetos-entorno-contexto. A raíz de eso, pudimos identificar varios cuerpos posibles.

Es un cuerpo *ser humano–cuerpo vestido* al que, en primer lugar, se le otorga un papel ontológico en relación con el vestido. Como dice Laura Acevedo, una de las estudiantes autoras del proyecto:

Desde la teoría y ya llevándola a la práctica o en lo personal me he dado cuenta de que es imposible hablar de un ser humano sin hablar del vestido, entonces, todos los cuerpos están

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

vestidos y cuando no están vestidos tienen esa condición de, (¿) pues que prescinden del vestido (Comunicación personal, 2017).

El vestido es acción y es artefacto (vestir-vestido), que entra en relación con la persona y con el entorno, sin temporalidad exacta ni momento específico, en lo cotidiano siempre está (el) vestido. Adhiriéndolo a un discurso de facultad, la docente Ángela Echeverri nos comenta su posición sobre la pertinencia de un diseño para el vestir:

... pues puede que uno nunca en la vida vaya a utilizar una aspiradora, pero la ropa sí, ¿cierto? Entonces digamos que creo que la pertinencia... mm es como un asunto pues hasta cotidiano, o sea todo que ver. En ese sentido (...) es completamente coherente con la vida que llevamos, y especialmente el diseño de vestuario que es un discurso más como de la vida cotidiana, de aquello a lo que nos enfrentamos en la vida cotidiana (Comunicación personal, 2017).

Joanne Entwistle nos abre un marco de reflexión a través de lo discursivo y representacional, comprendiendo el vestido desde un sistema que atraviesa y permea completamente el cuerpo y viceversa; para la autora (2000a) el vestido es una práctica incorporada, una práctica corporal situada que está incrustada en el mundo social y es fundamental para el orden microsocioal. Entwistle (2000) denota que el cuerpo tiene presentarse vestido, siempre, en todas partes y, es indudable que no puede comprenderse el vestido sin hacer referencia al cuerpo; este se produce activamente a través de prácticas rutinarias dirigidas hacia el cuerpo.

Por otro lado, este cuerpo del área de Mantenimiento de la Plaza Minorista, es un *cuerpo en relación, situado y condicionado* (entendiendo la relación desde una dinámica relacional entre grupos humanos atenta a evitar jerarquizaciones, en condición de simetría);

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

es un cuerpo que constantemente se está permeando y está interactuando con un número ilimitado de objetos, cambiando de espacios, atendiendo distintas situaciones, donde surgen unas circunstancias que condicionan al cuerpo y que lo condicionan a un lugar. A diferencia de una mirada moderna, objetual o dualista, en la que el sujeto está separado del objeto, este cuerpo ser humano vestido se presenta en relación, vinculado cuerpo-entorno-sociedad-contexto, con otros humanos y no humanos. Consideramos que desde este matiz, esta otra comprensión de cuerpo puede ser entendida desde lo que se conoce como ontologías relacionales. Básicamente, son una ruptura con el dualismo de la modernidad y la jerarquización entre individuo-objeto, sustancia-relación; las ontologías relacionales se presentan como la posibilidad de estudiar no el todo como un todo, sino la manera como las conexiones son visibles entre todos los entes que conforman las distintas realidades.

Las ontologías relacionales problematizan la relación cultura-naturaleza, entendida como la interconexión dada entre diferentes entidades que coexisten. Arturo Escobar (2012), plantea dos tipos de cultura: una de estructura simbólica que está determinada por la concepción de un único mundo o universo; desde allí, podríamos derivar que está en concordancia con el discurso del desarrollo que propugna un modelo único, universal y homogeneizador, así como lo hace el fenómeno moda, determinando la producción vestimentaria y las formas de vestir y el cuerpo desasociado de ello. Y, por otro lado, está la cultura de estructura diferencial radical, donde se aborda el mundo interrelacionado y considera no un único mundo o universo, sino que aparece el concepto de pluriverso. Enfatiza en que la relacionalidad busca la interconexión de lo humano y no humano,

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

reconociendo que no hay una preexistencia dada por sí misma, sino que es el resultado de las interconexiones de diferentes mundos.

Teniendo esto en cuenta, podemos concluir con la afirmación que hace Fernández Silva (2016), sobre el sentido indisoluble entre cuerpo y vestido,

al proponer el concepto cuerpo-vestido como base para el estudio del vestido desde el campo disciplinar del diseño, se pretende: a) que se tengan en cuenta las implicaciones presentes en el uso de este artefacto, ya que por su grado de intimidad y los objetivos puestos en la acción del vestir (tránsito del cuerpo biológico al cultural: usos del cuerpo) se promueve un desdibujamiento de los límites entre el uno y el otro. Aquí, la relación sujeto-objeto se comprende como integración y no como separación. b) que desde la indisociabilidad de los términos, se reflexione sobre la indisociabilidad de los entes (cuerpo y vestido) que confluyen en la práctica vestimentaria (Fernández Silva, 2016, p.105).

Ahora bien, cuando hablamos de un *cuerpo en riesgo o problemático* entre los cuerpos que emergieron en este análisis, se presenta dicha falencia desde un ámbito fisiológico y anatómico. Asuntos ligados a la mecánica corporal, sensaciones y temperaturas térmicas, que originan problemas, impedimentos o conflictos al momento de relacionarse con objetos o con el espacio, generando también entonces vulnerabilidad, situaciones de riesgo, etc. Así como el cuerpo y la enfermedad estudiados por Mol (2002), aparecen cuando el médico diagnostica la enfermedad, o cuando el paciente la enuncia, en este caso, este cuerpo carente o problemático aparece cuando los análisis biomecánicos realizados, dan cuenta de una anormalidad o diferencia en los mecanismos dentro de las funciones corporales asociadas a las labores, o cuando la persona los comenta, y en este caso, con temor a ser reprendidos por los superiores.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Es muy interesante el rastreo y reconocimiento que hace David Le Breton (2002, p.28) de cómo surge esta visión del cuerpo mecanicista. Entre finales del siglo XVI y comienzos del siglo XVII, nace la concepción moderna del cuerpo; para esto influenciaron las primeras disecciones anatómicas que convirtieron al hombre, a su carne, en un objeto de investigación, también el encuentro con la filosofía mecanicista (Descartes considerando el cuerpo como otra forma de la mecánica) y, el surgimiento de una sociedad individualista donde el cuerpo es el límite de la persona, el cuerpo está planteado como algo diferente, externo. Ya es una anatomía y una fisiología que solo existe en el cuerpo, lo que explica la vida y no un macrocosmos.

En el proyecto de diseño para las personas del área de Mantenimiento, la carencia y vulnerabilidad del cuerpo, de la carne y su mecanismo, es suplida por un artefacto, que usando el mismo mecanicismo desde el que se comprende, resuelve o disminuye dichas desventajas. Laura Acevedo, en la entrevista a profundidad explicaría el artefacto desde esta mirada:

... una dotación que principalmente respondiera a los requerimientos en los que más nos enfocamos que fueron resolver problemas de la mecánica corporal, especialmente los movimientos de las articulaciones... eso surgió después de un estudio que hicimos a nivel biomecánico, porque nos dimos cuenta de que las articulaciones son las partes o de los puntos que más se ven afectados por esa labor, entonces diseñamos mecanismos que faciliten la movilidad articular (...). La sensación térmica es muy elevada, entonces también quisimos a partir de mecanismos de transpiración y a partir de telas como el dryfit, (...) pues son las que tuvieron acabados con protección UV, también que permitieran cómo

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

regular y mantener la mecánica y la temperatura corporal de los trabajadores
(Comunicación personal, 2017).

Finalmente, cuando se habla del *cuerpo objetivo de diseño* es una manera de integrar estas diferentes visiones, incorpora el cómo las autoras del proyecto operaron junto con el ejercicio pedagógico de los docentes, concentrado en la atención que debía prestarse al cuerpo. El diseñador tiene que conocer el cuerpo, trabaja con él, es su materia prima, Fernández Silva (2016) enuncia que el acto de diseño recae en el cuerpo. El profesor Juan David Jaramillo en una de las sesiones, afirmaba: “Ese vestido nunca está aislado, fuera de todo. Siempre hay un cuerpo y una acción” (Comunicación personal, 2017).

Hablar de un *cuerpo ser humano – cuerpo vestido, un cuerpo en relación, condicionado y situado, un cuerpo en riesgo o problemático y un cuerpo objetivo de diseño*, si bien nos conducen a reconocer una mirada antropocéntrica del ejercicio proyectual, amplía esta mirada al comprender que el cuerpo se presenta no aislado, ni en una escala superior a lo no humano, lo pone en el centro del ejercicio proyectual, no anteponiendo el artefacto, sino la realidad vivida de las personas. Al asumir un espacio biológico y orgánico como lo es el cuerpo, como una entidad que puede ser medida y donde pueden establecerse elementos correctivos podríamos relacionarlo con la idea de *cuerpo territorio*, como una futura pregunta a indagar.

2.1.2 Análisis categoría artefacto Proyecto Mantenimiento

Laura Acevedo y Laura Isabel García llevaron a cabo un proyecto de diseño con las personas del área de mantenimiento de la Plaza Minorista José María Villa, donde el

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

objetivo principal era la contextualización espacio-cuerpo vestido-actividad, y en ese sentido, las diseñadoras propusieron una nueva dotación de uniforme institucional, que respondiera favorablemente a movimientos del sistema musculo esquelético, especialmente el articular. El uniforme consta de tres piezas: una camisa, camibuso y pantalón, los cuales integran mecanismos que facilitan la movilidad articular y la transpiración.



Figura 15. Prototipo final de uniforme para área de mantenimiento de la Plaza Minorista, en Muestra Académica Final de la Facultad de diseño de vestuario. Diseñado por Laura Acevedo y Laura Isabel García. Fotografía propia, 2017.

Según la docente Ángela Echeverri, con este tipo de proyectos, “cambió un poco la mirada por el asunto de la dotación, de los uniformes, que también es una cosa medio abandonada, que solo atiende un requerimiento económico” (Comunicación personal, 2017). El ejercicio principal del curso en el que este proyecto se elaboró es entrar y hacer revisiones localizadas y a través de la cocreación, desarrollar como bien dice Echeverri “una serie de productos que atienden a una diversidad amplia de situaciones de la

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

vida cotidiana” (Comunicación personal, 2017). Las fichas técnicas²⁰ que precedieron los prototipos finales, describen de una manera muy precisa (a continuación, la ficha perteneciente a la camisa, ver en anexos las fichas del camibuso y del pantalón).

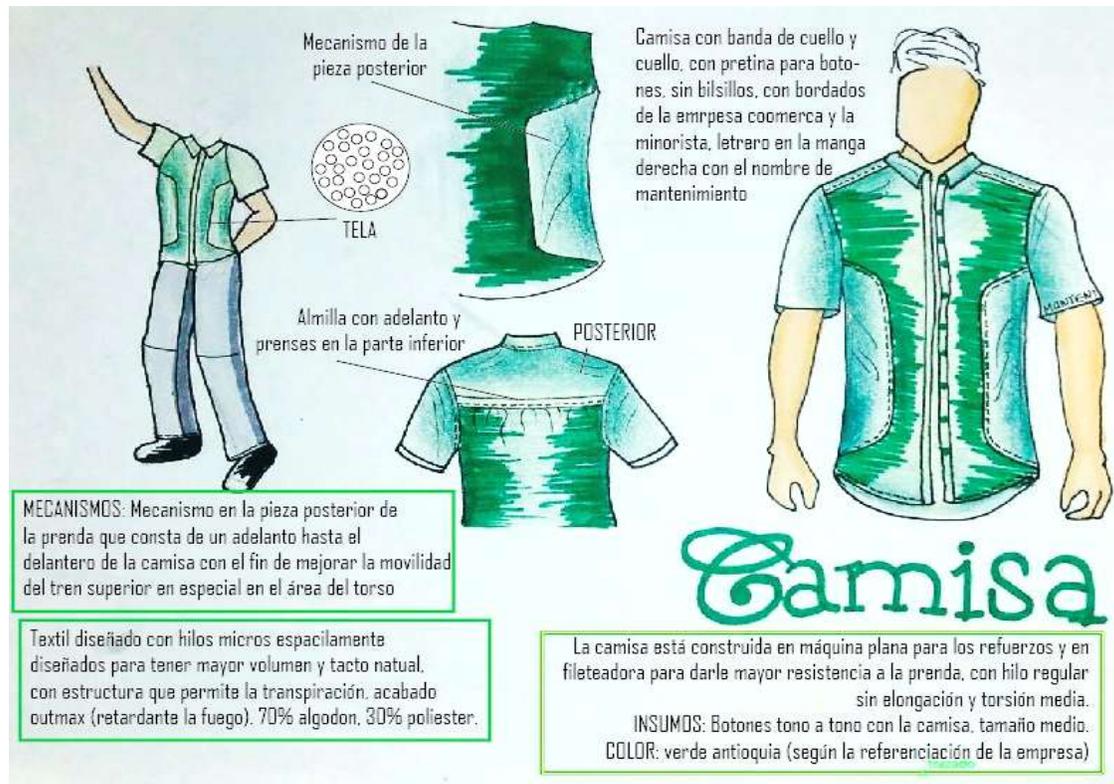


Figura 16. Ficha técnica de la Camisa, propuesta para la dotación de uniforme del área de mantenimiento de la Plaza Minorista. Diseñado por Laura Acevedo y Laura Isabel García (2017).

Algo importante a destacar acá es la diferencia entre una ficha técnica tradicional y este tipo de gráficas, de abocetamiento, que permiten comprender el artefacto, más que desde su materialidad, desde la relación con el cuerpo y el contexto. Andrea Botero (2015), afirma que los diseñadores tenemos buenas herramientas como el razonamiento visual, la

²⁰ La ficha técnica es un formato donde se prescriben los mecanismos de la prenda, el textil con el que está desarrollado, las prestaciones que debe proveer el patrón, especificaciones alrededor de costuras, insumos, accesorios, colores, etc.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

habilidad de tratar de entender un dominio generando ideas con instrumentos como el prototipado, los collages, el mismo abocetamiento, que pueden aportar a darle forma a lo que se diseña, de acuerdo con nuestra historia, al lugar que ocupamos en el mundo y al lugar que ocupan otros para los cuales estamos diseñando en el mundo.

Las características más importantes que Laura y Laura Isabel destacaron en la nueva propuesta de uniformes están definidas en tres categorías: movilidad articular y fatiga; control de la temperatura; y control del riesgo al que están expuestos. En la camisa, en las axilas y en la parte central de la espalda cambiaron el textil por uno de tipo microperforado que facilitaba la transpiración; Laura y Laura Isabel se dieron cuenta que muchas de las labores de estas personas se daban en exteriores y en techos, donde estaban expuestos a largas horas de sol, por lo que el textil principal tenía un acabado con protección UV. A través del mecanismo textil e desarrollado en la rodilla, a la hora de agacharse la persona, se abría un espacio para que los movimientos de flexión y extensión se dieran sin limitaciones; con respecto a la temperatura, incluyeron un guset²¹ que junto con un cambio de material, además de ayudar a regularla, reforzaría el área de la entrepierna donde suelen desgastarse con más facilidad los pantalones. La construcción del tejido (denim) permitía que la fuerza se distribuyera mejor entre los hilos generando mayor resistencia, además, incluía un acabado tipo Magmax, retardante al fuego.

Para llegar al prototipo final del uniforme, Laura y Laura Isabel fabricaron primero cuatro pantalones y dos camisas, todos en función de la información que en el proceso de diálogo con las personas del área de mantenimiento se iba obteniendo. Aquí surgen dos

²¹ Guset: se trata de un panel de textil que permite adicionar rangos de movimiento en la relación prenda- cuerpo.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

nociones relevantes; primero, la agencia de los objetos y de los elementos del contexto, que parafraseando a la docente Echeverri, a través del prototipado constante y amplio, se ve la importancia de la materialización como un elemento que trae información al proyecto y no como un resultado final. Diría en la entrevista a profundidad, “Los prototipos empiezan a lanzar información de todo tipo, cosas que no habíamos podido indagar” (Comunicación personal, 2017), y de esta manera también resultan otras maneras de acceder a la información, desde la interacción cuerpo objeto y construir el proyecto.

Segundo, en la práctica de diseño de vestuario es posible concebir diseño colaborativo que, en este caso, vinculó a todos los posibles implicados, desde las personas del área de mantenimiento, pasando por los delegados del área de Gestión Humana de la organización encargada de la Plaza Minorista, comentarios de las familias, personas con otras labores presentes en la plaza, los estudiantes (no solo Laura y Laura Isabel, las reflexiones eran grupales) y los profesores involucrados. Laura Isabel diría en la entrevista a profundidad:

y también consta decir que siempre es con los trabajadores, o sea no es solamente que nosotras vamos una vez y ya con esa referencia hicimos todo el trabajo, no, siempre está con una ... por decirlo con una supervisión de ellos. O sea, nosotros irlos a probar con ellos, que ellos nos digan en serio qué no les gusta y tal (...) entonces es un proceso, cómo se dice... cocreativo, o sea estar con ellos, ir con ellos, *mirá, ¿te gusta?, y hablemos*, tal, o sea, no es como *hola, vamos a hacer un vestuario y esto, ya, chao*, es *mirá, ¿te gustó? tal*, volvemos, se crea pues como una relación así de respeto, o sea no es solamente una amistad de trabajo *ah mirá, hola cómo estás, te traje el vestuario, medítelo...* hablamos de un proceso cocreativo, o sea, *vení, pues primero cómo estás*, tales... uno tiene como que dar la

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

confianza para que ellos se sientan en confianza pa' decir "esto no me gusta, esto me gusta, no me gustó que le hiciste esto acá", eso es lo que nosotras necesitábamos, que aunque no les gustara lo que nosotras le hiciéramos, nos lo dijeran... entonces estuvo muy chévere (Comunicación personal, 2017).

En consonancia con esta experiencia de diálogo, Arturo Escobar en *Autonomía y Diseño* (2016), citando a Van der Ryn y Cowan (2007), hace una afirmación alrededor de la necesidad de sobrepasar la dominancia del diseño experto, y con base en la relacionalidad, pensar otra práctica que permita la cocreación como "un proceso profundamente participativo en el que los lenguajes y las barreras técnico/disciplinarias se transformen hacia una comprensión compartida del problema del diseño" (2016, p.62).

Haciendo relación específicamente con la trayectoria de la artificialidad de Krippendorff, podríamos señalar que el trabajo realizado es posible identificarlo como proyecto, teniendo en cuenta que en este caso, se habla de proyecto de dos maneras: según lo identificado en el programa profesional de Diseño de vestuario de la facultad pues se entiende proyecto como el resultado de la actividad proyectual del diseñador, y asimismo, desde Krippendorff como un tipo de artefactos que propenden por modelos para el diseño participativo (2006).

No obstante, además de ser proyecto, este sistema de artefactos dentro de la trayectoria funciona como un producto porque uno de los requerimientos constituía en respetar un presupuesto, unas condiciones de producción y fabricación que facilitaran su comercialización y su estatus de dotación laboral. Asimismo, es servicio, porque responde a la corporeización de una práctica que ha sido institucionalizada, unos valores simbólicos que se posan en el cuerpo con el uso de ciertos signos asociados, tanto de lo que significa

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

ser parte del personal de mantenimiento, las labores asignadas y el ser empleado de la organización Coomerca y la Plaza Minorista.

Además de cubrir la función de un producto regular, empieza a atravesar y a modificar la relación entre el cuerpo del portador y el textil configurado en unas formas determinadas, la persona no se tiene que adaptar al artefacto, este se adapta a ella y va más allá potenciando acciones. Como lo explicaba la docente Ángela, es resolutivo, transforma, da un orden, resuelve y modifica la intersección entre persona, acción y contexto. Así como la docente Ángela admite una propensión por los artefactos resolutivos, las estudiantes también se refieren sobre el proyecto, sin separarlo de sus características funcionales o resolutivas. En este sentido, podemos establecer una profunda implicación entre artefacto y la tipología de cuerpo que emergió en este proyecto, *Cuerpo-vestido relacional*, en riesgo, objetivo de diseño, donde las fronteras entre uno y otro se disuelven, se hace un híbrido; dice Arturo Escobar (1999) parafraseando a Donna Haraway,

Haraway interpreta estos cambios como la des-naturalización de las nociones de "organismo", "individuo", "especie", etc., nociones esenciales a la modernidad y sus ciencias. Emerge en reemplazo una nueva entidad: el ciborg. Ciborgs son criaturas híbridas, mezclas de máquina y organismo, "tipos particulares de máquinas y tipos particulares de organismos propios de finales del siglo XX" (Haraway, 1991). Los ciborgs son ensamblajes estratégicos de componentes orgánicos, tecnológicos y textuales -discursivos o culturales-. (Escobar, 1999, p.93)

A continuación, utilizaremos la propuesta de matriz categorial para el análisis de artefactos que explicamos anteriormente, construida a partir de categorías provistas por las reflexiones de Tony Fry, Arturo Escobar, Ezio Manzini y Alfredo Gutiérrez (Ver Tabla 2).

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Tabla 2

Análisis artefactual del proyecto de Mantenimiento a través de las 10 premisas para evaluar hacia una práctica del diseño restaurativa y futurizante.

Mantenimiento	
Tipo de producción (¿Seriada y masiva pocas unidades, proyección de la producción?)	El proyecto al constituirse como uniforme de dotación laboral es seriado, pero no alcanza a ser masivo. Seriado porque en su sentido de dotación, hace que se realice el mismo modelo varias veces para cumplir con la frecuencia que por ley se debe entregar al trabajador, pero no es masivo porque está dispuesto solamente para los empleados de la Plaza Minorista.
Resultado de Innovación (según el concepto de innovación social de Manzini)	Siguiendo el concepto de innovación social de Manzini, correspondería a una innovación social. Rescata la morfología de las prendas anteriores, es decir, conserva el linaje de la tipología laboral, pero incluye mecanismos y tecnologías textiles que regularmente no son usados en este tipo de prendas, que proveían otros beneficios en la experiencia al portar las prendas. De la misma manera, para el desarrollo del proyecto se usaron técnicas e instrumentos que pertenecen a otras disciplinas pero que permiten que el ejercicio proyectual se dé de una manera

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

	más holística y en correspondencia con las personas implicadas.
Lugar de puesta en práctica, situado o no situado.	El proyecto se desarrolló de manera situada, conociendo las situaciones reales, los medios y experiencias vividas de las personas vinculadas; tanto proyecto como prototipos fueron validados por las personas, dentro de sus espacios, dentro de sus labores.
Prefiguración (prefiguraron sus acciones antes de emprenderlas)	Se desarrolló previamente una ruta metodológica, el diseño de actividades para la recolección de información y posterior sistematización a través de fichas de análisis. Posterior a esto, se inició el prototipado de las prendas.
Valoración de la comunidad ¿Cómo está valorado por la comunidad implicada?	Laura Isabel comentaba durante la entrevista a profundidad: "de acuerdo a ellos, ellos ven una dotación más, de que tienen que ser raras, lastimosamente pues obviamente ellos entienden porque ellos no tienen pues como... como el conocimiento de esto pero ya nosotras explicándoles y todo, y decían como "ay sí, ve, ve y esto sirve pa' eso?" o sea, ya se emocionaban "ay pero esto, esto y esto", entonces es muy chévere, yo siento que les aporta mucho para.. para el trabajo" (Comunicación personal, 2017).
Fomento o promoción de modos relacionales de vida, conviviales, horizontales, o por lo contrario, es elitista, jerarquizante, excluyente.	Las primeras nociones estudiadas en el curso y que por lo tanto fueron base para este proyecto, fueron la horizontalidad en las relaciones y el proceso de

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

	<p>cocreación, la idea del diseñador como mediador o facilitador. En el ejercicio proyectual, prevalecieron las opiniones de las personas del área de mantenimiento, se escuchó a las personas vinculadas con Gestión de talento humano, y siendo un proyecto académico, estudiantes y docentes del curso también fueron parte del proceso. Fue completamente incluyente.</p>
<p>Aplicación de prácticas de redireccionamiento de diseño (Tony Fry)</p> <p>a. Elimination Design (diseño por eliminación): erasure of 'need' by exposing it as a fabricated want; functional substitution; product multipurposing; dematerialization and rematerialization; symbolic devaluation and the destruction of sign value; y prohibition.</p> <p>b. Recodificación</p> <p>c. Métodos de cambio como el platforming, returning briefs, design teams, escenarios of design.</p> <p>d. Economía de calidad: The Making of an Environment of Care, Transforming the Nature of Things.</p>	<p>Hacen uso de los returning briefs a través del prototipado múltiple de las prendas; se desarrolla dentro de un sentido de la economía de la calidad, y se configuran design teams (equipos de diseño), para este último, Laura Isabel nos decía:</p> <p style="padding-left: 40px;">poder reconocer que ese diseño cocreativo, ese trabajo en colaboración de verdad nos iba... como diseñadores en proceso de formación, nos iba ayudar mucho porque nos iba a enseñar a aceptar al otro, a poder conocer al otro, a saber que yo necesito diseñar para el otro, entonces de alguna forma debo conocer al otro (Comunicación personal, 2017).</p>

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

<p>Cualidad retadora: ¿Retan el modo de ser, producir, consumir?</p>	<p>Propone un cambio directo en el sentido de ser de las prendas regulares de dotación laboral, no es simplemente uniformar y proporcionar indumentaria para trabajar. Sin embargo, está condicionado a unos modos de producción, una cantidad de prendas específica, con unas características alineadas a un presupuesto.</p> <p>Tomando el ejemplo de Winner, que explicaba que la expansión del uso de energía solar en vez de la energía nuclear, política y técnicamente descentralizaba el poder (Winner,1980, p.130), de la misma manera ocurre con estos artefactos. Estos destruyen y cuestionan el privilegio, las ventajas o desventajas de la jerarquía y división laboral, lo que significa tener acceso a prendas especializadas, con tecnología textil, el valor que tiene esto socialmente e incluso, industrialmente.</p>
<p>Articulación o promoción de acciones relacionadas a la sostenibilidad o la sustentabilidad.</p>	<p>No hay una propuesta vinculante con alguno de los conceptos.</p>
<p>Adscripción a uno o varios de los enfoques contemporáneos del diseño como diseño ontológico, diseño crítico, diseño autónomo, etc,</p>	<p>Diseño centrado en lo humano.</p>

Este análisis artefactual permitió dar cuenta de cómo, el uniforme elaborado en el proyecto para el área de mantenimiento, resulta más íntegro que un producto de dotación

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

laboral regular que puede encontrarse en la oferta tradicional de la industria. La posibilidad de otorgar sentido a la experiencia del vestir e integrar múltiples dimensiones a la hora de concebir estas prendas de vestir, además de la presencia de características y valores de las prácticas de diseño (propuestas por los autores nombrados anteriormente) que resultan futurizantes o que permiten una transición hacia estas, generan un punto de fuga en la práctica tradicional de diseño.

En la siguiente sección, continúa el análisis del proyecto diseñado para el personal del área de Brigadistas de la Plaza Minorista. Recordemos que este proyecto, fue elaborado en el mismo curso que Mantenimiento, cuarto semestre, Núcleo 1.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

**2.2 MECANISMOS VESTIMENTARIOS PARA LA IDENTIDAD. PROYECTO
BRIGADISTAS**

El grupo de estudiantes que trabajó con los Brigadistas de la Plaza Minorista, fueron Salomé Gañán, Antonia Londoño y Manuela Palacio. Ellas iniciaron su proceso haciendo una contextualización espacial e histórica de la plaza, e indicaron algo muy importante en sus memorias, y es la intención de eliminar y liberarse de cualquier prejuicio a través de la contextualización. Una actividad muy interesante que realizaron fue la visita a múltiples plazas de mercado de la ciudad para comprender y entender cuál era la dinámica día a día. En cada visita, hubo una ficha de registro. A partir de estas revisiones, construyeron una ruta metodológica formalizada por colores, símbolos, convenciones que, a través de una morfología de caracol, les permitió dar cuenta de las relaciones y las posibles etapas del proyecto.

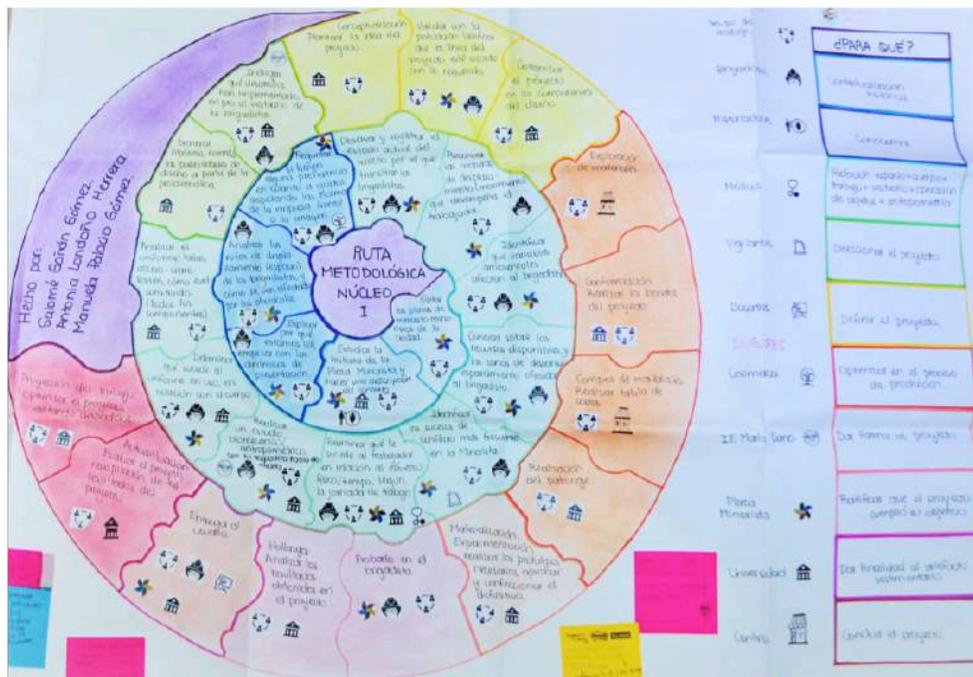


Figura 17. Ruta metodológica proyecto Brigadistas. Diseñado por Salomé Gañán, Antonia Londoño y Manuela Palacio (2017).

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

A partir de la clase de Teoría, impartida por la docente Claudia Fernández, donde se abordó el tema de cuerpo-vestido, aprehendieron los conceptos de biopolítica, diseño centrado en lo humano, diseño centrado en la realidad, y esto les dio unos lineamientos de trabajo visibles en las acciones siguientes al desarrollo de la ruta metodológica. Sobre esto, Manuela comentaba en la entrevista a profundidad:

... a mí me parece que de alguna u otra forma también es diseño crítico, porque es como reconocer el problema de que no se tiene en cuenta muchas veces... como –ah ya tiene un uniforme, no necesita nada, no tiene ningún problema- y que muchas veces las dotaciones simplemente por minimizar costos no piensan realmente en la persona, y como en todos estos... o sea, que por ejemplo que los de aseo que les generaba dermatitis, como todas las consecuencias que le traen al trabajador realmente, el simple hecho pues de usar una prenda... entonces también pensar en lo que ellos necesitan, más allá de darles algo que les cubra el cuerpo y ya (Comunicación Personal, 2017).

En este punto hubo una semana de pausa en el proyecto ya que se realizó el ejercicio de Facultad, denominado Rápido diseño de vestuario, donde recordemos, todos los estudiantes de la facultad sin excepción participan en él²². En este ejercicio se construye un proyecto vestimentario que se desarrolla en tres días, y el tema en esta versión fue Diseño Crítico.

²² Para saber más sobre este ejercicio, remítase al Apendice.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Luego de la semana dedicada al ejercicio del Rápido, las estudiantes tuvieron la primera sesión con las personas con quienes iban a diseñar en la Plaza Minorista. Salomé, Antonia y Manuela, a excepción de sus compañeras, llevaron un listado de preguntas que consideraban que eran necesarias hacer para iniciar el proceso de diseño. En esta visita tomaron las primeras fotografías para iniciar con un análisis visual del uniforme que usaban en ese momento.



Figura 18. De izquierda a derecha, la docente Ángela Echeverri, el brigadista Diego Ochoa, Antonia Londoño, Salomé Gañán, Manuela Palacio, otras dos estudiantes. Fotografía propia, 2017.



Figura 19. Antonia Londoño, Salomé Gañán y Manuela Palacio conversando con el brigadista Diego Ochoa. Examinan el uniforme. Fotografía propia, 2017.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

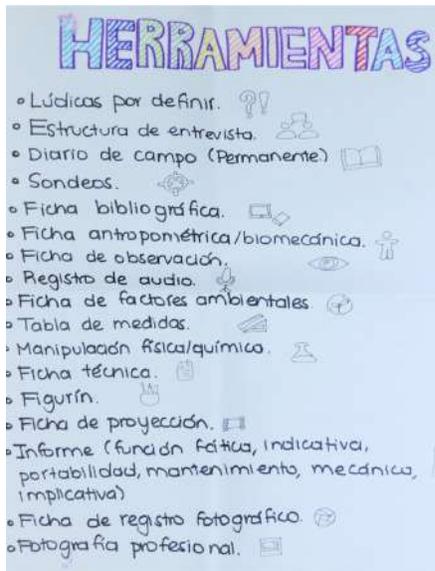


Figura 20. Tabla de herramientas del proyecto Brigadistas. Diseñado por Salomé Gañán, Antonia Londoño y Manuela Palacio, 2017.

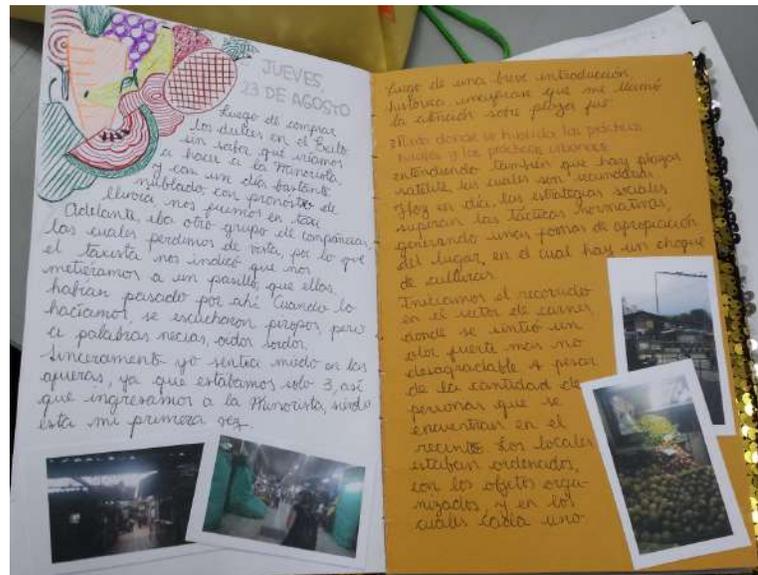


Figura 21. Diario de campo de Manuela Palacio en el proyecto Brigadistas. Fotografía propia, 2017.

Salomé, Antonia y Manuela construyeron cada una un diario de campo donde dejaron evidencia de sus encuentros, de las visitas a las plazas y de los comentarios de clase. Para cada una de las actividades propuestas para el proyecto, se definió la utilización de fichas de registro. Se elaboraron fichas para el registro de audio obtenido en conversaciones con los brigadistas, para la transcripción de entrevistas semiestructuradas, para el registro fotográfico, fichas de observación participante y no participante, y fichas técnicas para la taxonomía de las prendas usadas en el momento (ver en Anexos). Sobre

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

este proceso de recolección de información, Salomé nos comentaba en la entrevista a profundidad:

Fue un súperreto que afrontamos, ir tantas veces a la Minorista, hablar... a veces sí sentí como que no nos quisieran colaborar, como “ay chicas, es que estamos ocupadas” o como tener que ir y camuflarnos entre la gente, tomarles fotos como paparazzi para que no nos vieran, eeh, de pronto parar a uno que iba caminando como “chico ven, te podemos preguntar algo” pues sí, era como complicado pero los resultados sí fueron como superbuenos, y superfeliz con los resultados (Comunicación personal, 2017).

Frente al ejercicio del cronograma (ver en anexos), coincidiendo con lo declarado por el grupo de Mantenimiento, la conclusión a la que llegaron Manuela, Antonia y Salomé que mencionan en las memorias de su proyecto, es que el cronograma no fue muy efectivo, en ocasiones se vieron cortas de tiempo para realizar algunas de las actividades propuestas en la ruta metodológica, y las fechas muchas veces no concordaron con los planeado.

Además del conocimiento que construían en comunión con los mismos brigadistas, el proyecto se alimentó de investigaciones académicas previamente desarrolladas, artículos de investigación sobre el trabajo de los brigadistas y el tipo de vestuario usado para esta labor; también se entrevistaron con expertos de diferentes áreas, en particular un médico profesional. Como lo indican en su artículo final, su intención era “tener un enfoque más claro sobre los requerimientos que debía tener nuestro proyecto” (Gañán, S., Londoño, A. & Palacio, M., 2017, p.5).

Con el ejercicio de modelado de pensamiento, Salomé, Antonia y Manuela, crearon un mapa conceptual en el que relacionaron toda la información obtenida a partir de los

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

conceptos Uniforme, Brigadista y Plaza, y como comentan en sus memorias, este les permitiría visualizar la información y configurarla en variables y categorías que luego se usarían en la matriz de doble entrada.

El diagrama de doble entrada fue clave para encontrar las problemáticas del proyecto, la base para comenzar a desarrollar los prototipos y demás; de ella logramos extraer algunas categorías emergentes a partir de palabras clave (uniforme, accidente, obstáculos, primeros auxilios, brigadista, etc.) que describían lo que llevábamos del proyecto a grandes rasgos. Posteriormente, definimos las categorías específicas (cuerpo, contexto, vestuario, enfermedades, labor: portería, labor: caminantes) y las relacionamos con algunas variables (usuario, temperatura, movimiento) para que cuando las relacionáramos, obtendríamos las problemáticas del vestuario; además incluimos fortalezas y debilidades del artefacto vestimentario para reconocer lo que estaba en peores condiciones y lo que se podía rescatar del uniforme actual (Gañán, S. et al, 2017, p.5).

Salomé, Antonia y Manuela a partir de este diagrama abstraieron tres problemáticas o situaciones que podían atenderse desde el diseño de vestuario, cada una con dos oportunidades de diseño. En este punto, ya en el aula expresaban que una de las principales situaciones que querían mejorar era la poca visibilidad de los brigadistas dentro de la plaza, ya que se confundían con la gente que visitaba el lugar e incluso con los mismos puestos de venta; también habían detectado errores técnicos en las prendas y problemas con el bolillo y el transporte de los implementos que debían portar en el caso de una emergencia.

Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB



Figura 22. Definición de problemáticas y oportunidades de diseño para los brigadistas. Diseñado por Salomé Gañán, Antonia Londoño y Salomé Gañán (2017).

Con esto, se elaboraron tres propuestas verbales que indicarían los requerimientos que debían incluir los artefactos que se diseñaran. Las propuestas verbales finales fueron:

1. Artefacto vestimentario superior, en él se debe visualizar la simbología pertinente que indique la pertenencia tanto individual del trabajador, como su vínculo con la empresa, también debe ser resistente al sol y a los rayos UV y debe permitir que las personas de los alrededores los visualicen fácilmente.
2. Artefacto vestimentario para la parte inferior del cuerpo que debe contar con espacios de almacenamiento portables, un mecanismo de sostén que integre las diferentes actividades que debe realizar el trabajador, y que además de esto permita la circulación de la sangre, principalmente en las extremidades inferiores, que incorpore un mecanismo que ajuste en el tiro, y que incluya un componente que permita la visualización en la oscuridad.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

3. En general los artefactos deben poder ser lavados en máquina, no sobrepasar el presupuesto de las dotaciones de Coomerca, también si los artefactos llegan a mancharse, bien sea con químicos o productos orgánicos, pueda ser fácilmente removible, debe ser hidrofóbico y con una adecuada vestibilidad; el artefacto debe representar los colores del logo de la plaza minorista, con una imagen llamativa y que lo haga resaltar. El proyecto debe ser fácilmente replicable.

Durante el ejercicio en clase de flexibilidad, autonomía y cuestionamiento a las propuestas verbales, hablaron sobre el cómo disminuir esos errores técnicos en los uniformes, sobre la importancia de un mecanismo o artefacto que facilitara el almacenamiento de los elementos que portaban (implementos de salud y el bolillo), y también asuntos sobre la identidad social y el utilitarismo.



Figura 23. Atrás a la izquierda, Manuela Palacio. Adelante a la izquierda, Antonia Londoño, y a la derecha Salomé Gañán durante el ejercicio de autonomía, flexibilidad y cuestionamiento a las propuestas verbales. Fotografía propia (2017).

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**



Figura 24. Diagrama de flor de loto para el proceso de diseño del uniforme para los brigadistas. Diseñado por Salomé Gañán, Antonia Londoño y Salomé Gañán. Fotografía propia, 2017.

Con las propuestas verbales, construyeron el diagrama de flor de loto que les permitió formalizar en artefactos vestimentarios las condiciones que las propuestas requerían; a partir de allí, se pasó al boceto final y empezaron a producir los prototipos de las prendas. Durante la entrevista a profundidad mencionaron que esta etapa fue complicada, debido a que los primeros resultados no agradaron mucho a quienes finalmente portarían el uniforme, y tuvieron que realizar varias pruebas. Se encontraron con un factor social importante durante esta fase y fue la mofa, el tomarse del pelo entre los brigadistas al probarse y medirse prendas; las bromas y comentarios hacían difícil que alguien se prestara fácilmente para la prueba de prendas.

Siempre las validaciones de los prototipos se desarrollaban directamente con los brigadistas, durante este ejercicio estudiantes y docentes actuaban como mediadores o intermediarios entre el artefacto y ellos. Manuela nos comentaba:

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Más que todo sí, era lo de cocreación, como uno al principio era como realmente no los tenía en cuenta, entonces era como “ah no, es que yo veo que necesitan destacarse más, entonces yo le voy a poner un color amarillo, porque me parece que el amarillo destaca mucho”, pero realmente es como escucharlo. (Comunicación personal, 2017)



Figura 25. Exposición de prototipo de pantalón. Fotografía propia. 9 de octubre de 2017.



