

Convergencia de la investigación formativa y la investigación propiamente dicha, a través de los cuadernos de investigación del programa diseño de vestuario de la Universidad San Buenaventura – Cali, Colombia

Elizabeth Vejarano Soto (*)

Resumen: La dinámica de investigación dentro del Taller de diseño es pertinente para desarrollar los Cuadernos de Investigación del Programa Diseño de Vestuario, en la Universidad San Buenaventura. Estos son una forma de producción intelectual, desde la investigación formativa, elaborados en el aula de clase, como publicación y resultado de investigación en el Taller al final del semestre, constituyendo el resultado de un ejercicio reflexivo, de búsqueda y de análisis por parte de los estudiantes y con la guía dialógica de sus docentes, en torno a debates concernientes al campo interdisciplinario del Diseño de Vestuario, donde el cuerpo vestido es protagonista. Así mismo, los contenidos de los Cuadernos de Investigación constituyen un material de apoyo a la investigación propiamente dicha o formal. De este modo, se genera una convergencia, una relación cooperativa vital entre los estudiantes y los docentes, que aporta a la investigación en Diseño de Vestuario, que permite el pensamiento complejo, que invita al aprendizaje de la investigación investigando y que, además, contribuye a la profundización de la investigación formal, realizada por el docente, con base en los alcances de la indagación del estudiante, permaneciendo la formación de ambos actores del aula en constante crítica, movimiento y retroalimentación. Explicaremos el caso de los Cuadernos de Investigación llevados a cabo en el Taller IV, cuyo tema es la comunicación, el cuerpo y la cultura.

Palabras clave: Investigación formativa - Investigación propiamente dicha - Enseñanza aprendizaje - Diseño de Vestuario.

Abstract: Research dynamics within the design workshop is relevant in order to develop research journals in the costume design program at St. Bonaventure University in Cali, Colombia. These are a form of intellectual production from the formative research developed during class time as publications and results of workshop research at the end of semester resulting from a reflective exercise of search and analysis by students with a dialogic guidance of their teachers, debating interdisciplinary fields of costume design, where the dressed body is the main character. The research journals content make up support material to the investigation itself. In this way, a convergence is created, a cooperative relationship between students and teachers, which contributes research in costume design, allowing complex thinking that invites to learn research by researching and also promotes formal investigation done by teachers, based on student's scope of inquiry, maintaining both players formation with constant critique, movement and feedback. Research journals case conducted in workshop IV in which the theme is communication, body and culture will be explained.

Keywords: Formative research - Research itself – Teaching and learning - Costume Design

Introducción

En general la investigación en el Programa Diseño de Vestuario apunta a “reconocer la relación entre el cuerpo y el vestuario, vínculo que propicia variadas experiencias desde lo individual, cultural, económico, ambiental, social y político; así mismo, los proyectos retoman las problemáticas teórico – prácticas propias de los Proyectos, donde el investigador no sólo plantea nuevas preguntas al objeto de investigación, sino que se nutre de las diversas formas de construcción de la realidad y de las metodologías de exploración y construcción de los objetos que plantea cada taller, como una forma de producir nuevo conocimiento, es decir, de innovar”. (Documento de Registro Calificado, Universidad de San Buenaventura, Cali, 2013: 79)

La investigación formativa es la clave fundamental, transversal al proyecto educativo del Programa Diseño de Vestuario, que caracteriza la metodología de los Talleres, desde los cuales se desarrollan, semestre a semestre, proyectos integradores. El proyecto (o lo proyectual), como sustento investigativo de los Talleres, es una ruta didáctica desde la cual se aúnan experiencias/ saberes, maneras de hacer y de conocer; se abordan problemas y preguntas relevantes al Diseño de Vestuario, con base en los ejes temáticos de cada taller. En ese espacio académico los docentes proponen instrumentos teóricos y prácticos que deben dialogar con el contexto real, para el aprendizaje de conceptos, la construcción de argumentaciones e hipótesis de diseño, la creación de alternativas y el uso de recursos desde métodos para la intervención en una situación real, donde el cuerpo vestido es principal.

Los Cuadernos de Investigación son reportes de investigación, constituyen igualmente la sistematización de los resultados de la investigación realizada durante todo el semestre por los estudiantes, que deben exponer la novedad de las preguntas que surgen a partir de la dinámica del aula. El material de los Cuadernos de Investigación revela también el rigor y la aplicación de diversas metodologías que el docente pone a prueba en su proyecto de investigación formal, miden la pertinencia de los resultados y la variedad de campos de intervención a las problemáticas que se abren desde el vestuario y que dejan trazadas rutas a proyectos de investigación formal. Los Cuadernos de Investigación del Programa Diseño de Vestuario son pensados como una estrategia de investigación pedagogizante transversal, pues es posible plantear la investigación del Taller en red a lo ancho y largo de la malla curricular, en un marco científico / académico, a través de la generación de un ambiente significativo entre los estudiantes durante cada semestre.

En este ambiente teórico / práctico de la clase, los Cuadernos, para la investigación que apoya lo formativo y lo formal en el Programa Diseño de Vestuario, consolida estrategias de enseñanza - aprendizaje en constante diálogo y movimiento.

En el escenario del Taller y de los Cuadernos de Investigación, el Programa Diseño de Vestuario fortalece sus procesos de investigación, que apuntan a la creación de un equipo interdisciplinario de docentes tiempo completo y hora cátedra, que se retroalimenten entre sí, en un diálogo permanente de saberes, para la innovación y la fundamentación de nuevas matrices epistémicas en la investigación para el Diseño de Vestuario. Este ejercicio también permite que el equipo docente, sistematice su experiencia pedagógica al final del semestre y pueda divulgarla, con el fin de que esta propicie investigaciones formales en torno a lo trabajado en los Cuadernos. Así mismo, se consolidan las inquietudes de investigación de los docentes fortalecidos con

metodologías renovadoras, que redundan en la conciencia crítica e indagadora de las estudiantes, con respecto a nuevos problemas y paradigmas en torno al vestuario, la sociedad y la cultura. La promoción en el aula de una dinámica de investigación genera actitudes y aptitudes comprensivas, dialógicas e iniciativas transformadoras de la realidad, constituyendo una práctica pedagógica para la formación de competencias investigativas, que encaminarán a docente y estudiante por los terrenos de la investigación formal.

El investigador principal de este proceso es el estudiante, quien construye el entorno significativo del taller teórico – práctico, con base en sus preguntas, en sus indagaciones y en el material que va recolectando durante el desarrollo de su proceso de trabajo de campo. El estudiante se enfrenta a variadas representaciones de la realidad que debe sopesar con la propia, incluyéndose en la complejidad natural hacia el pensamiento crítico, el aprendizaje significativo, donde el diseñador interpreta comprensivamente dicha realidad.

La convergencia entre docente y estudiante en el proceso de los Cuadernos de Investigación es un punto de acción colectiva, participante y retroalimentadora, donde el actor docente es un investigador que propone unas herramientas básicas, teórico metodológicas para el desarrollo de un proyecto que el estudiante emprende como propio y que a la vez está brindando hallazgos que pueden ser puntos de inflexión o de nutrición de la investigación docente. Así la investigación formativa y la investigación propiamente dicha se llevan a cabo en sincronía y coherencia. El docente no moldea sino que modula al estudiante en su proceso y el educando se convierte en generador de saber para el curso y para el mismo docente, cuestión que invierte el papel convencional y dominante del profesor como poseedor de la verdad.

Adicionalmente, los mismos estudiantes se empoderan de su papel de divulgadores de su proceso, de sus logros y obstáculos de investigación con sus compañeros, a quienes constantemente están presentando sus hallazgos e interpretaciones según el marco teórico metodológico de la clase, de tal manera que entre pares se van corrigiendo, proporcionando ideas y solucionando dudas o generando más dudas. Rendir informe a sus compañeros junto al docente, suaviza la verticalidad de la convencional relación docente – estudiante, siendo el primero parte del equipo de trabajo del taller, cuya experiencia se considera relevante para el desarrollo de los logros de investigación, pero no es la última palabra, porque quienes tienen el poder de descubrir las soluciones a la problemáticas planteadas son los estudiantes. Así, en torno a los Cuadernos de Investigación, se construye activamente el conocimiento. En síntesis, los Cuadernos de Investigación se desarrollan dentro del Taller en un modelo de trabajo colaborativo. El grupo en general es dividido en subgrupos que tienen la responsabilidad de investigar una parte del todo, previa temática del diseño definida, para después convertir cada una de las partes en un gran informe de investigación de tendencias, al que hemos llamado Cuadernos de Investigación y cuya dinámica de producción, redacción y organización académica y comunicabilidad es compromiso de los estudiantes. Vale la pena resaltar ese valor colaborativo como principio de la enseñanza – aprendizaje en el espacio del taller, donde también están presentes dos docentes que coparticipan en el proceso y se complementan según sus especialidades: encontramos un experto en la parte teórica y en metodología de la investigación y un experto en diseño y confección. Así como la investigación es una cultura que se va incorporando a la cotidianidad del aula de clases, la cooperatividad en la investigación entre docentes y estudiantes y entre los mismos

estudiantes es un desafío hacia la negociación social de los saberes y el fomento del beneficio mutuo, debido a que hemos vivido en un esquema donde la evaluación ha puesto a la competencia, a través de la nota numérica, como meta para el valor y el aprecio del estudiante, fomentando el individualismo y un ánimo egoísta a la hora de compartir saberes. Los Cuadernos de Investigación hacen del estudiante un comunicador de información sobre los variados e interdisciplinarios temas que atañen al diseño. En ese sentido la construcción del conocimiento se hace desde la propia experiencia y el enfrentamiento al objeto, al contexto, al movimiento, al cuerpo propio en relación con el de los otros. Cada Cuaderno de Investigación es, entonces, una puerta abierta para la resignificación permanente o reelaboración de los objetos, los usos, los contextos y, en general, sobre las maneras de hacer y concebir el diseño.

Por otra parte, el docente convencional cree que debe enseñar más que aprender, pero en el trabajo colaborativo para la investigación, las dudas de los estudiantes son extremadamente sustanciosas para la investigación formal del docente. Al final, el diseño será la consecuencia de esa red de intercambios y el objeto de diseño como tal derivado de la investigación permanecerá abierto a la intervención de otros estudiantes que lleguen al curso en próximos semestres. En el Taller IV, a esta red pertenecen los actores sociales, ya que el taller tiene como temática principal la ciudad, las personas que la conforman y las prácticas culturales que en ella se realizan. Debido a la metodología de la etnografía, estos sujetos aportan los datos que serán procesados, repensados y decantados para el diseño. El respeto y el apoyo mutuo son clave en estos intercambios.