Figura 26. Exposición de prototipo de pantalón. Fotografía propia. 23 de octubre de 2017.

Para las validaciones del 23 de octubre (2017), cumpliendo con los requerimientos estéticos de los códigos de elegancia y distinción asociados a los bomberos, el color de la camisa cambió a rojo pero adecuado a la estructura de una camisa “elegante”; también se modificaron los sistemas de ajustes en las prendas permitiendo que la prenda se adecuara más cómodamente al cuerpo y a la multiplicidad de cuerpos presentes.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**



Figura 27. Serie de prototipos del proyecto de brigadistas. Diseñados por Salomé Gañán, Antonia Londoño y Manuela Palacio. (2017)

Al final del proceso, las estudiantes describieron el resultado del proyecto así:

... nuestro proyecto, sí, o sea, además de arreglar como todos esos asuntos técnicos de la prenda que veíamos que les molestaba, también quisimos centrarnos mucho en ese tema de reconocerlos como brigadistas, porque pues como ya nos expresaban antes, el uniforme que tienen es muy común, pues, es una camisa roja con un pantalón azul, y todo el mundo en la plaza está vestido así (...) darles esa importancia que ellos deben tener porque son los que atienden emergencias y, pues como, ahí como incluyendo, como asuntos extra, sí, arreglarles como todos esos mecanismos, esos problemas técnicos que ya de por sí presentaban y que ellos necesitaban para realizar mejor su trabajo (Comunicación personal, 2017).

La entrega final sería el 14 de noviembre en la Escuela de Arquitectura y Diseño de la Universidad Pontificia Bolivariana. Se exponían las prendas sobre un maniquí, las memorias del proyecto impresas junto con los diarios de campo, además de un video que evidenciara las especificaciones de las prendas ligadas con las acciones de los cuerpos vestidos, en el contexto real. Este video fue producido directamente con Lucas, uno de los brigadistas de la plaza.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**



Figura 28. Fotogramas de video presentación de proyecto Brigadistas (2017).



Figura 29. Exhibición de las prendas terminadas y las memorias en la presentación de finales académicos general de la facultad. Fotografía propia (2017).

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

2.2.1 Análisis categoría cuerpo. Proyecto Brigadistas

Este acápite comprende el análisis realizado sobre la categoría cuerpo para el proyecto de Brigadistas. De la misma manera que para el proyecto de Mantenimiento, inicialmente se presenta una tabla que presenta de manera condensada los tipos de cuerpo que emergieron, después cada uno de estos se ampliará (Ver Tabla 3).

Tabla 3

Tipologías de cuerpo que emergieron en el proyecto de Brigadistas según la información recolectada en etnografía, entrevistas y revisión documental.

Proyectos	Tipologías de cuerpo	Denominación final
<p>Núcleo 1. Actitudes Mentales Proyecto para el área de Brigadistas de la Plaza de Mercado Minorista</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ser humano – cuerpo vestido <p>Pensar en lo humano es pensar en el cuerpo-vestido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuerpo como construcción identitaria <p>Es un cuerpo que se presenta con identidad variable, que se va construyendo o componiendo desde la adición de significados por capas. Ejemplo: cuerpo (yo) → cuerpo (yo) cuerpo que trabaja en la Plaza Minorista → cuerpo (yo) que trabaja en la Plaza Minorista como brigadista. Es un cuerpo que adquiere la identidad de trabajador, y en esto, se constituye como un cuerpo que se mueve, no estático, que trabaja y ejerce unas acciones determinadas en un espacio de trabajo, que opera en función de una labor específica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuerpo-vestido simbólico 	<p style="text-align: center;"><i>Ser humano cuerpo-vestido enunciado identitario</i></p>

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

	<p>Aquí se presenta un cuerpo que más allá de las funciones básicas del vestir, el cuerpo-vestido es un portador de símbolos y permite el reconocimiento e interacción social.</p> <ul style="list-style-type: none">• Cuerpo como enunciado <p>Es un cuerpo que enuncia, que emite, que declara las determinaciones sobre su estado y requerimientos de diseño; también habla del contexto, a través de él se comprende el contexto.</p> <ul style="list-style-type: none">• Cuerpo objetivo de diseño <p>Este cuerpo es el comienzo y base del proyectar, es el punto de inicio del proceso de diseño y, por ende, el artefacto no va antes que él, se adapta a él. Se puede conectar con el Diseño centrado en lo humano.</p> <ul style="list-style-type: none">• Cuerpo otro(s) <p>Desde la otredad, puede tener dos momentos: Hay un reconocimiento del cuerpo <i>otro</i> en el acto de diseño del diseñador, es decir, se traslada la mirada a entender ello, además de la experiencia propia corporal. Luego, hay una comprensión de los cuerpos otro(s) que cohabitan con el cuerpo estudiado.</p> <ul style="list-style-type: none">• Cuerpo en relación, situado y condicionado <p>El cuerpo nunca está aislado, en este caso, está en relación con otras personas, con otros cuerpos por lo que se comprende aquí el aspecto social del cuerpo y las influencias y connotaciones que recaen sobre él.</p>	
--	---	--

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Este proyecto fue cocreado con los brigadistas de la Plaza de Mercado Minorista. Salomé, Antonia y Manuela, sus autoras, elaboraron un uniforme que amortiguaba las largas jornadas de trabajo, extensas caminatas, el transporte de implementos para atender emergencias, junto con el reto de hacer destacar a los brigadistas entre la multitud de visitantes de la plaza manteniendo la imagen corporativa de la organización a la que pertenecen. Este cuerpo entonces ha sido denominado *Ser humano cuerpo vestido enunciado identitario*.

La comprensión inicial que surge en este proyecto es *Ser humano – cuerpo vestido*, donde pensar lo humano es pensar en el cuerpo vestido, existe una relación completamente directa. Fernández Silva (2015) afirma que el vestido desde la disciplina del diseño, concebido como artefacto, es indisociable del cuerpo, ya que su uso es casi permanente a lo largo de la vida humana, el artefacto es parte de la corporeidad de la persona (p.94), esto nos da una guía para comprender la relación humano-artefacto; pero también, pensar en lo humano como un cuerpo vestido, nos da pie para comprender que el acto de vestir, es innato, es natural, y responde a una necesidad propia de la experiencia humana; lo que termina siendo una construcción cultural, que responde a códigos y modos de comprender el mundo, es el artefacto. Salomé lo enunciaba así durante la entrevista: “mirándolo como desde un punto más humano, pensar en lo que las personas verdaderamente necesitan, pensar en ese cuerpo vestido” (Comunicación personal, 2017).

Por otro lado, podemos hablar de un *Cuerpo como construcción identitaria*, que se concreta en el sentido del ser, en este caso, Brigadista. Es un cuerpo que se presenta con identidad variable, que se va construyendo o componiendo desde la adición de significados

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

por capas. Ejemplo, cuerpo (yo) → cuerpo (yo) cuerpo que trabaja en la Plaza Minorista → cuerpo (yo) que trabaja en la Plaza Minorista como brigadista.

Hablando sobre la importancia y el significado del cuerpo y la identidad para el proyecto, en la entrevista a profundidad, Salomé y Antonia comentaban:

Salomé: (sobre el cuerpo) De lo que se despliega todo. Pues, sin embargo, como decía Antonia ahorita, tener en cuenta el contexto es muy importante, porque no es lo mismo... eh, pues los brigadistas de la Minorista que lo que son los brigadistas del Éxito, o los bomberos en sí. / Antonia: O incluso dentro de la misma Minorista, no es lo mismo el brigadista, que el de aseo... / Salomé: o el vigilante que es la profesión más cercana a los brigadistas, entonces es como... o sea, ese conjunto entre el cuerpo y el cuerpo que trabaja en la Minorista, y que trabaja en la Minorista siendo un brigadista (Comunicación personal, 2017).

Desde un primer enfoque, podemos comprender que parte de estas capas se dan en función de una identidad corporativa; por otra parte, se despliegan y/o son desplegadas por ciertas acciones del cuerpo en específico. Sobre la identidad corporativa, Bürdek (2002) menciona que la identidad en relación con empresas y organizaciones es la concordancia o unidad entre su perfil exterior (que se refiere al cómo se ve, su imagen) hasta el perfil interior (el cómo actúa, su actitud, el *know how*). La identidad corporativa es la conjunción de mensajes, contenidos y formas de actuar, y esta relación recae tanto en objetos, productos, como en las acciones de los empleados, hasta las actividades, etc. A partir de allí surge el diseño corporativo, como la necesidad de visualizar dicha identidad, que se haga perceptible para el público. En este caso, al ejecutar la labor de brigadistas bajo la estructura de la organización Coomerca, la identidad corporativa se hace presente también

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

y es parte de la construcción identitaria de este cuerpo. El artefacto vestimentario donde recaen los signos asociados se convierte en mediador entre esa identidad corporativa y la identidad personal. Podríamos adherirnos a la idea de Fernández Silva (2016), que desde Elias (1987) y Warwick y Callavaro (1998) propone el cuerpo vestido como mediación entre el yo como identidad personal y el nosotros, como identidad colectiva:

... Como se ha expresado, no solo es mediación sino que nos enseña sobre la mediación, pero no entre dos entidades separadas y excluyentes: la individualidad entendida como mundo interior o sociedad como mundo exterior, sino entre lo que Elias nombra como dos identidades, la del yo y la del nosotros, las cuales son el resultado de un fenómeno de entrecruzamiento y, por tanto, no pertenecen exclusivamente a una dimensión u otra. Ambas identidades no son fijas para cada individuo sino que se encuentran sometidas a transformaciones constantes: “La identidad como yo no puede existir sin la identidad como nosotros. Lo único que varía es el equilibrio entre el yo y el nosotros, la forma de la relación entre el yo y el nosotros” (Elias, 1987, p. 142). Es aquí donde la propuesta de Warwick y Callavaro de entender al vestido como un instrumento deconstructivo cobra importancia, pues más que informarnos sobre la verdad oculta del individuo o sobre la presión social que se posa sobre los cuerpos, nos ayuda a develar los entrecruzamientos que configuran ambas identidades en una sociedad y tiempo determinados (pp.129-130).

Ahora bien, es necesario precisar que este no se constituye en lo estático, es un cuerpo que adquiere la identidad de trabajador, desde el accionar y la experiencia de un cuerpo que se mueve, trabaja y ejerce unas tareas determinadas, en un espacio de trabajo, operando una labor específica. Antonia y Salomé caracterizaban un poco el cuerpo al que consideraban estaban diseñando:

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Antonia: yo creo que podíamos hablar de un cuerpo trabajador, porque eso es lo que está haciendo, está elaborando todo el tiempo como un trabajo, está en desplazamiento... entonces, lo que está haciendo y para lo que nosotros estamos diseñando, es, diría yo, un cuerpo trabajador. / Salomé: son cuerpos a los que les gusta verse bien y sentirse bien, cuerpos que caminan todo el día, que están alerta todo el tiempo, que requieren... que requieren como de esa capacidad de responder, de reaccionar rápido frente a una situación (Comunicación personal, 2017).

En relación con las maneras como las acciones humanas modelan el cuerpo, y la influencia de la cultura en la praxis corporal, consideramos el concepto de *técnicas corporales* desarrollado por Marcel Mauss, para dar cuenta de la configuración de acciones corporales influidas por un entorno cultural. Según el autor, las técnicas corporales son la forma como las personas, sociedad por sociedad, hacen uso de su cuerpo.

El cuerpo es el primer instrumento del hombre y el más natural, o más concretamente, sin hablar de instrumentos diremos que el objeto y medio técnico más normal del hombre es su cuerpo (...) La adaptación constante a una finalidad física, mecánica y química (así por ejemplo cuando bebemos) está seguida de una serie de actos de acoplamiento, acoplamiento que se lleva a cabo en el individuo no por él solo, sino con ayuda de la educación, de la sociedad, de la que forma parte y del lugar que en ella ocupa (Mauss, 1979, pp.342-343).

Podemos afirmar entonces que el cuerpo como construcción identitaria por capas, tiene por eje las acciones, las labores que se ejecuten pero, asimismo, las influencias que sobre estas genere el contexto, y según cada experiencia, capas de contexto irán cargando el cómo usar el cuerpo.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Otra tipología de cuerpo que emerge en este proyecto, lo hemos denominado *cuerpo-vestido simbólico*, en la medida en que es portador de símbolos, propicia interrelaciones alrededor de estos en modos específicos y, además, contribuye al reconocimiento social. Manuela comentaba en la entrevista a profundidad sobre los cuerpos del proyecto que “son como cuerpos simbólicos también porque están como... o sea, tienen que respetar la imagen corporativa, y además pues el asunto social, que son cuerpos que están como intervenidos constantemente, como con esa presión de los compañeros” (Comunicación personal, 2017). A este respecto, David Le Breton (2002) hace un análisis muy interesante alrededor del cuerpo y lo simbólico, afirmando que “el cuerpo está en el cruce de todas las instancias de la cultura, es el punto de imputación por excelencia del campo simbólico” (2002, p.32). El cuerpo entonces, como portador de símbolos, se vincula al mundo tornándose en una superficie de proyecciones, con un tejido de correspondencias que lo extrapolan y le permiten relacionarse con los demás y con el mundo en sí mismo.

En otra instancia de este proyecto, surge el *cuerpo como enunciado*. Aquí nos acercamos a la idea de un cuerpo como declaración, que habla de su contexto, de su estado, es decir, de sus circunstancias, condiciones o situaciones; de igual modo, informa acerca de los requerimientos de diseño para ejercer sus funciones operativas y simbólicas a través del vestido; el cuerpo los enuncia, el diseñador los lee y les da forma artefactual. Gilles Deleuze en su texto *Foucault* (1987), analiza la propuesta discursiva de este y comenta: “un enunciado siempre se define por una relación específica con otra cosa del mismo nivel que él, es decir, otra cosa que le concierne y no su sentido o sus elementos” (p.38). Teniendo esto como referencia, es posible adicionar la tipología de *cuerpo como objetivo de diseño*,

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

otra tipología manifestada. Es el cuerpo como enunciado, la manera de comprender y de acercarse del diseñador, es la base del proyectar, el punto de inicio. Como expresaba

Manuela durante la entrevista:

es que es el cuerpo es el que fue, es el que da como todo, o sea, el cuerpo es el que da las determinaciones, pues los requerimientos, es el que nos dice el contexto, o sea, el cuerpo es como la base de todo... (Comunicación personal, 2017).

El *cuerpo objetivo del diseño* establece relaciones con el artefacto (del tipo que sea, asumiendo la escala de la artificialidad de Krippendorff [2006]) y este, cambia en la medida en que la experiencia del cuerpo va modificándolo. Estas relaciones pueden ser mínimas, como solo cubrir el cuerpo, o más complejas, como la intervención en aspectos fisiológicos y mecánicos. Fernández Silva (2016) plantea la experiencia de uso del artefacto y el cuerpo vestido, “como un momento determinante en el que la relación sujeto-objeto se diluye de unas formas tales, que deben ser tenidas en cuenta para su estudio y práctica dentro del diseño” (Fernández Silva, 2016, p.104). De esta manera, el cuerpo es la medida del artefacto, es el revelador de la efectividad del diseño, lo determina, y los límites entre el uno y el otro se comienzan a anular.

Antonia explicando la propuesta final en la entrevista a profundidad, especificó lo siguiente sobre el pantalón:

Lo que también hicimos con el resorte atrás, que ellos dependiendo pues de sus necesidades, pedían las tallas pero no eran sus tallas adecuadas, entonces el tiro o les apretaba mucho o les quedaba extremadamente largo, entonces les pusimos un resorte en la parte posterior para que sin importar si eran gruesos o delgados, este pantalón pues pudiera asumir su cuerpo (Comunicación personal, 2017).

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Fernández Silva (2016) considera también que el análisis del artefacto vestimentario debe incluir entender el vestido como modificación y complemento del cuerpo, pero también debe preguntarse por las expectativas que la cultura posa sobre este, más la experiencia del cuerpo-vestido vivido.²³ Salomé, Antonia y Manuela conectan este pensamiento con el Diseño centrado en lo humano, y a propósito de este, Salomé comentaba:

Pues nosotras comenzamos trabajando en teoría con el diseño centrado en lo humano, o sea, empezamos como hablando, pensando en definiciones, en conceptos, todo lo que proponía ese trabajo centrado en lo humano y, en todo lo que nos ayudó como teóricamente a poder abordar el proyecto, pues, desde lo práctico, como haciéndolo, poder reconocer que ese diseño cocreativo, ese trabajo en colaboración de verdad nos iba como a... como diseñadores en proceso de formación, nos iba ayudar mucho porque nos iba a enseñar a aceptar al otro, a poder conocer al otro, a saber que yo necesito diseñar para el otro, entonces de alguna forma debo conocer al otro...(Comunicación personal, 2017).

Desde otra tipología, *el cuerpo otro(s)*, se perciben dos momentos que abordan la otredad como estancia importante. Primero, ese reconocimiento del cuerpo *otro* en el acto de diseño, trasladar la mirada para entender sus particularidades, además de la experiencia corporal propia del diseñador. El proceso de diseño estuvo acompañado también por una reflexión propia de la experiencia de vestir. La docente Ángela Echeverri nos explicaba:

... yo creo que es una apuesta por otras cosas, y más, y más porque ellos están hablando con una persona, que tiene... está dotado de lo mismo, o sea, él siente calor y usted también,

²³ Esta propuesta la hace desde un acercamiento al paradigma del *embodiment*, como espacio de convergencia de las dualidades que caracterizan la modernidad occidental, mente/cuerpo y objeto/sujeto desde la experiencia.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

puede que de otras cosas no, ¿cierto? Pero muchas sí. Entonces digamos que en esta, por primera vez hay una pregunta, pues, son señalamientos sobre el cuerpo... pero como eso que nos va ayudar... pues como nuestra herramienta para conocer y que de esa misma manera nosotros podemos también evaluar algo, es decir, con el otro coincidimos pero yo sé por mi sentido común, por mi experiencia con las prendas que ciertas cosas no pueden ir en tal parte (Comunicación personal, 2017).

Segundo, la comprensión de los cuerpos otro(s) que cohabitan con el cuerpo estudiado. Salomé nos contaba sobre cómo comprendieron los cuerpos de los brigadistas dentro de la plaza de mercado, y cómo, analizar lo que los rodeaba, influyó en la propuesta vestimentaria:

... todo el mundo en la plaza está vestido así, porque incluso en los localcitos donde venden verduras y todas esas cosas, las personas que atienden tienen batas rojas, entonces... de hecho, al principio, se nos hacía muy complicado encontrarlos, porque era como “¿dónde están?”. Entonces quisimos como, que nuestro proyecto se centrara en darles esa importancia que ellos deben tener porque son los que atienden emergencias (Comunicación personal, 2017).

La última tipología que se deriva de nuestro análisis es un *cuerpo en relación, situado y condicionado*. Este se presenta siempre en relación con otras personas, con otros cuerpos, nunca está aislado, por lo que surge aquí un aspecto social del cuerpo, las influencias y connotaciones que recaen sobre él. Fernández Silva (2016), a través de la siguiente afirmación, nos permite concretar las fuerzas que entran en relación con el cuerpo-vestido:

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Las implicaciones de las decisiones que tomamos sobre nuestros cuerpos a partir del vestido determinan, doblemente nuestro papel social: el de la cultura modelando al cuerpo, más el de los códigos vestimentarios que determinan el cómo, el cuándo y el dónde de esa modelación, haciendo que lo que se comprende como simple función estética tenga trascendencia en las vidas de los seres humanos (Fernández, 2015, p.95).

Para finalizar, podemos observar que este cuerpo configurado en el proyecto de diseño del uniforme para los Brigadistas presenta unas características que atañen más a la dimensión social, el ser humano cuerpo vestido en relación con otros cuerpos, qué es lo que sucede allí; más allá entonces de solo cubrir el cuerpo, hay un panorama completo que permite comprender el contexto de quien porta las prendas.

2.2.2 Análisis categoría artefacto Proyecto Brigadistas

El proyecto de una nueva propuesta de uniforme para el grupo de Brigadistas de la Plaza Minorista, diseñado por Salomé, Manuela y Antonia, estaba integrado por una camisa de botones, unas mangas de protección adicionales, un bolso tipo piñera y un pantalón.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**



Figura 30. Prototipo final del uniforme para brigadistas de la Plaza Minorista. Diseñado por Salomé Gañán, Manuela Palacio y Antonia Londoño. Fotografía propia, 2017.



Figura 31. Vista delantera del prototipo final del uniforme para brigadistas de la Plaza Minorista. Diseñado por Salomé Gañán, Manuela Palacio y Antonia Londoño. Fotografía por Manuela Palacio (2017).



Figura 32. Vista posterior del prototipo final del uniforme para brigadistas de la Plaza Minorista. Diseñado por Salomé Gañán, Manuela Palacio y Antonia Londoño. Fotografía por Manuela Palacio (2017).

La camisa estaba confeccionada en tela piquet 100% algodón, de color rojo, de mangas cortas, con cintas reflectivas en hombros (en las charreteras), mangas y en la almilla. Contaban además con unas mangas extras para cubrir el resto del brazo hechas de una tela microperforada que facilitaba la regulación térmica y con un acabado con protección UV. Las crearon como piezas aparte de la camisa debido a que en el proceso de codiseño y en conversaciones informales con los brigadistas, se dieron cuenta que a la camisa de dotación que recibían regularmente, de manga larga, los brigadistas le acortaban

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

las mangas para hacer más fresca la camisa, pero eran conscientes de que les servirían cuando trabajaban en exteriores como protección al sol.

El bolso tipo piñonera lo incluyeron debido a que se percataron que los brigadistas usaban para portar los elementos de su labor (material médico y tomfo o bolillo), un bolso tipo canguro/riñonera, junto con una correa extra para poder portar todo simultáneamente en la cintura. Salomé, Manuela y Antonia diseñaron un bolso con mecanismo de cierre por hebilla plástica tip top, que se sujeta de la correa y del muslo, incluyendo varios bolsillos para poder portar los implementos médicos separados de otro tipo de elementos por higiene, además de un bolsillo exclusivo para el *walkie talkie*. Para el bolillo o tomfo (nombrado tomba en la jerga popular), se adecuó un sistema de agarre en la pretina del pantalón, sobre el lado izquierdo, que le permitía portarlo sin interferir a la hora de caminar o agacharse.

El pantalón lo produjeron en un textil tipo drill, que daba la apariencia de pantalón pesado de trabajo, masculino, pero con la ventaja de ser muy ligero. Debido a que con el uso, los pantalones suelen desgastarse en la entrepierna, Salomé, Manuela y Antonia desarrollaron un patronaje específico para dejar esta zona libre de costuras (que es donde se debilita el textil), desestructurando el pantalón tradicional, como ellas lo explicarían durante la entrevista a profundidad. Incluyeron un corte en las rodillas que facilitaba que el agacharse no estuviera limitado por el pantalón. Para el ajuste del pantalón, al tener varias dimensiones de cuerpos entre los brigadistas, incluyeron un resorte en la parte posterior del pantalón para que este asumiera la forma de cada cuerpo, sin distinción alguna. Añadieron

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

más bolsillos con mayor capacidad de expansión para poder portar más elementos sin que fueran muy notorios ni molestaran o limitaran los movimientos.

En este sistema de prendas, aun resolviendo muchos asuntos de funcionalidad y problemas técnicos que las estudiantes leyeron durante la observación participante en los uniformes actuales de los brigadistas, el asunto más importante sobre el cual trabajaron fue el reconocimiento y la identificación de ellos como Brigadistas de la Plaza Minorista. Dentro del propio trabajo de contextualización de las diseñadoras con la plaza y con la labor, se dieron cuenta que era muy difícil distinguirlos en los espacios donde sus tareas se desarrollaban y lo evidenciaron posteriormente en las conversaciones con ellos; se veían afectados por el color del uniforme, por el tipo de prendas que resultaban muy similares a las usadas por las personas que atendían en los puntos de venta de la plaza. Además, identificaron que con esto, el sentimiento entre los brigadistas de reconocerse y asumir la importancia de su papel en la plaza, era muy poco, su aspiración era a ser reconocidos como tal.

Aquí entonces, los requerimientos de este uniforme como producto daban un paso más allá de lo técnico y lo funcional, de lo económico y productivo, para incluir la resolución de un requerimiento social complejo como la identidad individual y colectiva. El referente principal que les aportaron los brigadistas fue la sensación deseada de sentirse tan importantes o elegantes como un grupo de bomberos. Aquí es importante denotar algo, y es el tipo de resultados del proceso de diseño, que no solamente arroja un producto vestimentario sino la identificación de otro tipo de fenómenos. A este respecto la profesora Sandra Vélez comenta alrededor de lo que considera el quehacer del diseñador de vestuario,

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

creo que podrían estar, desempeñarse en cualquier campo que tenga que ver con el cuerpo vestido. Y además, otros campos que tengan que ver con procesos de pensamiento complejos, sistémico y creativo, también. Entonces se preparan para eso, no tienen que estar necesariamente relacionado con un trapito encima del cuerpo, puede estar en otros ámbitos diferentes, ¿cómo cuáles podrían ser? La comprensión de fenómenos socioculturales, en el trabajo con el otro y en el desarrollo y puesta en marcha de proyectos de diseño que... de proyectos de diseño y lectura del contexto, a partir de la lectura del contexto (Comunicación personal, 2017).

El producto de este proyecto avanza en la trayectoria de la artificialidad, como un servicio, al incluir diversas cualidades simbólicas que son movilizadoras, tanto para los brigadistas, como para los espectadores; además de cumplir con un presupuesto para una dotación laboral, este conjunto de artefactos está diseñado para ser reconocido y construir una identidad para los brigadistas en su labor, como para las personas que habitan la plaza. Es producto porque cumple con su función básica y está construido con un presupuesto específico, pero comienza a ser servicio ya que las prácticas se tornan en servicios cuando son institucionalizadas (Krippendorff ejemplifica esto con los uniformes, una vez que los médicos usan las batas blancas) y se diseña para crear diversos tipos de compromisos y lazos.

A continuación, desarrollamos el análisis artefactual desde las perspectivas de elementos de práctica futurizantes propuestas por Escobar, Fry, Manzini y Gutiérrez (anteriormente descritos) (Ver Tabla 4).

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Tabla 4

Análisis artefactual del proyecto de Brigadistas a través de las 10 premisas para evaluar hacia una práctica del diseño restaurativa y futurizante.

Brigadistas	
Tipo de Producción: ¿seriada, masiva, pocas unidades, proyección de la producción?	El proyecto al constituirse como uniforme de dotación laboral es seriado pero no alcanza a ser masivo. Seriado porque en su sentido de dotación, hace que se realice el mismo modelo varias veces, para cumplir con la frecuencia que por ley se debe entregar al trabajador; no es masivo, porque está dispuesto solamente para los empleados de la Plaza Minorista.
Resultado de Innovación (según el concepto de innovación social de Manzini)	Siguiendo el concepto de innovación social de Manzini, correspondería a una innovación social ya que en principio, es movido por un deseo de transformación social, el reconocimiento del papel de brigadistas en la Plaza Minorista, el objetivo principal del proyecto estaba directamente enlazado con fenómenos complejos sociales como el reconocimiento y la identidad; por otro lado, rescata la morfología de prendas anteriores, es decir, conserva el linaje de la tipología laboral, pero incluye mecanismos y tecnologías textiles que mejoraban la experiencia de uso con las prendas. De la misma manera,

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

	<p>para el desarrollo del proyecto, se usaron técnicas e instrumentos que pertenecen a otras disciplinas pero que permiten que el ejercicio proyectual se dé de una manera más holística y en correspondencia con los deseos y necesidades de las personas implicadas.</p>
<p>Lugar de puesta en práctica, situado o no situado.</p>	<p>El proyecto se desarrolló de manera situada, conociendo las situaciones reales, los medios y experiencias de las personas vinculadas, proyecto y prototipos validados por las personas, dentro de sus espacios, dentro de sus labores.</p>
<p>Prefiguración (prefiguraron sus acciones antes de emprenderlas)</p>	<p>Se desarrolló previamente una ruta metodológica, el diseño de las actividades necesarias para la recolección de información y posterior sistematización de estas a través de fichas de análisis. Luego de esto, se inició el prototipado de las prendas.</p>
<p>Valoración de la comunidad ¿Cómo está valorado por la comunidad implicada?</p>	<p>Salomé comentaba en la entrevista a profundidad:</p> <p style="padding-left: 40px;">de hecho el supervisor de los brigadistas que siempre está como en la oficina, él salió y dijo: este está muchísimo mejor y se ve mejor- y todos los que lograron ver como a Aristizabal, el brigadista ya vestido como que –uy sí, este está más bonito, uy te ves como no sé quién, te ves todo elegante- entonces después de eso, nos dio muchos ánimos" Manuela siguió: "sí se notó como que había quedado tan contento... o sea, nosotros le dijimos como - venga, venga acompañenos como a tomar algo de</p>

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

	<p>agradecimiento- y como nooo... después nos lo encontramos otra vez y justo ahí estaba la jefa de la Minorista, y él como todo orgulloso como: no, venga! entonces le mostraba las fotos y le contaba lo que le habíamos hecho, que había grabado un video, pues sí se notaba que había quedado orgulloso". (Comunicación personal, 2017)</p>
<p>Fomento o promoción de modos relacionales de vida, conviviales, horizontales, o por lo contrario, es elitista, jerarquizante, excluyente.</p>	<p>Las primeras nociones estudiadas en el curso y que por lo tanto fueron base para este proyecto, fueron la horizontalidad en las relaciones y el proceso de cocreación, la idea del diseñador como mediador o facilitador. En el ejercicio proyectual, prevalecieron las opiniones de las personas del área de mantenimiento, se escuchó a las personas vinculadas con Gestión de talento humano, y siendo un proyecto académico, estudiantes y docentes del curso también fueron parte del proceso. Fue completamente incluyente.</p>

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

<p>Aplicación de prácticas de redireccionamiento de diseño (Tony Fry)</p> <p>a. Elimination Design (diseño por eliminación): erasure of 'need' by exposing it as a fabricated want; functional substitution; product multipurposing; dematerialization and rematerialization; symbolic devaluation and the destruction of sign value; y prohibition.</p> <p>b. Recodificación</p> <p>c. Métodos de cambio como el platforming, returning briefs, design teams, escenarios of design.</p> <p>d. Economía de calidad: The Making of an Environment of Care, Transforming the Nature of Things.</p>	<p>Las diseñadoras desarrollaron procesos de Dematerialization and Rematerialization, según lo propuesto por Fry, se dio la reducción de las piezas producidas y usadas para el uniforme de los brigadistas. Una correa menos, unas mangas que son funcionales y no necesitan ser descartadas. Así mismo, hubo <i>Returning briefs</i>, a través del prototipado, el desarrollo dentro de un sentido de la economía de la calidad, y <i>design teams</i> (equipos de diseño). Sobre esto último, Salomé comentaba:</p> <p style="padding-left: 40px;">poder reconocer que ese diseño cocreativo, ese trabajo en colaboración de verdad nos iba... como diseñadores en proceso de formación, nos iba ayudar mucho porque nos iba a enseñar a aceptar al otro, a poder conocer al otro, a saber que yo necesito diseñar para el otro, entonces de alguna forma debo conocer al otro... y es como empezar a quitar todos esos prejuicios del diseñador del “yo soy el dios, yo hago lo que yo quiera, lo que me parezca más bonito y tú te lo pones porque tú eres el que lo va a usar y porque yo lo digo que tú lo vas a usar”. (Comunicación personal, 2017)</p>
<p>Cualidad retadora: ¿Retan el modo de ser, producir, consumir?</p>	<p>Hace un cambio directo en el sentido de ser de las prendas regulares de dotación laboral, se enfoca más que en el requerimiento económico, en un requerimiento emocional y social; sin embargo, está condicionado a unos modos de</p>

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

	producción y unas cantidades de prendas que responden a un presupuesto de la organización.
Articulación o promoción de acciones relacionadas a la sostenibilidad o la sustentabilidad.	No hay una propuesta vinculante con alguno de los conceptos.
Adscripción a uno o varios de los enfoques contemporáneos del diseño como diseño ontológico, diseño crítico, diseño autónomo, etc.	<p>Las diseñadoras empezaron trabajando desde el diseño centrado en el humano, Manuela nos decía durante la entrevista a profundidad:</p> <p style="padding-left: 40px;">“y a mí me parece que de alguna u otra forma también es diseño crítico, porque es como reconocer el problema que no se tiene en cuenta muchas veces... como –ah ya tiene un uniforme, no necesita nada, no tiene ningún problema- y que muchas veces las dotaciones simplemente por minimizar costos no piensan realmente en la persona, y como en todos estos... o sea que por ejemplo que los de aseo que les generaba dermatitis, todas las consecuencias que le traen al trabajador realmente, el simple hecho de usar una prenda... entonces también pensar en lo que ellos necesitan, más allá de darles algo que les cubra el cuerpo y ya.” (Comunicación personal, 2017).</p>

A partir de este análisis, nos damos cuenta que dentro de este proyecto hay elementos que definitivamente sugieren un movimiento de transición hacia las prácticas futurizantes propuestas por nuestro autores. Además de comprender elementos de carácter

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

puramente funcional, la integración del componente emocional y de empatía permite que un conjunto de prendas de dotación laboral, dé un paso más allá hacia un conjunto de artefactos diseñados para la vivencia humana que además, facilita la ejecución de ciertas labores específicas, en este caso, las del rol de Brigadista en una plaza de mercado. A continuación, en el capítulo 3, nos trasladamos al relato etnográfico del proyecto elaborado en quinto semestre, +Conciencia – Agua.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

CAPÍTULO 3. EL PROYECTO DEL VESTIR Y EL PROTOTIPADO SOCIAL EN LA TENSION GLOBAL-LOCAL.

Núcleo 2 - Tensiones Contemporáneas es el curso del área de proyecto impartido en quinto semestre por los profesores Felipe López en Taller, y Alexander Cardona Galeano en Teoría. El proyecto que seleccionamos para analizar en este curso se denominó +Conciencia – Agua y, el equipo que lo realizó estaba conformado por Sofía González, Manuela Granda y Laura Vallejo.

Después de haber explorado y diseñado para otros en contextos situados y locales en el curso de Núcleo 1, el objetivo del Núcleo 2 es extender la mirada hacia lo global y reconocer oportunidades de diseño, donde el diseño de vestuario tenga cabida, a través de diferentes campos de acción; esto se da a través de una exploración de tensiones contemporáneas, macrotendencias y tendencias²⁴, dadas en contextos globales, con revisiones amplias de lo político, lo social, económico, cultural, medioambiental, etc., poniéndolas a dialogar con lo local.

En este semestre no se pretende llegar a un producto terminado, sino a la construcción de una idea de proyecto que permita ser explorada desde varias perspectivas por el diseño de vestuario, desde un servicio, una estrategia o un producto vestimentario terminado, etc. La entrega final corresponde entonces a la investigación y diseño del proyecto, con el prototipo de alguna de las respuestas o soluciones planteadas. A continuación, haremos énfasis en el proyecto de diseño seleccionado.

²⁴ Entenderemos tendencia como la dirección general hacia donde algo tiende a moverse. Un fenómeno perpetuado, de orden social, que puede darse en lo local, nacional, regional o global, donde manifestaciones, comportamientos y actitudes son compartidos por un colectivo. De temporalidad determinada, y puede afectar factores demográficos, psicográficos, aspectos de economía, cambios en el medio ambiente, el estado de gobierno, la sociedad y la tecnología, etc.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

3.1 CONCIENTIZAR, REFLEXIONAR, EXIGIR, ACTUAR, ¿SABES CÓMO ESTÁ HECHA TU ROPA? PROYECTO +CONCIENCIA -AGUA

Paralelamente al inicio del semestre del Núcleo 2, comenzó un evento de ciudad, Colombiamoda,²⁵ una de las ferias más importante de Latinoamérica, organizada por Inexmoda. La Facultad y la Universidad son aliados académicos del evento en la construcción del Pabellón del Conocimiento²⁶; en esa alianza, piden a todos los estudiantes del programa que asistan al Pabellón y a la feria. La idea es que los docentes formulen dinámicas con relación al evento.

Previamente, en el primer encuentro del semestre, las estudiantes reunidas en grupos eligieron uno de los temas macro propuestos por los docentes, entre ellos: sostenibilidad, *rururbanidad*, derechos y equidad, etc.; alrededor de este, debían formular preguntas e interrogar a diferentes personas en el Pabellón del Conocimiento y dentro del recinto ferial. Algunas de las preguntas relacionadas con las premisas de esos temas macro fueron:

¿Considera que Colombiamoda es una feria incluyente y por qué? ¿Está de acuerdo con disminuir el costo de mano de obra para satisfacer la demanda? ¿Qué percepción tiene del campo, de sus prácticas, del campesino? ¿Qué piensa de las prácticas campesinas en la

²⁵ Según lo explicado por Inexmoda en su sitio web, Colombiamoda es una feria que busca visibilizar a Colombia y a los empresarios de la industria del sistema moda; marcas, emprendedores y diseñadores ofrecen sus propuestas, diseños y modelos de negocio a compradores especializados y público general. Es considerada como la plataforma de intercambio comercial más potente de América Latina, contando con la participación de hasta más de 1.600 compradores internacionales y más de 4.000 nacionales. En 2019 se llevó a cabo su versión número 30.

²⁶ El Pabellón del conocimiento es un evento de índole académico, con una programación de 22 conferencias y 12 talleres, que abordaban los desafíos presentes en la cadena de valor en la industria de la moda; se habló desde la estrategia hasta el modelo de negocio y fases específicas de la cadena de valor. Lo nombraron #Nuevojuego. Se desarrolló el martes 25 y el miércoles 26 de julio en el Teatro Metropolitano de Medellín, la asistencia es gratuita y de libre ingreso. Los Talleres se desarrollaron el jueves 27 de julio y su ingreso requirió de escarapela y previa inscripción. La feria, pensada como una feria de negocios, se desarrolla paralelamente los tres días.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

ciudad? ¿Por qué seguir basando nuestras empresas en modelos de negocio que vienen de las grandes potencias?

Sofía, Manuela y Laura eligieron el tema de sostenibilidad, y decidieron enfatizar en la crisis de recursos desde la mirada del consumo, preguntando en relación con la industria de la moda ¿Qué opina del sistema cambiante cada cuatro meses? ¿Cuál cree que es la diferencia entre el consumidor anterior y el de ahora? Algunas de las conclusiones a las que llegaron, teniendo como referencia que uno de los mensajes de la feria era la idea del consumidor sostenible, es que quienes entrevistaron dentro de la feria, se referían a los consumidores como alguien ajeno, como si no se asumiera esa posición de manera personal; a este respecto Manuela indicaba lo siguiente: “Lo que vimos en la feria realmente orgánico o sostenible era muy poco (...) es un interés por encima” (Comunicación personal, 2017). Sofía definía su percepción sobre la idea de lo sostenible que promulgaba la feria: “Haga lo que sea para tener una empresa exitosa como las que nos están mostrando” (Comunicación personal, 2017). En cuanto a esto, el profesor Alexander comentaba: “Yo siento que el mensaje ahí era: Haz lo que sea para generar valor, como si efectivamente muchas de las preguntas que se están haciendo hoy, como las de sostenibilidad, fuera una opción” (Comunicación personal, 2017).

El docente Felipe a partir de la información recolectada, les pidió que formularan más preguntas, pero esta vez, con la condición de que permitieran la lectura de espacios que ampliaran las posibilidades de acción del diseño de vestuario, el dónde insertarse “donde nuestra acción sí sea determinante” (Comunicación personal, 2017). Buscar incumplimientos, carencias, deficiencias, aciertos, novedades, pocos explorados, etc.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Durante la entrevista a profundidad, el profesor Alexander reflexiona sobre las preguntas que se plantea la profesión del diseño de vestuario frente a estos fenómenos:

... me parece muy interesante porque creo que el vestuario le ha dado la posibilidad a que la moda también se haga preguntas, cuando...cuando se hibridan esas dos maneras de pensar, digamos el asunto vestimentario, me parece importantísimo que sea capaz también de hacer preguntas. Yo pensaría que tiene que ver es con eso, como que siempre tengamos la certeza de que por más habitual que sea vestimos, no es normal (Comunicación personal, 2017).

En la siguiente sesión, las estudiantes entregaron carteleras con información del tema elegido, palabras clave, personas, efectos posibles, preguntas y el cómo se vinculaba el diseño de vestuario.

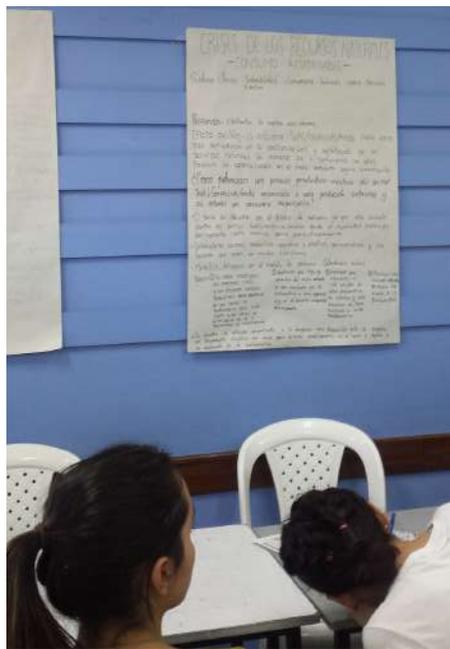


Figura 33. Cartelera de formulación de temas y acciones posibles del diseño de vestuario. Diseñada por Manuela Granda, Sofía González y Laura Vallejo. Fotografía propia, 2017.

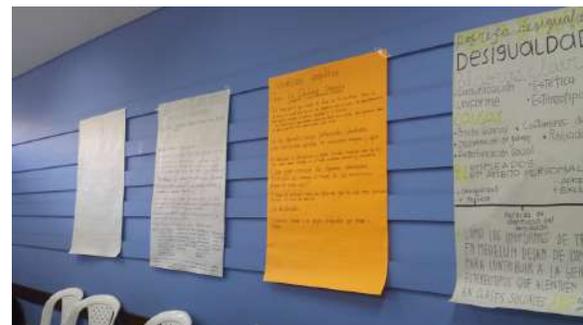


Figura 34. Carteleras de formulación de temas y acciones posibles del diseño de vestuario. Fotografía propia, 2017.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Manuela, Sofía y Laura identificaron como palabras clave: Sostenibilidad, Consumismo, Producción, Recursos, Educar. La pregunta principal que se hicieron fue ¿Cómo potenciar un proceso producto-creativo del sector textil confección moda, encaminado a una producción sostenible y así obtener un consumo responsable? Identificaron la gran participación de esta industria en prácticas contaminantes y explotación de recursos naturales a nivel mundial; su relación con el diseño de vestuario se daba porque el fenómeno está ubicado en lo productivo y lo creativo de la cadena, donde el diseñador participa directamente. Entre las personas involucradas en la evolución del fenómeno, identificaron a los consumidores, pero también hacen parte los encargados y funcionarios que dirigen los procesos productivos y operativos de la industria.