Los Cuadernos de Investigación del Taller IV

El objetivo de los Cuadernos de Investigación desarrollados durante todo el Taller IV es comprender y analizar los signos que estructuran el discurso de la escenificación de la apariencia en las diferentes subculturas urbanas (así como sus prácticas significantes y maneras de apropiación del espacio), a través del método etnográfico y de las metodologías cualitativas de la investigación social, con el fin de diseñar y confeccionar prendas y accesorios de carácter comercial, que respondan a los deseos de uso y de comunicación de la identidad de los grupos que conforman la ciudad de Cali.

Por ende, en el Taller IV el objeto vestuario se estudia como dispositivo cultural y significativo, por lo tanto el estudiante debe ampliar su espectro de análisis más allá de ese objeto, incorporando el contexto en el que se encuentra inmerso el cuerpo de quien porta el vestido, los otros objetos comprometidos en el movimiento y en la relación del cuerpo y la sociedad, así como la situación simbólica de agenciamiento de la apariencia que se codifica desde el orden corporal y se transforma o resignifica todo el tiempo. El análisis semiológico del objeto, de los usos que se le dan a los mismos, de los cuerpos inmersos en las prácticas cotidianas, permite que el estudiante vaya descubriendo variables de diseño, por medio de la observación y la inmersión en el campo de estudio y encuentre innovación precisamente en las propuestas de los mismos usuarios. Partimos de la idea de que son estos mismos usuarios de los objetos de vestuario, algunos de ellos albergados en diversas subculturas, los gestores de la innovación, los transformadores de lo convencional y en quienes se pueden hallar toda una suerte de nuevas necesidades así como un estilo propio. El diseñador de vestuario debe ser sensible a la realidad social y cultural, debe comprenderla y leerla, con base en los signos y las situaciones comunicativas que diversos agentes sociales generan en el

ámbito de la vida urbana. El Taller está diseñado para que el estudiante realice propuestas de diseño sobre los cuerpos que viven en la sociedad contemporánea (ubicados en la ciudad de Cali), desde los usos del espacio, el vestuario, el adorno, el movimiento, la apariencia y los estilos de vida. Todo esto, teniendo en cuenta la complejidad de las interacciones sociales, sus significados y las experiencias de las diversas corporalidades que habitan en los ámbitos que ofrece la ciudad. Esto sólo puede hacerse desde una perspectiva hermenéutica, es decir, una mirada y un sentir comprensivo de la otredad, a través del trabajo etnográfico y de otras metodologías cualitativas de la investigación social que le aportan al diseño, como la entrevista en profundidad, la historia de vida y los grupos focales.

Para llegar a los Cuadernos de Investigación en el Taller IV, se parte de la investigación en diseño como un proceso es dialógico y el vestuario es resultado de ese paso a paso donde convergen saberes, sentidos, intereses, donde se tejen relaciones, sensaciones y conocimientos, tanto de los sujetos miembros de las culturas urbanas investigadas, como de los docentes, facilitadores y guías del proceso y de los estudiantes con sus experiencias previas y obviamente con las vivencias que comprometen su realidad en el momento de la investigación etnográfica. Llamamos diseño dialógico a aquel que visibiliza al entorno de investigación, profundizando en él y cuya metodología parte de una relación directa con los productores de información a través de sus prácticas, con quienes el diseñador debe negociar sentidos y son facilitadores culturales del proceso de investigación. De esta manera, el diálogo se da con el entorno y entre los miembros del equipo o grupo de investigación, participándoles a los otros estudiantes del taller y a los docentes lo siguiente: el paso a paso del registro de la vida social, teóricamente fundamentado, que se va haciendo tangible con la inmersión del estudiante en su espacio y tema de estudio.

El estudiante diseñador debe ser un comunicador de sus proyectos, esto implica desarrollar las competencias comunicativas a nivel escrito y gráfico, que le permitan sintetizar, delimitar y analizar la información de allí la importancia de la lectura y la escritura como parte de la formación: estimular a la lectura en su dimensión más amplia, que va más allá del texto escrito y comprende que el cuerpo y la ciudad son locus o lugares de enunciación que incesantemente producen mensajes o discursos. Por su parte, la escritura es entendida como el proceso del joven investigador que anda, que camina, que busca, encuentra y quien también registra y sistematiza la información por escrito para su posterior análisis. Estos recorridos por la ciudad o en general por sus contextos de indagación le brindan un campo semántico de amplia lectura, desde el cual los estudiantes realizan sus interpretaciones y sacan los datos potenciales para el diseño. Los Cuadernos de Investigación se convierten en ese medio a través del cual los estudiantes divulgan su experiencia de investigación y la promocionan las tendencias que han surgido a partir de los hallazgos de diseño. Con este ejercicio llevan a cabo trabajo en equipo y construyen estrategias de comunicación que son vitales para la consolidación de todo diseñador de vestuario en el medio comercial.

En conclusión, el taller IV, los Cuadernos de Investigación en el Taller IV evidencian la fortaleza de productos de diseño que se han realizado con la base sólida e interdisciplinaria de las metodologías de la investigación social y de la cultura, indagando en las perspectivas de los actores sociales y transitando con ellos por las calles donde lo cultural se vive y se transforma, para ahondar en la dimensión comunicacional, práctica, existencial, material e histórica de la apariencia, en contextos

urbanos y reconocer que los estilos de vivir y de vestirse son producciones simbólicas que circulan por la ciudad y pueden alimentar sus apuestas creativas en diseño de prendas y accesorios que entren en las dinámicas de fabricación y comercialización actuales. Interesa pues que los y las estudiantes conciban proyectos de investigación y creación que reconozcan las condiciones sociales de los sujetos que habitan en la ciudad en la diferencia, su cultura, situación económica y social, sueños y múltiples prácticas significantes que regulan la apariencia contemporánea, así como las decisiones de consumo.