Con esto, propusieron cuatro pasos para intervenir en el fenómeno: a. Investigar las empresas de la industria junto con sus procesos creativos, para determinar en qué lugar de la cadena la problemática era más visible para enfocarse allí, b. Determinar lo que se ve afectado en el medio ambiente por la problemática y cómo puede relacionarse con el consumo responsable, c. Investigar qué soluciones se han propuesto para esta problemática y qué disciplinas se han acercado a ella, d. Plantear una solución alternativa por medio del diseño. Después en la entrevista a profundidad, Laura diría:

... y en realidad es como que uno no estudia solo diseño de vestuario, o sea, uno estudia Medicina, uno estudia Industrial, uno estudia de todo, porque todo hay que estudiarlo, o sea, todo hay que saberlo para poder hacer algo (Comunicación personal, 2017).

Con este primer acercamiento, Felipe les pidió que direccionaran más las preguntas al diseño de vestuario; parte del ejercicio también incluyó la lectura de unos apartados del

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

texto *Autonomía y diseño. La realización de lo comunal* (2016) de Arturo Escobar, analizando la propuesta de diseño que hacer Escobar, junto con la idea de transición.

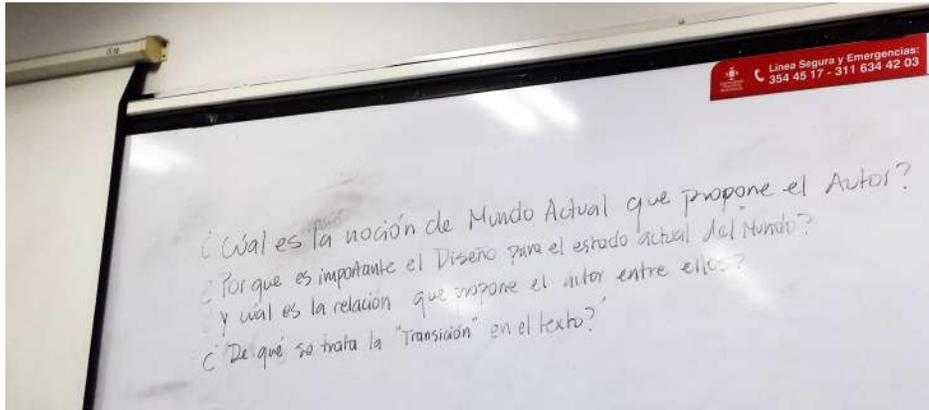


Figura 35. Preguntas de clase del docente Felipe López. Fotografía propia, 2017.

Durante la entrevista a profundidad Felipe nos comentaba:

... lo grato, que es el asunto, es como también entender cómo se transforma el diseñador como persona, y cómo hacer un vínculo entre sus vidas y lo que experimentan en sus realidades, cómo pueden aprender a problematizar, como a que tengan herramientas para que puedan identificar problemas que de pronto para el común están o pasan desapercibidos... y no sé, creo que eso es súper importante pues tener en cuenta que el diseñador es persona y que a la final pues... estamos aportándole como un proceso formativo donde las personas aprenden a ser críticas, conscientes de un montón de complejidades que determinan el mundo en el que vivimos, entonces yo creo que básicamente es eso (Comunicación personal, 2017).

En la siguiente clase, Margarita Baena Restrepo (docente del Núcleo 3, de sexto semestre), da una cátedra sobre sectores económicos. Empieza hablando del sector textil-

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

confección, de cómo lo productivo está dado por las funcionalidades básicas de las prendas, del vestido, que para ella serían cubrir, proteger, adornar.



Figura 36. La docente Margarita Baena en su cátedra de sectores económicos y productivos. Fotografía propia, 2017.

Sobre el sector primario, Margarita apunta que sí hay problemas susceptibles de ser trabajados por el diseño de vestuario; señala posibilidades dentro de la minería, en la producción de carbón, petróleo, gas, también vinculados con la radiación solar. Explica la dinámica del sector secundario, del terciario, y en ambos, habla de posibilidades para el diseño; en el terciario hace énfasis en la creación de productos intangibles, como las experiencias de marca, en las cuales subraya que si estas no se convierten en dinero, no sirven. En el sector cuaternario las investigaciones son el principal campo de acción para el diseño.

Posterior a la exposición de Margarita, se dio el Foro de Egresados, actividad en la cual cuatro egresados fueron invitados a hablar sobre su experiencia dentro de la Facultad y al egresar, qué campos de acción habían tenido y cómo habían construido su perfil profesional (también participaron de la dinámica el docente Felipe y esta investigadora, ambos profesionales en diseño de vestuario). Las estudiantes podían hacer preguntas y ahondar en el diseño de vestuario como profesión en el medio laboral.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**



Figura 37. De izquierda a derecha: Felipe López, docente (de pie), Lina María Suárez Vásquez (la investigadora), Mauricio Giraldo, Elizabeth Ramírez, Valentina Palacios y Alejandra Osorio. Fotografía por Alexander Cardona Galeano, 2017.

La siguiente sesión de clase, inició con opiniones alrededor de la exposición de la docente Margarita y el Foro de Egresados. Con respecto a la primera, Manuela comentaba que “no se puede sostener un ‘mercado’ sostenible, producir sostenible no es rentable” (Comunicación personal, 2017); con esto se daba cuenta que, si estudiaba sería para buscar la manera de cambiar esto. Sobre cómo se concebía la profesión, Felipe comentaba: “somos diseñadores y personas, y estamos atravesados por todos los procesos de la cotidianidad” (Comunicación personal, 2017); a lo que Valentina, otra estudiante del grupo, respondía comparando diseño de vestuario con otros diseños:

Es más teórico y nos implica más investigación (...), no preocuparse tanto por el exterior sino apropiarnos y adueñarnos de lo que nos importa. Nosotras nunca habíamos visto tantas cifras de pobreza o lo importante de las desigualdades en las ciudades. (Comunicación personal, 2017).

En esta sesión, la docente Claudia Fernández Silva visitaba el aula para realizar una exposición sobre enfoques contemporáneos del diseño. Inicia haciendo referencia a las

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

premisas epistemológicas del diseño, su acción de puente entre diversas y diferentes áreas del conocimiento (Flusser), la transdisciplinariedad, el pensamiento no lineal (citando a Aurelio Horta), las maneras diseñísticas de conocer (Nigel Gross), y la fundamentación en la figura del proyecto (Boutinent). Después, habla sobre los nuevos campos de preguntas en el diseño: diseño centrado en lo humano, diseño crítico, diseño autónomo/para la transición, diseño especulativo, diseño para el cambio del comportamiento.

Sobre el diseño centrado en lo humano, explica que se ha constituido como una metodología que se enfoca en estar con las personas, saber qué es lo que de verdad requieren, un diseño que es social, participativo, para todos, etc. Es muy breve al hablar sobre diseño crítico, ya que el ejercicio del Rápido, que tiene esto como tema central, se acerca. Sobre la idea de cuestionar problemáticas invisibilizadas o naturalizadas, Felipe pregunta ejemplificando un tema que podría interesarle al diseño crítico: “¿Por qué seguir produciendo en algodón? Lo que hacemos es perpetuar unas prácticas contraproducentes” (Comunicación personal, 2017).

Sobre el diseño especulativo aclara que, aunque su base está en la innovación disruptiva, en crear un quiebre, no parte de ideas utópicas sino de dispositivos tangibles básicamente provocativos. Indica que al diseño para el cambio de comportamiento le interesa generar prácticas humanas deseadas, y también, se hace la pregunta sobre qué es deseable en una práctica humana, lo que se relaciona directamente con la ética en el diseño.

La siguiente semana iniciaría el ejercicio, el Rápido Diseño de Vestuario, donde como vimos previamente, por grupos, según un enunciado se genera un proyecto vestimentario, que debe ser diseñado y presentado. El tema elegido para esta versión fue

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

diseño crítico y la pregunta central del ejercicio fue: ¿Pueden los productos de diseño de vestuario interrogarnos sobre la sociedad en la que vivimos y plantear alternativas? (para más información sobre el ejercicio, ver en anexos).

Este ejercicio parte de la noción de que el diseño es productor del mundo, por ende, nos puede acercar a otros futuros, a diversos presentes. Tomando como punto de partida el trabajo de Tony Dunne y Fiona Raby (2001)²⁷, el diseño crítico busca cuestionar y poner en debate nuestras prácticas, valores y comportamientos cotidianos. Se considera como una forma de investigación y acción de diseño destinada a hacer personas más críticas con su vida cotidiana. Se convoca a que los diseñadores tomen una posición política, a que las personas gestionen nuevas formas de poder sobre lo que usan. Son propuestas de diseño que desafían lo preconcebido, que no persiguen solucionar un problema sino señalarlo, exponerlo, por lo que actúan como agentes provocadores o activadores de preguntas, por lo tanto, se convierten en crítica materializada, teniendo en cuenta que objetos, estrategias y servicios son discursivos. El docente Felipe nos comentaba en la entrevista a profundidad que creía que era importantísimo un diseñador de vestuario con pensamiento crítico, ya que “puede cuestionar también las maneras como producimos, como creamos esas propuestas vestimentarias, y también puede buscar alternativas” (Comunicación personal, 2017).

Para Manuela, Sofía y Laura, la dinámica del Rápido, lo realizado en este ejercicio, fue una parte muy importante de su proceso porque no se desligaron del tema de clase y mantuvieron el enfoque de concientización con el que se estaba construyendo su objetivo; esto les permitió dar una orientación, abrir un camino frente a la evolución del proyecto y a

²⁷ Para conocer más sobre este tema, ver Apéndice Ejercicio Rápido página 265

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

lo que seguiría. La propuesta de estas estudiantes giraba en torno a una crítica sobre el uso excesivo de agua en la industria textil, las cantidades reales usadas en estos procesos, el cómo visibilizar dicho uso, hacerlo tangible, y cómo concientizar a los consumidores para que de esta manera se generara un consumo responsable.



Figura 38. Presentación proyecto ¿Sabe qué contiene su Jean? Ejercicio Rápido Diseño Crítico, diseñado por Manuela Granda, Sofía González y Laura Vallejo. Fotografía propia, 2017.

Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
 Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
 Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB



Figura 39. Infográfico desarrollado para el proyecto ¿Sabe qué contiene su Jean? Ejercicio Rápido Diseño Crítico, diseñado por Manuela Granda, Sofía González y Laura Vallejo. Fotografía propia, 2017.



Figura 40. Fotogramas del video de la validación en calle del proyecto ¿Sabe qué contiene su Jean? Ejercicio Rápido Diseño Crítico, diseñado por Manuela Granda, Sofía González y Laura Vallejo (2017).

¿Sabe qué contiene su jean? se construyó a partir de la pregunta ¿qué tan conscientes somos de la cantidad de recursos naturales que son utilizados en la fabricación

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

de nuestras prendas? con la hipótesis que, al adquirir prendas, desconociendo el cómo se fabricaron, se contribuye a perpetuar estas prácticas de explotación, que son cada vez más insostenibles. Manuela, Laura y Sofía decidieron evidenciar la cantidad real (o lo más aproximadamente posible) del agua usada para fabricar una prenda común como el jean; la propuesta diseñada era una puesta en escena con tanques y recipientes marcados con la cantidad de químicos y agua utilizados en la producción de un jean; al lado, había un rack con una jean real colgado y junto, un infográfico que mostraba las dimensiones y contradicciones percibidas por las diseñadoras en los elementos utilizados para producir la prenda; además, la marquilla de la prenda fue reelaborada para contener la información presente en los tanques.

Primero, la puesta en escena se ubicó en varias calles cercanas al campus de la Universidad, en esquinas muy transitadas con lo cual transeúntes y conductores podían observar con facilidad las dimensiones del acto. Con las reacciones obtenidas se hizo un video, y la misma escenificación se trasladó a la Facultad. Ambos, video y puesta en escena fueron presentados a los jurados causando el impacto esperado, según decían ellas, después de la presentación (Figuras 38, 39 y 40).

Para la sesión de clase siguiente al ejercicio del Rápido, debían llevar finalizado un mapa de relaciones construido a partir de la identificación de la problemática principal, enlazándolo con los temas recién vistos (sectores económicos, enfoques del diseño, campos de acción del diseño de vestuario). Manuela, Laura y Sofía resolvieron enfocarse en el consumismo, y alrededor de este, definieron a través de convenciones: priorizaciones del diseño de vestuario, sectores (económicos), problemáticas (causas y efectos) y

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

oportunidades de acción. Algunas de las relaciones principales que encontraron fueron: el consumismo es responsable de la producción, venta y distribución masiva de prendas; el consumismo lleva a un desarrollo insostenible y este debe ser tratado políticamente pero también debe ser prioridad para el diseño; el desconocimiento generalizado de los procesos productivos de las prendas de vestir contribuye al consumismo, por lo que hay que crear conciencia de las formas insostenibles actuales de consumo; un punto en el que se intersecta la producción masiva de prendas y el desarrollo insostenible, es el extractivismo, etc. Para cada relación y categoría, se propuso un enfoque contemporáneo del diseño desde el cual podría atenderse.

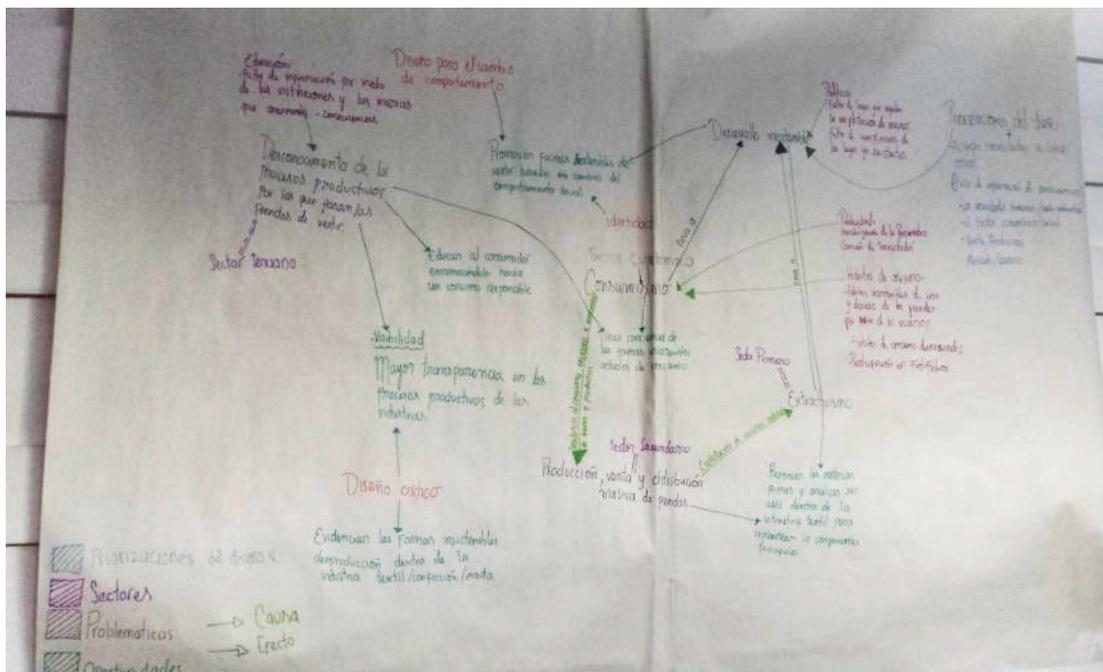


Figura 41. Mapa de relaciones alrededor del consumismo y la industrial textil confección. Diseñado por Manuela Granda, Sofia González y Laura Vallejo. Fotografía propia, 2017.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

La pregunta a la que llegaron después de analizar este mapa, tal cual determinada por las diseñadoras, fue: ¿Cómo potenciar un proceso creativo, para generar una producción sostenible, para un consumo responsable? Algunas de las otras disertaciones que se dieron en el salón, abordaron: ¿Por qué se da la idea de un primer mundo y un tercer mundo, y por qué es posible mediante el cuerpo y el vestuario determinar el poder de dominación de un individuo a otro, generando en la sociedad un primer y un tercer mundo?, ¿de dónde surge el prejuicio sobre los uniformes de los barrenderos de las calles de Medellín, desde la imagen, el uniforme como tal, la labor (el ser barrendero) o la acción en sí misma (barrer)?

Luego, a partir de estas preguntas y los debates provocados por ellas, debían volver a identificar a los implicados en la problemática, y entre ellos, quiénes serían los beneficiados del proyecto; asimismo, las acciones a seguir según los acercamientos iniciales necesarios. Para Manuela, Sofía y Laura, después de consultar con profesionales y académicos con conocimientos sobre el tema, determinan que el punto de enfoque serían las principales empresas de la ciudad, productoras de prendas de moda, ya que podrían acercarse con facilidad, observar, generar acciones, medir su eficacia y efectividad; en este punto, se dio la primera aproximación real con una de las principales empresas de procesos y acabados textiles. Para este momento, el docente Felipe les pidió construir una matriz donde pudieran concretar aun más la información, establecer el tipo de búsqueda y la técnica que usarían, los implicados en la investigación, los agentes, relacionarlos con aspectos de interés, identificar qué información necesitaban rastrear y dónde podrían encontrarla; luego, debían incluir los resultados de estas búsquedas y determinar qué significaban para el proyecto (ver matriz en Anexos).

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Después de esto, debían crear un cronograma con las siguientes visitas o actividades; en este caso, se entrevistaron con un ingeniero medioambiental, y visitaron al encargado de producción de otra empresa dedicada a los procesos y acabados textiles. La conclusión a la que llegaron fue que mientras las empresas se comporten en función de presupuestos y costos, eficacia y eficiencia, las prácticas que ayudarían en la protección del medio ambiente durante estos procesos de teñido y lavado textil, serían impensables porque prima más la consciencia del negocio que la responsabilidad por la vida y el ambiente; pero, detectaron que en esencia, todas las acciones estaban dadas por una figura importante: el cliente, y este ser, era el consumidor en las tiendas. Manuela comentaba en clase: “nos dimos cuenta de que faltaba el consumidor, nuestro propósito estaba en la empresa, pero ellos siempre hablan es en términos de plata” (Comunicación personal, 2017). Para Manuela, Sofía y Laura, el punto de enfoque giró entonces hacia los jóvenes de la ciudad quienes, por cifras consultadas, eran los mayores consumidores de moda en Medellín. Los requerimientos de diseño, enfocados en este público, serían educar, concientizar y sensibilizar.

Acercándose más al diseño crítico, al diseño para el cambio de comportamiento, al diseño educativo / para la educación, decidieron que este primer prototipo de la estrategia sería de tipo investigativo; era necesario que arrojara información sobre las percepciones y los conocimientos de los jóvenes consumidores, respecto a los procesos productivos de las prendas, observar si era posible un cambio de perspectiva al momento de conocer la información. En la presentación en clase de las ideas para el prototipo, indicaron que la metodología estaría dividida en tres etapas: ver, entender y reflexionar (actuar). La

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

sugerencia es incluir como etapa adicional, el hacer, y considerar el uso las magnitudes y cantidades, como lo habían hecho en el ejercicio Rápido.

Inicialmente, pensaron en una estructura donde colgarían prendas de vestir, en la parte posterior estaría la información productiva de cada una (Figura 54). Al incluir la etapa del hacer (Figura 55), la información no estaría explícita, se interrogaría a las personas sobre lo que consideraban pasaba alrededor de cada prenda, se les daría posibles soluciones, y después de responder, obtendrían la respuesta correcta.

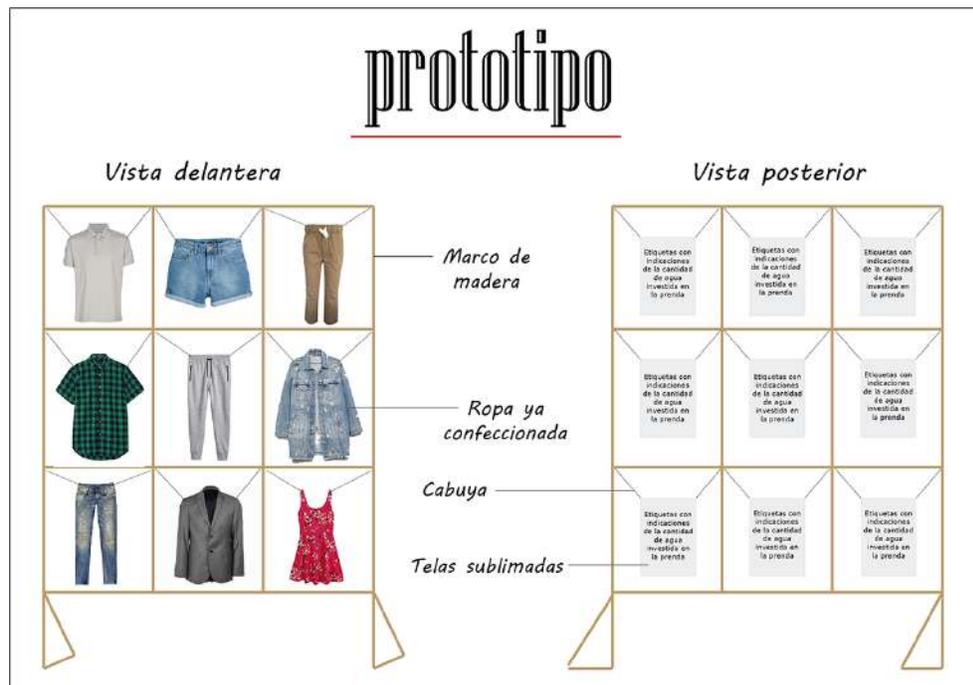


Figura 42. Prototipo inicial proyecto ¿Qué tanto conoces de lo que llevas puesto? Diseñado por Manuela Granda, Sofía González y Laura Vallejo. (2017)

Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
 Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
 Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB

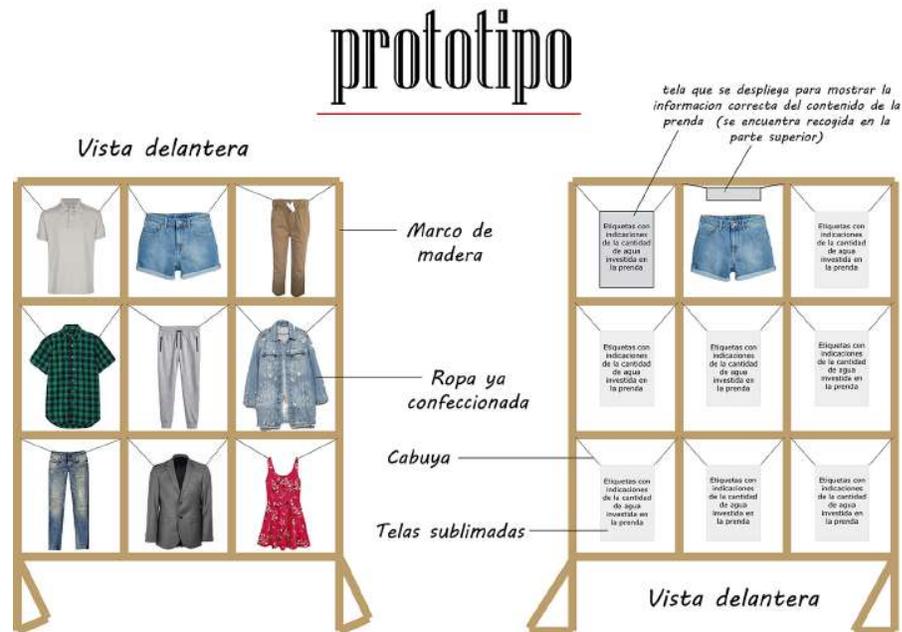


Figura 43. Diagrama 1 del segundo prototipo, estrategia proyecto ¿Qué tanto conoces de lo que llevas puesto? Diseñado por Manuela Granda, Sofía González y Laura Vallejo (2017).

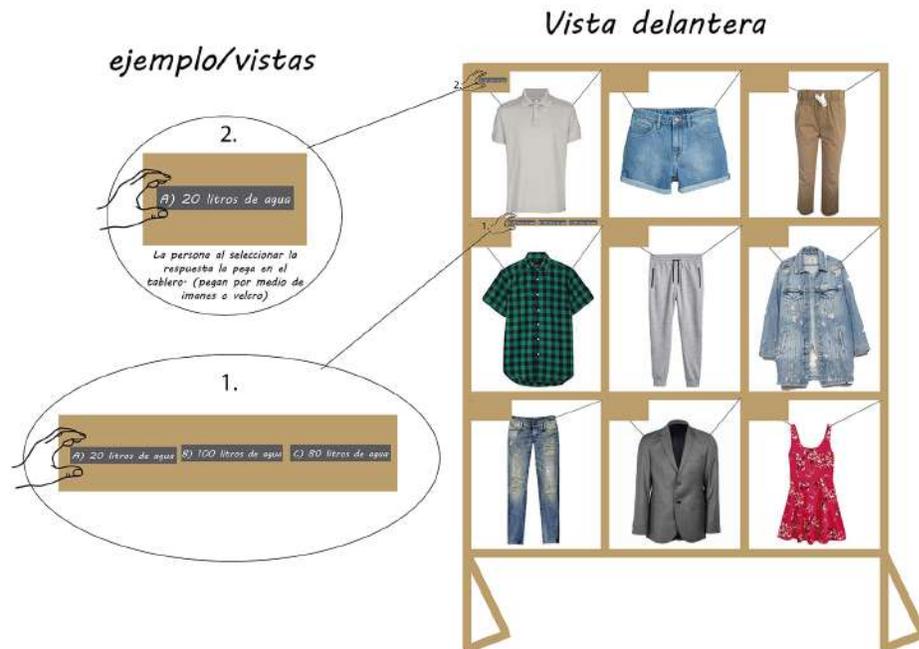


Figura 44. Diagrama 1 del segundo prototipo, estrategia proyecto ¿Qué tanto conoces de lo que llevas puesto? Diseñado por Manuela Granda, Sofía González y Laura Vallejo (2017).

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

La prueba inicial de este prototipo se desarrolló con un modelo reducido, usando una camiseta y un jean para la dinámica. Junto a cada prenda, había un tablero con las preguntas: *¿Cuánta agua crees que contiene tu pantalón?* y *¿Cuánta agua crees que contiene tu camiseta?* Tenían cuatro opciones de respuesta, cada una dada en litros; la persona podía ver debajo cuánto significaba cada una de estas medidas en vasos de agua. La persona mencionaba alguna de las opciones y ante esto, se daba la respuesta correcta. El enterarse y hacer la comparación con la medida en vasos de agua, provocaba el impacto de la dinámica, hacer reconocibles y cercanas las dimensiones gigantescas de la problemática; de la misma manera como lo hicieron con los tanques, aquí la percepción se lograba a partir de algo tan cotidiano para todos como un vaso de agua.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**



Figura 45. Prueba de prototipo dentro del ecocampus de Laureles de la Universidad Pontificia Bolivariana, del proyecto +Conciencia – Agua. Diseñado por Manuela Granda, Sofía González y Laura Vallejo. Composición propia, 2017.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Después de esta experiencia, concluyeron que los jóvenes eran quienes menos se veían preocupados, fueron personas de mayor edad los que mostraron más preocupación con la problemática. Aun así, quienes se vieron impactados por la información pedían más detalles sobre qué hacer al respecto, qué podían hacer que estuviera a su alcance. Todos eran consumidores de este tipo de prendas, todos comprendieron la información con base a la medida del vaso de agua, y la mayoría no conocía sobre los procesos requeridos para producir una prenda de vestir.

Manuela: ... había como varios focos, pues como que había varias personas que pensaban que era como muy impresionante, había otras que decían como “qué puedo hacer”, o había otras que lo tomaban como “pues estas están locas”, entonces nos decían como “¿qué, me dejo de vestir?” pues, esas respuestas así como de “no me importa”.

Sofía: ... sí, había gente que no quería saber, que era como “pues, no me digas eso porque me dolería vestirme pero me quiero seguir vistiendo” (Comunicación personal, 2017).

Luego de esto, se dio la muestra final en los días de exhibición de las entregas finales de la Facultad, el 14 de noviembre de 2017. Consistió en la exposición del prototipo, el cual dentro de la misma entrega, seguía recogiendo información, las personas podían responder a las preguntas con los adhesivos que tenían en la mesa (ver figura 59), y allí mismo ver las respuestas; había una tableta con un video corriendo que hablaba del proyecto, más dos piezas gráficas que explicaban de forma concreta el problema hallado, la oportunidad de diseño, la justificación y la construcción de este prototipo.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

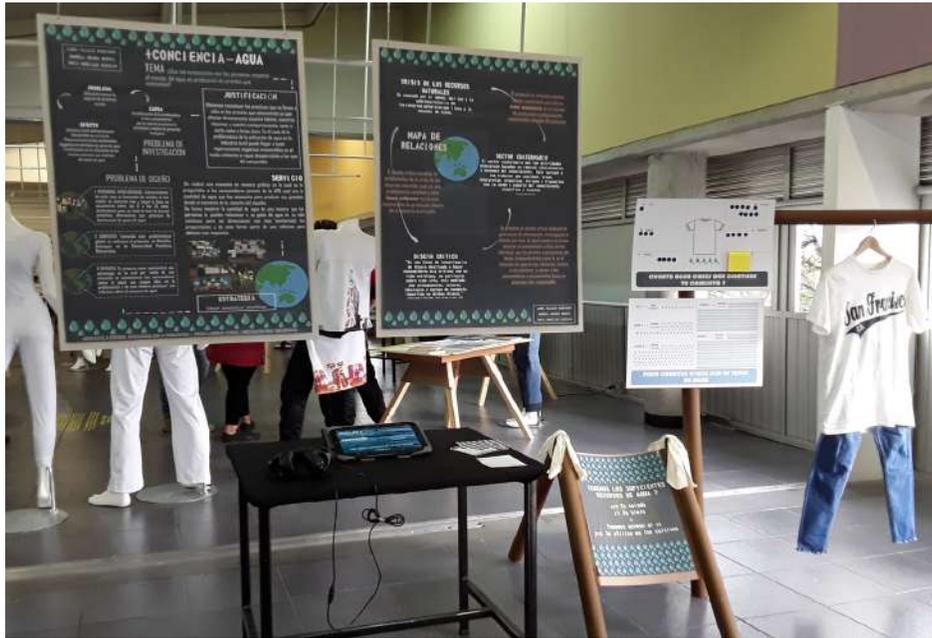


Figura 46. Exposición en la Muestra Académica del proyecto +Conciencia – Agua. Exposición diseñada por Manuela Granda, Sofía González y Laura Vallejo. Fotografía propia, 2017.

Para finalizar esta recopilación de datos etnográficos, nos parece concluyente lo que el docente Alexander Cardona comentaba durante la entrevista a profundidad:

Unieron muy bien lo que tenía que ver con un asunto, digamos ligado al medio ambiente, pero pues cómo ese medio ambiente se le cuenta a la gente... o sea, que fue también, digamos, como desde el punto de vista educativo, pedagógico... y como que ellas se hayan percatado digamos de qué manera se comunica la prenda en las marquillas ¿cierto?, y que se den cuenta que no era suficiente, incluso a mí fue un proyecto que me sorprendió... porque cuando yo veía, por ejemplo, que ellas intentaban mostrar las canecas de agua y todo eso... a mí me impactó mucho eso, sentí que ellas lograban efectivamente lo que querían y creo que abrían un horizonte... ehh, yo ese proyecto lo veía en todas partes, lo veía en un museo, lo veía en las marcas, lo veía como una forma de comunicar como desde lo sostenible, eso me parece que es y lo sigo pensando (Comunicación personal, 2017).

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

3.1.1 Análisis categoría cuerpo Proyecto +Conciencia -Agua.

En este acápite, comprenderemos cómo se construyó y configuró la categoría de cuerpo al interior del proyecto de diseño, analizando nuestra matriz categorial principal de la etnografía, junto con lo obtenido en las entrevistas que realizamos a estudiantes y docentes. Primeramente se presenta una tabla que condensa los tipos de cuerpo que emergieron, (en este caso, solamente dos tipos) y luego, se desarrolla cada clasificación (Ver Tabla 5).

Tabla 5

Tipologías de cuerpo que emergieron en el proyecto de +Conciencia -Agua según la información recolectada en etnografía, entrevistas y revisión documental.

Proyectos	Tipologías de Cuerpo	Denominación final
Núcleo 2. Tensiones Contemporáneas Proyecto +Conciencia -Agua	<ul style="list-style-type: none"> •Cuerpo virtual En este caso, fue un cuerpo para la comprensión del uso de agua en la industria textil confección en la producción de prendas. <ul style="list-style-type: none"> •Cuerpo como punto de referencia. Es un cuerpo que funciona como recurso e idea, configuraciones o ideas formadas alrededor de lo que pasa con un cuerpo, se toman como parte del texto integrado al discurso de un artefacto.	<i>Cuerpo virtual y punto de referencia</i>

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Manuela, Laura y Sofia nombraban durante la entrevista en profundidad la concepción de cuerpo de la siguiente manera:

¿Qué cuerpos se atienden?

Todas: mmm... más o menos (risas). No, no.

S: [¿Pregunta a la investigadora?] ¿Una idea de cuerpo física?

No, puede ser cultural.

S: Yo creo que más bien no a un tipo de cuerpo, sino a un tipo de mentalidad o de pensamiento.

O sea que es más bien un cuerpo... simbólico de la idea.

M: sí, sí.

(Comunicación personal, 2017)

Las diseñadoras trabajaron con la categoría “consumidores”, la cual luego, se traslapó al contexto inmediato en el momento en que empezaron a revisar otras dimensiones, como lo económico, lo social, lo político, etc., encontrando su lugar de análisis, con los jóvenes universitarios de la Universidad Pontificia Bolivariana. Teniendo esto como punto de partida, podemos comprender el cuerpo de este proyecto, como un cuerpo virtual, y a su vez, como un cuerpo punto de referencia.

Para entender lo virtual, nos aproximaremos al autor Pierre Levy con su texto *¿Qué es lo virtual?* (1999), donde define inicialmente que:

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Lo virtual no es, en modo alguno, lo opuesto a lo real, sino una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo, la superficialidad de la presencia física inmediata (1999, p.8).

Lo virtual da cuenta de los entramados, las fuerzas y tensiones que subyacen a una entidad, pertenecen a ella y es una de sus principales dimensiones. Un cuerpo que es virtualizado temporalmente durante algunas fases del proceso de diseño reúne conceptos, valores, acciones asociadas, que luego, son posibles de trasladar a la realidad humana hasta que se empiezan a definir artefactos, productos del proceso de diseño.

Este cuerpo virtualizado reclama un proceso de actualización, es decir, “creación, invención de una forma a partir de una configuración dinámica de fuerzas y finalidades” (1999, p.11); podríamos decir que, la actualización es el momento en que el cuerpo virtual se instala en la realidad humana, en nuestro caso, es el momento en que los consumidores (un conjunto de entramados que habla de una actividad de intercambio, de una situación, una biopolítica, etc.), se determinan como los jóvenes universitarios de la Universidad Pontificia Bolivariana, en el ecocampus de Laureles, Medellín, específicamente quienes transiten por el espacio conocido como el Boulevard.

El proceso inverso, es decir, lo que lleva a una entidad a pasar a un estado virtual, Levy (1999) lo llama virtualización, que no precisamente es un proceso de “desrealización”, sino una “mutación de identidad”. Como lo diría Levy, “Virtualizar una entidad cualquiera consiste en descubrir la cuestión general a la que se refiere” (1999, p.12), es decir, reconocer los entramados y significados. En este caso, podríamos indicar que el momento en que Manuela, Sofía y Laura definen que la cuestión fundamental es el consumo de prendas vestimentarias, hacen el reconocimiento de los consumidores como

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

cuerpo y determinan que es a ellos a quienes debe dirigirse el proyecto. Levy da una descripción muy clara sobre lo que pasa con el cuerpo en este proceso:

... Retomando el ejemplo del cuerpo, verificamos que la virtualización no se puede reducir a un proceso de desaparición o de desmaterialización. Aun a costa de ser reiterativos, recordemos que la virtualización se analiza, esencialmente, como un cambio de identidad, un paso de una solución particular a una problemática general, o transformación de una actividad especial y circunscrita a un funcionamiento deslocalizado, desincronizado, colectivizado. La virtualización del cuerpo no es por tanto, una desencarnación sino una reinención, una reencarnación, una multiplicación, una vectorización, una heterogénesis de lo humano (1999, p.24).

El cuerpo virtual actúa como un cuerpo de referencia en las ocasiones en que no se tiene contacto o que incluso, de manera temporal, no se llega directamente a las personas. En nuestro caso, es un cuerpo unido a una actividad de consumo que no es esencialmente propia de un lugar, es colectiva y se da en muchos lugares a la vez, no es solo un reemplazo del cuerpo físico-material sino la “encarnación” de una actividad colectiva. Este cuerpo permite entonces ser un soporte durante el proceso de diseño, sosteniendo dichos valores y características, ajustándose en el momento en que se contrasta con la realidad actual de las personas, como diría Levy, en que se actualiza.

Sin embargo, esta tipología también puede ser problemática cuando se queda en este estadio y no se “actualiza”, es decir, una entidad de cuerpo virtual sobre la que se actúa, controla, limita, suponiendo realidad. El diseño puede operar con ella debido a la escala de artificialidad del artefacto, pero es perceptible que este mismo modo de operar, es el que ha ejercido el discurso del desarrollo, al hablar y actuar con categorías como “población”,

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

“región”, “territorio”, etc. a la cual se le atribuye una realidad, sin constatarla. En este sentido, es pertinente acudir al concepto de *biopolítica* de Foucault para clarificar el uso de estas categorías, donde están concentradas estrategias de masificación y serialización.

Parafraseando a Judith Revel en su texto *Diccionario Foucault* (2009), indica que el término biopolítica designó la transformación del poder, en el que además de regir a los individuos y disciplinarlos, trasciende al conjunto de seres vivos con rasgos particulares, coexistentes y los constituye como población, con el fin de mejorar la gestión de la fuerza de trabajo. Esto ocurre a fines del siglo XVIII y principios del siglo XIX (pp.35-36).

En el caso de este proyecto, podemos observar el distanciamiento con estas estrategias, al hacer uso de características corporales que permiten debatir esta totalización, se torna en un *cuerpo como punto de referencia*. Funciona de tal manera que, nociones formadas alrededor de las prácticas corporales, le dan forma al discurso de un artefacto, o permite que su expresión, el momento de uso, sea más claro o contundente. Teniendo en cuenta entonces, que discursos como el desarrollo, lo que hacen es totalizar, traer el cuerpo al discurso, puede verse como resistencia, debate. Aquí podemos acercarnos a Zandra Pedraza (2007), que nos permite entender cómo el cuerpo deja de ser concepto totalizado, para comprenderse desde las acciones estéticas, desde lo vivido, sus vivencias son el punto de referencia al que nos referimos inicialmente.

Las luchas por intervenir la regulación, por modificarla en favor de determinadas preferencias, se libran también en una arena en la que concurren fuerzas de carácter subjetivo, es decir, estético. Es, entonces, en función de lo que personas o grupos con intereses subjetivos específicos entienden por vida como se entablan tales luchas. Y en las luchas por vivir la vida, por gestionarla de formas concretas, el cuerpo se presenta como

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

baluarte. El cuerpo aparece allí como algo más que el mero resultado de las visiones anatómica y fisiológica que disciplinaron el panóptico y sus tecnologías; resulta ser algo más que la dispersión de riesgos, información y cifras que regulan las actividades cotidianas de las personas, para traducirlas en conceptos estadísticos: el cuerpo se postula como esencia misma de humanidad, entramado corpo-afectivo en que los seres humanos se reconocen sensible, mental y afectivamente. En estas luchas, el cuerpo no se esgrime a la manera académica como producto del discurso, sino estéticamente como la expresión misma de la vida (Pedraza, 2007, p.386).

Para concluir este análisis, es interesante notar cómo las estrategias que ha usado el discurso del desarrollo para operar en la realidad social, pueden volcarse generando otros sentidos y otras comprensiones a partir de involucrarse con el cuerpo, con la persona, con la localidad; el cuerpo virtual y como punto de referencia, proveen la posibilidad de instalarse en puntos de la trayectoria de la artificialidad que tradicionalmente no atañen al diseño de vestuario, pero que, comprendiendo que son artefactos que en su crítica o debate aun siguen girando sobre el eje cuerpo, abren los campos de acción para el diseñador de vestuario. En la sección a continuación, se desenvolverá el análisis artefactual del proyecto.

3.1.2 Análisis categoría artefacto Proyecto +Conciencia -Agua

Sofía, Laura y Manuela diseñaron un proyecto que proponía una estrategia para concientizar y educar al consumidor de prendas respecto al uso de recursos en la producción de estas, en particular, el uso excesivo de agua. La estrategia prototipada consistía en una experiencia de prueba de conocimiento respecto a la cantidad de agua usada para producir una camiseta y un jean; ante varias opciones de respuesta, diferentes

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

cantidades de litros usados con su equivalente en vasos de agua, las personas elegían y contrastaban la respuesta con la situación del agua en el mundo. Diseñada a partir de elementos del diseño para el cambio de comportamiento y el diseño para la educación, alrededor del modo de operar de la estrategia, Sofía y Manuela afirmaban:

Sofía: también lo hicimos de una manera como que ellos mismos se daban cuenta de que eso era una problemática, no entrábamos diciéndoles “esto es un problema”, sino que ellos mismos decían “esa es mucha agua”, luego les dábamos la información así normal de la cantidad de agua que teníamos acceso y ellos mismos decían “entonces se nos va a acabar el agua”. - Manuela: ellos mismos creaban la problemática, llegaban a ella (Comunicación personal, 2017).



Figura 47. Prototipo final e infográficos en entrega académica de fin de semestre de la Facultad de diseño de vestuario. Diseñado por Sofía González, Manuela Granda y Laura Vallejo. Fotografía propia, 2017.

Recordemos que el punto de partida del curso Núcleo 2 -Tensiones Contemporáneas, es el rastreo y exploración de una problemática de contexto global, junto

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

con un acercamiento a macro tendencias. En el caso de +Conciencia-Agua, la problemática elegida fue la crisis de recursos naturales y, Manuela, Sofía y Laura decidieron abordar la sostenibilidad como una línea para leer la problemática centrándose en el consumo no responsable. Teniendo en cuenta que, la industria de la moda es una de las más contaminantes mundialmente, hicieron una revisión alrededor de los procesos utilizados para la producción de prendas, encontrándose con unas cifras exorbitantes alrededor del uso de agua. Al respecto de este proceso, de relacionar el artefacto vestimentario con problemáticas contextuales específicas, el acercamiento a estas por el diseño de vestuario, el docente Alex Cardona comentaría:

empieza a pensarse en la relación de ese artefacto vestimentario con comunidades, la relación de ese artefacto vestimentario con problemas por ejemplo climáticos, con asuntos económicos, como qué representa en términos sociales, entonces yo diría que eso es lo que más me llama la atención del semestre, y uno de los asuntos que para mí es clave, y no solamente para un diseñador de vestuario es el reconocimiento de los contextos... y como de las problemáticas actuales, saber qué es lo que está pasando y como pongo en relación eso con el diseño de vestuario (Comunicación personal, 2017).

Después de situar la problemática, empezaron a relacionarse con empresas locales para comprender la realidad de este tópico en la ciudad de Medellín. Inicialmente, consideraron que los ingenieros de producción y directivos de las empresas serían las personas con las cuales se daría el proyecto pero, contrastando con la idea del consumo no responsable, ubicaron mayor agencia en los consumidores; encontraron que la cuestión principal era el desconocimiento sobre las prendas que usaban y consumían, junto con los

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

procesos utilizados en su producción. Manuela durante la entrevista a profundidad expresaba:

si nosotros generamos conciencia y nosotros unimos muchas personas que dicen “no, o sea si hay procesos...”, si nosotros vamos a exigirlos, si nosotros como consumidores empezamos a exigir, ellos lo van a cambiar, y ellos van a empezar a utilizar procesos que los tienen pero no los hacen porque a nadie le importa (Comunicación personal, 2017).

Siguiendo entonces la trayectoria de la artificialidad de Krippendorff, podríamos ubicar este trabajo en un punto medio entre sistema multiusuario y proyecto; con respecto al primero, +Conciencia -Agua provee una serie de espacios, experiencias que entregan la oportunidad de movilizarse dentro de un sistema de información al que la mayoría de personas consumidoras no tiene acceso. Como proyecto, está desplegado alrededor de un deseo particular de cambiar algo (en este caso, el uso excesivo del recurso hídrico en la producción de moda indumentaria), están definidos unos cómo, unos quiénes, unos momentos, hay un objetivo, coordina varias acciones, varios implicados, además procura la intervención de personas de otras disciplinas que permitan el desarrollo del proyecto. La estrategia y su prototipo permitió abrir un espacio de diálogo y de acción para los implicados potenciales: los jóvenes universitarios de la Universidad Pontificia Bolivariana. Manuela afirmaba que parte del objetivo del prototipo era “que tuvieran ese momento de pensar y analizar según unas comparaciones y responder por voluntad propia” (Comunicación personal, 2017).

Algo interesante aquí, es una característica que formularía el docente Cardona alrededor de este tipo de procesos proyectuales en una facultad de diseño de vestuario y sus resultados:

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

yo también pienso que sale mucho mentefacto (...) resulta que la pregunta que está haciendo no la hace desde las ciencias sociales, él no es sociólogo, sino que la hace desde el vestuario, construye un puente metodológico que quizás no haya construido un sociólogo. (...) yo he visto cómo ellos intentan tender esos puentes para entender la problemática desde lo diseñístico y me parece súper interesante (Comunicación personal, 2017).

A lo que Felipe López, docente del curso de taller, respondería estando de acuerdo: “siento que entrega maneras del hacer, entrega materialidades, maneras del hacer o maneras del pensar. Cómo pensaría yo esto siendo diseñador de vestuario y no siendo un sociólogo.” (Comunicación personal, 2017). Es necesario recordar que, para este curso de quinto semestre, se espera como resultado un proyecto establecido con prototipos desarrollados, no un producto o servicio probado o testeado para poner en comercialización, es decir, aquí la clave es el prototipo y lo que esto significa para el proyecto de diseño. Generalmente, el prototipado permite verificar características materiales del producto para mejorar los resultados de los procesos productivos, sin embargo, aquí el interés es otro, este prototipo busca formas de ver, hacer y pensar que hagan disrupción sobre las maneras tradicionales de entender la moda, comprender cómo actuar en lo social. Podemos conectarlo con el concepto de ‘hacer prototipos de lo social’ de Carke (2011), citado por Arturo Escobar en *Autonomía y Diseño* (2016). Lo consideran “como un medio para analizar críticamente y construir mundos diferentes de formas más inclusivas” (2016, p.73)

En este proyecto, el prototipado se hace sobre un elemento no tangible; finalmente, aunque la estrategia se desarrolla con el uso de ciertos objetos, en sí mismo es un artefacto que opera con fines de transformación social; operando en el plano de lo inmaterial, lo que se prueba en el prototipado es lo relacional. A continuación, proseguimos con el análisis

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

artefactual del proyecto desde las diez categorías abstraídas de las propuestas para prácticas futurizantes de diseño, de los autores principales que nos acompañan en esta indagación (Ver Tabla 6).

Tabla 6

Análisis artefactual del proyecto +Conciencia-Agua a través de las 10 premisas para evaluar hacia una práctica del diseño restaurativa y futurizante.

Agua	
Tipo de Producción: ¿seriada, masiva, pocas unidades, proyección de la producción?	No se desarrolló una producción seriada, se elaboraron diferentes componentes del prototipo para cada etapa de la estrategia (Rápido y prototipo estrategia final). Fueron construidos, utilizados y devueltos a la cadena de uso.
Resultado de Innovación (según el concepto de innovación social de Manzini).	Podría constituirse como innovación social, lo producido para el ejercicio del rápido. Crítica materializada en función de un deseo de transformación social, que unió objetos regulares, pero dispuestos para un uso diferente, la denuncia social.
Lugar de puesta en práctica, situado o no situado.	Debido a la categoría amplia que eligieron, consumidores, el proyecto permitía de la misma manera ampliar los contextos con los que se relacionaba. Durante la entrevista a profundidad, Manuela nos decía:

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

	<p>"Yo siento como que en cierta parte, porque nosotros teníamos que sa... pues nosotras digamos teníamos que ir, no solo investigar en internet, pues también teníamos que conocer muchas cosas, pues digamos nosotras que nos enfocamos en la parte de la industria, teníamos que conocer la industria, digamos conocer en qué contexto estaba, para quiénes ellos diseñaban, o para quiénes ellos producían, pues como que también nos tuvimos que meter en muchos campos... (...) porque incluso con el rápido, pues es que las dos cosas, o sea, son cosas que no solo están dentro de la universidad, sino que son cosas que también salen fuera de la universidad y también impactan a otro público, entonces pues digamos con el rápido, nosotras no lo hicimos dentro de la universidad, nosotras lo hicimos en otra parte y que.. pues en la calle, entonces son como...no sé... son como varios contexto (...) sí, pues son como varios contextos, son como varios ambientes donde uno conoce diferentes cosas y donde uno ve que el prototipo puede afectar de diferentes formas (...) o sea diferentes contextos afectan de maneras diferentes, o sea, las personas tienen reacciones diferentes, tienen públicos diferentes y lo toman de manera diferente." (Comunicación personal, 2017)</p>
<p>Prefiguración (prefiguraron sus acciones antes de emprenderlas).</p>	<p>Hubo una estructuración y exploración documental previa al desarrollo de las intervenciones.</p>

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

<p>Valoración de la comunidad ¿Cómo está valorado por la comunidad implicada?</p>	<p>Fue valorado, pero no por los consumidores principales a los que estaba dirigido el proyecto; Sofía y Manuela nos comentaban durante la entrevista a profundidad respecto a la respuesta de las personas con las que trabajaron:</p> <p>Sofía: tuvimos varias respuestas... / Manuela: habían como varios focos, pues como que habían varias personas que pensaban que era como muy impresionante, habían otras que decían como “qué puedo hacer”, o habían otras que lo tomaban como “pues estas están locas”, entonces nos decían como “¿qué?, ¿me dejo de vestir?” pues, esas respuestas así como de –no me importa- / Sofía: sí, había gente que no quería saber, que era como “pues, no me digas eso porque me dolería vestirme pero me quiero seguir vistiendo”/</p> <p>Manuela: Sí había otras que no, realmente no mostraban interés, pues era como “¿ay entonces? Ah bueno, chao” y se iban, pues o sea, ni siquiera se tomaban el tiempo de escuchar (...) Manuela: entonces también es como esa idea de que si los consumidores realmente quieren aprender o no, entonces también está ahí como esa parte. (Comunicación personal, 2017)</p>
<p>Fomento o promoción de modos relacionales de vida, conviviales, horizontales, o por lo contrario, es elitista, jerarquizante, excluyente.</p>	<p>El proyecto pretendía ser un medio para el empoderamiento de los consumidores, buscaba destruir y cuestionar esa jerarquía que tomaba decisiones a favor de plusvalía económica y no a favor, de la protección de un recurso como el agua.</p>

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

<p>Aplicación de prácticas de redireccionamiento de diseño (Tony Fry) a. Elimination Design (diseño por eliminación): erasure of 'need' by exposing it as a fabricated want; functional substitution; product multipurposing; dematerialization and rematerialization; symbolic devaluation and the destruction of sign value; y prohibition.</p> <p>b. Recodificación</p> <p>c. Métodos de cambio como el platforming, returning briefs, design teams, escenarios of design.</p> <p>d. Economía de calidad: The Making of an Environment of Care, Transforming the Nature of Things.</p>	<p>Según las propuestas de Tony Fry, podríamos evocar en el desarrollo de este proyecto: erasure of 'need' by exposing it as a fabricated want, (la denuncia sobre el uso del agua también cotidianamente), rematerialization (al evidenciar a escala las cantidades de agua utilizadas), recodificación (cambiando los significados asociados a los usos y prácticas alrededor de las prendas vestimentarias y su producción), Transforming the Nature of Things (las prendas no son simples prendas, no se originan de la nada).</p>
<p>Cualidad retadora: ¿Retan el modo de ser, producir, consumir?</p>	<p>Sí, de hecho lo que hace principalmente es denunciar y cuestionar el modo de producir y consumir actualmente las prendas de vestir desarrolladas por la industria de la moda, el uso indiscriminado de los recursos naturales, en especial el agua, para esto y la desinformación de la que son partícipes los consumidores.</p>

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

<p>Articulación o promoción de acciones relacionadas a la sostenibilidad o la sustentabilidad.</p>	<p>Podría hablarse de sustentabilidad, sin embargo, para poder pertenecer del todo a esta categoría, el agua no debería ser tratada como recurso sino como un sujeto de derechos.</p>
<p>Adscripción a uno o varios de los enfoques contemporáneos del diseño como diseño ontológico, diseño crítico, diseño autónomo, etc.</p>	<p>Sofía nos comentaba durante la entrevista a profundidad:</p> <p style="padding-left: 40px;">"bueno, primero, el prototipo yo diría que se acerca más como hacia el diseño crítico, sí, que era como toda nuestra investigación y, desarrollo del prototipo queríamos era por el momento mostrar una problemática y que la gente la conociera y la entendiera. Y ya, como más adelante en el proyecto, si siguiéramos con él, buscaríamos como algo más por el lado del diseño para el cambio de comportamiento, porque lo que queremos es cambiar el comportamiento de las personas y que empiecen a exigirle a las empresas, bueno a las industrias, y que las industrias empiecen también a actuar." (Comunicación personal, 2017)</p> <p>Podríamos incluir este proyecto y su estrategia prototipada como artefactos construidos dentro del sentido de un diseño para la transición, que Gutiérrez (2016) lo define como:</p> <p style="padding-left: 40px;">movimiento que parte del reconocimiento de que vivimos en tiempos transicionales, cuya premisa central es la necesidad de transiciones societales hacia futuros más sostenibles con el diseño (o los diseños), abierto a un</p>

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

	mayor espectro de saberes desempeñando un papel clave dentro de ellas (Irwin, Kossof, Tonkinwise & Scupelli, 2015) (Gutiérrez, 2016, pp.28-29).
--	---

En este proyecto, son claros los elementos que constituyen el diseño como espacio y herramienta para conseguir acciones políticas, en este caso, alrededor de un tema como el uso del agua; se entiende que lo hace en segunda instancia, pues comienza por la toma de conciencia, luego abre el debate, siembra la semilla para la discusión y posteriormente, de podría dar la obtención de cambios en políticas de alrededor del recurso hídrico.

Parafraseando a Domínguez y Fogué (2014) y Stewart (2015), Escobar (2016) menciona que abrir el panorama de las capacidades políticas del diseño, permite relacionar lo que es diseño y futuro; más allá de hacer un examen crítico al poder que el diseño despliega en los cuerpos, los espacios o los objetos, es hora de revisar la capacidad del diseño para propiciar múltiples formas de ser, a través de cuerpos, espacios y materialidades, a través de investigaciones en contextos materiales vividos.

La pregunta queda abierta entonces a cómo las prácticas de diseño, desde las distintas especialidades, pueden contribuir a la transformación de la unicidad occidental, hacia una pluralidad de cuerpos, de materialidades, de visiones, y propiciar acciones que permitan dar rumbo a los cuestionamientos, a las preguntas por lo incómodo, por lo que no está funcionando y se tiene normalizado. Ampliando la mirada, estando abierto ante los diferentes contextos y realidades sociales, como se dio en el caso de +Conciencia –Agua, es como el diseño está reconociendo que puede pasar de ser un agente en las relaciones de

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

poder ejercidas por el discurso del desarrollo, a ser plataforma para la acción social, a ser un mediador entre el presente y la construcción de nuevos mundos y futuros deseables.

En el siguiente capítulo, denominado Tejiendo el contradiscurso, continuamos el análisis de las prácticas de diseño de vestuario que debaten los valores del discurso del desarrollo, esta vez a partir del proyecto Entrelazos, creado en el curso de Núcleo 3, de sexto semestre, desarrollado en el segundo semestre académico del año 2017.

CAPÍTULO 4. TEJIENDO EL CONTRADISCURSO.

Entrelazos es un proyecto diseñado por Alejandra Aranzazu, Sara Castañeda y Juliana de la Rosa; fue desarrollado en el curso de sexto semestre de proyecto, denominado

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Núcleo 3 - Mercadeo para el vestuario y la moda. Los profesores a cargo fueron Margarita Baena Restrepo y Tatiana Rincón en el taller de proyecto, y Felipe Zapata en teoría. El objetivo de este semestre es que, teniendo el proyecto de diseño elaborado en quinto semestre como insumo, se pueda construir un modelo de negocio con escalabilidad y éxito comercial, reconfigurando el proyecto (sin importar su naturaleza) desde el área del mercadeo, para insertarlo en el mercado de la industria de la indumentaria de moda.

A diferencia de los anteriores cursos donde se construía un proyecto de diseño y la lógica pedagógica propiciaba un espacio para aprehender las bases disciplinares, en este curso se entiende el diseño más que como disciplina proyectual, como una herramienta estratégica que, a través del pensamiento de diseño y el proceso proyectual, permite modelizar la solución a un problema. La descripción del curso recogida en el proyecto docente menciona:

El mercadeo, herramienta vital en mercados sobresaturados como el de la moda, desarrolla y aplica en la actualidad novedosas metodologías, donde el diseño es herramienta estratégica válida, no solo en el ámbito del producto, sino en la definición de oportunidades de negocio y en desarrollos estratégicos de carácter más amplio (...) Este curso lleva a la utilización de técnicas de exploración del problema, propias del pensamiento de diseño, buscando generar soluciones diversas para un posterior prototipado y testeado de las mismas, crear soluciones a partir de los problemas y necesidades reales de un usuario/cliente generando con este conocimiento una conceptualización que respalde ideas sostenibles de negocio, como labor del diseñador de vestuario. El fin último es entender el diseño como el proceso de proyectar y no solo como la definición de producto, el pensamiento de diseño

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

como una herramienta para desarrollar soluciones y alcanzar puntos óptimos que garanticen el éxito comercial (Facultad de Diseño de Vestuario UPB, 2017, p.1).

Desde aquí, nos centramos en el relato etnográfico del proceso de diseño de Entrelazos, recogemos las experiencias de las estudiantes diseñadoras junto con comentarios y sucesos específicos de clase, que permitieron darle forma a la propuesta final.

4.1 DISEÑO EN COMUNIDAD PARA TEJER EL PASADO Y EL FUTURO.

PROYECTO ENTRELAZOS

En la primera sesión del curso de Núcleo 3, Margarita les solicitó que comentaran cuáles eran las expectativas sobre el trabajo a realizar durante el semestre, y la mayoría concordó en la creación de una marca propia, que a la mayoría resultaba emocionante ya que hacía parte de su plan de vida. Margarita les pide que tuvieran algo muy presente: mentalidad abierta, porque si bien la investigación que traían (el proyecto realizado en quinto semestre que era su insumo inicial de trabajo) era muy grande, su fin último era tener argumentos para la propuesta de diseño comercial. Era necesario encontrar en el problema-situación-algo por resolver de la investigación, la oportunidad, ese algo con potencial para poder consolidar un proyecto de diseño que generara impacto, tanto económico como social (aunque, mencionaba Margarita, todo lo social se vuelve económico). Asimismo, dejó claro que en el semestre harían uso de términos del mercadeo

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

como *design brief*²⁸, *design thinking*²⁹, etc. (según Margarita, es necesario hacer economía de la palabra en este contexto). Sobre el *design thinking*, hizo énfasis en la necesidad de ser usado en etapas tempranas de diseño para validar las propuestas, obtener soluciones efectivas y entregar lo que el usuario quiere.

Durante la sesión, les recordó que este curso es el último dentro del ciclo disciplinar, y les hizo la siguiente pregunta: ¿Qué tipo de diseñador quieren ser?, sin muchas respuestas, comenta: “el diseñador de la sostenibilidad, el diseñador de marca, etc... Los proyectos que hagan de ahora en adelante los va a perfilar” (Comunicación Personal, 2017). Para la siguiente clase, las estudiantes deben traer el infográfico desarrollado para la entrega final de quinto semestre, junto con un *brief* inicial del proyecto que debía contener: Resumen, Descripción, Usuario, Restricciones, Preguntas de exploración y Métricas de éxito (esto, los indicadores que comprobaban la efectividad del proyecto).

La dinámica de esta siguiente clase resultó muy familiar a como se impartían las clases de proyecto a finales del 2010 (cuando la investigadora cursaba sexto semestre); los estudiantes llegaron y “montaron” la entrega, pegaron los infográficos en la pared y sobre mesas, frente a cada infográfico, ubicaron el *brief*. Los temas macro sobre los cuales se plantearon los proyectos son sostenibilidad, diversidad sexual y género, y finalmente

²⁸ Un *design brief* es entendido como una pieza editorial gráfica que permite al lector darse una idea corta y rápida sobre un proyecto.

²⁹ El término se remonta a 2008, cuando se publica el artículo Design Thinking en la revista Harvard Business Review, escrito por Tim Brown, CEO de IDEO. Define el término como una metodología integral para la resolución de problemas que recoge técnicas, instrumentos y elementos del diseño centrado en lo humano. Según Brown (2008), utiliza la sensibilidad y los métodos del diseñador para hacer coincidir necesidades de las personas con lo que es tecnológicamente factible y lo que una estrategia comercial viable puede convertir en valor para el cliente y oportunidad de mercado (p.86).

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

ruralidades, dentro del que se enmarca Entrelazos. Según lo que Alejandra, Sara y Juliana habían desarrollado en el 2016-2, el contenido de su infográfico enunciaba:

[Entrelazos es un] Proyecto de diseño que busca generar una red de aprendizajes vestimentarios con las ruralidades, proponiendo metodologías de enseñanza desde el diseño de vestuario, que comprendan los saberes diversos pertenecientes a los contextos rurales en torno a las técnicas, prácticas y lógicas vestimentarias dadas a través de sus tradiciones y valores, para que dicha formación aporte al desarrollo de su propio contexto (Aranzazu, Castañeda, De la Rosa, 2017).

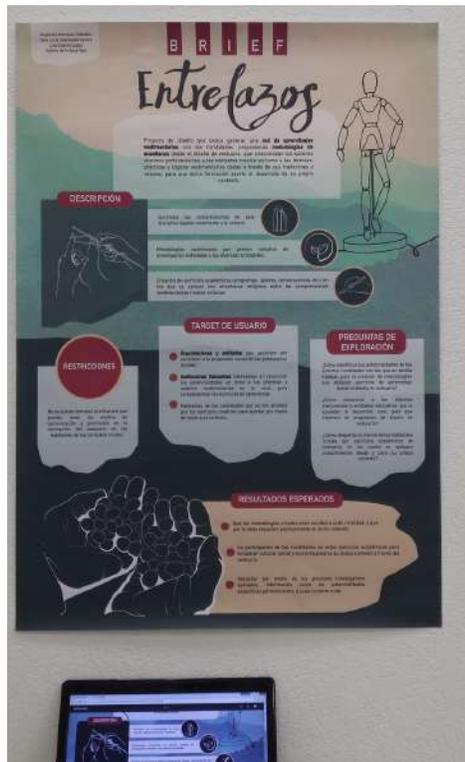


Figura 48. Infográfico desarrollado para el proyecto Entrelazos. Diseñado por Alejandra Aranzazu, Sara Castañeda y Juliana de la Rosa. Fotografía propia, 2017.

La retroalimentación inicial de Margarita abordó la importancia que tenía, pasar del discurso largo investigativo, a lo veloz y corto del mercadeo, recordándoles que el objetivo

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

del semestre era desarrollar un proyecto de diseño que en el futuro fuera rentable. “En esta materia vamos a hablar de plata (...) el altruismo lo dejamos para cuando vean humanismo cristiano” (Comunicación personal, 2017). Con referencia al desarrollo del proyecto de alguno de los demás grupos, afirma: “no va a ser sostenible porque yo decido que sea sostenible, será sostenible porque mi usuario valora la sostenibilidad” (Comunicación personal, 2017).

Ambas docentes, Margarita y Tatiana, observaron que era necesario mejorar la representación gráfica así que, en la siguiente clase, Tatiana les enseñaría una serie de videos para que recuerden elementos gráficos de la comunicación, como el punto, la línea, la forma, la silueta, la textura, y el balance (es necesario indicar que los ejemplos eran muy ajustados a lo que podría denominarse una estética nórdica escandinava). Con estos referentes, debían modificar los infográficos y enseñarlos en la siguiente sesión. Para esta ocasión, una de las sugerencias que apuntaron las docentes Margarita y Tatiana fue el incluir términos como inclusión e igualdad humana; específicamente sobre el proyecto Entrelazos, pidieron explorar diversas potencialidades en el contexto rural.

En la siguiente sesión se desarrolló un ejercicio de cocreación con herramientas de *design thinking*. Con los infográficos mejorados en las paredes del salón, partiendo de la idea que agilidad y tiempos cortos es igual a eficiencia, las docentes les pidieron que, de acuerdo con cada proyecto, concibieran cinco productos en tres minutos. Al cabo de este tiempo, la mayoría de los equipos no logró tener los cinco productos propuestos descritos, Margarita entonces les pide, ante el asombro de todas las estudiantes, que se quitaran los

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

zapatos y movieran los dedos de los pies, esto, como un acto disruptivo para facilitar procesos cognitivos de creatividad.



Figura 49. Ejercicio de agilidad, concepción de cinco productos en tres minutos. Fotografía propia, 2017.



Figura 50. Ejercicio de disrupción, quitarse los zapatos en clase. Fotografía propia, 2017.

Después de un par de ejercicios más, comenzaron a discutir sobre los perfiles de usuario y consumidor de sus proyectos, haciendo la aclaración que la idea de usuario estaba centrada en el diseño, mientras que el consumidor era el énfasis en asuntos de mercadeo, su perfil se determinaba por el acto de consumir. Poniendo de ejemplo la diferencia entre

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

hardware y *software*³⁰, Margarita les pidió que determinaran las cualidades estéticas y la mentalidad de su usuario, identificando 10 elementos de cada uno, idealmente recolectando la información directamente con los usuarios; la docente hace mención de lo importante que es identificar en este rastreo, quiénes son los influenciadores y quiénes son los influenciables en dichos grupos sociales, para definir a quiénes debería llegarles la idea del proyecto, a la hora de hacer comunicación de este.

En la siguiente sesión, todos los grupos trajeron la información que obtuvieron. Para el caso de Entrelazos, recordemos que su propuesta se centra en la creación de metodologías de aprendizaje con las ruralidades; se identificaron dos posibles usuarios, el habitante rural que sería el principal y, por otro lado, las instituciones públicas. El proyecto desde esta etapa se desarrolló con campesinos que vivían en la vereda Las Mercedes del municipio de Marinilla, ubicado al nororiente de la ciudad de Medellín. Para este ejercicio en específico, Alejandra, Sara y Juliana realizaron observación participante durante los quehaceres diarios de estas personas y, además, realizaron una serie de talleres sobre la agricultura, los sentimientos y emociones generados alrededor del campo. Recolectaron información sobre la dimensión estético-comunicativa de la vida de estas personas, sobre la relación cuerpo-labor respecto a la práctica de la agricultura y, la concepción del tiempo propia de esta comunidad. Es completamente diferente como se entiende y se vive el tiempo de las ruralidades al tiempo vivido en la ciudad; ellas reconocieron que debían respetarlo y asumirlo.

³⁰ El *hardware* está referido a los componentes materiales de un ordenador; el *software* se refiere a lo no físico, es decir, sistemas operativos, programas, que le permiten ejecutar labores al ordenador.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Con base en esta información, se realizaría un ejercicio denominado Reingeniería de prendas en el que cada grupo transformaría un overol de tipo laboral (podían adquirir una prenda nueva o de segunda); este ejercicio consistió en la reestructuración del overol según lo que cada proyecto quería brindar como producto/servicio, esto bajos los criterios estéticos y mentales del usuario, su actitud corporal, las necesidades/sensibilidades funcionales y comunicativas del “personaje” (como denominaba el enunciado del ejercicio al usuario que habían perfilado).



Figura 51. Exposición de la información obtenida para el ejercicio de reingeniería de prendas. Superior derecha, de izq. a der. Alejandra Aranzazu, Sara Castañeda. Fotografías propias, 2017.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**



Figura 52. Presentación del ejercicio de reingeniería de prenda-overol, por Alejandra Aranzazu, Sara Castañeda y Juliana de la Rosa. Composición y fotografías propias, 2017.

Para la entrega de este ejercicio, contaron con la presencia y apoyo de Duván, uno de los agricultores con los que trabajaron en los talleres que portó la prenda en la presentación (en modo exposición) ante las docentes y jurados invitados por ellas. La prenda fue modificada para ser más cómoda al momento de realizar labores de agricultura, revisaron asuntos como la postura, los movimientos del cuerpo, la sudoración, elementos del ambiente, el sol al que estaban expuestos, la temperatura, etc. Con esto, introdujeron cortes en el overol e incluyeron otros textiles, cambiaron el modo de cierre- ajuste y añadieron mangas removibles; además de la información obtenida en el taller de los

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

sentimientos con respecto al campo, abstrajeron elementos gráficos de esta experiencia que plasmaron sobre la tela del overol.

La siguiente sesión se enfocó en un proceso denominado como la “estilización” de los proyectos; la docente Tatiana les pidió la construcción de una cápsula de colección³¹ de moda dividida en tres grupos: 1. Iconográficas, una propuesta vestimentaria que resumiera el proyecto, el concepto, y recomendaba “no hay que pensar en el usuario final, es como una prenda en vitrina que la gente dice “*wow*”, pero que no necesariamente se va a usar” (Comunicación personal, 2017). 2. De tendencias, aplicarían información de una tendencia de moda a una propuesta vestimentaria también, que serviría de puente entre el producto obtenido del primer grupo y el tercer grupo. Aquí se hacía mención del término diseño, específicamente como el resultado de este proceso. Tatiana especificaba: “No piensen solo en el diseño visual, también en lo técnico, lo operacional, lo que unas niñas me decían sobre sistemas de cierre” (Comunicación personal, 2017). 3. Básicos, la propuesta del producto más cercano al real, más comercial, que permitiría enlazar todos los ejes de diseño. Tatiana indicaba que lo pensarán teniendo en cuenta que fuera accesible a más cantidad de público, que se produjera más fácilmente.

Como podemos observar, el ejercicio estaba construido directamente para un proyecto que desarrollara artefactos de tipo producto, no artefactos como las redes de aprendizaje de Entrelazos. Esta entrega fue muy compleja para Alejandra, Sara y Juliana; trataron de adecuar el ejercicio a las particularidades de su propuesta, y para ello crearon

³¹ Una colección de moda generalmente está referida al conjunto de modelos en cada línea de producto que forman una propuesta de mercado, ofrecida por una marca, con una frecuencia adaptada a las diferentes temporalidades del modelo de negocio.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

tres tipos de talleres según cada requerimiento de la actividad. En Iconográficas, propusieron un taller con el tema *¿Sabía que sus prendas también conversan?* (Activación de memoria), cuyo objetivo era intervenir las prendas usadas por los campesinos para hacer narración de historias de vida. En Tendencias, el tema del taller propuesto giró en torno a acabados textiles alternativos, y el objetivo era explorar nuevas técnicas desde materias primas propias del contexto rural. En Básicos, la propuesta fue la adecuación del vestuario para el agricultor, pensando en su funcionalidad para complementar la actividad productiva. Todos los talleres tendrían cuatro etapas: activación (convocatoria), exploración, cocreación y resultados.

Algo importante surgió a partir de este ejercicio; durante la argumentación de los resultados de este ejercicio, usaron el término “desarrollo rural”, y al momento de interrogarlas por cuál desarrollo rural, a qué se referían con eso, se descubrieron contrariadas ante el significado del concepto, las prácticas asociadas y los fines del discurso del desarrollo, en el momento lo dejaron de lado para luego cuestionarlo; al final, no entró como categoría, como mencionarían después, el propósito de Entrelazos era precisamente una contravía al desarrollo como tal.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**



Figura 53. Infográfico de presentación del proyecto introductorio a las propuestas. Diseñado por Alejandra Aranzazu, Sara Castañeda y Juliana de la Rosa. Fotografía propia, 2017.



Figura 54. Infográfico desarrollado para el ejercicio de cápsula de colección. Diseñado por Alejandra Aranzazu, Sara Castañeda y Juliana de la Rosa, 2017.

La semana siguiente se dio el Rápido de diseño de vestuario, que para esta oportunidad tenía como temática central el diseño crítico. Alejandra, Sara y Juliana diseñaron un *performance* llamado “Resurgimiento” (indicando el énfasis en el uso de las comillas, haciendo sarcasmo en referencia a una tendencia de moda del momento que llevaba el mismo nombre); el *performance* cuestionaba las prácticas de apropiación cultural por parte de la industria de la moda. En uno de los pasillos de la Facultad, mientras tejía María Fabiola, una indígena emberá chamí, se proyectaba sobre una pared un video con imágenes de esta misma acción, y se escuchaba su relato sobre la simbología de los colores y las formas usadas en el tejido. En contraste, de manera disruptiva, salen algunas imágenes de pasarelas y modelos reconocidas, usando prendas intervenidas con este tipo de tejido.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Ahora, frente a María Fabiola se ubica una modelo y, Juliana con Alejandra le ponen un collar tejido con la misma técnica, el cual, visiblemente formaba el escudo de un equipo de fútbol de la ciudad. Usando el recurso de la sátira, quisieron hacer alusión a la situación de muchas comunidades indígenas que, por las dinámicas actuales, han tenido que emigrar a la ciudad afrontando condiciones de vida indignantes; el discurso de la moda lo que ha hecho es apropiarse de sus símbolos, replicándolos a desdén según las dinámicas de consumo.



Figura 55. Desarrollo del performance “Resurgimiento”, diseñado por Alejandra Aranzazu, Sara Castañeda y Juliana de la Rosa. Fotogramas de video propio, 2017.



Figura 56. Infográfico de la instalación performática “Resurgimiento”, diseñado por Alejandra Aranzazu, Sara Castañeda y Juliana de la Rosa. Fotografía propia, 2017.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Las siguientes sesiones de clase estarían dedicadas a la definición del proyecto como modelo de negocio (especialmente en las clases de teoría) y, del primer producto mínimo viable con su prototipo. Alejandra, Sara y Juliana definieron que el objetivo del proyecto o el *leit motiv*, más que desarrollo rural, era el autorreconocimiento de las comunidades a través del vestuario mediante la creación de redes de aprendizaje.

En la próxima clase, los equipos de trabajo presentaron prototipos y productos básicos de los proyectos, la propuesta de Entrelazos fue Cuentiatuendos; este era un taller centrado en la recuperación de las tradiciones del campo para disminuir la brecha generacional entre adultos mayores y niños. La vena central era la tradición oral, entendiendo que esta es encarnada y que los artefactos cercanos al cuerpo, como el vestuario, cuentan historias. El taller tendría dos fases, la primera concentrada en la recopilación de las historias y la elaboración del cuentiatuendo, un muñeco de tela que llevaría las prendas que convocan las historias. La segunda fase se enfocaba en la digitalización de la historia y la presentación a la comunidad. Margarita les indicaba que “El taller tiene que generar transformaciones, y si no lo tiene, a una institución no le sirve” (Comunicación personal, 2017).

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**



Figura 57. Exposición del primer prototipo producto mínimo viable Cuentiatuendos. De izquierda a derecha: Alejandra Aranzazu, Juliana de la Rosa y Sara Castañeda. Fotografía propia, 2017.

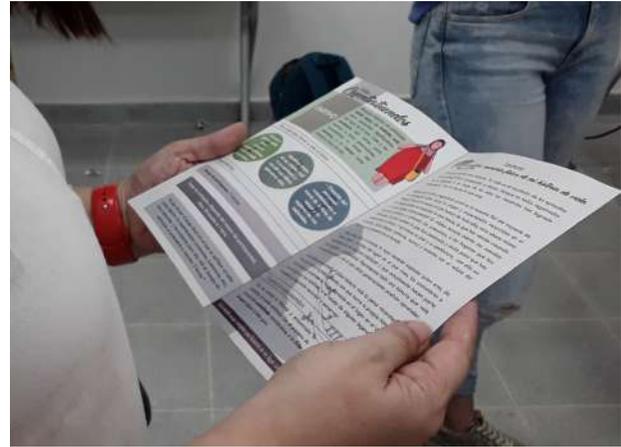


Figura 58. Catálogo diseñado para explicar Cuentiatuendos, producto mínimo viable de Entrelazos. Diseñado por Alejandra Aranzazu, Juliana de la Rosa y Sara Castañeda. Fotografía propia, 2017.



Figura 59. Primer prototipo de Cuentiatuendos. Producto mínimo viable del proyecto Entrelazos. Diseñado por Alejandra Aranzazu, Juliana de la Rosa y Sara Castañeda. Fotografía propia, 2017.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

El martes siguiente, ya en el mes de octubre (2017), la docente Tatiana fue guía en un ejercicio de creatividad e innovación conocido como “seis sombreros para pensar”³². Para este ejercicio, se mantuvo la relación de colores a excepción del blanco que estaba previsto para identificar materiales, insumos, datos para la producción. Para Entrelazos, el ejercicio les permitió replantear el modo de guardar y exhibir los muñecos de los Cuentiatuendos, observar el ciclo de vida de todos los elementos utilizados para ser coherentes con los valores del proyecto (un proyecto de las personas, de la tierra, para la vida); como tarea debían validar la plataforma digital donde estarían las historias narradas para que los niños las aprendieran, y examinar el momento de relación adulto-niño, que era parte de los objetivos del proyecto. De todos los marcos-pensamientos reconocidos por color, el blanco no les fue de mucha utilidad.

En la siguiente reunión, cada grupo empezaría a desarrollar el *Business Model Canvas*³³. Este formato permite visualizar nueve componentes de un modelo de negocio: la propuesta de valor, los socios clave, las actividades clave, la relación con el cliente, el segmento de clientes, los recursos necesarios, los canales de distribución, la estructura de costos, y el flujo de ingresos. Entrelazos como propuesta de valor, formuló generar transformación social con las ruralidades; la diseñadoras hacían énfasis en dos elementos: el uso del *con*, y la conservación de la memoria a través del cuerpo-vestido; dentro de las actividades clave, enumeraron la aplicación de talleres de cocreación con la comunidad,

³² Es una técnica para el análisis de problemas desde distintos puntos de vista o perspectivas, creada por Edward De Bono. Son seis sombreros, cada uno con un color diferente que dará un marco para que cada participante realice su análisis. Blanco, información disponible; Rojo, son los problemas detectables desde la intuición y los sentimientos en el momento; Negro, los aspectos negativos del tema tratado; Amarillo, los posibles beneficios; Verde, aspectos para profundizar creativamente; y Azul, conclusiones finales.

³³ El *Business Model Canvas* es una herramienta muy usada en el marketing estratégico, un mapa con nueve espacios que permiten visualizar diferentes componentes de un modelo de negocio. Fue diseñado por Alexander Osterwalder.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

convocar a las comunidades del campo, investigar sobre cada ruralidad, etc. Dentro de los segmentos de clientes, definieron instituciones públicas y privadas que estuvieran en función de la sociedad y la cultura, la transformación social y rural, entre otros; para canales de distribución, definieron visitas personales a dichas instituciones, una página web, aplicación de estrategias voz a voz para promoción del servicio a la comunidad, etc. Este ejercicio les permitió definir más concretamente los agentes y actores involucrados, los recursos necesarios para el desarrollo del proyecto, sin embargo, no les permitía profundizar en su sentido real.

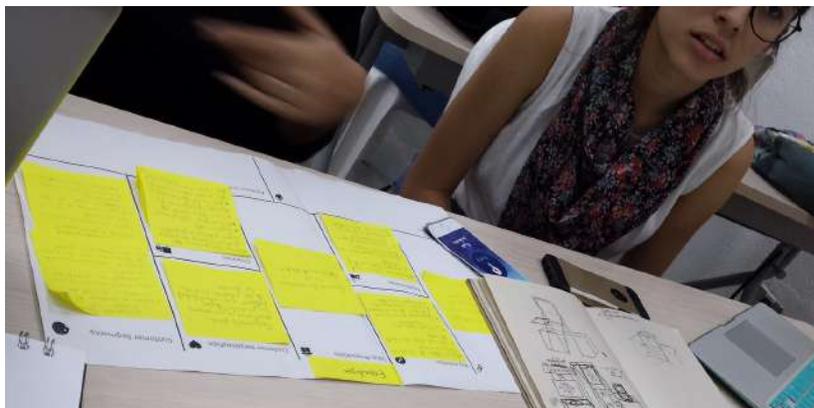


Figura 60. Desarrollo de Business Model Canvas, primera revisión con las docentes. Fotografía propia, 2017.

En la siguiente clase, se realizó la entrega de los módulos finales de exhibición de los proyectos, esto para definir cómo se mostraría la información de cada uno, junto con los productos mínimos viables, ya que debía mantenerse la unidad de una entrega académica de curso. Se utilizaron dos sesiones para realizar ajustes finales a la muestra de cada proyecto, y en el caso de Entrelazos, se definieron detalles últimos del cuento animado que se mostraría en un computador, la narración y la voz en off, más una versión beta de cómo se vería y funcionaría la plataforma digital donde la información estaría alojada.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**



Figura 61. Propuesta exhibición Cuentiatuendos, proyecto Entrelazos. Diseñado por Alejandra Aranzazu, Juliana de la Rosa y Sara Castañeda. Fotografía propia, 2017.



Figura 62. Exhibición Cuentiatuendos, proyecto Entrelazos. Diseñado por Alejandra Aranzazu, Juliana de la Rosa y Sara Castañeda. Fotografía propia, 2017.