El marco teórico – práctico de los Cuadernos de Investigación en el Taller IV: algunas interpretaciones para el diseño

Partimos de la idea de que el vestuario es “uno de los enunciados que regulan el cuerpo, lo puebla de signos, lo produce como discurso vigente y legible y lo sumerge en la cultura con base en unas políticas corporales o un orden corporal concreto. Es así como el vestido y el cuerpo se convierten en uno sólo, en la coraza del cuerpo, fundamento de la escenificación de la apariencia, dentro de un régimen de producción de subjetividades” (Vejarano, 2012: 30). Con base en ello, las superficies corporales implican una doble paradoja: por un lado constituyen el espacio más “superficial” (visible y evidente) de los sujetos; por otro son, a la vez, dispositivo para el encuentro social y escenario de consumos y elecciones determinantes para la construcción de la identidad. Esta superficie es texto y territorio. En ella se inscriben discursos, instituciones y prácticas sociales. En ella se leen también apuestas, rebeldías y voluntades de liberación. Esta superficie, regulada y dominada, integra no sólo el cuerpo como entidad biológica y naturalizada, sino también sus prótesis (vestuario, accesorios, intervenciones) que en conjunto configuran la apariencia personal y colectiva.

Es la calle el espacio otro de los espacios de formación del diseñador. Entiéndase esto en el mejor sentido: los diseñadores de vestuario en formación que viven en Cali, no deben contar solamente con el referente de las pasarelas de Europa o Norteamérica, ni enfocarse como única fuente de investigación los informes de lo que pasa en las calles y sitios de entretenimiento de los grandes centros económicos y de la moda en el mundo que se publican en la web, para crear propuestas de vestuario interesantes e innovadoras. Las agendas de investigación, tanto en el plano académico como en el comercial, desde hace un buen tiempo nos están haciendo un llamado a enfocarnos en la localidad. Eso implica comprender el aquí y el ahora, centrarse en lo que muchas campañas de país en favor de lo multicultural más que de lo pluricultural, han llamado coloquialmente “las raíces”, pero que en el proyecto de Taller IV, con un sentido antropológico y sociológico, le podemos llamar: “las maneras de hacer” de los cuerpos en la cultura, en forma de “procedimientos de creatividad cotidiana”, citando a Michel De Certeau (1980: XLIV) (2). En ese sentido, lo pluricultural no se queda con la romántica convivencia de las diferencias (armónicas para la foto de calendario), sino que tiene en cuenta las tensiones de la diversidad, las rutinas de relacionamiento en la aspereza consecuente a toda comunicación intercultural y el ambiente de “indisciplina” que invade a los cuerpos de las subculturas urbanas, que utilizan a la apariencia y al lenguaje no verbal, en general, como medio de resistencia y de producción de nuevos discursos paralelos a la norma, emancipadores o visibles en lo invisible.

Ese factor de innovación hierve en las calles de nuestra ciudad y es portado por los cuerpos de la gente que hace la Cali del día a día. Es el vestuario otra manera de narrar lo que sucede en la vida de los sujetos, allí se evidencian los flujos en la cultura material de la población y la historia de lo cotidiano, pues el vestuario es una forma de representación social de los cuerpos: no sólo como expresión individual de las motivaciones subjetivas de las personas, sino como lenguaje de los grandes o pequeños grupos sociales que conforman la urbe y que la transforman con sus usos, traducidos en estilos de vida. Las resistencias y complacencias con los modelos dominantes del sistema moda también acuden al escenario de lo social en cuerpos moldeados al amaño de las vitrinas de las tiendas de ropa más populares.

Tomamos a la ciudad como una cuadrícula (geométrica, cuantificable, estructural), formada por espacios integrados a la industria y al mercado, según Henri Lefebvre (1974: 221), para la producción organizada del espacio social, construido en la lógica del recorrido funcional de los sujetos, a partir de convenciones específicas que hacen legible ese texto urbano y por ello posible la reproducción de esquemas de comportamiento, de relaciones de producción y de consumo. Es la cuadrícula una forma de instrumentalización del espacio y con ello de los sujetos que allí ponen en marcha sus destinos planificados en función de esa estructura simbólica y formal que es la ciudad.

De esta manera, la ciudad de Cali la hemos entendido, durante el Taller IV, a manera de una mezcla de arquitectura y carne en movimiento, una convergencia y divergencia de identidades, una hibridación de lenguajes, apariencias normas y trasgresiones: allí radica su riqueza como fuente de información para el diseño, en su heterogeneidad de origen. Somos fruto del mestizaje étnico cuya consecuencia ha sido un mestizaje cultural. Sabemos que históricamente Cali nació como ciudad de paso hacia el Pacífico y los sectores mineros en el siglo XVIII, era un cruce de caminos, de personas con sus ideologías, razas, filiaciones políticas, costumbres etc., que venían desde Antioquia, Nariño, el Viejo Caldas, la Costa Pacífica y la zona Tolimense. Al respecto, el historiador Edgar Vásquez afirma que: *“La variada procedencia regional de las inmigraciones hacia Cali ha dado lugar a la presencia de múltiples valores culturales, a veces contradictorios, cuya mezcla puede explicar los rasgos característicos de la población de Cali (...) El mestizaje étnico-cultural incluía, pues, un mestizaje de moralidades, a menudo con un peso importante de la moralidad de la cultura negra”* (Vásquez, 1994: 6). En la ciudad explotan flujos de individuos que flotan con sus subjetividades y costumbres, con sus marcas de clase, a la par de objetos y políticas, que van de ida y vuelta, que se encuentran y desencuentran en puntos públicos o privados específicos, que forman con sus cuerpos, sus vestuarios y sus movimientos fronteras simbólicas de acceso y lucha. Cada división de la ciudad y su consecuente apropiación por parte de grupos sociales es un hacer político de los cuerpos en el espacio: *“Es, pues, el espacio entero lo que se ha definido como algo dominante y dominado, lo que introduce un movimiento dialéctico muy nuevo: el espacio dominante y el espacio dominado”* (Lefebvre, 1974: 221).