Figura 63. Propuesta exhibición Cuentiatuendos, proyecto Entrelazos. Diseñado por Alejandra Aranzazu, Juliana de la Rosa y Sara Castañeda. Fotografía propia, 2017.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**



Figura 64. Fotogramas animación Cuentatiendos. Diseñado por Alejandra Aranzazu, Juliana de la Rosa y Sara Castañeda. Composición y fotografías propias, 2017

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

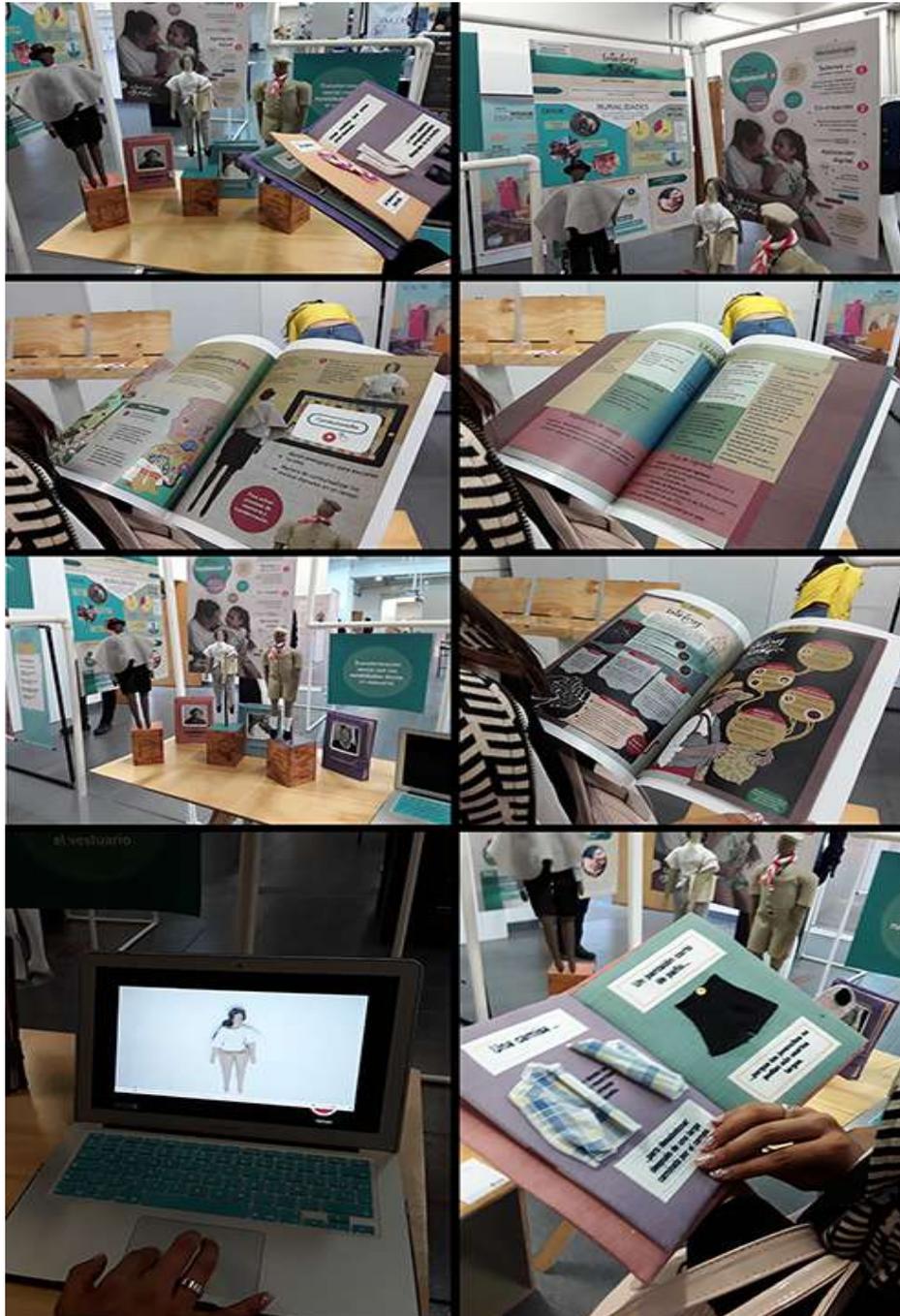


Figura 65. Entrega final proyecto Entrelazos. Muestra Académica Facultad de diseño de vestuario. Diseñado por Alejandra Aranzazu, Juliana de la Rosa y Sara Castañeda. Composición y fotografías propias, 2017.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Alejandra, Juliana y Sara y, Entrelazos como proyecto, estuvieron entre los posibles merecedores de mención de honor académica. La respuesta de las personas de la comunidad campesina fue muy positiva, tanto en la muestra como tal del proyecto como en los procesos llevados a cabo a partir de este; posteriormente, las tres diseñadoras continuaron su formación profesional con proyectos asociados a la ruralidad y el adulto mayor.

En los siguientes acápite, se prosigue con el estudio del proyecto alrededor de las categorías cuerpo y artefacto. Posterior a esto, en el capítulo 5, se dará la discusión con autores y el análisis final alrededor de nuestra pregunta por el cómo se están configurando las prácticas de diseño que debaten con los valores del desarrollo, a partir de los hallazgos obtenidos.

4.1.2 Análisis categoría cuerpo Proyecto Entrelazos

El proyecto Entrelazos nos permitió dilucidar cinco tipos de cuerpo, atendiendo al concepto clave de cuerpo múltiple de Annemarie Mol, explicado en la sección de referentes teóricos. Veremos inicialmente, como en los anteriores proyectos, una tabla que condensa la información de los tipos de cuerpo encontrados y después, se ampliará la información de cada uno (Ver Tabla 7).

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Tabla 7

Tipologías de cuerpo que emergieron en el proyecto de Entrelazos según la información recolectada en etnografía, entrevistas y revisión documental.

Proyectos	Tipologías de Cuerpo	Denominación final
<p>Núcleo 3. Mercadeo para el vestuario y la moda. Proyecto Entrelazos</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Cuerpo diseñado(r) Se reconoce la posibilidad de autodiseño, un cuerpo <i>yo</i> que también es objetivo de diseño. •Cuerpo ser humano – cuerpo vestido Hay una relación indisociable entre ser persona que <i>es</i> cuerpo y que <i>está</i> vestido, el vestido objetual (ropa), lo social, lo histórico, etc. •Cuerpo histórico Es un cuerpo que permite dilucidar historia, tanto personal como colectiva, de sociedad, permite ver cambios temporales en él. Es portador, hablador de historias de vida, tiene rasgos que hablan de un trayecto. •Cuerpo objetivo de diseño en necesidades Este cuerpo es el comienzo y base del proyectar, es el punto de inicio del proceso de diseño, “de él sale todo”. Es un cuerpo con necesidades, insuficiencias, que urgen sean suplidas. •Cuerpo integral Que combina características de varios tipos de cuerpos anteriormente nombrados. Un ejemplo: puede ser fisiológico, simbólico, e histórico a la vez. 	<p><i>Ser humano cuerpo-vestido diseñado(r) histórico objetivo de diseño integral</i></p>

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Entrelazos inicialmente, como proyecto de diseño de vestuario, nos permite dilucidar *un cuerpo diseñado(r)* (que en los anteriores proyectos no habíamos visualizado); el cuerpo del diseñador que al diseñar es diseñado, reconociendo las posibilidades de que el sujeto diseñador también es objetivo de diseño. Durante la entrevista a profundidad con el equipo, al preguntarles sobre qué líneas o qué enfoques, como estudiantes de diseño de vestuario y futuras diseñadoras profesionales, les interesaban, Juliana nos comentaba:

¿Desde el diseño de vestuario?, bueno yo creo que yo he encontrado una herramienta muy rica, y como muy particular del vestuario que la hace como lo que más me enamora del vestuario y es algo que siento que no se puede lograr ni con otro diseño, ni con la antropología... y es que, digamos, logra conectar con mi cuerpo, o sea, yo quiero empezar también por lo que hace en mí y lo que a través de eso, que ha hecho en mí, puedo hacer con los otros, y es un poco como conectarme con mi cuerpo y no solo como físicamente, como estéticamente, sino que estoy atravesada como por varios esquemas que el vestuario puede abarcar, desde su materialidad, ¿cierto? Entonces eso es lo que más me gusta del vestuario y por lo tanto mi enfoque va como por ese lado, como también buscar conectar de eso, a través de eso, desde mis proyectos, desde lo que puedo pensar (Comunicación personal, 2017).

Esta idea de que la práctica de diseño es capaz de verse reflejada y recreada en el diseñar, en lo diseñado, en el cuerpo de quien diseña, en las herramientas y los artefactos, en los modos de diseñar, en los modos de pensar, tiene correspondencia con las nociones del diseño ontológico. Esta teoría fue propuesta inicialmente por Terry Winograd y Fernando Flores a finales de los años 80, pero otros autores como Tony Fry, Anne-Marie

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Willis e incluso Arturo Escobar, la han abordado con mayor detenimiento desde otras perspectivas. A continuación, me permito introducir dos citas que desde el cómo son escritas por los autores, le dan todo el sentido a lo que significa el diseño ontológico, las considero declaratorias. Winograd y Flores lo declaran así en el último capítulo de su libro *Understanding Computers and Cognition: A New Foundation for Design* (1986):

[Traducción de la investigadora] Hay una circularidad aquí: el mundo determina qué podemos hacer y lo que hacemos determina nuestro mundo. La creación de un nuevo dispositivo o dominio sistemático puede tener una trascendencia de gran alcance, puede crear nuevas formas de ser que anteriormente no existían y un marco para acciones que antes no tendrían sentido (Winograd, T. & Flores, F. F., 1986, p.177)³⁴.

Es decir, es una relación de doble vía, en la que, mientras diseñamos y proyectamos el mundo, este nos diseña como seres humanos, diseña el cómo se diseña. Willis lo define como una manera de caracterizar la relación entre los seres humanos y los mundos posibles para vivir, indica en su texto:

[Traducción de la investigadora](...) el diseño es fundamental para ser humano: diseñamos, es decir, deliberamos, planificamos y proyectamos en maneras que prefiguramos nuestras acciones y creaciones; a su vez, estamos diseñados por nuestro diseñar y por lo que hemos diseñado (es decir, a través de nuestras interacciones con las especificidades estructurales y materiales de nuestros entornos (Willis, 2006, p.80)³⁵.

³⁴ Como aparece originalmente en el texto: There is a circularity here: the world determines what we can do and what we do determines our world. The creation of a new device or systematic domain can have far-reaching significance – it can create new ways of being that previously did not exist and framework for actions that would not have previously made sense (Winograd, T. & Flores, F. F., 1986, p.177).

³⁵ Como aparece originalmente en el texto: (...) designing is fundamental to being human — we design, that is to say, we deliberate, plan and scheme in ways which prefigure our actions and makings — in turn we are designed by our designing and by that which we have designed (i.e., through our interactions with the structural and material specificities of our environments) (Willis, 2006, p.80).

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Arturo Escobar (2016) considera que el diseño ontológico es una estrategia para las transiciones, ya que permite integrarse no a un solo mundo (correspondiente a la ontología moderna hegemónica), sino a un pluriverso de entramados socio-naturales, que podríamos asociar con las especificidades de las que habla Willis. Es importante precisar que el enfoque está en la misma práctica, en la acción y está inmerso en el contexto de lo comunal; Escobar señala la necesidad de rediseñar estructuras, tecnologías y artefactos, formas de ser-en-el-mundo, y desde el sentido del pensamiento para las transiciones, pone al diseño ontológico en la base de la transformación de la hegemonía moderna, dualista y desfuturizante, de ese antropocentrismo centrado en la razón; Escobar lo nombra como “conversaciones para la acción” (Escobar, 2016, p.131).

En ese sentido, podríamos reconocer una agencia del diseño y el diseño mismo de esta agencia, lo que permite no solo expandir e identificar los efectos de la práctica del diseño o ampliar el campo de acción del diseñador, sino también comprender la capacidad holística del diseño para diseñar la vida (incluida la del propio diseñador). Según Willis (2006), el diseño ontológico podría verse habitando tres regiones interconectadas continuas, la primera, que aplica a las cosas diseñadas convencionalmente; la segunda, lo que podría considerarse como infraestructura material e inmaterial, como sistemas de gestión, de tecnologías de la información, de sistemas de comunicación; y la tercera, *el diseño ontológico de sistemas de pensamiento, de hábitos mentales*; si nos detenemos aquí, podríamos decir que Entrelazos no solo está atravesado por el reconocimiento del cuerpo *otro*, del cuerpo propio, de las acciones de diseñar y diseñarse, tanto de diseñadoras como de la comunidad, sino que también, este acto de diseño diseña la concepción del cuerpo, el

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

cómo se comprende, cómo se vive, es decir, se está diseñando la experiencia a vivir del cuerpo; tanto las diseñadoras como los campesinos vinculados, no solo reubican lo que significan sus objetos, su cuerpo, sus espacios y territorio, su vivencia como comunidad, su historia, etc., dan vida a un proceso de autorreconocimiento a través de la comprensión del cuerpo vestido, y están rediseñando su experiencia de cuerpo vestido, del vestir, de vivir.

Desde Fry y Heidegger, Willis (2006) menciona que, si todos somos diseñadores y todos estamos diseñados, esta última condición, no significa uniformidad universal en el *todos diseñados*, ese ‘estar’ es un estamos diseñados en la especificidad de las diferencias de nuestros mundos de vida; podríamos decir entonces que, asumir la posición como diseñado(r), concede el reconocimiento de las diferencias, de las singularidades, en la universalidad de ser diseñados. Podríamos proponer entonces, que incluso el cuerpo diseñado(r) es una vía que abre espacio a los pluriversos, como diferencias ontológicas, dentro del diseño y el diseño de vestuario.

El diseño ontológico desafía la idea del autor, la concepción del creador y el usuario que tradicionalmente recibe y asume el diseño sin intervenir u opinar, cuestiona la orientación de la agencia, deshace la división entre el yo y los otros. El diseño ontológico siendo de doble vía, es codiseño, por lo tanto, no solo es un cuerpo diseñado, tanto para el diseñador como para la persona son cuerpos codiseñados.

Por otro lado, cuando emerge el *cuerpo ser humano – cuerpo vestido*, hablamos de una vinculación indisoluble entre el ser persona, ser cuerpo y estar vestido. Ahora bien, no solamente por el artefacto vestido (objetual- ropa) se está vestido (acción), como dijo Alejandra durante la entrevista en profundidad, también: “como de muchas implicaciones

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

sociales que definen conductas, cómo nos vestimos, cómo nos vemos, cómo nos relacionamos con los demás” (Comunicación personal, 2017).

Siendo el artefacto vestimentario, el más cercano al cuerpo, se está en una relación íntima con él, dicha experiencia es profundamente cercana y entrañable, y en este caso, trasciende de la materialidad, de la prenda, del asunto de lo privado o lo propio, hacia la inclusión de modos y códigos de vida, constructos sociales, en el acto del vestir. Es decir, en la misma experiencia, está el yo y el nosotros implicado. Entwistle menciona:

El significado cultural del vestir comprende todas las situaciones, incluso aquellas en las que se puede ir desnudo: hay estrictas reglas y códigos para cuando podemos aparecer desnudos (...) La ubicua naturaleza del vestido parece apuntar al hecho de que la ropa o los adornos son uno de los medios mediante los cuales los cuerpos se vuelven sociales y adquieren sentido e identidad. El acto individual y muy personal de vestirse es un acto de preparar el cuerpo para el mundo social, hacerlo apropiado, aceptable, de hecho, hasta respetable y posiblemente incluso deseable (Entwistle, 2002, p.12).

Siguiendo con esto, podemos llegar también a la conclusión de que puede haber cuerpos vestidos insurrectos, sublevados, que no incluyan esos modos y códigos, que hagan resistencia. Haciendo análisis de lo que significa aprehender los valores de un discurso en el cuerpo, podemos correlacionar la acción del vestir y el cuerpo vestido como posibles acciones de resistencia. Entwistle menciona “que donde haya poder habrá resistencia al mismo” (Entwistle, 2002, p.25).

Con esta comprensión de cuerpo *ser humano – cuerpo vestido*, Entrelazos además proporciona una dimensión extra al estar vestido, involucrando la construcción social que

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

da origen a conductas, a modos de ser y hacer. Esto les brinda la posibilidad a Alejandra, Sara y Juliana, de asumir ese cuerpo como *un cuerpo histórico*.

Entrelazos, y más específicamente Cuentiatuendos, giran en torno a un cuerpo histórico, es decir, un cuerpo que no es atemporal y estático, este nos habla de un trayecto, de marcas del paso del tiempo, de historia. Por lo tanto, tendría dos componentes: lo material, que permite reconocerlo como algo concreto y tangible donde el paso de la realidad de uso y vivencias deja marcas y cicatrices; también lo simbólico e histórico como tal, asociado a los significados y relaciones posibles alrededor de dicha materia. En este sentido, podemos comprenderlo desde la propuesta ontológica de cuerpo de Siobhan McManus Guerrero, *el cuerpo es materia organizada, materia históricamente organizada* (Comunicación Personal, 2017).

Siobhan es bióloga, magíster y doctora en filosofía de la ciencia, con estancias postdoctorales en el área de estudios sociales de la ciencia, investigadora en el Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciencias y Humanidades (CEIICH) de la UNAM. Para la autora, puede hablarse del cuerpo desde estas tres instancias: como materia, como materia organizada, como materia históricamente organizada. Primero, hablar del cuerpo como materia, no es solo materia sino que es material(es), y estos no solo *son*, estos reaccionan y actúan químicamente, físicamente, temporalmente, etc., es decir, tienen propiedades. Segundo, es materia organizada porque responde a un orden, a un tipo de vinculación, lo que hay en ella está configurada de cierta manera, que la caracteriza. Aun así, no es permanente, este mismo se desenvuelve en diversas formas de organización, puede estar, enfermarse, morirse, etc. Y tercero, la última instancia, comprende al cuerpo

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

como materia históricamente organizada; lo hace desde tres niveles de narración de manera simultánea: a. podemos hablar de una historia evolutiva que opera en el tiempo y en el espacio, es propia de los seres vivos; b. comprendido dentro de una historia de humanidad, del ser humano, en el sentido mismo de lo que significa la historia, es decir, una historia cultural; y c. cada cuerpo, está compuesto por una historia biográfica, experiencias y vivencias de cada uno.

Precisamente, el reconocer la historia de vida desde el cuerpo, tangiblemente, es un elemento clave de Entrelazos y su producto mínimo viable Cuentiatuendos; Juliana y Alejandra nos mencionaban en la entrevista:

... es un proyecto (A: una metodología) para conectar, una metodología para conectar a los adultos mayores con los niños del campo, ¿a través de qué? Del cuerpo-vestido, pero ¿de qué manera? de entender y reconocer que cuando yo reconozco mi propio cuerpo, estoy reconociendo mi propia historia de vida y estoy viendo cómo, tangiblemente, es una muestra de lo que he vivido, ¿cierto? Entonces, a partir de eso poder conectar aprendizajes de tradiciones, digamos que tienen los adultos mayores para las nuevas generaciones (Comunicación personal, 2017)

Esta comprensión de cuerpo le da valor a lo histórico desde una perspectiva personal y social, Cuentiatuendos traslada la historia personal a los componentes significativos como comunidad, y permite dar forma de nuevo, a lo comunal, pasar de individuos a un colectivo unido por un trayecto histórico y modos comunes.

En esa medida, aparece la siguiente tipología de cuerpo que se refiere al *cuerpo objetivo de diseño*, este es el comienzo y base del proyectar, es el punto de inicio del proceso de diseño, “de él sale todo”. Alejandra nos comentaba durante la entrevista a

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

profundidad que, en el caso de Entrelazos, se conocía el cuerpo “para entender cómo entonces proceder con las diferentes metodologías...es como metodologías que se van construyendo a medida en que se conoce ese cuerpo” (Comunicación personal, 2017).

Ahora bien, este *cuerpo objetivo de diseño* aparece en un estado de insuficiencias, el cuerpo gira en torno a la carencia que, si bien no lo deja en un estado vulnerable como tipologías anteriormente descritas, sí lo muestra con necesidades o condiciones que urgen sean suplidas o cumplidas. Alejandra nos mencionaba sobre su énfasis como diseñadora:

... yo voy también como por el lado de Juli, enfocada más al impacto que tiene la disciplina del diseño como tal en la vida de las personas, pues como en la función de suplir unas necesidades, pues las necesidades pueden ser culturales, estéticas, comunicativas, etc. y más en el cuerpo porque como dice Juli, el vestido es una relación muy íntima con el cuerpo, pues prácticamente es enfrentarse con un ser, con el ser humano y sus implicaciones; entonces, ese es como mi lado (Comunicación personal, 2017).

Entender el cuerpo así nos permite comprender la última tipología de cuerpo, *el cuerpo integral*, porque además de darle trascendencia a lo que en colectivo puede capturar el cuerpo, la asociación intrínseca con el vestido permite que se integren características de los anteriores tipos de cuerpos nombrados. Juliana y Alejandra lo nombrarían así:

... sí, cuerpos de las ruralidades pero también es un cuerpo... pero por ejemplo también en el caso del producto mínimo viable por ejemplo... es un cuerpo cultural, es un cuerpo también en... o sea, más, o sea como que, o sea que lo físico, (A: con una carga) tiene una carga simbólica, una carga de historia, de memoria sobre todo (Comunicación personal, 2017).

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

El cuerpo concebido en el proyecto de diseño de vestuario, a pesar de que aun hace referencia a características del cuerpo mecánico que premia por ser reforzado o mejorado, comprende holísticamente la vivencia de cada ser que es vestido y es cuerpo-vestido, y menciono “cada ser” porque también atraviesa al diseñador y a la comunidad. No es un cuerpo alejado en un laboratorio o en una fábrica, se presenta en la realidad social con quien se diseña. Ahora bien, esta idea de cuerpo la veremos complementada con el análisis artefactual del proyecto.

4.1.3 Análisis categoría artefacto. Proyecto Entrelazos

Entrelazos como proyecto tenía dos objetivos, comprender las ruralidades dentro del campo de acción del diseñador de vestuario y, extender el aporte de estas al diseño de vestuario como campo de saberes válido; surgen reconociendo que el diseño y el diseño de vestuario en específico, han transcurrido cómodamente dentro de lo urbano y la idea de lo moderno, tecnológico e industrial. Su producto mínimo viable, Cuentiatuendos, es una metodología desarrollada para conectar a los adultos mayores con los niños del campo a través del reconocimiento de la propia historia desde el cuerpo vestido. Juliana lo explicaba durante la entrevista a profundidad,

Entrelazos es un proyecto de diseño que crea metodologías para, digamos, trabajar con las ruralidades. (...) creamos, diseñamos metodologías como talleres, actividades, que se puedan digamos conectar desde el cuerpo-vestido, desde los saberes de estas personas y convocar a esta población. (...) a partir de eso poder conectar aprendizajes de tradiciones, digamos que tienen los adultos mayores para las nuevas generaciones ¿por qué? Porque en el campo está ocurriendo que los niños y las nuevas generaciones se están yendo del campo

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

y el campo se está, está entrando en una crisis grande en el país y es necesario como diseñadores de vestuario también encarar esa crisis. (Comunicación personal, 2017)

Crea metodologías, abre espacios de diálogo para la comunidad, Alejandra
afirmaría: “metodologías que se van construyendo a medida en que se conoce ese cuerpo.”
(Comunicación personal, 2017)



Figura 66. Exhibición y afiches infográficos del proyecto Entrelazos y su producto mínimo viable, Cuentiatuendos. Diseñado por Juliana de la Rosa, Alejandra Aranzazu y Sara Castañeda. Fotografía propia, 2017.



Figura 67. Descripción en infografía del producto mínimo viable Cuentiatuendos. Diseñado por Juliana de la Rosa, Alejandra Aranzazu y Sara Castañeda. Fotografía propia, 2017.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

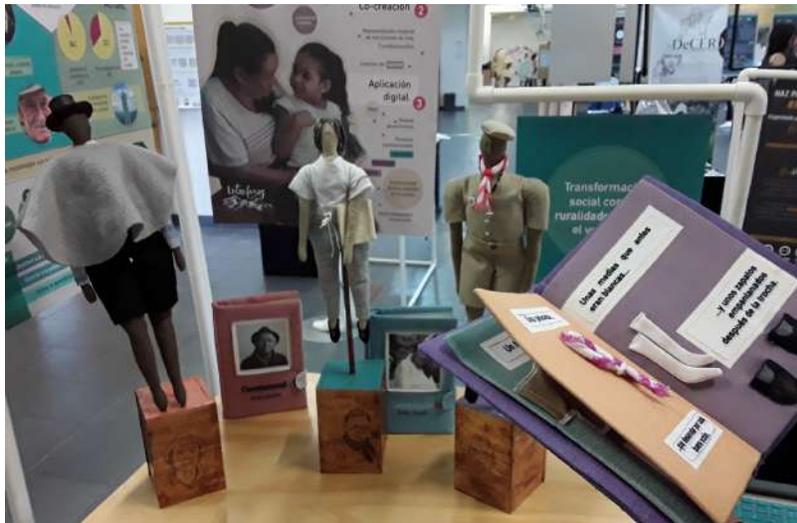


Figura 68. A la izquierda, cuerpos vestidos y Cuentiatuendos desarrollados en esta etapa del proyecto. A la derecha, libro desarrollado con las prendas de uno de los Cuentiatuendos. Diseñado por Juliana de la Rosa, Alejandra Aranzazu y Sara Castañeda. Fotografía propia, 2017.

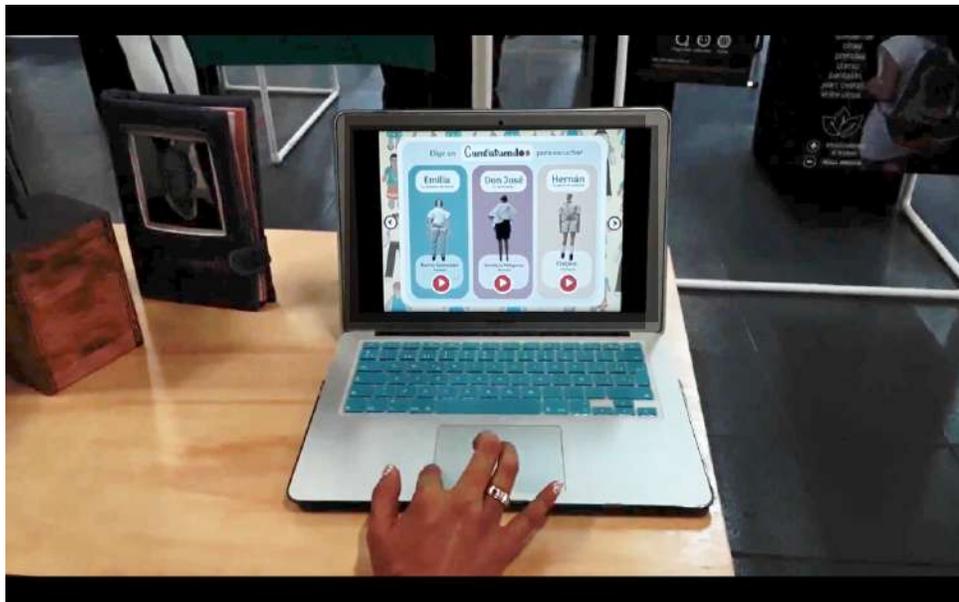


Figura 69. Prototipo de la aplicación / plataforma digital donde se alojarían digitalmente los Cuentiatuendos con sus versiones animadas. Diseñado por Juliana de la Rosa, Alejandra Aranzazu y Sara Castañeda. Fotografía propia, 2017.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

El resultado de este primer producto mínimo viable, creado con la comunidad de campesinos del Municipio de Marinilla, fueron tres Cuentiatuendos: las historias de Don José Ceballos, Doña Emilia Murillo y Don Hernán Guerra, consignadas en los cuerpos vestidos a escala, los libros con el Cuentiatuendo desarrollado a partir de las memorias, y tres historias animadas con *stop motion* e intervención gráfica digital, que eran posibles de ver durante la entrega final en el computador instalado en la exhibición.

Analizado desde la trayectoria de la artificialidad de Krippendorff, este trabajo inicialmente se comporta como producto ya que es claro que parte de sus resultados corresponden a un proceso de manufactura (que permitía ser comercializado); como servicio, las cualidades simbólicas tanto de los cuerpos vestidos a escala, como de los libros o las historias animadas en la plataforma digital, son movilizadoras para los usuarios, adquieren valor cuando es usado o aplicado, y proporciona una función para instituciones que no alcanzan a llegar a estas comunidades (teniendo en cuenta que se plantea la posibilidad como cliente a instituciones como la Alcaldía Municipal, la Gobernación de Antioquia, ONG's); como proyecto, concuerda con la realización de prácticas comunicativas entre los participantes, los resultados satisficieron a todos los implicados; existe una narración de lo que se quiere cambiar (el desarraigo con el campo de las nuevas generaciones), y se proponen modos y estrategias para hacer desde la pregunta por el cómo, quiénes, etc., y tienen un propósito, un objetivo. Lo más importante que ocurre en este proyecto, es que abre espacios para que los participantes hagan sus contribuciones, como lo menciona Krippendorff: "Projects are the models for participatory design" [T. de la I: Los

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

proyectos son los modelos para el diseño participativo] (Krippendorff, 2006, p.11). Al respecto, Juliana y Alejandra, durante la entrevista a profundidad, nos mencionaban:

Juliana: ¿Qué le entrega? Como un espacio para... / Alejandra: para dialogar / Juliana: dialogar, un espacio para hablar, para ser escuchado, para eso que está comunicando, conectarlo con otros, o sea, eso lo hemos notado mucho cuando trabajamos con personas, cuando ya hemos hecho trabajos con la comunidad, lo que más en serio puede transformar también es poder ser escuchado, compartir la vida (Comunicación personal, 2017),

Siguiendo con la trayectoria de la artificialidad de Krippendorff, podemos decir que Entrelazos con Cuentiatuendos, alcanza ciertas características de lo que él considera como discurso. Alude al promulgar lo que constituye una comunidad, ejecutarlo, y trabajar sobre los elementos que les importan a los miembros de la comunidad, organiza acciones y la característica más importante, construye y da forma a los mundos que se viven. Entrelazos entra a facilitar, a ser un medio a través del cual el tejido social de esta comunidad, se restaure, y lo importante aquí es que es desde las visiones y los deseos de las mismas personas, es significado antes que producto.

En esta expansión de lo que constituyen los campos de acción para los diseñadores, Krippendorff propone la transición entre el diseño de productos a un diseño de artefactos que puedan jugar varios roles sociales, pasar de la creencia del progreso tecnológico hacia la orientación por unos artefactos que soporten las comunidades y que sean amigables en su uso para cada persona; un avance de una concepción universal del diseño hacia el reconocimiento de los diversos mundos específicos de cada comunidad; pasar de prestar atención a objetos, productos y artefactos materiales, a una conciencia de los procesos constructivos y reconstructivos de mundos artificiales, los cuales su único

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

propósito sea hacer sentido con nosotros, que se mantengan útiles y nos permitan sentirnos en casa con ellos. Podríamos decir, que Entrelazos y Cuentiatuendos, son el resultado de una práctica de diseño que está en el transito de esta expansión que propone Krippendorff. A continuación, veremos el análisis artefactual desplegado sobre las características de las propuestas de prácticas de diseño futurizantes; recordemos que estas surgen de las ideas y reflexiones de autores como Escobar, Gutiérrez, Fry y Manzini (Ver Tabla 8).

Tabla 8

Análisis artefactual del proyecto Entrelazos a través de las 10 premisas para evaluar hacia una práctica del diseño restaurativa y futurizante

Entrelazos	
Tipo de Producción: ¿seriada, masiva, pocas unidades, proyección de la producción?	No corresponde a una producción seriada, masiva, ni propende por el crecimiento económico a partir de la producción del artefacto. Es singular, emerge de la interacción de la comunidad y con sus técnicas.
Innovación (según el concepto de innovación social de Manzini)	Se constituye como una innovación social porque vinculó de manera directa tecnologías digitales contemporáneas (plataformas y video digitales, el uso de dispositivos como tablets), con un asunto de la tradición y de la herencia (historia y tradición de las comunidades, técnicas propias, con eje en sus modos de vida, en su territorio). Resulta de la misma manera como lo enuncia Manzini: "from social

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

	<p>capital to historical heritage, from traditional craftsmanship to accessible advanced technology" (Manzini, 2015, p.11).</p>
<p>Lugar de puesta en práctica, situado o no situado</p>	<p>El proyecto se desarrolló de forma situada con la comunidad del Municipio de Marinilla, construyendo las metodologías, los objetos, de acuerdo con los elementos y modos de vida de ellos. Ahora bien, las diseñadoras se adecuaron a otra situación además de la comunidad campesina, ellas indicaban que comprendían como otro contexto, el mercadeo. Juliana nos decía durante la entrevista a profundidad: "el contexto del mercadeo también es un contexto, siento yo (risas) y creo que ese fue el contexto al que nos enfrentamos también, o sea, yo siento que... que... ese fue el contexto al que llegamos como con esas ideas y al que nos encontramos, con ustedes, con Mágara, ¿cierto?, como ustedes ahí, como diciéndonos como "bueno, esto tiene que entrar ahí porque eso también cabe, eso cabe, tenemos es que buscar la manera como ustedes también busquen hacerlo caber ahí y hacerlo pertinente, y hacerlo llamativo todo". Entonces yo creo que fue eso, como que era un contexto como "uy" que de pronto chocan un poquito, porque, como, no sé, el contexto, el mercadeo es otra cosa , eso es ajeno a nosotras, entonces también como... yo digo que es saber cómo conectar, y no ser como... evasivo (afirman) ajá, sino más</p>

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

	<p>bien saber cómo “hey, yo como soy de inteligente y filtro esto aquí” para saberlo también conectar y moverse dentro de ese contexto que también necesita transformar muchas cosas" (Comunicación personal, 2017).</p>
<p>Prefiguración (prefiguraron sus acciones antes de emprenderlas)</p>	<p>Hubo prefiguración, prototipado con la comunidad, validación con ellos. Dentro del contexto del mercadeo, hubo validación de quiénes serían clientes y atendió a técnicas como el modelo <i>lean canvas</i> para aterrizar aun más el proyecto.</p>
<p>Valoración de la comunidad ¿Cómo está valorado por la comunidad implicada?</p>	<p>La valoración se da desde dos dimensiones, la identitaria y también en función de la articulación del diseño como mediador de experiencias. Desde la primera, Juliana nos explicaría: "dialogar, un espacio para hablar, para ser escuchado, para eso que está comunicando, conectarlo con otros, o sea, eso lo hemos notado mucho cuando trabajamos con personas, cuando ya hemos hecho trabajos con la comunidad, lo que más en serio puede transformar también es poder ser escuchado, compartir la vida, como reconocer “hey, estoy hablando sobre mí”, “esa pregunta casi no me la hacen”, es como “qué extraño que me pregunten eso” y es como reconocer muchas cosas y uno empieza a activar como “¡aaay eso tiene que ver mucho con eso! Nunca había sido consciente de eso”, como poder activar esas cosas creo que es como..." (Comunicación</p>

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

	<p>personal, 2017). Desde la segunda perspectiva, recordaría: "¿y si esto es demasiado soñador?", si esto... yo tenía mucho miedo, yo "ay no que pena, pero bueno, lo que salga, lo que salga y ya" yo les decía: "por favor, sean lo más sinceros posible, que correcciones es lo que necesitamos", y nos fue muy bien. Con las tres personas que hablamos, fue como que nos dijeron aportes, aportes para hacer el proyecto porque son personas que ya han trabajado mucho, o han estado mucho en el campo al que nosotras queremos acceder por así decirlo, y dicen que es un proyecto que sería muy pertinente dentro de lo que ellos ya han trabajado, entonces me pareció como ¡ay sí! (aplaude) sí tenemos oportunidad" (risas) (Comunicación personal, 2017)</p>
<p>Fomento o promoción de modos relacionales de vida, conviviales, horizontales o, por lo contrario, es elitista, jerarquizante, excluyente.</p>	<p>Horizontal, relacional, convivial y autónomo. Juliana mencionaba durante la entrevista a profundidad: "Es transformación social, no EN las ruralidades, sino CON las ruralidades (dicen en coro las tres)" (Comunicación personal, 2017)</p>

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

<p>Aplicación de prácticas de redireccionamiento de diseño (Tony Fry), a. Elimination Design (diseño por eliminación): erasure of 'need' by exposing it as a fabricated want; functional substitution; product multipurposing; dematerialization and rematerialization; symbolic devaluation and the destruction of sign value; y prohibition.</p> <p>b. Recodificación</p> <p>c. Métodos de cambio como el platforming, returning briefs, design teams, escenarios of design.</p> <p>d. Economía de calidad: The Making of an Environment of Care, Transforming the Nature of Things.</p>	<p>Atendería a la <i>Rematerialization</i>, el acto de hacer tangible las historias y los símbolos sociales. Podemos hablar también de equipos de diseño, y de una economía de calidad, a través del <i>Transforming the Nature of things</i>.</p> <p>Transformar la naturaleza de las cosas implica revalorar y resignificar tangibles e intangibles, materialidades y significados que, en este caso, entran a ser relacional, prendas que en un momento no constituían algo de valor, entran a contar y reunificar la historia de la comunidad.</p>
<p>Cualidad retadora: ¿Retan el modo de ser, producir, consumir?</p>	<p>Reta el modo de ser tanto de la práctica misma de diseño, como del diseñador, de los cuerpos vestidos a los que ha estado acostumbrado el diseño atender. Reta el modo de producir, de consumir, el objetivo y fin de estas dos prácticas.</p>

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

<p>Articulación o promoción de acciones relacionadas a la sostenibilidad o la sustentabilidad.</p>	<p>Puede hablarse de sustentabilidad desde su marco de acción del diseño centrado en lo vivo, donde la relación de las personas de la comunidad con el campo, con la naturaleza, es parte esencial del proceso de diseño.</p>
<p>Adscripción a uno o varios de los enfoques contemporáneos del diseño como diseño ontológico, diseño crítico, diseño autónomo, etc.</p>	<p>Podemos conectarnos inmediatamente con los diseños otros.</p> <p>Juliana: ¿Cómo ocurre el diseño allá? Sara: que era nuestra pregunta de investigación" (Comunicación personal, 2017).</p> <p>Se refieren a la pregunta detonadora del proyecto construido previamente en quinto semestre. Por otro lado, las diseñadoras se acogen a la idea del diseño centrado en lo vivo, dirían durante la entrevista: "Juliana: yo sí lo he pensado, ¿y sabes cuándo? Cuando lo del Aula expandida de diseño centrado en lo vivo³⁶. Sí, y yo lo miro por el lado como, diseño centrado en lo vivo (...) ajá, es como también, como más que todo se enfoca en la relación, en qué ocurre en esa relación (...) y en qué, y no solamente es lo material, y solamente es que solucione una necesidad; la relación entonces con el contexto dónde está, el espacio, las personas entre sí, eh / Alejandra: su relación con el medioambiente / Juliana: el mismo medioambiente. Yo creo que y eso tiene que ver mucho con la realidad, porque, o</p>

³⁶ El Aula Expandida es un espacio de reflexión desarrollado una vez al semestre, que vincula a todos los estudiantes del ciclo disciplinar del programa de diseño de vestuario, especialmente, aquellos que estén cursando asignaturas del área funcional operativa. El Aula Expandida convoca a través de un tema central, a distintos ponentes que comparten sus experiencias alrededor de la cuestión y también, se desarrollan workshops que complementan lo escuchado durante las ponencias. En esta ocasión, el Aula Expandida tuvo como temática, el diseño centrado en lo vivo.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

	sea, las dinámicas de vida allá ocurren mucho así, desde lo vivo (Comunicación personal, 2017).
--	---

Después de este análisis, podemos ver la singularidad de este proyecto y su cercanía con características y elementos de discursos y propuestas que dan posibilidad a repensar la práctica de diseño y distanciarse de la tradicional. No solo el contexto modifica el proyecto o lo hace particular, no solamente el hecho de que sean campesinos los codiseñadores en este caso, es que cada elemento se constituye en un constructo social que permite integrar múltiples dimensiones de la vida, un proyecto que diseñó un medio para reconfigurar, desde el deseo de la comunidad, su presente y su futuro. Dentro de los cuatro proyectos seleccionados, quién más evidencia componentes que cuestionaran o fueran en contravía de lo que la práctica tradicional de diseño de vestuario atravesada por los valores del discurso del desarrollo hubiera creado, es precisamente Entrelazos, donde el vestido trasciende el individuo y se comprende como comunitario, relacional, sustentable y vivo.

En el capítulo 5, veremos la comprensión de los hallazgos producto de los análisis realizados en los cuatro proyectos, y serán contrastados con el discurso del desarrollo, lo que significa para la formación profesional en diseño de vestuario, y lo que consideramos son vías posibles para una práctica de diseño de transición o futurizante.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

**CAPÍTULO 5. OTRAS COMPRESIONES DE CONTEXTO, CUERPO Y
ARTEFACTO. PRÁCTICAS DE DISEÑO DE VESTUARIO FRENTE A LOS
VALORES DEL DESARROLLO. REFLEXIONES FINALES.**

Cada proyecto y cada artefacto diseñado responde a las posibilidades y a las limitaciones que les permitieron transitar, atravesar o llevar al límite la práctica de diseño; de esta manera, hay espacios donde claramente se cuestionan asuntos como la normalización de cuerpos, el espacio urbano como regla general para el diseño, los modos de producir en la industria actualmente, el para qué y en qué aspectos se enfoca el diseño de vestuario, que generalmente ha estado relacionado con la indumentaria de moda, entre otros. En este tránsito, si bien hay momentos de fuga, es claro que aún aparecen ciertas características propias de la práctica tradicional del diseño arraigado al discurso del desarrollo, que están relacionados con la planificación, las categorías de consumo o cliente, ideas en relación con la productividad basada en presupuestos, etc.

Este capítulo, consta de tres momentos en los que podemos reunir los resultados obtenidos en nuestra indagación; en el punto 5.1, consideramos cómo en la relación diseño y desarrollo, el diseño es artífice del mundo ideal y en ese fenómeno, cómo la indumentaria y el acto de vestir se han visto atravesados; en el punto 5.2, vemos cómo la disciplina del diseño es una base y se consagra en estrategia para la construcción de mundos relacionales, participando de las alternativas al desarrollo. Finalmente, en el punto 5.3, nos concentramos en la formación en diseño de vestuario, y cómo desde una apuesta por una formación más crítica, permite ser transición o al menos, constituirse como un campo abierto de preguntas hacia las alternativas al desarrollo.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Es importante indicar que no es una correspondencia directa el hablar de prácticas de diseño que debaten el desarrollo con alternativas al desarrollo, sin embargo, nuestros hallazgos nos llevan a considerar que, aunque también aparezcan indicios de una permanencia en el régimen de representación construido por el desarrollo (donde no importa el modo, así sea sostenible, sigue siendo desarrollo), hay elementos que nos sugieren verdaderas vías alternas en las prácticas de diseño de vestuario.

A continuación, veremos cómo aparecen estas nociones en los proyectos analizados.

5.1 DISEÑO Y DESARROLLO. EL DISEÑO COMO ARTÍFICE DEL MUNDO IDEAL.

Fry en su texto *Design futuring: sustainability, ethics, and new practice* (2009), afirma que la idea de que el diseño es un soporte para el discurso del desarrollo ha estado presente por largo tiempo; la idea inicial que pone en relación es precisamente la industrialización como un camino ideal para la superación de los "países subdesarrollados", como sostenía el discurso originalmente. Como una primera aproximación a la unión entre desarrollo y diseño, el autor se remonta a la formación del Intermediate Technology Development Group (ITDG), creado en 1966 por el filósofo E.F. 'Fritz' Schumacher, quien previamente se había pronunciado en contra de la transferencia de tecnologías modernas a países en desarrollo que, sin recursos, no podían apropiarse realmente de ellas, y propuso la elaboración de "tecnologías intermedias", basadas en las necesidades y habilidades de las personas en los países considerados en vía de desarrollo. El ITDG fue constituido como un centro de asesoramiento para la promoción del uso de técnicas eficientes de trabajo

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

intensivo. De manera complementaria para comprender esa unión, Fry (2009) incluye también el discurso de Victor Papanek, cuando escribe *Design for the Real World* (1971), que si bien, integra la noción de la responsabilidad moral y social que conlleva la profesión del diseño, introduce la necesidad de que los diseñadores hagan presencia en los países considerados del tercer mundo, y aporten tecnología. Aquí Fry manifiesta, que los enfoques tradicionales o alternativos de intervención, aún tienen su base en el racionalismo técnico occidental, que busca resolver problemas de manera instrumental o económica, a través de la ciencia y la tecnología; además, tanto en las ideas de E.F. 'Fritz' Schumacher, como en las de Papanek, se perdía de vista que la exposición al mundo de los productos básicos de Occidente, haría que las poblaciones de naciones "subdesarrolladas" quisieran los mismos productos, tecnologías y modos de vida, de las naciones con ventajas. Es decir, vemos como el diseño es un agente en la teoría de la dependencia, produce alienación a los diseños occidentales, y le da un impulso a la desapropiación de los conocimientos y modos propios de las comunidades y sociedades de esos países denominados subdesarrollados o de tercer mundo.

En los proyectos analizados, podemos evidenciar esta relación en un momento específico del proceso de diseño de las estudiantes diseñadoras de Entrelazos, quienes al iniciar el semestre académico, cuestionaban el poco acceso que tenía la comunidad de campesinos a los productos de diseño, pues estos se quedaban en la ciudad y no alcanzaban a llegar hasta la vereda o llegaban, pero desfasados temporalmente. Sin embargo, prontamente a partir de la comprensión del concepto de diseños otros, reconocerían el valor

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

del diseño propio de la comunidad, de la cocreación y de las formas propias de hacer, vestir y vivir de ellos.

Para enero de 1949, cuando el Presidente estadounidense Harry Truman enuncia su discurso pidiendo que las naciones con ventajas ayudaran al mundo subdesarrollado, ya se había hecho propia de las economías europeas y norteamericanas la creencia de que la producción en masa era sinónimo de prosperidad económica; allí se necesitaba ser ágil, rápido, competente, eficaz, eficiente, rentable, práctico y útil; por ende, el discurso del desarrollo acoge la industrialización y la tecnificación como medios para que los individuos alcanzaran un nivel de vida digno, hay directa correspondencia. En consecuencia, el discurso se apoya en la productividad y rentabilidad, bajo la premisa de que solo a través del crecimiento económico se sacará de las condiciones de pobreza a las poblaciones del tercer mundo. Como lo dice Arturo Escobar (2007), esta lógica aún continúa vigente producto de más de 50 años de prácticas en búsqueda de crecimiento económico, incluso aún, con su enfoque posterior en las necesidades humanas básicas de los años setenta, que también ponía atención a la distribución de los beneficios.

Estos factores como la rentabilidad o la productividad en términos de rendimiento y cumplimiento de mínimos, aparecen en los proyectos de Brigadistas y Mantenimiento; aquí hace presencia la necesidad de que la producción de las prendas resulte rentable para la organización Coomerca, que se cumpla con un presupuesto, que tenga la imagen corporativa de la organización (como mínimo el logo) y que además, las prendas resultaran favorecedoras y facilitadoras de las labores de los empleados de la Plaza Minorista. Aun con estos requerimientos, que fueron en su mayor parte cumplidos por las diseñadoras, es

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

importante aclarar que estos proyectos no se limitaron únicamente a estos requerimientos, el proyecto fue netamente un ejercicio académico y no fue realmente un encargo por parte de la empresa a la Universidad. Como nos contaba Claudia Fernández (Comunicación personal, 2019), dado que una de las premisas de Núcleo 1 es el diseño situado, esto implica que se tengan en cuenta las realidades del contexto y una de esas realidades hoy, para el diseñador inserto en la industria tradicional, es tener que trabajar con limitaciones de presupuesto. La educación de la UPB no es plenamente laborista, es decir, no corresponde estrictamente con lo que se considera como educación para el trabajo, por eso en los talleres de proyecto se insta al estudiante a mirar otras problemáticas que no se supediten a un presupuesto como en un encargo real de dotación de uniformes, donde lo último que se busca, es el bienestar del trabajador. Superponer el cuestionamiento y el pensamiento crítico, junto con el reconocimiento de las múltiples realidades, son entonces los primeros elementos que permiten que las prácticas de diseño de vestuario, durante su formación profesional, contravenga lo que el discurso del desarrollo referiría.

Ahora bien, siguiendo con la relación entre desarrollo y diseño, el expandir la economía, además de requerir la expansión de la demanda, también implicaba la expansión de los bienes de consumo, y a través de esto, como mencionan Escobar y Fry, se llega a la democratización del consumo como conductor hacia el bienestar. Fry menciona que a partir de 1920, la racionalización otorgó a las tecnologías existentes, nuevos signos que las recodificarían como modernas y deseables; fue una transformación estilística a través de esta orientación económica, y este fue uno de los principales desencadenantes de la “sociedad de consumo” contemporánea, un impulsor clave de lo insostenible (p.84).

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Escobar (2007) vincula este asunto de la rentabilidad y la productividad con el *fordismo*³⁷, una serie de normas y modos de producir que no solo habían introducido una nueva cultura del trabajo y el consumo, sino también una nueva estética con preocupación por la funcionalidad y la eficiencia (2007, p.126).

El consumo y su búsqueda por una democratización en el acceso a objetos y servicios ideales para todos, en términos de la indumentaria y el vestuario, podríamos conectarlo con un modelo de producción de la industria que recibe el nombre de moda rápida o *fast fashion*.³⁸, que determinamos previamente como una de las evidentes problemáticas del sistema, de la que el diseño de vestuario y el diseño de modas han participado. Desde esta lógica, es necesario identificar que a diferencia de otros modos de hacer, en la larga cadena productiva que un producto vestimentario cubre, la moda rápida precisa de proximidad, velocidad y volumen de producción; esto ha traído como consecuencia que se permitan prácticas insostenibles de los monocultivos para la producción de fibras, contaminación hídrica relacionada con procesos de tintorería y

³⁷ Escobar (2007) cita a Gramsci para referirse al término de *fordismo*. Según este, en el ensayo “Americanism and Fordism” compilado en el texto *Selection from the Prison Books* (1971), lo explica así (parfraseo, traducción de la investigadora): El *fordismo* fue considerado como una forma ultramoderna de producción y de métodos de trabajo basados en la industria de Henry Ford. Eran métodos de intensificación y racionalización del trabajo, que Gramsci comprende como la etapa final en el proceso de intentos progresivos por parte de la industria para superar la ley de la tendencia a la caída de la tasa de ganancia. Después de la primera Guerra Mundial, se le prestó mucha atención al fenómeno estadounidense, a la eficiencia de la técnica productiva estadounidense e incluso a la aparente democracia de la empresa estadounidense. Se podría decir que el *fordismo* deriva de una necesidad inherente para lograr la organización de una economía planificada, (...) el paso del viejo individualismo económico a la economía planificada.

³⁸ Kathe Fletcher considerada como pionera del *slow fashion*, es activista, consultora e investigadora de sostenibilidad, diseño, ética y moda; define el *fast fashion*, parafraseándola, como una combinación de producción a alta velocidad y fabricación justo-a-tiempo que permite convertir una muestra o boceto de diseño (o incluso, prenda vista en pasarela) en un producto terminado, en menos de tres semanas, a alta velocidad, con alto volumen de consumo. Además del tiempo, como factores de la producción están la mano de obra, el capital y los recursos naturales que se exprimen buscando maximizar el rendimiento de los bienes para obtener mayores ganancias, se presionan a la baja las condiciones de trabajo y las normas ambientales (Fletcher, 2008, pp.161-162).

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

acabados textiles o, condiciones laborales cuestionables³⁹ (recordemos el triste suceso del colapso del edificio Rana Plaza en 2013, en Dhaka, Bangladesh, que acogía cinco empresas productoras de prendas de moda) . La imagen a continuación es una escena del año 2016, de una empresa dedicada a la confección de la ciudad de Medellín. Nos reservamos el nombre de la organización.



Figura 70. Escena cotidiana de una empresa de confecciones en la ciudad de Medellín. Organización anónima. Fotografía por Helena Uttima, 2016.

El diseño comparte con el discurso del desarrollo la racionalidad instrumental, producto de la integración entre el predominio de lo racional y la concepción científica (como elaboración de la modernidad); este tipo de racionalidad abrió paso para que el discurso de la ciencia y el discurso del capitalismo se encontraran y permitieran la

³⁹ Para conocer más sobre este tema, sugerimos acercarse a los informes producidos por la organización Greenpeace alrededor de prácticas insostenibles de la industria de la moda con repercusión en el medio- ambiente. Sobre condiciones laborales, el movimiento *Fashion Revolution* ha compilado importantes datos a través de sus campañas e intervenciones.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

regulación, generación y control de lazos sociales a partir de normas, ideales o artefactos. Todos los objetos que el capitalismo ofrece son producto de la ciencia. Andrea Cuenca (2017), nos explica cómo el ejercicio de proyectación desde el plano tecnológico, responde a un criterio unívoco de racionalidad, donde los mejores objetos son producto de la racionalidad y la técnica y, se comprende la idea de bienestar a partir de la lógica instrumental. En los proyectos de Brigadistas y Mantenimiento, con excepción del uso de videos que muestran experiencias de vida con las personas usando las prendas, podemos evidenciar un proceso analítico y secuencial que contempla el uso de una ruta metodológica, bitácoras de procesos, informes de investigación, tablas de requerimientos, fichas de análisis de información y un cronograma ajustado a las 16 semanas del semestre académico. Aunque los docentes indican que este ejercicio es parte de una visualización de los requerimientos de diseño y del ajuste mental para los estudiantes del proceso de diseño, puede considerarse como vestigios de esta lógica racional. Esta condición racional del acto del diseño surge de su necesidad de alejarse del discurso y las maneras propias del arte.

La escuela de diseño *Hochschule für Gestaltung* (HFG) de Ulm con Otl Aicher, Max Bill y Tomás Maldonado fueron promotores del discurso científico y racional del diseño junto con la idea del proceso de diseño como algo sistemático y no intuitivo. Más tarde varios teóricos, incluido el mismo Maldonado, se cuestionarían estos métodos, sin embargo, la generalidad en las escuelas de diseño de la actualidad (hablamos de 2017, año en el que transcurrió la etnografía y 2019, año de escritura de este informe), es que se sigue vigilando la idea del método, y la sistematización del proceso, la racionalización del proceso de diseño sigue siendo un aspecto clave de su enseñanza. Claudia Fernández en su

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

libro *La profundidad de la apariencia* (2015a), menciona que para la década de los sesenta se dieron los primeros estudios en métodos del diseño, en un intento por tomar distancia con respecto al arte. Por su parte, la HFG de Ulm, le dio un enfoque racional y matemático a su metodología que incluía procedimientos científicos, basados en la búsqueda de la relación ciencia-diseño (Fernández Silva, 2015a, p.68). De la mano de Tomás Maldonado, la escuela aplicó una filosofía científica basada en el operacionismo científico, además abandonó los programas con orientación en arte.

Así pues, Escobar (2007) menciona que el mismo conocimiento técnico y científico se convirtió en indicador del desarrollo en una comunidad. Según el autor, “el desarrollo alimentó una manera de concebir la vida social como problema técnico, como objeto de manejo racional que debía confiarse a un grupo de personas, los profesionales del desarrollo, cuyo conocimiento especializado debía capacitarlos para la tarea” (2007, pp.97-98). Aquí aparece la idea del experto, que desde dos aspectos resulta muy importante: es un elemento esencial a la hora de planificar e intervenir poblaciones y, por otro lado, justifica la aparición de programas profesionales y universidades precisamente para formar a este experto.

Podemos distinguir momentos de los procesos de diseño de los proyectos de Brigadistas, Mantenimiento, e incluso +Conciencia-Agua, donde se incluyeron las opiniones de profesionales considerados como expertos, que no tuvieron relación con el proyecto en su generalidad, ni un acercamiento real. Sus discursos como expertos fueron suficiente para integrarlos al proyecto. Si bien, obedeciendo a la premisa transdisciplinar del diseño, conscientes de que el saber disciplinar del diseño no es suficiente y que debe llamar

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

a otros saberes para conseguir conocer los profundos problemas de la relación entre lo humano y el mundo artificial, el experto entra para integrar ese conocimiento que no alcanza a abarcar el diseño.

Por otro lado, la racionalidad instrumental que alcanza a tocar la cotidianidad produce leyes de carácter universal, por ende, se intenta que los cuerpos y los artefactos quepan dentro de esta universalidad. Se borra la singularidad, y se concibe lo normal con su contrapuesto, lo patológico; la medida adecuada está representada en lo eurocéntrico, blanco y patriarcal que, en el diseño puede evidenciarse en la elección de formas anatómicas condicionadas a contextos y cuerpos de tipo americano o europeo para el desarrollo de artefactos. Desde enero de 1949, cuando el presidente estadounidense Harry Truman enuncia la necesidad de que los beneficios del adelanto científico y del progreso industrial sirvan también de avance y crecimiento para el mundo subdesarrollado, el modo de vida ideal corresponde de nuevo, a lo eurocéntrico, blanco y patriarcal; Saldivia Maldonado (2007) enuncia la finalidad del diseño, a partir de la introducción del discurso del desarrollo:

el progreso extrapolado al diseño, debería apuntar a ilustrar y difundir las bondades de lo europeo, debería mostrar productos y artificios que contribuyan a la dominación y sometimiento de la naturaleza americana, a mostrar las características de las razas nórdicas y de su supuesta superioridad. Sin embargo, como el diseño en los países americanos en dicho siglo aún no despegó, el ideario será replicado solo a mediados del siglo XX.
(Saldivia Maldonado, 2007, p.64)

En ese sentido, tradicionalmente ni diseño ni desarrollo, reconocen las diferencias y diversas formas culturales de las comunidades que habitan el mundo, y no tienen en cuenta

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

cosmogonías, valores simbólicos e incluso, la idea de lo vivo y no vivo como constituyentes de la realidad social. Por un lado, como indica Escobar (2016), la base ontológica y epistémica del diseño incluye el capitalismo, la colonialidad y una arquitectura ontológica en torno a los dualismos de naturaleza/cultura y Occidente/no-Occidente; y por otro, la figura del hombre como base de todo conocimiento, como sujeto del diseño igualmente.

El desarrollo es un promotor de la necesidad eminente de integrar valores culturales modernos, junto con la educación (teniendo en cuenta que es una educación que corresponde a lo erigido por el sistema occidental). Es a través de la profesionalización que el tercer mundo es incorporado a la política del conocimiento especializado; según Escobar (2007), es allí donde se dan los procesos de validación y difusión del conocimiento propio del desarrollo, las disciplinas académicas, los métodos de enseñanza e investigación, y es el origen de múltiples prácticas profesionales, según los contextos donde se inserte. Esto nos entrega un argumento del por qué se origina un programa en diseño de vestuario que, desde sus inicios, enuncia como objetivo contribuir al desarrollo de la región. En esa dirección, podemos incluir una de las respuestas dadas por el director de la facultad de diseño de vestuario, Mauricio Velásquez Posada durante la entrevista en profundidad:

Es que no solamente el interés del desarrollo, del desarrollo social, es una premisa o es un *sine qua non* de la educación ¿cierto? Para eso está diseñada la educación y la universidad. Digamos la universidad lo reza en su misión, esto es formación, es una formación para el desarrollo social (...) Uno de los papeles fundamentales obviamente es alinearse con unas políticas de gobierno, pues que la misma sociedad ha elegido, en un Estado democrático para que oriente, para que oriente eso, digamos la misión prospectiva de sus sociedades y también, obviamente, mejor dicho el desarrollo presente y futuro (Comunicación personal, 2017).

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

En este estudio, son visibles estos aspectos durante el análisis previo de los planes de desarrollo local y nacional, realizado por las estudiantes diseñadoras de los proyectos *Brigadistas y Mantenimiento*; a través de este, buscaban oportunidades de diseño en las orientaciones de las políticas públicas. Esto es clave ya que teniendo en cuenta que el marco conceptual del plan de desarrollo *Medellín cuenta con vos 2016-2019*, se enfoca en el desarrollo integral del Municipio de Medellín, el énfasis desde el cual intervenga un diseñador de vestuario responderá a estos lineamientos y valores. Ahora bien, las políticas públicas idealmente son un tipo de plataforma conveniente, ya que en teoría para su elaboración, se debe contar con todos los actores sociales involucrados; Ana Cathalina Ochoa Yepes, directora del Departamento Administrativo de Planeación de la Alcaldía de Medellín (2018) define una política pública como un proceso de construcción colectiva entre Estado y sociedad civil, que busca mejorar las condiciones de vida de un grupo específico de población, en relación a una situación previa desfavorable. Si bien, desde una perspectiva más amable, visibilizan preocupaciones reales de las personas con las que el diseñador podría conectarse siendo más particularistas, las políticas públicas se acuerdan alineadas con los planes de desarrollo, por ende, la capacidad de acción está delimitada por eso, por el enfoque político gubernamental e incluso por la burocracia política, cerrando la capacidad de acción de comunidad de diseño (donde incluimos al diseñador).

De igual forma, recordemos que en el inicio del proceso de diseño del proyecto *Entrelazos*, tanto el equipo de estudiantes como las docentes del curso Núcleo 3, estaban de acuerdo en que el proyecto estuviera enfocado en el desarrollo rural; Escobar (2007) lo

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

describe como “una especie de política burocrática que intenta manejar y transformar la manera en que se concibe y organiza la vida del campo” (p.249).

Para describirla, el autor se remonta a la crisis agraria generalizada en América Latina (presente desde los años 50), que durante la década de los 70 fue intervenida por una parte del aparato internacional del desarrollo (como lo nombra Escobar), el Banco Mundial, con la inserción en sus programas de la estrategia de desarrollo rural integrado. Aplicada de manera simultánea en muchos países del “Tercer Mundo”, en Colombia se presentó a través de varias disposiciones, pero la inicial, fue el programa de Desarrollo Rural Integrado (DRI), componente del Plan Nacional de Alimentación y Nutrición (PAN), que hacía parte del plan de desarrollo *Para cerrar la brecha 1974-1978*; el DRI correspondía a una serie de programas planteados con el objetivo de aumentar la producción y la productividad de los pequeños agricultores. El campesino que cultiva a pequeña escala, desde la aplicación de estos programas, siguiendo los estándares del discurso, empieza a tener la figura de pobre. Escobar rescata cómo el Banco Mundial entiende el desarrollo rural, en una publicación de la época:

... es una estrategia diseñada para mejorar la vida social y económica de un grupo específico de gente: los pobres del campo. Significa extender los beneficios del desarrollo a los más pobres entre aquellos que intentan subsistir en áreas rurales. El grupo incluye agricultores en pequeña escala, aparceros y campesinos sin tierra. (World Bank, 1975: 3).
(Escobar, 2007, pp.274-275)

En el transcurso del proceso de diseño de Entrelazos, Juliana, Alejandra y Sara desplegaron un análisis profundo de las implicaciones del desarrollo rural, reconociendo asuntos como la industrialización del campo, la pérdida de prácticas tradicionales de

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

agricultura, el cambio de concepción de la figura de campesino a pobre, falta de desarrollo y simple productor de alimentos (o, labrador de tierra); junto a esto, la pérdida de investidura simbólica y cosmogónica de la naturaleza, para convertirla en recursos explotables, y la importancia vital que se le da al capital y a la tecnología, sobre el valor de la vida. Con este escenario, el equipo se retractó y cambió esta expresión, por *transformación social con la comunidad*. Conociendo previamente la posición política de las diseñadoras, debido a mi experiencia docente en la facultad con ellas, representó una incoherencia que usaran la expresión *desarrollo rural*. Este evento en particular evidencia el poder dominante del discurso del desarrollo y cómo se ha instalado en la jerga común, de manera tal, que borra por completo los efectos negativos de sus intervenciones (que son más regla que excepción), desarticula todas las posibles relaciones que permitan dar cuenta de esto, y se instala completamente desde el idealismo del bienestar y la mejor vida.

En la siguiente sección, comprenderemos el cómo las prácticas de diseño de vestuario que construyeron los proyectos estudiados, inician un camino que se aleja de esta base ontológica de la relación diseño-desarrollo que acabamos de revisar, para apartarse y proponer otros modos de ser y hacer.

5.2 DISEÑO Y ALTERNATIVAS AL DESARROLLO. EL DISEÑO EN LA RECONSTITUCIÓN DE MUNDOS RELACIONALES

Iniciemos haciendo una diferenciación entre los términos: alternativas del desarrollo y, alternativas al desarrollo. Las alternativas *del* desarrollo se refieren a diversos modelos del discurso, ajustados a las problemáticas presentes través de epítetos como sostenible,

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

participativo, humano, etc., mantienen como eje la vía del desarrollo y se plantean otros modos para alcanzarlo. En cambio las alternativas *al* desarrollo, son propuestas que desde el rechazo a cualquier idea de progreso, a las intenciones y resultados del desarrollo, proponen una coalición de formas opositoras que abandonan por completo la retórica y las prácticas del desarrollo. Se incluyen otras perspectivas, como lo decolonial, el feminismo, el pensamiento indígena, etc., conviniendo en la necesidad de otras formas no capitalistas y de modernidad alternativa, formas de ser y hacer no dualistas sino relacionales, la defensa de diferentes discursos y representaciones que no están mediatizadas, entre otras. En esta indagación, nos interesa observar cómo la disciplina del diseño puede hacer este mismo traslado epistémico y empezar a formularse como una práctica futurizante, aportando a la construcción de alternativas al desarrollo, sea desde el debate al discurso tradicional o con la construcción de otras posibilidades.

Rastreamos hasta el año 2012, el momento en que dentro de la facultad de diseño de vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana, se comenzaron a dar una serie de proyectos de diseño que cuestionaban el quehacer del diseñador, la productividad, los cuerpos que atendía, los contextos en los que se relacionaba; las preguntas e ideas que surgían de los cursos, empezaron a ocuparse del vestir en adultos mayores y sus limitantes, a relacionarse con las funcionalidades diversas, a rehacer las maneras de diseñar con comunidades participando con una comunidad indígena en las cuadrillas del Carnaval del Diablo en Riosucio, Caldas; paralelamente, se dio el trabajo con víctimas del conflicto armado colombiano (Inmarcesible fue el proyecto más nombrado, una muestra que invitaba a leer la historia de varias víctimas a través de prendas), comunidades campesinas, e

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

incluso, sobresalen algunas muestras incipientes de diseño centrado en lo vivo con interrogantes frente a un diseño para mascotas que supere la humanización de los animales, aparece un proyecto enfocado en repensar el artefacto vestimentario para posibilitar acciones de terapia en perros.



Figura 71. Imagen de la exposición Inmarcesible. Proyecto de codiseño con víctimas del conflicto armado y la facultad de diseño de vestuario UPB, 2016.

Según Tony Fry (2009), bajo la larga historia de colonialismo, la división de Occidente y el desarrollo, lo que se necesita es el reconocimiento de la hegemonía y los efectos del discurso para su eliminación duradera, es decir que la cultura occidental en sí misma, se abra a otros tipos de conocimiento y diálogo. La ruptura de la cultura, del sentido de comunidad, la fuerza laboral de la tecnología en continuo aumento y el capitalismo

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

productivista, según Fry (2009) se han integrado de tal manera que impiden el ejercicio de cuidado y responsabilidad ambiental. Para este, el “romance con la tecnología”, entre otros elementos representativos de lo insostenible, tienen que detenerse y, por ende, la conducta y la práctica del diseño deben cambiar.

Ya en 1980, Winner sostenía que el problema real tenía que ver con las elecciones sobre tecnología, ya que estas tienen consecuencias en la forma y calidad de las asociaciones humanas, y que más que volcar todo a los roles de las fuerzas sociales, se sugiere poner atención a las características de los objetos y el significado de estas características (Winner, 1980). Para él, las innovaciones tecnológicas son similares a un acto legislativo o a disposiciones políticas que establecen un marco para lo público:

[Traducción de la investigadora] Por esa razón, la misma atención cuidadosa que se le daría a reglas, roles y relaciones de la política también se le debe dar a cosas, tales como la construcción de autopistas, la creación de cadenas de televisión y la adaptación de características aparentemente insignificantes en nuevas máquinas. Los problemas que dividen o unen a las personas en la sociedad se resuelven no solo en las instituciones y en las prácticas de políticas propiamente dichas, sino también, y de forma menos obvia, en construcciones tangibles de acero y concreto, cables y transistores, tuercas y tornillos (Winner, 1980, pp.127-128).⁴⁰

Estas afirmaciones nos permiten comprender que, a través de la creación artefactual, es posible también construir resistencia política a un discurso como el desarrollo, la práctica

⁴⁰Como aparece originalmente en el texto: For that reason, the same careful attention one would give to the rules, roles, and relationships of politics must also be given to such things as the building of high ways, the creation of television networks, and the tailoring of seemingly insignificant features on new machines. The issues that divide or unite people in society are settled not only in the institutions and practices of politics proper, but also, and less obviously, in tangible arrangements of steel and concrete, wires and transistors, nuts and bolts (Winner, 1980, pp.127-128).

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

de diseño tiene responsabilidad absoluta en su quehacer en pos de deconstruir un sistema occidental sostenido a través de un discurso insostenible como el desarrollo. Escobar (2016) se pregunta: ¿Puede haber algo aparentemente más neutral que un espacio de habitación, un contenedor para el cuerpo?, y amplió yo la pregunta: ¿Puede entonces haber algo neutral como el contenedor del cuerpo, íntimo y cercano que es el vestido?

Ya en el texto de 1989, *On the Essential Contexts of Artifacts or on the Proposition That "Design Is Making Sense (Of Things)*, Krippendorff comprendía que el centro del diseño es el significado, darles sentido a las cosas, teniendo en cuenta el hecho experiencial de que las personas se rodean de objetos que tienen sentido para ellos; pueden identificar qué son, cuándo, cómo, en qué contexto los adquirieron y en qué contexto pueden utilizarse. Es decir, las relaciones vitales constituidas por objetos y modos de hacer pasan a ser más importantes que una aproximación a estos como bienes y servicios para el sujeto. Una práctica redireccionada de diseño, como la llamaría Fry, se integra holísticamente a la vida. Según Escobar (2016, p.66), en la última década han surgido tendencias importantes que integran a la práctica del diseño, lo situado, interactivo, colaborativo, participativo y enfocado en la experiencia y la producción misma de la vida; esto conlleva además (Escobar,1999), a la comprensión del complejo de relaciones que producen otras naturalezas, y pone de ejemplo la posibilidad de que lo orgánico y lo tecnológico no son necesariamente opuestos, justo en esta ruptura de la dualidad organismo/máquina, pueden haber otras posibilidades de realizarnos como humanos.

Es decir, lo que es prioridad aquí es la relación en sí misma, introducimos entonces el concepto de ontologías relacionales; estas se presentan como la posibilidad de estudiar

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

no el todo como un todo, sino la manera en que las conexiones son visibles entre todos los entes que conforman las distintas realidades; la relacionalidad busca la interconexión de lo humano y no humano, reconociendo que no hay una pre – existencia dada por sí misma, sino que es el resultado de las interconexiones de diferentes mundos.

Blaser (2008) citado por Escobar (2014), plantea que la propuesta de ontología relacional trata de visibilizar la noción de mundos diversos sin negar lo real recogiendo la visión Zapatista que habla de transiciones ecológicas y culturales hacia el pluriverso. Estas transiciones son necesarias para enfrentar las crisis ecológicas y sociales producidas por la ontología de un único mundo. Para los Zapatistas, se deben hacer transiciones a un mundo donde quepan muchos mundos. Para los autores Maturana y Varela (1987), “Solo tenemos el mundo que creamos con otros, y solo el amor nos ayuda a crearlo”, se podría entender este postulado como un principio de la relacionalidad.

Desde Escobar (2012), son una nueva forma de abordar lo no humano (incluyendo objetos), es la entrada de lo natural a la teoría social por la vía de la Ecología Política, las teorías de la complejidad, entre otros. Se dan nuevos materialismos y vitalismos y un retorno de conocimientos de grupos sub-alternos, apela a tradiciones filosóficas no occidentales que no dependen del compromiso con la razón abstracta. En este sentido, se recogen estudios teológicos desde el Budismo, prácticas chamánicas, indigenistas, etc.

Encontrarnos con la importante proliferación de estudios dirigidos a los animales, lo no humano, lo posthumano, da paso a ver nuevas comprensiones sobre aspectos olvidados o negados, de los sistemas vivos y no vivos que hacen posible la vida. Esto lo podemos ver, en el tratamiento relacional que hace el proyecto Entrelazos de la vida de los campesinos en

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

su relación con la naturaleza y el campo; asimismo, en el proyecto de Brigadistas, las diseñadoras reconocían que en la Plaza Minorista, como plaza de mercado, al encontrarse verduras, carnes frescas, peces y pescados, plantas, etc., el vestuario necesariamente convive con ello y debía ser capaz responder ante esto. Ese *otro vivo* está presente, por ende, relacionamente atraviesa la experiencia del cuerpo vestido.



Figura 72. Fotograma de video final del proyecto de diseño para el área de Brigadistas (2017).

Por otro lado, podemos ver que, para la superación de la economía capitalista, autores como Escobar, Fry o Gutiérrez, consideran la adopción o construcción de otro tipo de economías, economías diversas o de economías sociales y solidarias. En el proyecto Entrelazos, uno de los ejes que lo fundamenta es el autorreconocimiento del sentido de comunidad para la reconstrucción y fortalecimiento del tejido social, con el objetivo de que los jóvenes no abandonen el campo por falta de oportunidades o empleo formal, sino que se construyan modos de autosostenimiento, de acuerdo con las prácticas propias de la

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

comunidad. En el sentido de la creación de una economía para lo comunal, conectándolo con el diseño ontológico, Escobar en *Diseño para las transiciones* (2017) menciona:

Trabajar hacia una “economía que cree los comunes” (Helfrich, 2013), también significa propender por la re/constitución de mundos relacionales en los que la economía es re-anclada en la sociedad y la naturaleza, y pide que el individuo se integre en una comunidad, lo humano en lo no humano y el conocimiento en la contigüidad inevitable de saber, ser y hacer (Escobar, 2017, p.44).

Una de las propuestas más relevantes de Arturo Escobar, con la que de hecho nombra a una de sus publicaciones más importantes, *Autonomía y diseño. La realización de lo comunal* (2016), es un enfoque de prácticas de diseño que contribuye a la defensa de territorios y culturas, y lo nombra diseño autónomo. A diferencia del desarrollo impulsado por el estado, caracterizado por el argumento de las necesidades y la economía del mercado, el diseño autónomo como diseño con las comunidades tiene el objetivo de contribuir a su propia realización, bajo sus premisas y múltiples cosmogonías inherentes; deriva de los siguientes supuestos: 1. Toda comunidad practica el diseño de sí misma; 2. Cada actividad de diseño debe comenzar con la premisa de que toda persona o colectivo es practicante de su propio saber, y desde allí examinar cómo la gente entiende su realidad. 3. Lo que la comunidad diseña es, en primera instancia, un sistema de investigación o aprendizaje sobre sí misma. 4. Cada proceso de diseño implica un enunciado de problemas y posibilidades que permite al diseñador y al grupo generar acuerdos sobre objetivos y decidir entre alternativas de acción. (...) El resultado debe ser una serie de escenarios y posibles caminos para la transformación de las prácticas o la creación de otras nuevas. Y

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

finalmente, 5. Este ejercicio puede involucrar la construcción de un ‘modelo’ del sistema que genera el problema de preocupación comunal.

En relación con la primera premisa, podemos acercarnos al trabajo realizado en el proyecto de Entrelazos que directamente se dio con la comunidad campesina del municipio de Marinilla. Aquí, la comprensión de que cada actividad de diseño implica respetar a la persona o al colectivo como practicante de su propio saber, permitió que la mayoría de las personas que integran la comunidad fueran practicantes de este proceso de diseño. Para Escobar, el sentido del diseño autónomo está en lograr mayor sensibilidad y receptividad con las inquietudes recién articuladas de una colectividad y, la situación ideal de diseño sucede cuando diseñador, el tomador de decisiones y el garante del sistema son la misma entidad, es decir, ‘la comunidad’ y sus organizaciones. En este caso, la presencia de Entrelazos en Marinilla no es gratuita, Juliana de la Rosa, una de las estudiantes parte del equipo de diseñadoras, es habitante de una zona veredal del municipio, esto la vincula directamente con la población campesina de este lugar. En este caso, resulta muy interesante el enfoque dado al proyecto desde la idea de comunidad que, puede conectarse con la referencia que hace Escobar (2016) de Julieta Aymara:

... involucra todo un tejido de complementariedades, reciprocidades, autonomías e interculturalidades que incluye, para el caso de comunidades rurales, relaciones con comunidades urbanas y aun transnacionales y por supuesto con los no-humanos. La comunidad vincula cuerpo, espacio, memoria y movimiento dentro de una visión cíclica y dinámica donde se ancla el vivir bien (Escobar, 2016, p. 208).

Para evidenciar otro tipo de relaciones presentes en otros de los proyectos con este enfoque, es importante situar cómo se comprenden los grados o niveles de participación en

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

un proceso de diseño. Según Tània Costa Gómez (2015), en su revisión sobre los procesos creativos del diseño colaborativo, según la intensidad del proceso colaborativo el primer grado puede ser solo participativo, el segundo y tercero sí engloban procesos colaborativos y colectivos o, cooperativos.

Desde otra perspectiva, los niveles de significación, van de menor a mayor grado de intensidad de participación y colaboración entre los agentes/contextos del proyecto de diseño: el primer grado de intensidad lo define como Diseño participativo, el segundo como Diseño colaborativo y el tercero, Diseño colectivo. Para ella, la gradación entre un apartado y otro, es porosa y flexible.

En el Diseño participativo, se da la intervención del usuario o participante, con una finalidad concreta, en un momento específico del proyecto, y puede darse de dos maneras: el participante interviene durante el proceso o al final de este, con el diseño finalizado. En el Diseño colaborativo (que puede englobar también lo colectivo), según Costa Gómez la participación de los usuarios forma parte del proceso creativo, que bien tuvo un proceso previo de ideación por parte de un autor, es el colectivo quien le da forma y contenido al resultado. Para la autora, lo colaborativo “implica el consenso, adaptar opiniones de otros, acordar retos y resultados, decidir direcciones conjuntamente, influir y dejarse influir por el grupo para llegar a objetivos comunes” (Costa, 2015, p.21). Ahora bien, cuando se está en medio de la construcción de memorias colectivas, con la presencia y actuación de un grupo numeroso de ciudadanos, se va más allá de la dinámica participativa para hablar de lo colectivo.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Como diseño colaborativo, podríamos nombrar los proyectos de Brigadistas y Mantenimiento, en los cuales tanto brigadistas como empleados del área de mantenimiento fueron quienes guiaron, dieron sentido y plantearon las formas generales sobre cómo querían experimentar sus prendas de vestir para trabajar. Tanto Brigadistas como Mantenimiento, a través de las propuestas verbales según los requerimientos de diseño, respondieron a la generación de escenarios y posibles caminos, llegando a acuerdos con los implicados sobre la ruta a seguir; podríamos decir también, que Entrelazos responde a un proceso de diseño colectivo, donde además como vimos anteriormente, una de las diseñadoras hace parte de la colectividad, el camino fue construido siguiendo las disposiciones y vivencias del propio colectivo.

En este punto, podríamos introducir el concepto de Comunalidad, un término profundamente arraigado al horizonte planteado por muchos movimientos sociales de Latinoamérica. Cuando se habla de lo comunal, se habla de la comunidad y lo común como categoría central en sistemas de vida de muchos pueblos. Dice Escobar (2016) “Lo comunal es el nombre que damos a los entramados y tejidos de relaciones dentro de los cuales existimos. No hay contradicción entre la persona singular y lo comunal como el espacio en el que existimos en relación” (2016, p.226)

Va en contravía de las prácticas occidentales alrededor del individuo y la economía, es la integración de la persona en una comunidad, los recursos no son de uso privado, sino de propiedad colectiva y luego distribuidos. Mientras que occidente separa a la persona, lo comunal la une a su contexto; Manzini (2015) citado por Escobar (2016), encuentra que es

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

entonces en el diseño colaborativo donde es posible abandonar los estilos de vida individualistas.

Si bien, contrarrestando la hegemonía del individuo, lo común le da paso al pluriverso, a la diversidad de mundos y cosmogonías. Desde una mirada que aprecia las dimensiones ontológicas del otro, nos acercamos a Alfredo Gutiérrez con su propuesta de Diseños del Sur, Diseños Otros y Diseños con Otros Nombres. Dice Gutiérrez en su texto *Resurgimientos: sures como diseños y diseños otros* (2015):

Diseños del sur y diseños otros son dos formas estratégicas para designar aquí los mismos fenómenos. Intentos de provincializar el diseño industrial occidental para que deje de ser “la norma” y se convierta en “lo normal” (uno más de muchos), aluden a la construcción de artefactos a partir de las lógicas de los resurgimientos (buen vivir, tikanga maorí, ubuntu, etcétera), desde distintos marcos interpretativos. (...) “Los diseños otros” se aproximan al paradigma otro de Walter Mignolo (2014), (...) el paradigma otro no es de transición, sino de disrupción, los “diseños otros” saldrían de saberes característicos de los resurgimientos, aplicados por gentes que podrían reivindicar su derecho a construir sus mapas o a prescindir de éstos, sin la estructura cardinal habitual y tomando distancia de la tradición europea (Gutiérrez, 2015, pp.120-121).

El término *diseños del sur*, desde una mirada de la epistemología del sur, podría considerarse como una característica de nuestros proyectos seleccionados cuando se conecta con lo transicional, es gradual y se enfoca en el cambio. Los diseños otros dan valor a las prácticas de diseño de vestuario aquí analizadas, cuando la práctica es disruptiva frente a la tradición occidental (comprendiendo que son rasgos o elementos de esta

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

disrupción los que aparecen en las prácticas, aun no se constituyen por completo en este sentido).

Estos pensamientos permiten que el diseño, los diseñadores, adopten una posición abierta antes las prácticas de hacer y ser de estas comunidades, les confiere el espacio para valorar y dar sentido a lo propio y ancestral en ellas, admite otras realidades sociales, otros modos de vivir y configurar la materialidad, formas que el diseño occidental no se ha permitido observar desde su universalismo. De una manera muy intuitiva, Entrelazos empezó a buscar el cómo se constituía el diseño otro, perteneciente a la comunidad campesina de Marinilla.

Algo importante de estos enfoques, es el énfasis que se le da a la investigación desde una práctica experimental, abierta, y que incluye el prototipo artefactual y la construcción de escenarios posibles. Dentro de los cuatro proyectos de diseño estudiados, el proceso de prototipado *con* y *para* la comunidad y validado por esta, comprometido con la obtención de información a partir de la importancia que se le da a la agencia de las materialidades, surge como una característica fundamental. Muchas de las decisiones tomadas alrededor de los artefactos diseñados responden intrínsecamente a la noción ontológica, de que el diseño nos diseña y lo que se diseña, continúa diseñándonos, por lo que dicha materialidad es clave para entender las relaciones vitales entre artefacto y persona/comunidad, actuales y en los futuros posibles.

Para ir concluyendo, a partir de las manifestaciones de las nuevas orientaciones del diseño interpretadas por los autores enunciados en este informe, junto con las emergencias y expresiones visibles de estas en los proyectos analizados de la facultad de diseño de

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

vestuario, podríamos acercarnos a la idea de un tránsito entre el diseñador experto instituido bajo el conocimiento científico y técnico, a lo que (en esta indagación quisiera proponer como categoría emergente), podría llamarse un tejedor de entramados vestimentarios⁴¹. Escobar (2016) identifica un nuevo perfil de diseñador y lo nombra facilitador o mediador, y está centrado en una práctica de diseño “participativo, colaborativo y radicalmente contextual” (p.52). Siguiendo esta línea, los cuatro proyectos analizados responden a dichas características, cada uno de manera particular; como evidencia de esta transformación de parámetros, especialmente hacemos referencia a los cursos de Núcleo 1 y Núcleo 2 donde los docentes al iniciar el semestre académico, trabajaron con las nociones de horizontalidad en la relación diseñador-persona y en la importancia de la relacionalidad. La cocreación y el codiseño se presentan, entonces, como maneras de subvertir la división jerárquica, es decir, de revertir la idea del experto interviniendo comunidades como lo dispone el discurso del desarrollo.

Por otro lado, cuando Escobar cita a Varela con «el mundo no es algo dado sino algo con lo que nos relacionamos al movernos, tocar, respirar, comer» (2016, p.100), vincula la condición básica de la existencia, el habitar en el mundo, con lo encarnado o corporizado. En ese reconocimiento, junto con las fronteras disueltas entre lo orgánico y lo tecnológico, se da paso a la comprensión y aprehensión de otros cuerpos. Todos los cuerpos que emergieron en estos proyectos hacen distancia con la división cuerpo/mente o sujeto/objeto, y permiten una integración completa entre el ser humano, ser cuerpo y ser persona. Si bien, en los proyectos de Brigadistas y Mantenimiento, aparece en cierta

⁴¹ Más adelante en el acápite 5.3, ampliaré mi propuesta alrededor de la denominación, tejedor de entramados vestimentarios.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

medida una visión mecanicista, donde el cuerpo está en riesgo de averiarse y hay que apoyarlo, los cuerpos están en constante intercambio con la cultura, con las necesidades y deseos de cada persona, con su historia, con sus formas y realidades.

En cuanto a este proceso de conversión de la disciplina, en la confluencia entre los estudios sociales y políticos de las visiones de “transiciones” (civilizatoria, paradigmática, de época) y los estudios de diseño, Escobar (2017) menciona la emergencia de un campo llamado “diseño de transición” o “diseño para las transiciones”, entendiendo la noción de transición, como el cambio hacia un futuro más sustentable. Cita específicamente como ejemplo, el marco para el diseño para la transición desarrollado en la Universidad Carnegie Mellon, el cual tiene por diagnóstico la necesidad de una reconceptualización de los estilos de vida junto con la simbiosis con sus ecosistemas de parte de las comunidades. Esto requerirá un nuevo tipo de conocimiento y demandará nuevas formas de diseñar.