La cuadrícula que divide y ordena la ciudad no sólo se impone al territorio como espacio físico, sino también al cuerpo de los ciudadanos, de las mujeres y los hombres con sus razas, con sus estaturas, tallas, procedencias, estratos socioeconómicos, edades; el espacio de los cuerpos ha sido absorbido por las dinámicas del capitalismo dependiente neocolonial como lo llama Adrián Scribano (2012) a través de los modelos

de vida y de belleza que se promocionan en las fábricas del entretenimiento: así, el cuerpo se convierte también en territorio y propiedad de la industria del ocio, de la moda, las cuales están dispuestas al diseño de nuevos deseos. Paralelamente, no se hacen esperar los contra modelos, o rutas alternas a estos estereotipos y que, en últimas, nutren al sistema de la moda en un círculo de moda – tendencia – anti-moda... Al final, es la dominancia sobre las superficies de los cuerpos que habitan la ciudad de Cali lo que se convierte en un tema importante de investigación para el vestuario: desde el estereotipo de la mal llamada “caleñaza”, que es la mujer sobre producida por las cirugías plásticas y quienes conforman grupos dispersos entre sí, pero unidos al momento de la rumba Raver o electrónica que se gesta en discotecas – bodegas a las afueras de la ciudad, hasta los cuerpos subrepticios de los jóvenes del mundo gótico en Cali que parecen no existir como subcultura, pero que en realidad buscan en las redes sociales o en los espacios más íntimos de las casas de sus pares la oscuridad necesaria para el ritual de compartir sus apariencias, moldeadas con los códigos muy definidos del vestuario romanticista, mezclado con los materiales del BDSM, y la silueta de los personajes más terroríficos de la literatura medieval, entre otros.

Así la gestión del espacio de la ciudad y de las superficies de los cuerpos convergen en un solo sistema para el análisis del antropólogo de la moda y del vestuario; es imposible estudiar por separado las categorías del cuerpo vestido y el cuerpo en espacio, del cuerpo en movimiento, del cuerpo que habita y que es habitado. Y el trabajo de campo confirma no sólo esto, sino que reporta las contradicciones que los nomadismos de las nuevas tribus tienen como fundamento, lo cual antes que confundir al investigador, debe permitirle llegar a extraordinarios hallazgos para el diseño. Los grupos sociales que pueblan la ciudad son tan maleables y voluntaria y tácticamente diaspóricos. Esto como una respuesta a un tiempo donde no interesa defender verdades absolutas y existe tal oferta de sensaciones para los cuerpos que vale la pena probar de todo, mezclar, sin miedo al cambio, sino más bien lo contrario: se teme es a la censura por la quietud, por el estatismo. Los jóvenes se dispersan para volverse a encontrar, son protagonistas en múltiples prácticas no excluyentes; por ello, hacen una fusión con varias de ellas, reconociendo la versatilidad de los lenguajes verbales y no verbales, del cuerpo, de la imagen, de los sonidos que pueden dominar, hermanar, engendrando formas de hacer que están en constante movimiento y revolución. Estos sistemas formados por cuerpo, movimiento, vestuario, objetos cercanos al cuerpo, espacio- lugar, son completamente abiertos, inacabados, flexibles, fluctuantes, heterogéneos.

El investigador en diseño del Taller IV, debe comprender los códigos que rigen nuestro medio social tan emparentado con el discurso occidental, volviéndosele visible un tipo de orden corporal y de control de las emociones relacionado con el mito del progreso y a sus consecuentes transgresiones. Los jóvenes de la ciudad de Cali se caracterizan por ejercer una actividad que se convierte en caso vital de estudio para el diseño de vestuario: nos referimos al vagabundeo (a la manera de Maffesoli). Por este entendemos el trasegar por actividades formales y no formales y sus contextos de una forma fluida, consciente y sobre todo camaleónica. He allí donde la apariencia se convierte en un recurso táctico para adaptarse a prácticas diferentes manteniendo el orden de cada una. El vestuario aporta pues a esta transmutación naturalizada por el actor social, quien en su creatividad cotidiana adecúa prendas y accesorios, dotando al cuerpo de las cualidades intrínsecas del camaleón acomodado a las necesidades del medio (códigos) para su supervivencia (social) dentro de él. En los diversos trabajos de campo del Taller IV se evidencia que, paralelamente al cumplimiento del deber ser los jóvenes, estos se la