Parte del objetivo del diseño para la transición, es la visibilización de las prácticas defuturizantes del modelo actual, con las manifestaciones ecológicas y sociales de la insostenibilidad. Desde este enfoque, podríamos anotar que el eje central de +Conciencia-Agua, es precisamente hacer de conocimiento público las prácticas cuestionables de la industria textil-confección en relación con la producción de las prendas de vestir y el uso excesivo de agua en sus procesos; el cuestionamiento está en el uso indiscriminado de agua como recurso natural finito y mediante su visibilización, se espera que las personas en su papel de consumidoras exijan a la industria cambios al respecto.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

La propuesta de +Conciencia-Agua, junto con las propuestas realizadas dentro del ejercicio del Rápido⁴², si bien, no se ha incluido en el análisis general, dan cuenta también de un enfoque por la justicia social, a través del activismo y el performance. Escobar (2016), afirma que este enfoque del diseño:

... está desarrollando metodologías innovadoras en la interfaz de la comunidad, el arte, la planificación y el activismo (...) se utiliza para conectar la justicia ambiental, la memoria, el performance, la materialidad (e.g., toxinas en el suelo) y la tierra y el paisaje para mantener con vida, y renovar, la larga experiencia de protesta y resistencia de una comunidad al tiempo que se reimagina su futuro (Escobar, 2016, p.77).

Para esta investigación, los resultados obtenidos a través del análisis de las categorías como cuerpo y artefacto son una evidencia del cambio profundo que la práctica del diseño de vestuario está viviendo. Teniendo en cuenta que el eje proyectual de la especialidad es la relación cuerpo-contexto-artefacto, y que como afirma Fernández Silva, el diseño del vestido es el diseño del cuerpo, vemos entonces que el diseño de vestuario es un medio a través del cual, se le puede apostar a la diversidad y pluralidad de cuerpos, a la extensión y expansión de lo artefactual. Tony Fry (2009) habla de la capacidad que tiene la misma práctica del diseño para diseñarse, de esta manera, concibe que en contraste con las formas de “modernización sostenible”, el diseño debe responder de manera circunstancial y crítica a las mentes, sueños, sentimientos, condiciones materiales, disposiciones, valores y creencias de las personas en el mundo en el que habitan (Fry, 2009, p.101). El diseño de

⁴² El ejercicio del Rápido de diseño de vestuario, se realizó teniendo como tema central el diseño crítico. Dentro de las propuestas desarrolladas por los estudiantes, hubo acciones de activismo, denuncias frente al modelo del *fast fashion* y las formas de producción insostenibles, cuestionamientos alrededor de los tipos de cuerpos promulgados por la industria y el fenómeno de la moda, preguntas alrededor de la apropiación cultural, etc. En el Apéndice Ejercicio Rápido, se muestra con detalles algunas de las propuestas presentadas.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

vestuario, desde la visibilización de los diversos cuerpos y desde la integralidad con la que entra en relación con ellos, sin decir que específicamente sea un diseño de transición, está permitiendo que el cambio de mentalidad y el pensamiento crítico empiece a despertar entre los diseñadores, en este caso, de la facultad de diseño de vestuario de UPB.

A modo de conclusión y para finalizar este acápite, reconocemos a través de diversas facetas de los proyectos analizados, la presencia de características, que si bien, sin estar del todo alejado de lo que implica una práctica tradicional de diseño, alineada con los valores del discurso del desarrollo, representan puntos de fuga a esa corriente normalizada y sitúa al diseño de vestuario en un debate frontal con el desarrollo, desde varios niveles.

Examinaremos ahora, los elementos que consideramos importantes dentro de nuestros hallazgos, alrededor la formación profesional en diseño de vestuario. Recordemos que el contexto de nuestra indagación fue ciertamente el espacio donde el discurso del desarrollo ha hecho la reproducción de sus valores, a través de la educación y más precisamente, universitaria.

**5.3 FORMACIÓN EN DISEÑO DE VESTUARIO Y ALTERNATIVAS AL
DESARROLLO: HACIA UNA FORMACIÓN MÁS CRÍTICA Y UN CAMPO
ABIERTO DE PREGUNTAS. CONCLUSIONES.**

No hay solo un marco válido para analizar el diseño, la propuesta y visión que se presenta en esta investigación, es solo una de las tantas maneras como el diseño y el diseño de vestuario pueden ser analizados. Este caso de estudio aun siendo una mínima muestra de una serie de cambios dados dentro de la práctica del diseño, particularmente en una

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

especialidad tan joven como el diseño de vestuario, pretende proveer información sobre el cómo se han configurado estas emergencias, constituyéndose en una sistematización de estos eventos, que permita el análisis o la ejemplificación para otros estudiosos del diseño en el mundo. La posición y los eventos aquí relatados son solo una de las alternativas posibles dentro del camino a un futuro posible.

A partir de este análisis artefactual llevado a cabo en los cuatro proyectos seleccionados, podemos llegar a la conclusión que todos presentan rasgos y características asociadas con valores que propenden por reproducir valores del desarrollo, pero también, otras asociadas a su debate y proponen modos y vínculos diferentes. Cada proyecto y cada artefacto desarrollado, responden a las posibilidades y las limitaciones que les permitieron transitar, atravesar o llevar al límite la práctica de diseño; de esta manera, hay espacios donde claramente se cuestionan asuntos como la normalización de cuerpos, del espacio urbano como regla general, los modos de producir en la industria actualmente, el para qué y en qué se enfoca el diseño de vestuario, que generalmente ha estado solo relacionado con prendas y moda.

Sin embargo, podemos observar también, que mientras se avanza en ciertos términos en esa evaluación de la práctica y en la propuesta de nuevas formas de construir artefactos con eje en el cuerpo vestido, en el tratamiento de las personas no como usuarios sino como seres vivos y la profundidad de sus dimensiones de vida, la posibilidad de abordar el proyecto desde la complejidad social, en realidad las formas actuales de comprender la formación profesional académica, los modos de hacer en la industria y con más precisión, el cómo opera localmente, influyen en la práctica de diseño de vestuario,

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

obligando al profesional a tomar acciones o a enfocar los resultados respondiendo a tiempos cortos, producciones en serie, morfologías de prendas, materiales e insumos tradicionales.

En función de la relación artefacto-cuerpo, los diferentes tipos de cuerpos que emergieron en los proyectos están en consonancia con la multiplicidad de artefactos contruidos, van de la mano. Annemarie Mol explicaría en su entrevista para la Revista Interface: “[T. de la I.] La concepción del cuerpo y la concepción de la enfermedad fluyen la una sobre la otra. (...) entonces, diferentes versiones de una enfermedad y diferentes versiones del cuerpo van juntas” (2018, p.297)⁴³; Mol comprende la enfermedad como un artefacto, de esta manera haciendo una analogía con esta afirmación, las acciones sobre el cuerpo, como las acciones sobre el artefacto, van de la mano; las diferentes versiones de artefactos y las diferentes versiones de cuerpo van juntas; podemos agregar que en los proyectos de diseño de vestuario se cuenta con una tercera categoría: el contexto.

De la misma manera como el diseño industrial, a mitad del siglo XX pasó del desarrollo de producto, a los bienes, servicios e identidades, podemos identificar la ampliación de los campos de acción asociados al diseño de vestuario, que además de pensar en la construcción objetual de las prendas, pasa a construir proyectos, y de allí, vemos la posibilidad de hablar de discursos; lo más interesante, es que esta trayectoria se asume desde el cuestionamiento a la práctica, sobre quiénes, cómo, y por qué se diseña lo que se

⁴³ Como aparece originalmente en el texto: “The doing of the body and the doing of illness flow over into each other. (...) different versions of a disease and different versions of the body go together” (Martin, D., Spink, M.J, & Pereira, P.P.G., 2018, p.297)

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

diseña, el impacto local de ello, el quehacer del diseñador y su labor, el diseñador como sujeto diseñado, etc.

Con respecto a la formación profesional, nos acercamos a la visión de Fry (2018), quien habla sobre la necesidad de reestructurar la educación en diseño como una educación real, que conlleve a la creación de una nueva comunidad de educadores en diseño:

[Traducción de la investigadora] (...) una prioridad absoluta y en el reconocimiento de que el diseñador necesita ser educado en un sentido cosmopolita, y que el diseñador que no piensa críticamente es peligroso. Por implicación, esto significa la creación de una nueva comunidad de educadores de diseño (de los cuales hay dispersiones) y nuevas comunidades de diseño (Fry, 2018, p.175).⁴⁴

En ese sentido, nos parece pertinente insertar la concepción del director de la facultad de diseño de vestuario, Mauricio Velásquez, sobre la finalidad de la educación superior, donde la vincula directamente con un proceso crítico alrededor de las entidades e instituciones que conforman la sociedad, en específico, alrededor de lo que sucede en la industria:

... establecer una relación con la industria no es estrictamente trabajar con los dictámenes y las demandas de la industria, estar relacionados con la industria es precisamente establecer una relación; hay que establecer una relación de carácter constructivo, crítico, que revise también las cosas a nivel de la industria porque, digamos, que esa es la función... esa es la función pues de la educación, de la educación superior y profesional (Comunicación personal, 2019).

⁴⁴ Como aparece originalmente en el texto: (...) an absolute priority and in the recognition that designer need to be educated in a worldly sense, and that designer who don't think critically are dangerous. By implication this means the creation of a new community of design educators (of which there are scatterings) and new communities of design (Fry, 2018, p.175).

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

En relación con la pregunta sobre ¿qué elementos diferenciadores hay en la formación profesional de diseño de vestuario de UPB?, Mauricio nos comentaba que primero era necesario atender la diversidad de realidades, por lo que se preparaba al estudiante para el trabajo en contextos, diversos y situados. Segundo, una concepción holística del fenómeno vestimentario, que permite “una visión abierta, blanda, la capacidad de cuestionarse a sí mismo” (Comunicación personal, 2019). Tercero, fomentar el pensamiento creativo, lo crítico, el espíritu investigativo, en el que según Mauricio, la investigación es parte del pensamiento creativo. Cuarto, el ser transversales en la producción del conocimiento que en el programa está dado también por una planta docente conformada por diversas ramas del saber: “tenemos sociólogos, antropólogos, psicólogos, médicos, arquitectos, artistas, hay diseñadores industriales, diseñadores gráficos, todos aportando a la construcción holística del fenómeno, porque es que no hay una línea recta, no hay un solo horizonte” (Comunicación personal, 2019).

Podemos considerar central la siguiente afirmación con la que cierra la entrevista Mauricio, ya que explica el cómo y porqué se permitieron este tipo de preguntas y ejercicios dentro de la facultad:

... ya no estamos en un mundo disciplinado, y eso es lo primero, creo que lo primero es no considerarnos una disciplina, porque la disciplina es una concepción moderna de producir modernamente el conocimiento. Yo creo que nos tenemos que considerar una indisciplina, estar en sintonía de las cosas hoy (...) también tenemos una concepción, o sea... transversal, blanda, líquida, porosa, alternativa, la manera como nosotros nos aproximamos al conocimiento para cumplir con esos propósitos de formación... sí, hay que

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

ser absolutamente indisciplinados porque o si no estaríamos fuera de onda (Comunicación personal, 2019)

Podríamos nombrar, que además de esta actitud, existen otras condiciones de favorabilidad o posibilidad y también unas condiciones limitantes que emergen en las configuraciones de los proyectos y condicionan cuán fuertes o excéntricos pueden darse estos debates. Dentro de las condiciones de posibilidad, se albergan indiscutiblemente las visiones y líneas políticas de los docentes, las preguntas y cuestionamientos que han explorado dentro de sus discursos, las prácticas pedagógicas que configuran los cursos del programa profesional en diseño de vestuario (en todas ellas hay una clara tendencia a la generación de un pensamiento crítico) y sus preocupaciones formativas postgraduales. Un aspecto clave de la incursión más decisiva en estos discursos, fue el inicio de la formación postgradual para muchos de los profesores que conformaban la planta docente. Durante el estudio de maestrías y doctorados, fue evidente la retroalimentación que esto significó para la construcción de conocimiento en la facultad de diseño de vestuario, e incluso para la Escuela de Arquitectura y Diseño, los temas que se empezaron a investigar, y los espacios de reflexión que empezaron a emerger.

Por otro lado, es fundamental que el eje del programa sea comprender la relación entre cuerpo-vestido-contexto, ya que este sentido permitió a la facultad reconocer y abordar más allá de lo relacionado con las técnicas productivas y comerciales de la indumentaria, como había sido dado tradicionalmente en el país. Asimismo, es de clara importancia lo producido por el grupo de investigación, ya que esto ha permitido generar preguntas y construir conocimiento de tipo crítico, que ha

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

permeado la formación de los estudiantes. Preguntas que han sido retomadas por los estudiantes en sus proyectos, como lo relacionado con el adulto mayor, las funcionalidades diversas, entre otras, que provienen directamente de lo desarrollado por los investigadores. Además, la incorporación a las dinámicas de trabajo del grupo de investigación, de semilleros con estudiantes que hacen parte de otros programas, ha provisto un cultivo de conocimiento amplio, transferible y permeable.

Desde otra perspectiva, podemos incluir las circunstancias estructurales de la institución, el sistema académico que provee la universidad y la facultad como tal, como bibliotecas, acceso a múltiples bases de datos, laboratorios técnicos como un salón de máquinas al cual los estudiantes tienen acceso sin limitación alguna, un taller de joyería o, un taller de técnicas gráficas; cabe señalar también, que el hecho de que la facultad se encuentre en un ecocampus que engloba múltiples escuelas, facultades y programas de múltiples disciplinas, posibilita con facilidad el acceso a expertos de otras áreas y trabajos de tipo interdisciplinar, multidisciplinar y transdisciplinar. Incluso, podríamos señalar como condiciones favorables, las características geográficas de la ciudad de Medellín, que permiten ser transitable y alberga diversos contextos y realidades sociales.

Sin embargo, como mencionamos anteriormente, aun se da la presencia de características asociadas a una práctica tradicional de diseño. El programa circula por una doble vía, donde es posible localizar condiciones limitantes para los proyectos.

Sin duda alguna, dentro de la dinámica propia de los cursos, hay una serie de cuestiones nocivas como la introducción imperiosa del concepto de innovación

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

(traído desde el área del marketing o la ingeniería), la afinidad teórica con modelos productivos discutibles como las series cortas de las marcas del grupo Inditex (considerados como casos de éxito), la idea de ajustar la práctica de diseño al modo operativo de la industria, etc.; todas responden a limitaciones pero consideramos que son oportunidades para que se generen más procesos y proyectos construidos desde un discurso crítico, con la misma industria, con el modo de pensar los artefactos vestimentarios y los cuerpos portadores de estos.

De manera semejante, podemos hablar de una estructura que se queda corta a la hora de entregar posibilidades para ampliar y dar profundidad a las indagaciones y exploraciones. Esto incluye, asuntos como requerimientos de tiempo ya que debe concretarse todo en menos de cuatro meses, o la malla curricular actual donde el producto del trabajo del ciclo disciplinar, es difícil continuarlo en el ciclo profesional, como nos mencionaba la docente Ángela Echeverri. Asimismo, cuestiones de índole económica, tanto de los mismos estudiantes, que generalmente deben costear todo lo relacionado con sus proyectos, como de aquellas personas u organizaciones que están implicadas en ellos.

En un nivel más macro, podemos incluir lo que llamaremos presiones institucionales, concerniente a las relaciones que la facultad debe establecer con la universidad misma o, las dos con otras instituciones y entidades gubernamentales de índole local o nacional, propiciando ciertas acciones a partir de este relacionamiento. Una presión de tipo contextual está en los estudios de viabilidad, parte clave para solicitar la apertura de un programa académico. En su elaboración, se deben estudiar los documentos elaborados por el CONPES - Consejo Nacional de Política Económica y Social con la

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

participación del DNP – Departamento de Planeación Nacional, los planes de desarrollo, las iniciativas clúster que están catalizando aglomeraciones económicas regionales y señalar si el programa propuesto está alineado con lo que plantean estos elementos; además, se necesita saber si será rentable para la Universidad, si hay un público para él, es decir, oferta-demanda.

Es preciso no olvidar que, el programa de diseño de vestuario es un programa de formación profesional creado para cumplir con un perfil requerido en la industria, tal y como lo menciona su proyecto educativo, por ende, es razonable la inclusión de cátedras alrededor de prácticas productivas de la industria de la moda y confección, locales y globales. La relación entre la facultad e industria local, podemos evidenciarla en la presencia y apoyo académico a Inexmoda durante el desarrollo de ferias como Colombiamoda y Colombiatex, en la organización del Pabellón del conocimiento; la propuesta académica si bien está filtrada por el pensamiento de facultad, está limitada por los objetivos y la visión de la institución organizadora, que es aliada de la industria moda-confección y ha ampliado su rango de acción a través del concepto sistema moda⁴⁵. Por ende, con estas presiones institucionales, es muy importante contar con unas directivas interesadas en formar diseñadores críticos, con la capacidad de crear proyectos, más que tener conocimientos en la producción de prendas.

⁴⁵ El sistema moda es un término traído de la manera en que países como Francia, Inglaterra, y principalmente Italia, reunieron las actividades propias del sector textil-confección con actividades conexas como la joyería, el calzado, maquillaje y cosméticos, la marroquinería, publicidad, etc. Inexmoda enuncia en su página web, que está “conformado por productores, diseñadores, consumidores, empresarios, talentos creativos, instituciones educativas, medios de comunicación y gobierno que conviven de forma colaborativa para un mismo fin” (Inexmoda, 2019).

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Por otro lado, podríamos mencionar la falta de sistematización, registro y archivo de las experiencias educativas y pedagógicas que se dan en la facultad, que dentro de las mismas dinámicas de la facultad es casi imposible por cuestiones de tiempo y recursos. Hay que señalar que, en los últimos años ha habido un reconocimiento por parte de la Universidad, alrededor de estas maneras particulares de enseñar de parte de los diseñadores, han invitado a docentes a compartir experiencias pedagógicas, incluso, las docentes Ángela Echeverry, Claudia Fernández y Sandra Vélez, participaron de la construcción de un libro que recopilaba casos de estudio de la UPB alrededor de estas prácticas. Hoy, oficialmente, recoger estas prácticas curriculares innovadoras se ha consolidado como una preocupación para la nueva dirección de docencia. En la facultad recientemente, se decidió retomar la elaboración y manutención de un repositorio de imágenes con información de los proyectos finales de cada curso, por lo menos, del área de proyecto.

Desde otra perspectiva, mientras otras instituciones educativas como la Universidad Carnegie Mellon ya incluye dentro de sus lineamientos curriculares un marco alrededor de la práctica de diseño para la transición, como menciona Escobar (2016), en la facultad de diseño de vestuario de UPB hasta el momento no hay un discurso estructurado alrededor de cómo se concibe la práctica en la facultad esto. Sin embargo, se ha desarrollado una propuesta de transformación curricular que recogió todas estas experiencias y, en la nueva apuesta, sí habrán dos núcleos problemáticos del ciclo profesional que recogen preocupaciones al respecto, denominados: Salud y Bienestar y,

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Territorialidades; también se propone un curso de Diseño del sur, Diseños otros, entre otros.

Para dar una respuesta a la pregunta que guía esta investigación ¿Cómo se están configurando las prácticas de diseño de vestuario que debaten los valores del discurso del desarrollo, generando otras comprensiones de cuerpo y artefacto?, podríamos decir que es a través de una práctica de diseño que incluye una profunda comprensión del cuerpo vestido, el planteamiento del proyecto de diseño de una manera situada y contextualizada, y la apropiación de una ecología de relaciones que atraviesa el acto de vestir como un acto innato del ser humano, sin dejar de lado, una visión simultánea con lo vivo y no vivo.

Teniendo esto como escenario, considero la existencia de una tensión mucho más fuerte y visible entre las dos líneas de la bifurcación presente en estas prácticas; frente a la gran notoriedad de proyectos como funcionalidades diversas, la continuación de proyectos conectados con el vestir en adultos mayores y su difusión internacionalmente, se ha visto intensificada la promoción del programa con una imagen plantada en el estereotipo de la moda y el diseñador de pasarela. En nuestro contexto donde, tanto educación como la industria de la moda, se han visto tan golpeadas por la situación política y económica del país, será realmente notable el ascenso de una publicidad que idealiza la moda, el diseño y los hace “accesibles”, ese joven emprendedor que diseña y vende su línea, es un recurso que empieza a ser muy difundido y del que tanto industria como educación, incluso el programa de diseño de vestuario, ya empiezan a hacer uso.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Sobre esta línea del diseño del vestir que aun corresponde con valores del desarrollo, considero que a partir de las presiones y divulgaciones sobre las malas prácticas ambientales y laborales (de las cuales nos referimos anteriormente), obligadamente ha tenido que incluir elementos para subsanar las consecuencias de dichas prácticas, modificar procesos, pensar en cómo morirá el artefacto que se diseña; estas conductas son conceptos a los cuales, por ende, ya en la formación profesional los estudiantes se están acercando y de un modo u otro, calarán dentro de la ética profesional.

A diferencia de las generaciones anteriores de diseñadores (diciéndolo desde la experiencia propia con la facultad de más de 10 años), los nuevos diseñadores denotan más conciencia del mundo en el que se encuentran; antes, si mucho uno o dos diseñadores de cada generación tenían un perfil más conectado con una conciencia ecológica del impacto de la industria de la moda, hoy se puede decir que la mayoría de estudiantes al menos ha tenido contacto o experiencia con alguna de las maneras en como se están configurando las prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo durante sus años de estudio, es decir, diseño algo que cuestionó los cuerpos, o los modos de hacer, o las relaciones con la materialidad del vestir, etc. Esto seguramente, hará diferencia en la industria de algún modo.

Desde la importancia que se le está dando a las materialidades, pensaría que se puede dar un acercamiento menos pragmático y más especulativo hacia los insumos y materiales con los cuales se trabaja en el diseño de vestuario (acercamiento, que una vez más, generaciones anteriores no tuvimos). Asuntos de la forma, el color y cómo estos se vinculan con los requerimientos de las personas con quienes están diseñando. Sobre los

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

diseños otros, todo dependerá de como se siga vinculando la facultad con diferentes contextos y esa diversidad epistemológica a la que se puedan acercar.

Propuestas como el pensamiento decolonial, las epistemologías del sur, lo no capitalista, pensar en el buen vivir, los derechos de la naturaleza, el post-extractivismo, etc., probablemente no serán temas tan evidentes en un tiempo cercano, pero son latentes y rasgos aparecerán de acuerdo con las posiciones sobre las que están girando docentes y la nueva transformación curricular.

Propongo el uso de esta denominación, el ser *tejedor de entramados vestimentarios*, para designar al practicante de diseño que no solo debate el desarrollo, sino que también alimenta las alternativas a él; inicialmente, desde una postura feminista, es una referencia reivindicativa con la condición feminizada de la tejedora, el tejido es también resistencia. Escobar (2016) explica que el tejido es metáfora, práctica, principio organizativo de vida para muchas comunidades, a través del cual comprendemos que inevitablemente existimos como nudos o grupos en redes de relaciones.

Siguiendo a Tania Pérez-Bustos (2016), el tejido lo comprenderemos como una práctica de conocimiento incorporado, que nos permite visibilizar actores humanos, no humanos y sus materialidades, las relacionalidades entre estos, el lugar en el orden social; asimismo, entendiendo que el tejido, tiene costuras, remiendos e hilos rotos, aunque no siempre visibles, haciendo énfasis en la idea de práctica, el tejer además nos refiere las labores de remiendo, reparación y cuidado, como menciona Pérez-Bustos. Para esta investigación entonces, el diseñador se convierte en el tejedor, el labrador de estas costuras,

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

remiendos, cuidador del tejido, de las relaciones entre las personas, el contexto y los artefactos, de los nudos, de las redes (Pérez-Bustos habla de vínculos vitales).

Ahora bien, cuando me refiero a entramado, hago alusión al concepto de Raquel Gutiérrez de *entramado comunitario*, comprendido como trama que genera mundo, trama de reproducción de la vida, la cual es una “heterogénea multiplicidad de mundos de la vida que pueblan y generan el mundo bajo pautas diversas de respeto, colaboración, dignidad y reciprocidad no exentas de tensión” (Gutiérrez, 2013, p.24). Es de carácter colectivo y entre sus miembros, en sus relaciones, hay características de cooperación o de tensión.

Entendiendo que el diseñador de vestuario se encarga de la relación cuerpo-contexto-artefacto (vestimentario), es un tejedor responsable de los entramados vestimentarios.

Espero poder ahondar en esta propuesta en tiempos próximos.

Por último, consideramos que a partir de esta indagación, quedan abiertas otras preguntas: cómo se están configurando los artefactos de las otras especialidades del diseño que también están debatiendo el desarrollo y cómo cambian las prácticas de diseño entre una especialidad y otra, lo interesante que sería realizar un rastreo etnográfico multilocal de este fenómeno en otras instituciones educativas alrededor del país o del mundo, la comprensión del cuerpo vestido a partir de la idea de cuerpo territorio y todas las incidencias del discurso del desarrollo allí, y quizás con mayor urgencia, cómo construir puentes y relaciones más cercanas entre los estudiosos de las ciencias sociales y aquellos de la disciplina de diseño que permita continuar el debate alrededor de los futuros posibles y las alternativas al desarrollo.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

APÉNDICE

EJERCICIO RÁPIDO

Desde hace varios años, la Facultad de Diseño de vestuario, realiza un ejercicio denominado como Rápido Diseño de vestuario. Se trata de la construcción y producción de un proyecto de diseño de vestuario desarrollado en tres días, que comprenden desde la enunciación del tema hasta la entrega de su materialización. Todos los estudiantes de la facultad, desde primer hasta décimo semestre, desarrollan una propuesta según los lineamientos del curso principal (taller de proyecto) y a los tres días, se presenta la propuesta frente a un jurado. Algunos de los tópicos tratados han sido cuerpos transformados, “Cuerpos arropados, el vestuario en la ciencia ficción” (realizado con motivo del encuentro de literatura ciberpunk Fractal'09), , “los otros cuerpos, un diseño para las funcionalidades diversas”, “vestidos del pasado, cuerpos del presente”, “vestir el espacio, vestir las cosas”, y para este semestre, el tema elegido fue el diseño crítico. La pregunta central del ejercicio fue: ¿Pueden los productos de diseño de vestuario interrogarnos sobre la sociedad en la que vivimos y plantear alternativas?



Figura 73. Presentación enunciado ejercicio “Rápido” con tema Diseño Crítico, Facultad de Diseño de Vestuario. Fotografía y composición propia, 2017.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**



Figura 74. Presentación enunciado ejercicio “Rápido” con tema Diseño Crítico, Facultad de Diseño de Vestuario. Fotografía propia, 2017.

La concepción de este ejercicio parte de la noción de que el diseño participa en la producción del mundo material, por ende, puede acercarnos a otros futuros, a diversos presentes. Tomando como punto de partida el trabajo de Tony Dunne y Fiona Raby (2001)⁴⁶, el diseño crítico busca cuestionar y poner en debate nuestras prácticas, valores y

⁴⁶ Tomado de su texto *Design Noir: The Secret Life of Electronic Objects*, los autores explican así el término diseño crítico: [T. de la I] El diseño crítico, o diseño que hace preguntas cuidadosamente elaboradas, nos hace pensar, es tan difícil y tan importante como el diseño que resuelve problemas o encuentra respuestas. (...) Su propósito es estimular la discusión y el debate entre los diseñadores, la industria y el público sobre la calidad estética de nuestra existencia mediada electrónicamente. (...) El diseño crítico toma como su medio los valores sociales, psicológicos, culturales, técnicos y económicos, en un esfuerzo por empujar los límites de la experiencia vivida, no el medio. Para ser considerado exitoso en el mercado, el diseño debe venderse en grandes cantidades, por lo tanto, tiene que ser popular. El diseño crítico nunca puede ser verdaderamente popular, y ese es su problema fundamental. Los objetos que son críticos en la agenda de la industria probablemente no serán financiados por ella. Como resultado, tenderán a permanecer de una sola vez. Tal vez necesitemos una nueva categoría para reemplazar la vanguardia: Diseño (in)popular. Como aparece en el texto originalmente: Critical design, or design that asks carefully crafted questions and makes us think, is just as difficult and just as important as design that solves problems or finds answers. (...) Its purpose is to

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

comportamientos cotidianos. Se considera como una forma de investigación y acción de diseño destinada a hacer personas más críticas con su vida cotidiana. Se convoca a que los diseñadores tomen una posición política, a que las personas gestionen nuevas formas de poder sobre lo que usan. Son propuestas de diseño que desafían lo preconcebido, que no persiguen solucionar un problema sino señalarlo, exponerlo, por ende actúan como agentes provocadores o activadores de preguntas. Se convierten en crítica materializada, teniendo en cuenta que objetos, estrategias y servicios son discursivos.

Se incluye este ejercicio en el informe de esta indagación, por el contenido mismo de las propuestas. Laura Acevedo, en conjunto con los estudiantes Laura Cadavid Vallejo y David Ortiz, presentaron una chaqueta que denunciaba el abuso y explotación de la industria de la moda, especialmente, en lo denominado como *fast fashion*. Dicha chaqueta estaba intervenida para que el interior pareciese piel y sangre humana, la cual estaba acompañada por mensajes como: Además de la chaqueta, la propuesta de diseño incluyó una acción activista donde los estudiantes re-etiquetaron prendas en las tiendas de algunas de las marcas de *fast fashion* más representativas del mundo con presencia en la ciudad de Medellín, e igualmente, incluyeron estos mensajes para que los próximos consumidores tuvieran dicha información.

stimulate discussion and debate amongst designers, industry and the public about the aesthetic quality of our electronically mediated existence. (...) Critical design takes as its medium social, psychological, cultural, technical and economic values, in an effort to push the limits of lived experience not the medium (p.58).

To be considered successful in the marketplace, design has to sell in large numbers, therefore it has to be popular. Critical design can never be truly popular, and that is its fundamental problem. Objects that are critical of industry's agenda are unlikely to be funded by industry. As a result, they will tend to remain one-offs. Maybe we need a new category to replace the avant-garde: (un)popular design (Dunne & Raby, 2001, p.59).

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**



Figura 75. Presentación proyecto de ejercicio rápido de los estudiantes Laura Acevedo, Laura Cadavid Vallejo, David Ortiz. Suárez. Composición y fotografías propias, 2017.

Laura Isabel García en compañía de Luisa Sierra, plantearon una propuesta donde atendiendo el mismo problema, fabricaron dos vestidos que hacían referencia a las etiquetas de las prendas y las marcas de moda a través de una hipérbole de la marquilla regular que podemos encontrar en cualquier prenda regular confeccionada industrialmente (ver figura 76, en la siguiente página); esta, sangraba denunciando la sobreexplotación y condiciones degradantes de trabajo para quienes, en muchos lugares del mundo, de manera anónima son esclavizados para la confección de prendas de muy bajo costo.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**



Figura 76. Laura Isabel García y Luisa Sierra en la presentación de su proyecto ejercicio rápido. Composición y fotografías propias, 2017.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Anexo # 2. Fragmentos de fichas de análisis ergonómico. Laura Acevedo y Laura Isabel García, diseñadoras equipo mantenimiento (2017).

Fecha de elaboración	11 de Septiembre	Autores	Laura García Laura Acevedo	Revisores	Angela Echeverri, Juan David Jaramillo, Sandra Vélez
FICHA DE ANÁLISIS BIOMECÁNICO					
INTRODUCCIÓN	Este informe se basa en la inspección de puesto de trabajo correspondiente al cargo de "Mantenimiento eléctrico", ubicado en la organización "Coomerca (Cooperativa de mercado de la Plaza Minorista José María Villa de Medellín)".				
¿Qué vamos a hacer?	Se realiza una descripción de las tareas y posturas que los colaboradores deben realizar para ejecutar las funciones, con el fin de identificar los factores de riesgo y definir medidas de intervención en pro de su disminución.				
Objetivos	1. Obtener un respaldo o apoyo gráfico de la información existente, en la recolección de información y como resultado terciario de la investigación. 2. Identificar tipologías de información y categorizar las mismas. 3. Identificar factores de riesgo y definir medidas de intervención a través del vestuario.				
Lugar	Tiempo necesario		Población		
Plaza minorista José María Villa	Indefinido		Trabajadores del área de mantenimiento de la plaza minorista, y equipo de trabajo		
Personal que interviene			Material		
Laura García, Laura Acevedo			Cámara fotográfica, libreta, lapiceros		
Procedimiento	Hacer un recorrido junto con algún trabajador del área de mantenimiento de la plaza para conocer los sitios donde se ejerce la actividad laboral, cuales son las tareas que debe ejecutar y los tiempos de la jornada.				
Entorno físico					
Locativas	El área de trabajo está localizada en toda la zona de la plaza minorista, puesto que dentro de las funciones del puesto se encuentra revisar todas las lámparas que alumbran los pasillos del lugar de trabajo. Por otra parte, la reparación de las mismas y la conformación de otro tipo de sistemas eléctricos, se desarrolla dentro del taller de mantenimiento, el cual no se encuentra señalado adecuadamente e incluido dentro del programa de orden y aseo de la organización		El área de trabajo está localizada en toda la zona de la plaza minorista, puesto que dentro de las funciones del puesto se encuentra revisar todas las lámparas que alumbran los pasillos del lugar de trabajo; sin embargo la electricidad de la plaza no es su única labora ya que los encargados del manenimiento civil de la plaza trabajan conjutamente con los de mantenimiento eléctrico.		

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Venilación	La ventilación en el toda el área de la plaza es natural, puesto que es un espacio amplio, con un techo elevado que permite la adecuada circulación de aire. Por otra parte, dentro del taller de mantenimiento, se cuenta con ventilación artificial, con ventiladores, debido a que la infraestructura del área, no cuenta con ventanas o zonas de ventilación natural. En condiciones normales, la organización está condicionada por los cambios climáticos.	La ventilación en el toda el área de la plaza es natural, puesto que es un espacio amplio, con un techo elevado que permite la adecuada circulación de aire. Por otra parte, dentro del taller de mantenimiento, se cuenta con ventilación artificial, con ventiladores, debido a que la infraestructura del área, no cuenta con ventanas o zonas de ventilación natural. En condiciones normales, la organización está condicionada por los cambios climáticos.
Ruido	No hay presencia de ruido elevado. No es necesario realizar una medición específica.	por la alta afluencia de comerciantes y compradores, por la música en los bares y en algunos locales.

Tareas correspondientes al trabajo	
Tarea	Descripción
Revisión	Los colaboradores deben revisar periódicamente las subestaciones, gabinetes, breakers, acometidas a los locales de comercio de la plaza minorista
Control	Realizar control eléctrico y automatización de diferentes sectores en la plaza.
Reparación o cambio	Revisar las lámparas de iluminación interna de la plaza y en el caso donde se vea afectada alguna, deben bajarla, revisarla, repararla o si es necesario, cambiarla
Instalación	Realizar instalaciones con tubería (cableado estructural).
Mantenimiento civil	Cooperar en el área de mantenimiento civil en caso de que sea necesario, se realizan por lo general repación de sillas, escaleras e infraestructura básica de la plaza.

Fotografías



Conclusiones			
Prenda	Factor	Consecuencia	Recomendaciones

Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.

Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.

Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB

Camisa	Fricción a causa del movimiento	Roce constante con la piel	Patronaje que permita el movimiento, textil amigable con la piel
Camiseta	Temperatura	Las mangas largas aumentan la temperatura corporal del trabajador	Como las mangas protegen los brazos y no se puede cambiar esta condición lo ideal sería mejorar esta condición a través del téjido.
Pantalón	Fricción	El material es un denim sin elongación grueso que en ocasiones inhibe las acciones como agacharse y sentarse.	Se puede mejorar el patronaje que es implementado en la elaboración del uniforme através de mecanismos de acceso, cierre y sostén.
Botas	Peso	A causa de la puntera metálica y el material dieléctrico el calzado pesa bastante.	Este factor difícilmente puede mejorarse debido a que la tipología del trabajo nos exige una protección de este tipo exactamente en el área de los pies.

Elementos de trabajo
Multímetro, destornilladores de diferente punta, pinzas de diferentes tamaños.
Dotación
Al colaborador se le dota con pantalón, camiseta, botas de seguridad, gafas de seguridad y guantes una vez cada 3 meses.
Descripción ergonómica del puesto de trabajo
<p>Para desarrollar las funciones los operarios deben realizar flexiones de cuello superior a 20° de inclinación durante la revisión de las piezas en el taller de mantenimiento, además debe realizar flexión de tronco superior a 20° puesto que las condiciones específicas del puesto lo obligan a generarla.</p> <p>Para las demás funciones, los operarios deben cumplir con certificado de alturas (cambio de lámparas de iluminación interna) y con los respectivos procedimientos de seguridad eléctrica, con el fin de evitar riesgos y lesiones que perjudique la salud del trabajador.</p>

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Anexo # 3. Fragmentos de fichas de análisis biomecánico. Laura Acevedo, Laura Isabel García, diseñadoras equipo mantenimiento (2017).

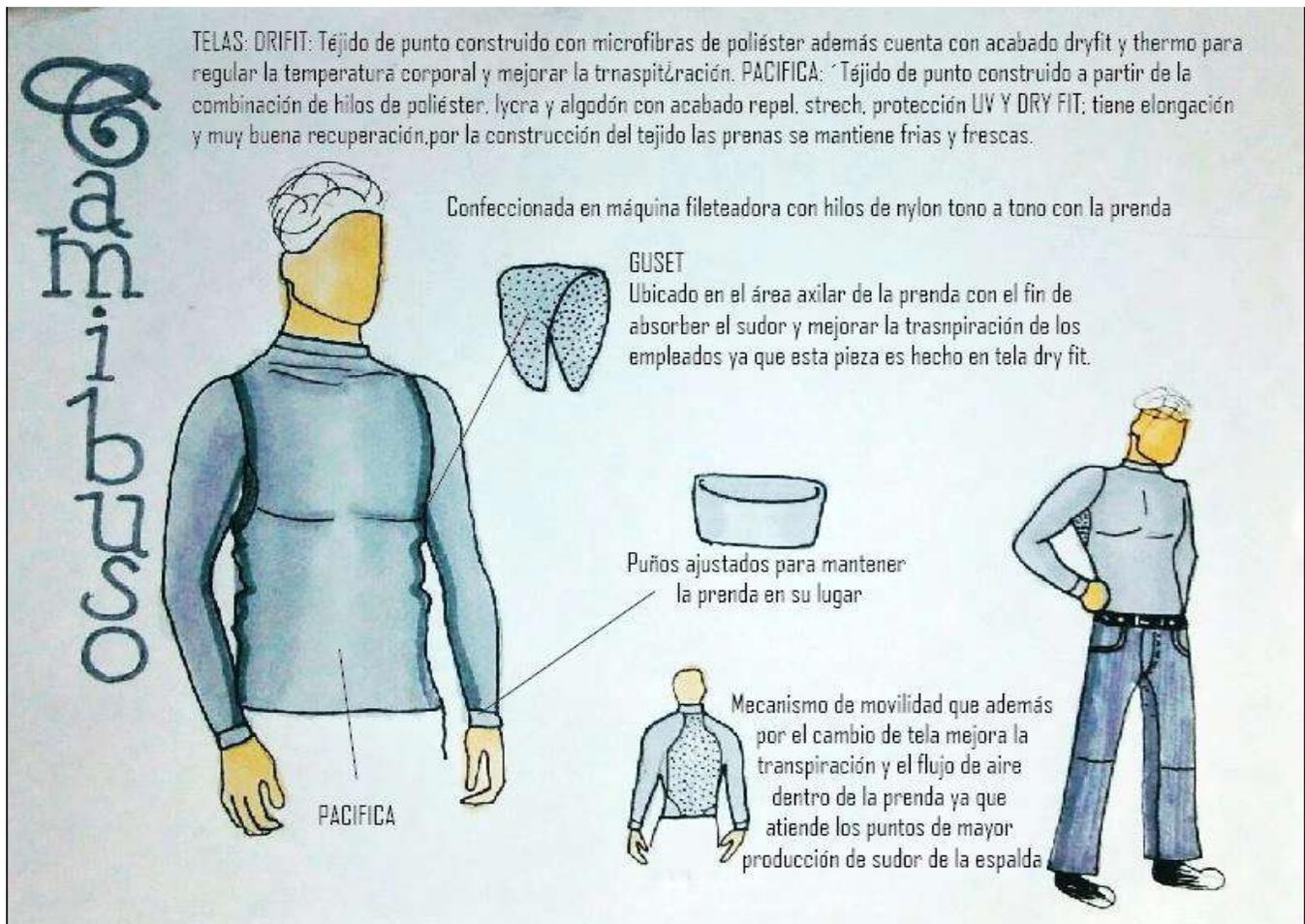
Fecha de elaboración	11 de Septiembre	Autores	Laura García Laura Acevedo	Revisores	Angela Echeverri, Juan David Jaramillo, Sandra Vélez
FICHA DE REGISTRO FOTOGRÁFICO O VIDEO					
INTRODUCCIÓN	Se aborda el uso de la fotografía como una herramienta de la investigación de tipo exploratorio de fenómenos sociales, precisando en su uso para la presentación y análisis de información.				
¿Qué vamos a hacer?	Tomar fotografías de los momentos críticos de uso de las prendas durante a jornada laboral de los trabajadores de mantenimiento eléctrico también durante cada una de las actividades propuestas para el día.				
Objetivos	1. Obtener un respaldo o apoyo gráfico de la información existente, en la recolección de información y como resultado terciario de la investigación. 2. Identificar tipologías de información y categorizar las mismas. 3. Identificar detalles que a simple vista no se perciben.				
Lugar	Tiempo necesario		Población		
Plaza minorista José María Villa	Indefinido		Trabajadores del área de mantenimiento de la plaza minorista, profesores y equipo de trabajo		
Personal que interviene			Material		
Laura García, Laura Acevedo			Cámara fotográfica, trípode		
Procedimiento	todas las fotografías deben ser tomadas en manual, buena iluminación, buen enfoque, elegir el plano mas favorable.				
Observaciones	Según el espacio se debe definir el plano y el ángulo de la fotografía para poder obtener la información deseada.				
Evaluación	Durante el ejercicio de análisis de fotografías se pueden evidenciar las partes del cuerpo y el comportamiento del vestuario durante la actividad laboral.				

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Conclusiones	1. las fotografías son un recurso pertinente para el proyecto ya que facilitan el análisis y la recolección de información. 2. en la actividad que se registro el uniforme del trabajador se comporta de manera favorable en su mayoría y se registran bastantes arrugas. 3. para la actividad especifica que de desarrollo el uniforme cumple una labor facilitadora en un 70% aproximadamente.
Bibliografía	http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldf/jimenez_r_mc/capitulo3.pdf
Anexos	Fotografías
Descripción de la actividad registrada	Nombre del trabajador: David
	Hora: 4:30 p.m
	Lugar: Consultorio médico de la plaza Minorista, área del sótano, luz artificial color blanco, encerres en polvo y cubiertos por bolsas, espacio reducido para desarrollar la labor.
	Actividad: Desarmar sillas construidas con tornillos, sillón en cuero, tubular, color negro.
Fotografía #2	
Acción: desarmado de silla: EXTENDER	
Partes del cuerpo involucradas: brazo, codo, antebrazo, muñeca, mano, dedos.	
Planos de movimiento: en la foto aparece el plano frontal posterior, y el horizontal superior durante la acción el tronco gira ligeramente con respecto a la posición de los pies para aproximarse a la silla, aparece el plano sagital izquierdo en la cara (perfil).	
Flexión: Flexo--- extensión de brazos.	
Comportamiento del vestuario: Al hacer la acción que involucra más el brazo se pueden hallar arrugas en la zona axilar que se extienden hasta la mitad de la espalda superior e inferior. También hallamos que al hacer la acción con el brazo se produce una arruga en el hombro.	
Fotografía #3	
Acción: desarmado de silla: CONTRAER	
Partes del cuerpo involucradas: brazo, codo, antebrazo, muñeca, mano, dedos, cuello.	
Planos de movimiento: en la foto aparece el plano sagital izquierdo y se evidencia el perfil del empleado desde la cabeza hasta la zona de la cadera alta, no hay variación el el plano transversal.	
Flexión: Flexo--- extensión de brazos e inclinación de la cabeza.	
Comportamiento del vestuario: Al hacer la flexión del brazo encontramos leves arrugas en el bíceps, hombro y cuello.	
Fotografía #4	
Acción: desarmado de silla: EXTENDER	
Partes del cuerpo involucradas: pecho, espalda, brazo, codo, antebrazo, muñeca, mano, dedos, espalda.	
Planos de movimiento: en la foto aparece el plano sagital izquierdo y se evidencia el perfil del empleado desde la cabeza hasta la zona de la cadera alta, no hay variación el el plano transversal, extensión de el brazo izquierdo.	
Flexión: Flexo---extensión de brazos e inclinación de la cabeza.	
Comportamiento del vestuario: Al hacer la acción que involucra más el brazo se pueden hallar arrugas en la parte del pecho izquierdo, cuello y unas arrugas muy leves en la mitad de la espalda.	

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Anexo # 4. Ficha técnica del Camibuso, propuesta para la dotación de uniforme del área de mantenimiento de la Plaza Minorista. Diseñado por Laura Acevedo y Laura Isabel García (2017)



**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Anexo # 5. Ficha de registro de audios. Diseñado por Salomé Gañán, Antonia Londoño, Manuela Palacio. en el proyecto Brigadistas (2017).

 <p style="margin: 0;">Universidad Pontificia Bolivariana</p>	REGISTRO DE AUDIO NUCLEO 1 GRUPO DE TRABAJO	FICHA #001
---	---	------------

DIA_04_MES_09_AÑO_2017_HORA_2:30 PM_ LUGAR_Oficinas de Coomerca_____
 GRABADO POR_Antonia Londoño Herrera_ PERSONA GRABADA _Diego Ochoa_
 NOMBRE DEL AUDIO_1,2,3,4,5,6_ DURACION_8 minutos_

INFORMACION OBTENIDA DEL AUDIO	
<p>Audio 1: "No estamos de acuerdo con que nos reduzcan la jornada de once horas."</p> <p>Audio 2: "Soy muy enérgico. Si me toca hacer horas extra, no tengo ningún problema. Hasta estoy dispuesto a jugar un partido de fútbol después del trabajo." "Siempre habrá brigadistas en la plaza como medida de seguridad, y cambiamos de jornada cada mes, siendo la más pesada en el día al sol."</p> <p>Audio 3: "La central de monitoreo da las instrucciones para llegar al lugar de la emergencia, sin descuidar la zona en la que nos encontremos previamente. Si sucede un incidente fuera de la plaza, no nos corresponde a nosotros, porque nosotros somos prevención, no reacción; en cosas como: primeros auxilios, conflictos y emergencias."</p> <p>Audio 4: "La manga larga es lo que nos protege del sol, pero si es necesario se puede acortar sin ningún problema, esto depende de la persona y de la zona en la que se realizará la labor."</p> <p>Audio 5: "Para salir cansado, tiene que ser un día muy intenso y que me pongan a hacer muchas vueltas." "Nosotros en la riñonera manejamos gasa, agua oxigenada, tijeras, guantes de látex." "Lo de primeros auxilios es muy básico: medir el pulso, si está sangrando levemente se limpia y se pone una gasa; si es grave, toca pedir apoyo." "Yo siempre llevo la tumba, porque uno nunca sabe lo que pueda pasar." "Los bolsillos son muy pequeños, y no dejan cargar las cosas con facilidad ni comodidad."</p> <p>Audio 6: "Los accidentes más frecuentes son cuando la gente se resbala por las rampas, no pasa muy seguido ni a mayores." "Tenemos media hora de desayuno y media hora de almuerzo; además, si lo requerimos, pedimos 5 minutos de pausa activa, sin contar las dos horas semanales de descanso."</p>	
OBSERVACIONES	PALABRAS CLAVE
El entrevistado era un poco tímido a la hora de responder las preguntas, por lo que principalmente mientras respondía debíamos hacer un análisis visual, que nos ayudara a profundizar la información que estábamos abordando.	Seguridad, emergencia, primeros auxilios, accidentes.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Anexo # 6. Ficha de observación. Diseñado por Salomé Gañán, Antonia Londoño, Manuela Palacio. en el proyecto Brigadistas (2017)

 Universidad Pontificia Bolivariana	Ficha Numero: 002		PLAZA MINORISTA	
	Fecha: 04/09/17	Hora inicio: 9:00 a.m.	Hora final: 3:00 p.m.	
	Elaborada por: Grupo de Trabajo			

PERSONAS INVOLUCRADAS	ITEMS OBSERVADOS	DESCRIPCIÓN
<p align="center">Trabajadores de la plaza</p> <p align="center">Grupo de trabajo</p>	Rutas de desplazamiento	<p>Los brigadistas están repartidos en diferentes sectores de la plaza, de a 15 aproximadamente por cada sector, deben mantenerse en ese lugar de pie, caminando, durante toda la jornada con derecho a descansar de 5 minutos.</p> <p>No tienen rutas específicas, ellos pueden caminar por cualquier lugar siempre y cuando no salgan del sector, se pueden encontrar entre ellos, y deben estar siempre alerta.</p>
	Espacio.	<p>La plaza tiene pasillos amplios y otros estrechos, depende del sector en que se encuentren deben estar pendientes de los espacios. Son los encargados de vigilar que los pasillos estén desocupados en todo momento, si hay algún local que tenga mercancía fuera de la "línea amarilla" ellos son los que piden que se recoja o en algunos casos donde no aparece el dueño de la mercancía, se la llevan.</p>
	Factores ambientales.	<p>La plaza minorista tiene techo en todo el lugar, aun así, hace mucho calor dentro de la plaza debido al amontonamiento de mercancía y el tumulto de gente. Los brigadistas que vigilan sectores internos de la plaza suelen estar protegidos del sol, la mayoría de ellos están acostumbrados al calor así que no les incomoda este factor. Los brigadistas que trabajan en las porterías deben estar de pie toda la jornada bajo el sol, y en caso de lluvia hay una casetita donde se pueden refugiar.</p>
	Obstáculos	<p>Los locales tienen una línea amarilla que no pueden sobrepasar para mantener en orden los pasillos, por eso los brigadistas casi no encuentran obstáculos materiales en sus rutas, por esto las personas que transitan la zona en todas las direcciones se convierten en su mayor estorbo al momento de caminar por los sectores.</p>

Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.

Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.

Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB

TIPO DE BUSQUEDA	INTERESES PREVIOS	QUE BUSCO	DONDE BUSCO	QUE ENCONTRE	ASPECTOS DE INTERES	QUE DETERMINA PARA EL PROYECTO	
PROFESORES	Entrevista	Conseguir más información y fuentes sobre las empresas textiles de Medellín que tengan impacto en el medio ambiente y de que manera.	- Facultad: argui-diseño - Profesores: 7 -Áreas: ingeniería textil, diseño de vestuario, economía, historia, ingeniería química, patronaje,activista. -Biblioteca sección de tesis	En la universidad pontificia bolivariana	Las respuestas a las entrevistas mostraron que la información es limitada en cuanto a personas que han hecho investigaciones del tema en las áreas relacionadas, y localmente. De igual manera se encontraron posturas muy interesantes sobre porque se puede dar esta problemática de personas expertas en temas relacionados con la industria de la moda, la industria textil y el ámbito ambiental. "Es muy difícil que los países como Colombia puedan ser autónomos en cuanto a las decisiones que toman, pues las multinacionales cuidan muy bien sus recursos naturales y se desplazan a otros países como Colombia donde no hay esas legislaciones, además es porque pueden, son países que entran en el juego económico ganando." - Angéla Echeverry	La poca información que se tiene de los procesos de las empresas textiles de Medellín en cuanto al mal uso de los recursos, se relaciona con la problemática inicial de la invisibilización de esta, pues Medellín no tiene acceso a este tipo de información con facilidad.	Inicialmente nos dio una guía sobre donde podíamos acceder al tipo de información que buscábamos y esta fue dirigiéndonos directamente a las fabricas, de igual manera nos señaló la problemática nombrada previamente.
INGENIERO AMBIENTAL	Entrevista	Conocer las normativas ambientales que deben seguir las industrias en sus procesos de producción y ejecución de proyectos. Y que tanto la cumplen o saben de esta.	Ingeniero ambiental	Alcaldia	Marco legal -Recursos de agua -Recurso de aire (emisiones atmosféricas,ruido, otros).	En general el manejo de aguas es una de las variables más críticas en el área de lavanderías debido a que la energía se controla desde el consumo al igual que el agua. No hay una gestión del agua internamente, se usa y se botó y a pesar de que intentan tener procesos de vertimiento de agua se hace difícil debido a las condiciones económicas y de infraestructura.	Dio herramientas para sacar conclusiones y tener una mirada crítica sobre el cumplimiento legal en las empresas.
TERMINADA	Busqueda en internet	Conocer la empresa y el tipo de información que esta en la pagina de internet para el publico.	Página de terminoda http://www.terminoda.com	Internet	Información muy completa sobre sus procesos, maquinaria, y empleados profesionales. Se encontraron gráficos de sus procesos de producción y registro fotografico de los trabajos que se leban a cabo allí.	Explican de manera muy clara sus procesos productivos y la trayectoria de la empresa para que las personas externas a esta estén informadas del sistema productivo que manejan. -Nombran sus practicas ambientales.	Brindo conocimiento previo para la visita. Y genero dudas previas.
	Visita empresarial	Conocer la empresa, cuáles son sus procesos, como manejan la sostenibilidad ambiental y la forma en que informan a sus clientes sus nuevos procesos	Caroliza zalaraz (practicante) para un conocimiento de la planta y sus procesos de produccion. -Ingeniero ambiental para conocer todo el manejo de sostenibilidad ambiental dentro de la empresa.	Dirección de la planta Cra. 52 #27857 Medellín, Antioquia	aspectos positivos Invierten en eficiencia energética en la iluminación, intentan reducir costos, miden el consumo generico diariamente y las variables de consumo para la sostenibilidad de la empresa. Han tenido vinculos positivos con la autoridad ambiental y corantioquia para la mejora de la empresa. aspectos negativos Falta de información e investigación en la forma y facilidad en la que se pueden llevar a cabo diferentes procesos que impacten positivamente el medio ambiente. Se noto una falencia de parte de los trabajadores que implica que no hay un interes por informarse y hacer cambios. Falta de estrategias de venta y comunicacion.	El ingeniero ambiental de la empresa ha incentivado cambios positivos para la empresa, pero le ha sido difícil alcanzar el éxito de esta debido al desinterés o desconocimiento de los clientes o empleados.	Dar a conocer cuáles son las falencias que no permiten cambios para mejoras dentro de la industria. Y de qué manera podemos crear mejoras por medio del diseño critico y el cambio de comportamiento.
	Registro fotografico						
CORANTIOQUIA	Investigación	Conocer que papel juegan ellos con las industrias textiles de medellin	Pagina oficial http://www.corantioquia.gov.co	Internet	Son una entidad corporativa de carácter publico que permite orientar y coordinar actividades operativas y de control, satisfaciendo las necesidades de los usuarios y aumentando los niveles de desempeño industrial. ayudan a la ejecución de proyectos de fabricado y termoda	Se ocupan de la ejecución de políticas, planes, programas y proyectos sobre el medio ambiente y los recursos renovables. Por otra parte las industrias los mencionan como un apoyo.	Nos ayuda a detectar aquellas entidades que se involucran de manera directa, encaminando los procesos medio ambientales para el mejoramiento de la industria.
OTRAS BUSQUEDAS	Visita empresarial	Teniamos como interes conocer la empresa, cuáles son sus procesos, como manejan la sostenibilidad ambiental y la forma en que informan a sus clientes sus nuevos procesos	Intentamos contactar directamente con la empresa y no obtuvimos una comunicación efectiva	Pelco S.A. carrera 48b #99a-59 variante caldas-la estrella	No tuvimos conocimiento de los sistemas de producción debido a la falta de comunicación y de interes tanto de la empresa como de contactos internos.		
	Entrevista investigativa	Teniamos como interes conocer aquellas investigaciones o fuentes de información de empresas textiles de medellin, que generen procesos ecologicos aquellas empresas que no cumplen con los parametros ambientales.	Secretaría ambiental	Gobernación piso 6	No pudimos acceder a la información debido a la información debido a que es confidencial. Aspectos positivos Una iniciativa por los procesos amigables con el medio ambiente que permite cumplir con la normalidad vigente e incentivar el ahorro y el uso eficiente del agua. Corantioquia influyo en costos, Beneficios, y a realizar un proyecto en la fabrica. Trabajan en la transformación de subproductos para realizar telas.	Que este tipo de información no es accesible para el publico en general debido a problemáticas internas.	Nos dio a entender esos parametros o limites de información que se encuentran dentro de la gobernacion sobre las industrias. De esta forma es importante detectar aquellos lugares con facil acceso a la información.
fabrico	Entrevista	Detectar los tipos de procesos que maneja y que los ha llevado a hacer procesos es amigables con el medio ambiente	Juan Manuel Gomez - instructor de empresa (fabrico)	Via correo electronico se realizara una visita el 20 de oct.	Más que responder la entrevista lo que hizo fue vender la empresa. Aspectos negativos Tienen dos procesos: 1. Un sistema de neutralización de las aguas residuales. 2. Un sistema de remoción de color y su recirculación en los procesos.	Nos dieron a conocer los procesos productivos amigables con el medio ambiente que manejan y como son viables en el país.	

sostenibilidad, estar atentos de venta, estar atentos de compra, impacto con el consumidor, desarrollo de nuevos procesos y acabados.

Anexo # 7. Matriz proyecto +Conciencia – Agua. Diseñada por Manuela Granda, Sofía González y Laura Vallejo (2017).

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

LISTA DE REFERENCIAS

- Alcaldía de Medellín. (2016). Anteproyecto Plan de Desarrollo Medellín cuenta con vos 2016-2019. Medellín: Alcaldía de Medellín.
- Bonelli, C. (2016). Palabras de piedra, materiales proféticos y políticas del dónde. *Antípoda*, (26), 19-43. doi: <http://dx.doi.org/10.7440/antipoda26.2016.01>.
- Botero, A. (2015). Diseño e Investigación, [ponencia] en la 3era Jornada de Investigación en Diseño de la Universidad Santo Tomás.
- Brown, T. (2008). Design Thinking. *Harvard Business Review Innovation* pp.84-92.
- Calefato, P. (2004). *The Clothed Body (Dress, Body, Culture)*. New York: Berger.
- Cano, C., Cruz, W., Fernández, C., (comp.) (2014). Creadores de Vestidos, creadores de Mundos. Diseño de Vestuario : 10 años UPB. Medellín: UPB.
- Costa, T. (2015). Los procesos creativos en el diseño colaborativo (1ª parte). Diseño participativo. En *EINA Journal of Design Processes* 1(1) 14-22.
- Cuenca, A. (2017). Las negaciones del diseño técnicamente orientado, como agente modernizador. *ICONOFACTO* 13 (20) pp.8-33.
- Dávila, C. (ed.) (2003). Hacia la comprensión del empresariado colombiano: resultados de una colección de estudios históricos recientes. En *Empresas y empresarios en la historia de Colombia. Siglos XIX-XX. Una colección de estudios recientes*. (XIII-LXXVIII] Bogotá: Editorial Norma, Ediciones Uniandes.
- Dorrestijn, S., & Verbeek, P. P. (2013). Technology, wellbeing, and freedom: The legacy of utopian design. *International Journal of Design* 7(3), 45-56.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

- Dunne, T. & Raby, F. (2001). *Design Noir: The Secret Life of Electronic Objects*. London: August Media.
- Entwistle, J. (2002). *El cuerpo y la moda. Una visión sociológica*. Barcelona: Paidós Contextos.
- Entwistle, J. & Wilson, E. (Eds.). (2001). *Body Dressing*. Oxford: Berg.
- Entwistle, J. (2000). Fashion and the Fleshy Body: Dress as Embodied Practice. *Fashion Theory*, 4 (3), 323–348. 2000. London: Berg.
- Escobar, A. (2016). *Autonomía y diseño. La realización de lo comunal*. Popayán: Editorial Universidad del Cauca.
- Escobar, A. (2014). *Sentipensar con la tierra: Nuevas lecturas sobre desarrollo, territorio y diferencia*, Medellín: UNAULA.
- Escobar, A. (2012). Cultura y diferencia. La ontología política del campo de Cultura y Desarrollo. *WALEKERU. Revista de investigación en cultura y desarrollo*. 2. Recuperado de <https://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/7724/WALEKERU-Num2-p7-16.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Escobar, A. (2010). *Territorios de diferencia: Lugar, movimientos, vida, redes*. Enviñón Editores.
- Escobar, A. (2007). *La invención del tercer mundo*. Caracas: Editorial El Perro y la Rana.
- Escobar, A. (2001). Culture sits in places: reflections on globalism and subaltern strategies of localization. *Political Geography* 20 p.139–174.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

- Escobar, A. (1996). Element for a post-structuralist political ecology. *Futures* 28(4) pp.325-343.
- Fernández Silva, C. (2016). *El vestido como artefacto del diseño: Contribuciones para su estudio y reflexión al interior del pensamiento del diseño*. (Tesis doctoral no publicada) Universidad de Caldas, Manizales.
- Fernández Silva, C. (2015). El vestido dentro del pensamiento del diseño ¿requiere un estudio diferenciado? *Iconofacto* 11(17) pp. 82 – 98 DOI: <http://dx.doi.org/10.18566/iconofac.v11n17.a05>.
- Fernández Silva, C. (2015a). *La profundidad de la apariencia. Contribuciones a una teoría del diseño de vestuario*. Medellín: Editorial Pontificia Bolivariana.
- Fletcher, K. (2008). *Sustainable Fashion and Textiles: Design Journeys*. London, Sterling, VA: earthscan.
- Flórez, V. P. (2013). El Desarrollo Humano Y La Formación Integral en Diseño. Cuerpo Y Sensibilidad en Los Procesos De Configuración De Tejidos Epistemológicos. *Nexus (1900-9909)*, 13, 174–184.
- Foucault, M. (1979). *Arqueología del saber*. México D.F : Siglo Veintiuno editores.
- Fry, T. (2018). Design, a *Philosophy of Liberation* and ten considerations. En *Strategic Design Research Journal*, 11(2) pp.174-176 , DOI: 10.4013/sdrj.2018.112.16.
- Fry, T. (2017). Design for/by “The Global South”, *Design Philosophy Papers*, 15(1), 3-37, DOI: 10.1080/14487136.2017.1303242.
- Fry, T. (2009). *Design futuring : sustainability, ethics, and new practice*. Oxford: Berg.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

- Galeano, Maria Eumelia (2012) *Estrategias de investigación social cualitativa. El giro en la mirada*. Carreta Editores: Medellín.
- Girling, R., & Palaveeva, E. (2018). Toward humanity-focused design. *Design Management Review*, 29(1), 18–21. <https://doi-org.consultaremot.upb.edu.co/10.1111/drev.12104>.
- Gramsci, A. (1971). Americanism and Fordism. En Hoare, Q. & Nowell, G. (eds.) *Selection from the Prison Books* (pp.277-318) New York: International Publishers.
- Gutiérrez, A. (2015). Resurgimientos: sures como diseños y diseños otros. *Nómadas*. (43) 113-129.
- Gutiérrez, A. (2016). Diseños de los sures: una actualización. En Mora, C. I. (editora académica) y Gutiérrez, A. [et al.]. (2016). *Encuentros cardinales: acentos y matices del diseño. II Bienal Tadeísta de Diseño industrial*. Bogotá: Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Facultad de Artes y Diseño. Programa de Diseño Industrial, pp. 17-40.
- Gutiérrez, R. (2013). Conocer las luchas y desde las luchas. Reflexiones sobre el despliegue polimorfo del antagonismo: entramados comunitarios y horizontes políticos. *ACTA SOCIOLOGICA*, 62(Septiembre-Diciembre), 11–30.
- Hoskins, T. (2014). *Stitched Up: The Anti-Capitalist Book of Fashion*. London: Pluto Press.
- Inexmoda (2019). ¿Cómo funcionamos en el sistema moda? Recuperado diciembre de 2019, de Inexmoda.org website: <https://www.inexmoda.org.co/nosotros/> .
- Krippendorff, K. (2006). *The semantic turn; A new foundation for design*. Boca Raton: Taylor and Francis CRC Press.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

- Latour, B. (1996). On actor-network theory: A few clarifications. *Soziale Welt*, 47(4), 369-381. Retrieved from www.jstor.org/stable/40878163.
- Le Breton, D. (2002a). *Antropología del Cuerpo y Modernidad*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.
- Le Breton, D. (2002). *Sociología del cuerpo*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.
- Lee, J. H., Ahn, J., & Kim, J. (2018). Theoretical Competence Model of Fashion Designers in Co-Designed Fashion Systems. *Fashion Practice*, 10(3), 381–404.
<https://doi.org/10.1080/17569370.2018.1507150>.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Buenos Aires: Paidós.
- Manzini, E., & Coad, R. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. MIT Press. Retrieved from
<http://www.jstor.org/consultaremota.upb.edu.co/stable/j.ctt17kk7sv>
- Martin, D., Spink, M.J, & Pereira, P.P.G. (2018). Multiple bodies, political ontologies and the logic of care: an interview with Annemarie Mol. *Interface - Comunicação, Saúde, Educação*, 22(64), 295-305 DOI: <https://dx.doi.org/10.1590/1807-57622017.0171>.
- Martín Juez, F. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Barcelona: Gedisa.
- Mol, A. (2010). Actor-Network Theory: sensitive terms and enduring tensions. *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie. Sonderheft*, 50, 253-269.
- Mol, A. & Law, J. (2004). Embodied Action, Enacted Bodies. The Example of Hypoglycaemia. *Body & Society* 10 (2-3) 43-62.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

- Mol, A. (2002). *The body multiple. Ontology in medical practice* Durham and London: Duke University Press.
- Morse, J. M., & Bottorff, J. L. (2003). *Asuntos críticos en los métodos de investigación cualitativa*. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia.
- Naciones Unidas (2004). *El desarrollo económico en los albores del siglo XXI*. Colombia: CEPAL en coedición con Alfaomega Colombiana S.A.
- Ocampo, J.A. (2012). *La historia y los retos del desarrollo latinoamericano*. Santiago de Chile: Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL).
- Patiño, E. (2015). 40 AÑOS SIENDO Y HACIENDO DISEÑO. En Patiño,E., Chalarca, J. y Hoyos, M. (comp.) *POR UN DISEÑO CRÍTICO Y SOCIAL. 40 AÑOS FACULTAD DE DISEÑO UPB*. (pp.10-16) Medellín: Editorial Universidad Pontificia Bolivariana.
- Pedraza, Z. (2007). Dejar nacer y querer vivir: gestión y gestación del cuerpo y de la vida. En. Z. Pedraza. (Comp.), *Políticas y Estéticas Del Cuerpo en América Latina* (p.381-417) Bogotá: Ediciones Uniandes.
- Pérez-Bustos, T. (2016). El tejido como conocimiento, el conocimiento como tejido: reflexiones feministas en torno a la agencia de las materialidades. *Rev. Colomb. Soc.*, 39(2), 163-182.
- Programa profesional de diseño de vestuario UPB. (2017). *Proyecto Docente Núcleo 1*. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana.
- Programa profesional de diseño de vestuario UPB. (2017). *Proyecto Docente Núcleo 3*. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

- Revel, J. (2009). Vocabulario Foucault. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.
- Rissanen, T. (2018). Possibility in Fashion Design Education—A Manifesto. *Utopian Studies*, 28(3), 528-546. doi:10.5325/utopianstudies.28.3.0528.
- Rovine, V. (2015). African Fashion, Global Style: Histories, Innovations, and Ideas You Can Wear. Indiana University Press. Retrieved from <http://www.jstor.org.consultaremota.upb.edu.co/stable/j.ctt16gzk24>
- Saldarriaga, M. (2 de septiembre de 2019). *Requiem por Pielroja*. Recuperado de <https://cerosetenta.uniandes.edu.co/requiem-por-pielroja/>
- Saldivia Maldonado, Z. (2007). Epistemología, progreso y diseño. *Revista Colombiana de Filosofía de la Ciencia*, VIII (16-17) p. 61-69. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=41401705> .
- Stake, R.E. (1999). *Investigación con estudio de casos (2 ed.)*. Madrid: Ediciones Morata (Trabajo original publicado en 1995).
- Swann, C. (2002). Action research and the practice of design. *Design Issues* 18 (1) 49-61.
- Tirado, A. (1988). *Introducción a la historia económica de Colombia*. Bogotá: El Áncora Editores.
- Turillo, G. (2006). El contexto como invención. En: Manteola, Sztulwark, P. & Turillo, G. (Comp.). *Seminarios, Contexto: compilación cátedras*. (pp.17-30) Buenos Aires: Nobuko.
- Vaccari, A. (2008). Reensamblar lo social: una introducción a la teoría del actor-red. En *CTS: Revista iberoamericana de ciencia, tecnología y sociedad*, 4, (11), 189-192.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Vega, E. (2015). La salida de Tomás Maldonado de la HfG en 1967. *INFOLIO*, 4.

Recuperado de <http://www.infolio.es/04infolio/maldonado/home.htm>

Willis, A.-M. (2006). Ontological Designing. *Design Philosophy Papers*, 4(2), 69–92

Winograd, T. & Flores, F. F. (1986). *Understanding Computers and Cognition: A New Foundation for Design*. Norwood: Ablex Publishing Corporation.

LISTADO DE TABLAS

Tabla 1. *Tipologías de cuerpo que emergieron en el proyecto de Mantenimiento según la información recolectada en etnografía, entrevistas y revisión documental.*

Tabla 2. *Análisis artefactual del proyecto de Mantenimiento a través de las 10 premisas para evaluar hacia una práctica del diseño restaurativa y futurizante.*

Tabla 3. *Tipologías de cuerpo que emergieron en el proyecto de Brigadistas según la información recolectada en etnografía, entrevistas y revisión documental.*

Tabla 4. *Análisis artefactual del proyecto de Brigadistas a través de las 10 premisas para evaluar hacia una práctica del diseño restaurativa y futurizante.*

Tabla 5. *Tipologías de cuerpo que emergieron en el proyecto de +Conciencia -Agua según la información recolectada en etnografía, entrevistas y revisión documental.*

Tabla 6. *Análisis artefactual del proyecto +Conciencia-Agua a través de las 10 premisas para evaluar hacia una práctica del diseño restaurativa y futurizante.*

Tabla 7. *Tipologías de cuerpo que emergieron en el proyecto de Entrelazos según la información recolectada en etnografía, entrevistas y revisión documental.*

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Tabla 8. *Análisis artefactual del proyecto Entrelazos a través de las 10 premisas para evaluar hacia una práctica del diseño restaurativa y futurizante.*

LISTADO DE FIGURAS

Figura 1. Esquema de la trayectoria de la artificialidad del artefacto. Adaptado de *The Semantic Turn. A new foundation for design.*

Figura 2. Bitácora de trabajo Laura Acevedo y Laura Isabel García durante la construcción de la ruta metodológica. Fotografía propia, 2017.

Figura 3. Ruta metodológica Proyecto Mantenimiento. Diseñado por Laura Acevedo y Laura Isabel García (2017).

Figura 4. Primera reunión de equipos de diseño en la Plaza Minorista. Fotografía propia, 2017.

Figura 5. Laura Acevedo y Laura Isabel García conociendo a Don David. Fotografía propia, 2017

Figura 6. Diario de campo de Laura Acevedo y Laura Isabel García, diseñadoras del proyecto de diseño del área de Mantenimiento (2017).

Figura 7. Fragmento de ficha de análisis ergonómico. Laura Acevedo y Laura Isabel García, diseñadoras equipo mantenimiento (2017).

Figura 8. Fragmento de ficha biomecánico. Laura Acevedo y Laura Isabel García, diseñadoras equipo mantenimiento (2017).

Figura 9. Tabla de definición de problemas y oportunidades de diseño construida por Laura Acevedo y Laura Isabel García (2017)

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Figura 10. Estudiantes y profesores Sandra Vélez y Juan David Jaramillo en ejercicio de flexibilidad y autonomía de diseño. Fotografía propia, 2017.

Figura 11. Esquema Flor de Loto de Laura Acevedo y Laura Isabel García (2017).

Figura 12. Ficha técnica del pantalón propuesto para el proyecto de Mantenimiento. Diseñado por Laura Acevedo y Laura Isabel García (2017).

Figura 13. Fotogramas de video, presentación del proyecto Mantenimiento (2017).

Figura 14. Exhibición de las prendas terminadas y las memorias en la presentación de finales académicos general de la Facultad. Fotografía propia (2017).

Figura 15. Prototipo final de uniforme para área de mantenimiento de la Plaza Minorista, en Muestra Académica Final de la Facultad de diseño de vestuario. Diseñado por Laura Acevedo y Laura Isabel García. Fotografía propia, 2017.

Figura 16. Ficha técnica de la Camisa, propuesta para la dotación de uniforme del área de mantenimiento de la Plaza Minorista. Diseñado por Laura Acevedo y Laura Isabel García (2017).

Figura 17. Ruta metodológica proyecto Brigadistas. Diseñado por Salomé Gañán, Antonia Londoño y Manuela Palacio (2017).

Figura 18. De izquierda a derecha, la docente Ángela Echeverri, el brigadista Diego Ochoa, Antonia Londoño, Salomé Gañán, Manuela Palacio, otras dos estudiantes. Fotografía propia, 2017.

Figura 19. Antonia Londoño, Salomé Gañán y Manuela Palacio conversando con el brigadista Diego Ochoa. Examinan el uniforme. Fotografía propia, 2017.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Figura 20. Tabla de herramientas del proyecto Brigadistas. Diseñado por Salomé Gañán, Antonia Londoño y Manuela Palacio (2017).

Figura 21. Diario de campo de Manuela Palacio en el proyecto Brigadistas. Fotografía propia, 2017.

Figura 22. Definición de problemáticas y oportunidades de diseño para los brigadistas. Diseñado por Salomé Gañán, Antonia Londoño y Salomé Gañán (2017).

Figura 23. Atrás a la izquierda, Manuela Palacio. Adelante a la izquierda, Antonia Londoño, y a la derecha Salomé Gañán durante el ejercicio de autonomía, flexibilidad y cuestionamiento a las propuestas verbales. Fotografía propia (2017).

Figura 24. Diagrama de flor de loto para el proceso de diseño del uniforme para los brigadistas. Diseñado por Salomé Gañán, Antonia Londoño y Salomé Gañán. Fotografía propia, 2017.

Figura 25. Exposición de prototipo de pantalón. Fotografía propia. 9 de octubre de 2017.

Figura 26. Exposición de prototipo de pantalón. Fotografía propia. 23 de octubre de 2017.

Figura 27. Serie de prototipos del proyecto de brigadistas. Diseñados por Salomé Gañán, Antonia Londoño y Manuela Palacio. (2017)

Figura 28. Fotogramas de video presentación de proyecto Brigadistas (2017).

Figura 29. Exhibición de las prendas terminadas y las memorias en la presentación de finales académicos general de la facultad. Fotografía propia (2017).

Figura 30. Prototipo final del uniforme para brigadistas de la Plaza Minorista. Diseñado por Salomé Gañán, Manuela Palacio y Antonia Londoño. Fotografía propia, 2017.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Figura 31. Vista delantera del prototipo final del uniforme para brigadistas de la Plaza Minorista. Diseñado por Salomé Gañán, Manuela Palacio y Antonia Londoño. Fotografía por Manuela Palacio (2017).

Figura 32. Vista posterior del prototipo final del uniforme para brigadistas de la Plaza Minorista. Diseñado por Salomé Gañán, Manuela Palacio y Antonia Londoño. Fotografía por Manuela Palacio (2017).

Figura 33. Cartelera de formulación de temas y acciones posibles del diseño de vestuario. Diseñada por Manuela Granda, Sofía González y Laura Vallejo. Fotografía propia, 2017.

Figura 34. Carteleras de formulación de temas y acciones posibles del diseño de vestuario. Fotografía propia, 2017.

Figura 35. Preguntas de clase del docente Felipe López. Fotografía propia, 2017.

Figura 36. La docente Margarita Baena en su cátedra de sectores económicos y productivos. Fotografía propia, 2017.

Figura 37. De izquierda a derecha: Felipe López, docente (de pie), Lina María Suárez Vásquez (la investigadora), Mauricio Giraldo, Elizabeth Ramírez, Valentina Palacios y Alejandra Osorio. Fotografía por Alexander Cardona Galeano, 2017.

Figura 38. Presentación proyecto ¿Sabe qué contiene su Jean? Ejercicio Rápido Diseño Crítico, diseñado por Manuela Granda, Sofía González y Laura Vallejo. Fotografía propia, 2017.

Figura 39. Infográfico desarrollado para el proyecto ¿Sabe qué contiene su Jean? Ejercicio Rápido Diseño Crítico, diseñado por Manuela Granda, Sofía González y Laura Vallejo. Fotografía propia, 2017.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Figura 40. Fotogramas del video de la validación en calle del proyecto ¿Sabe qué contiene su Jean? Ejercicio Rápido Diseño Crítico, diseñado por Manuela Granda, Sofía González y Laura Vallejo (2017).

Figura 41. Mapa de relaciones alrededor del consumismo y la industrial textil confección. Diseñado por Manuela Granda, Sofía González y Laura Vallejo. Fotografía propia, 2017.

Figura 42. Prototipo inicial proyecto ¿Qué tanto conoces de lo que llevas puesto? Diseñado por Manuela Granda, Sofía González y Laura Vallejo. (2017)

Figura 43. Diagrama 1 del segundo prototipo, estrategia proyecto ¿Qué tanto conoces de lo que llevas puesto? Diseñado por Manuela Granda, Sofía González y Laura Vallejo (2017).

Figura 57. Diagrama 1 del segundo prototipo, estrategia proyecto ¿Qué tanto conoces de lo que llevas puesto? Diseñado por Manuela Granda, Sofía González y Laura Vallejo (2017).

Figura 44. Prueba de prototipo dentro del ecocampus de Laureles de la Universidad Pontificia Bolivariana, del proyecto +Conciencia – Agua. Diseñado por Manuela Granda, Sofía González y Laura Vallejo. Composición propia, 2017.

Figura 45. Prueba de prototipo dentro del ecocampus de Laureles de la Universidad Pontificia Bolivariana, del proyecto +Conciencia – Agua. Diseñado por Manuela Granda, Sofía González y Laura Vallejo. Composición propia, 2017.

Figura 46. Exposición en la Muestra Académica del proyecto +Conciencia – Agua. Exposición diseñada por Manuela Granda, Sofía González y Laura Vallejo. Fotografía propia, 2017.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Figura 47. Prototipo final e infográficos en entrega académica de fin de semestre de la Facultad de diseño de vestuario. Diseñado por Sofía González, Manuela Granda y Laura Vallejo. Fotografía propia, 2017.

Figura 48. Infográfico desarrollado para el proyecto Entrelazos. Diseñado por Alejandra Aranzazu, Sara Castañeda y Juliana de la Rosa. Fotografía propia, 2017.

Figura 49. Ejercicio de agilidad, concepción de cinco productos en tres minutos. Fotografía propia, 2017.

Figura 50. Ejercicio de disrupción, quitarse los zapatos en clase. Fotografía propia, 2017.

Figura 51. Exposición de la información obtenida para el ejercicio de reingeniería de prendas. Superior derecha, de izq a der. Alejandra Aranzazu, Sara Castañeda. Fotografías propias, 2017.

Figura 52. Presentación del ejercicio de reingeniería de prenda-overol, por Alejandra Aranzazu, Sara Castañeda y Juliana de la Rosa. Composición y fotografías propias, 2017.

Figura 53. Infográfico de presentación del proyecto introductorio a las propuestas. Diseñado por Alejandra Aranzazu, Sara Castañeda y Juliana de la Rosa. Fotografía propia, 2017.

Figura 54. Infográfico desarrollado para el ejercicio de cápsula de colección. Diseñado por Alejandra Aranzazu, Sara Castañeda y Juliana de la Rosa, 2017.

Figura 55. Desarrollo del performance “Resurgimiento”, diseñado por Alejandra Aranzazu, Sara Castañeda y Juliana de la Rosa. Fotogramas de video propio, 2017.

Figura 56. Infográfico de la instalación performática “Resurgimiento”, diseñado por Alejandra Aranzazu, Sara Castañeda y Juliana de la Rosa. Fotografía propia, 2017.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Figura 57. Exposición del primer prototipo producto mínimo viable Cuentiatuendos. De izquierda a derecha: Alejandra Aranzazu, Juliana de la Rosa y Sara Castañeda. Fotografía propia, 2017.

Figura 58. Catálogo diseñado para explicar Cuentiatuendos, producto mínimo viable de Entrelazos. Diseñado por Alejandra Aranzazu, Juliana de la Rosa y Sara Castañeda. Fotografía propia, 2017.

Figura 59. Primer prototipo de Cuentiatuendos. Producto mínimo viable del proyecto Entrelazos. Diseñado por Alejandra Aranzazu, Juliana de la Rosa y Sara Castañeda. Fotografía propia, 2017.

Figura 60. Desarrollo de *Business Model Canvas*, primera revisión con las docentes. Fotografía propia, 2017.

Figura 61. Propuesta exhibición Cuentiatuendos, proyecto Entrelazos. Diseñado por Alejandra Aranzazu, Juliana de la Rosa y Sara Castañeda. Fotografía propia, 2017.

Figura 62. Exhibición Cuentiatuendos, proyecto Entrelazos. Diseñado por Alejandra Aranzazu, Juliana de la Rosa y Sara Castañeda. Fotografía propia, 2017

Figura 63. Propuesta exhibición Cuentiatuendos, proyecto Entrelazos. Diseñado por Alejandra Aranzazu, Juliana de la Rosa y Sara Castañeda. Fotografía propia, 2017.

Figura 64. Fotogramas animación Cuentiatuendo. Diseñado por Alejandra Aranzazu, Juliana de la Rosa y Sara Castañeda. Composición y fotografías propias, 2017.

Figura 65. Entrega final proyecto Entrelazos. Muestra Académica Facultad de diseño de vestuario. Diseñado por Alejandra Aranzazu, Juliana de la Rosa y Sara Castañeda. Composición y fotografías propias, 2017.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Figura 66. Exhibición y afiches infográficos del proyecto Entrelazos y su producto mínimo viable, Cuentiatuendos. Diseñado por Juliana de la Rosa, Alejandra Aranzazu y Sara Castañeda. Fotografía propia, 2017.

Figura 67. Descripción en infografía del producto mínimo viable Cuentiatuendos. Diseñado por Juliana de la Rosa, Alejandra Aranzazu y Sara Castañeda. Fotografía propia, 2017.

Figura 68. A la izquierda, cuerpos vestidos y cuentiatuendos desarrollados en esta etapa del proyecto. A la derecha, libro desarrollado con las prendas de uno de los Cuentiatuendos. Diseñado por Juliana de la Rosa, Alejandra Aranzazu y Sara Castañeda. Fotografía propia, 2017.

Figura 69. Prototipo de la aplicación / plataforma digital donde se alojarían digitalmente los cuentiatuendos con sus versiones animadas. Diseñado por Juliana de la Rosa, Alejandra Aranzazu y Sara Castañeda. Fotografía propia, 2017.

Figura 70. Escena cotidiana de una empresa de confecciones en la ciudad de Medellín. Organización anónima. Fotografía por Helena Uttima, 2016.

Figura 71. Imagen de la exposición Inmarcesible. Proyecto de codiseño con víctimas del conflicto armado y la facultad de diseño de vestuario UPB, 2016.

Figura 72. Fotograma de video final del proyecto de diseño para el área de Brigadistas (2017).

Figura 73. Presentación enunciado ejercicio “Rápido” con tema Diseño Crítico, Facultad de Diseño de Vestuario. Fotografía y composición propia, 2017.

Figura 74. Presentación enunciado ejercicio “Rápido” con tema Diseño Crítico, Facultad de Diseño de Vestuario. Fotografía propia, 2017.

**Prácticas de diseño de vestuario que debaten el desarrollo.
Otras comprensiones de cuerpo y artefacto.
Caso de Estudio Facultad de diseño de vestuario UPB**

Figura 75. Presentación proyecto de ejercicio rápido de los estudiantes Laura Acevedo, Laura Cadavid Vallejo, David Ortiz. Suárez. Composición y fotografías propias, 2017.

Figura 76. Laura Isabel García y Luisa Sierra en la presentación de su proyecto ejercicio rápido. Composición y fotografías propias, 2017.