juegan con acciones al margen en su vida cotidiana, durante lo no formal, cuando optan por dicho vagabundeo del cuerpo, que va entre telas y acciones diversas. Estas dinámicas de las nuevas tribus urbanas con un desarrollo dual de la apariencia y del estilo de vida, responden a los esquemas de la racionalidad del progreso a través de la incursión al trabajo o al estudio formal, paralelamente al cual están los momentos de fuga. Al respecto Maffesoli en *El Tiempo de las Tribus* (2004:10) habla del nomadismo sedentarizado desde el que se busca “...afirmar la existencia de algo y su contrario en un tiempo (...) un nomadismo fragmentado y localizado y un sedentarismo pasajero” para “combatir la cotidianidad aseptizada heredada de un racionalismo demasiado mecanicista”. Un caso de ello lo encontramos con grupos de adultos jóvenes que pertenecen a las subculturas del Metal en sus diferentes ramificaciones según géneros. En especial se entrevistaron a los diversos practicantes del Heavy Metal con fuertes influencias de los años 70 y comienzos de los ochenta, entre los 30 y 35 años. Algunos de ellos crecieron entre el escaso rock n´roll que les llegaba a sus padres a través de la industria cultural del *long play* y siguieron la tradición; otros se encontraron durante la adolescencia con bandas como Rolling Stones, Led Zepelling, Black Sabbath, Kiss, que presentaban en su escenificación un desafío a la apariencia convencional del joven promedio de la ciudad de Cali. Ya el hecho de tener el cabello largo era un signo de rebeldía y ruptura con la formalización del cuerpo para las prácticas laborales en el ámbito de los sectores de prestación de servicios o labores ejecutivas. Estos metaleros, como se les llama en general comúnmente, tienen estilos de vida híbridos, pues algunos ya son padres y madres de familia, la mayoría laboran, por lo cual deben formalizar su apariencia para ese ambiente, no obstante, en sus cuerpos siempre hay una marca así sea pequeña de su filiación musical que viene con un estilo de vida que se quedó arraigado y que determina hasta sus gustos y pensamiento político. La utilización de camisas sobre puestas, por debajo una de manga corta y por encima otra de manga larga, les permite disimular los tatuajes en espacios convencionales y liberarse de esa cápsula de tela cuando están en sus pares o familiares. A pesar de las tensiones por la apariencia en lo laboral, la mayoría de metaleros a los que se les dice “clásicos” o de “vieja guardia” no abandonan sus cabelleras largas, que en momentos formales van recogidas con una cola de caballo. Los hallazgos de la investigación permitieron encontrar que estos usuarios requieren de un vestuario tan funcional como simbólico: sus gustos por colores, formas, iconografías, materiales que revelen su filosofía de vida son principales para ellos; no obstante, deben camaleonizarse en algunas ocasiones puntuales sin poner en riesgo ciertos detalles que les permiten mantener el estatus de metaleros, casi que como una cicatriz de nacimiento. Estos grupos sociales que expresan somáticamente (desde el cuerpo) los influjos /resistencias a la dominación – explotación, habitan “... los espacios de constricción (laboral, habitacional, de consumo, etc.), y buscan rearticularse en torno a colectivos, pero que solo se constituyen para expresar el lugar esencial de su disponibilidad como residuos del sistema” (Scribano, 2012)

El vestuario es clave dentro de la táctica (3) de los actores sociales que se desplazan en este espacio de la ciudad buscando aturdir a los modelos lineales de apariencia, frente a los antagonismos que no le interesa resolver al capitalismo global; espacio de interacciones materiales y simbólicas, construido dentro de patrones de vigilancia y llamada al orden ópticos (y panópticos – tan visibles como el otro que mira, tan invisibles como las vitrinas de los almacenes y las vallas publicitarias): el énfasis del espacio urbano se hace en la imagen, el punto de referencia es la fachada del cuerpo, es lo que lo cubre y lo que expresa. Los esquemas de clasificación de los sujetos en

imaginarios de representación social, en este orden de ideas y desde lo que arroja la experiencia de investigación en la calle a través de la etnografía, siguen siendo tan ópticos como en el siglo XIX. A las subculturas les queda una vía muy rica, abrupta y en doble sentido: por un lado explorar lo sensorial a través de sus prácticas significantes, por otro, trabajar con el imaginario dominante de lo visual y atreverse a desafiarlo, con base en la escenificación de sus apariencias, trasgrediendo los órdenes del sistema de la moda o del orden corporal impuesto.

Los actores sociales que están en la ciudad, más que consumidores son productores constantes de información esencial, la cual es insumo para el diseño de vestuario y de objetos cercanos al cuerpo. Son los usuarios de la ciudad productores de mensajes sobre la cultura, innovadores constantes; a través del manejo de sus micro fuerzas se desplazan por la estructura del poder en zigzag, por momentos abandonan la línea recta y el vestuario les sirve de caparazón o máscara para fundar su identidad tribal con un estilo propio, para mimetizarse o ser camaleones, para construir estilos propios con nuevas formas de vivir dentro de redes vigilantes de socialidad.

La profundidad del trabajo de investigación, desde la etnografía permite que el diseñador de vestuario reconozca el capital corporal de los agentes sociales, de tal modo que accede a las particulares geometrías de sus cuerpos hechas de carne, hueso y vestidos, y a las gramáticas de su acción, movimiento, comportamiento, que los sujetan a condiciones de existencia particulares en los aspectos materiales y subjetivos. La profundidad de estos proyectos de investigación radica en resolver por qué las personas usan el vestuario de esta u otra manera, cuál es el impacto de la apariencia como soporte de las subculturas, qué significados se negocian todo el tiempo por medio de esa composición de colores, formas, texturas, accesorios en medio de las dinámicas de la cotidianidad de las personas, de qué forma una acción que parece tan superficial como vestirse, adornarse y arreglarse es realmente un acto performativo donde se pone en escena la existencia y se debaten posturas políticas y estéticas, se somatiza la alegría, el dolor, el erotismo, sintaxis de la emoción, y se acopia el capital cultural necesario para gestionar la legitimidad de una postura frente al mundo; pero también es el momento de identificar los discursos que colonizan la apariencia y con ello fundan las tendencias que reproduce del sistema de la moda inmerso en el capitalismo dependiente: de acuerdo a ello, muchos sujetos se apegan a las modas mediáticas y otros las trascienden de tal manera que logran transformarlas y trastocar las pautas dominantes. *“Los agentes sociales conocen el mundo a través de sus cuerpos. Por esta vía un conjunto de impresiones impactan en las formas de “intercambio” con el con-texto socio-ambiental. Dichas impresiones de objetos, fenómenos, procesos y otros agentes estructuran las percepciones que los sujetos acumulan y reproducen. Una percepción desde esta perspectiva constituye un modo naturalizado de organizar el conjunto de impresiones que se dan en un agente”* (Scribano, 2012).

Durante los hallazgos de investigación en diseño sistematizados en los Cuadernos de Investigación del Taller IV, hemos evidenciado que los movimientos musicales juveniles en Cali representan los diferentes géneros urbanos, entre los cuales el rap es muy fuerte, debido a que se ha consolidado a partir de las luchas y resistencia de los jóvenes, durante varios años, en los barrios en condición de marginalidad de Cali, como una alternativa de supervivencia, de agenciamiento del cuerpo y de la palabra desde la misma frontera vertical que presenta la ladera (Siloé como barrio insignia del movimiento rapero) frente a la ciudad y su llana mirada del progreso. La música rap

constituye una zancadilla política a los juegos de un estado inútil, sordo y mudo frente a los graves factores de vulnerabilidad de los actores sociales que viven con cuerpos – territorio (capital corporal) estigmatizados. Las fronteras físicas de la ciudad son barreras para los encuentros corporales dados al conflicto; es por ello que en la loma los cuerpos de los raperos se conectan para la acción colectiva, formando un tejido de sensibilidades, cuyo eco, además de canciones, engendra una forma de ser cuerpo y de marcar con él el espacio. Este género musical se encuentra hermanado con otras prácticas culturales con las que los jóvenes siguen marcando su territorio, fluctuando de una a otra, destacándose como practicantes activos o admiradores de las mismas. Estas prácticas hermanas del Rap son: el Breakdance en la danza y el Graffiti en las expresiones plásticas. Con todas ellas se consolida un circuito de comunicación que compromete toda la corporalidad y los sentidos de los jóvenes y que les permite ser potentes transmisores de sentidos en el marco de la configuración de imaginarios de los barrios donde habitan.

El Breakdance y el Graffiti tienen en común su pasión por lo concreto (muro, asfalto, ladrillo) y preeminencia del color en las telas y en las pinturas: la pared y el suelo se intersectan y una y otra se vuelven soportes de discursos que magnifican el entorno material de la comuna: el break convoca a un cuerpo vestido de tonos llamativos que ondula y pendula en el suelo con la música de fondo, mientras otro cuerpo deja discurrir el mismo colorido pero en forma de pintura en aerosol, trazos que también ondulan y pendulan, que vibran y plasman palabras o dibujos rompiendo el silencio de los muros. Rap, Breakdance y Graffiti (prácticas Hoopers), según los informantes, llegaron primero al Pacífico. Buenaventura en los años ochenta fue el puerto por donde la marea se llevaba y traía las ilusiones de los jóvenes, quienes le apostaban a viajar como polizones en los barcos que se dirigían hacia el Norte. Allí (o por medio de ese comercio), muchos de ellos conocieron las prácticas Hoopers y empezaron a apropiárselas, con base en el incipiente acceso al capital cultural global. A partir de allí, los jóvenes actualmente las viven, en medio de los conflictos sociales, como la delincuencia, el desempleo, el desplazamiento, constituyendo un estilo de vida lúdico que les ofrece identidad en su expresión y a muchos de ellos los salva de la desilusión.

Hemos comprobado que en estos contextos las historias de vida, los sueños, se hacen cuerpo en el vestuario: camisetas y pantalones varias tallas más amplias que las de sus dueños, muestran la historia original del reciclaje o intercambio de prendas entre los miembros de las familias, quienes no renovaban de ajuar sino que lo cedían, lo canjeaban, dándole más prioridad a cubrirse a que la prenda ajustara perfectamente al cuerpo de la persona. Pequeños cuerpos lucen más grandes y corpulentos con prendas sobre prendas de maxi tamaño. Es este un mensaje claro de los jóvenes que hacen rap o que lo escuchan: es un anhelo de poder, una necesidad de ocupar el territorio con su cuerpo. Por eso la mayoría caminan con manos y piernas abiertas y cabeza alta.

Los accesorios como gorras, sacos con capuchas, tenis, son objetos imitación de las marcas de lujo y su uso es fruto del reciclaje de imágenes de la industria cultural de la música que exhiben a las figuras del momento ataviadas de signos de vestuario inaccesibles pero si imitables. Las numerosas maxi cadenas de oro *golfi* o de simple latón dorado que empezaron a enunciar una burla de los raperos a las diferencias de clase (a los privilegios de los blancos con respecto a los negros segregados que escenificaban en las calles el desamparo social en el que viven las mal llamadas minorías), han promovido que en estos sectores se apueste por la apariencia como claro

mensaje de una estética resistente, táctica y contestataria a manera de estilo de vida. Sin rechazar del todo cualquier tipo de moda mediática los raperos del barrio (de la vieja y nueva escuela) se hacen a la suya a través de la apropiación de los modelos dominantes (hibridación en los signos que conforman la apariencia), en un interesante diálogo de sentidos, donde la moda es reformada y /o adaptada según las mínimas condiciones materiales de existencia. La cabeza es el territorio por excelencia de los cuerpos de los raperos, pues adquiere gran preponderancia a la hora de producir su apariencia, en ella exhiben inscripciones, símbolos, narraciones de historias a manera de dibujos que hacen cuidadosamente los estilistas del barrio (muchos de ellos Hoppers también), con una rasuradora manual. Todos los viernes o sábados, antes de que empiece la noche, los hombres acuden masivamente donde estos peluqueros de confianza para pulir las inscripciones ya realizadas en su cabeza o para escribir otras nuevas de acuerdo a las vivencias y a la necesidad de impresionar en el grupo con la originalidad de sus signos. La destreza del estilista radica en poder grabar con el pelo del joven su estilo único, un símbolo de poder entre la manada que lo admira o lo ignora. La cabeza como parte superior es la cima del cuerpo en su geometría vertical, pero al contrario de las lógicas del conocimiento científico vertical y radical, es la lógica del sentir desde arriba, es la ubicación de su habitud de ladera con respecto al estado, una mirada en picada semejante a sus relaciones de dominación, desde las cuales también logran el goce y la celebración de la vida con sus cuerpos incansables, que se reinventan...

El eje central de la investigación en diseño para los Cuadernos de Investigación en el Taller IV es el diálogo entre dos categorías: escenificación de la apariencia y producción de la apariencia.

Por escenificación de la apariencia entendemos una práctica corporal para la exhibición de los signos sobre el cuerpo (objetos) y desde el mismo cuerpo (movimiento) en relación contextual e histórica, que comunican los rasgos identitarios de las personas, sus condiciones materiales, simbólicas y sus estilos de vida, inmersos en políticas corporales tendientes a categorizar tipos de socialidad. Toda escenificación de la apariencia es la consecuencia de un proceso de producción de la apariencia, donde el sujeto tiene la potestad de intervenir a sí mismo, modificarse, adicionarse o quitarse, signos, cualidades, objetos y usando, en general, la sintaxis del sistema moda o trascendiendo estos parámetros, a propósito de hacerse cuerpo visible, legibles o todo lo contrario. El estudio de estas categorías para los Cuadernos de Investigación del Taller IV supone entonces que el análisis de la apariencia, las prácticas significantes y los estilos de vida, de allí que como documento académico de Investigación Formativa constituyan un insumo clave para comprender los modos en los que se configuran hoy por hoy estilos de vestuario que son, en definitiva, estilos de comunicación: formas de visibilización social y estrategias para el encuentro o la marginación. Así, proponemos a través del estudio de la teoría social, de la comunicación y la investigación social, comprender los modos en que se producen hoy estilos de apariencia hegemónicos y las consecuentes trasgresiones a este orden a través de los significados que ponen en juego los sujetos urbanos con sus elecciones de vestuario. De igual forma, atenderemos fenómenos globales y locales que afectan la construcción de la apariencia contemporánea y que se convierten en consideraciones claves para proyectos de creación y mercadeo de bienes de consumo.

Adentrarse en Cali desde el diseño implica reconocerla como una ciudad con un determinante arraigo afro, originado en las constantes migraciones de hombres y

mujeres desde las diversas zonas del pacífico, siempre en busca de mejorar su calidad de vida. El fenómeno esclavista se asentó en esta zona debido al auge de la explotación minera que dependía de la mano de obra “importada” desde África. Analiza Vázquez al respecto que: *“La crisis minera del Pacífico y el Chocó a finales del siglo XVIII y comienzos del XIX motivó el traslado de esclavos hacia las haciendas o al servicio doméstico en la villa”*. La liberación de la opresión esclavista por parte de las negritudes, les ha dado a esta población una característica muy importante para las maneras de hacer y de vivir en Cali, como parte del mestizaje cultural y étnico que nos determina a todos los ciudadanos, característica con la que se le hace frente a la adversidad del día a día, a la que ya nos acostumbramos dentro de la anomía constitutiva de una ciudad en crisis: esta es la “autonomía personal y laboral” (Vázquez: 5), que redunde en el trabajo informal o en actividades realizadas por cuenta propia. El diario local El País del 03 de diciembre de 2013 da cuenta de un estudio del DANE (...), el cual arroja como resultados que un 60% de la población caleña es afrocolombiana, paradójicamente sólo el 26.4% se reconoce negra y del porcentaje anterior un 40%, está desempleada (4). Esto nos deja sacar dos conclusiones importantes para el diseño: se conservan tensiones de valores y costumbres por el manejo y cuidado de la apariencia, que genera como consecuencia usos y consumos de objetos de vestuario que promuevan el blanqueamiento aceptado por ciertos sectores afro. Este blanqueamiento en una ciudad influenciada por la cultura y los valores del Pacífico, es un despropósito que corresponde a ideales heredados de la estructura social y económica de la Hacienda Vallecaucana, imaginarios que imperan aún en los sectores dominantes y productivos de la ciudad, por lo cual resulta opresivo para el ciudadano@ negr@ gestionar su apariencia en un ámbito laboral, sesgado por un orden corporal donde ciertos objetos aportan a esa “limpieza” de origen, la mayoría de los cuales son objetos de lujo, de marcas comerciales reconocidas y que atienden a las tendencias del sistema moda; de allí que sea una obligación para estos ciudadanos producir su apariencia con estos objetos o con similares, sin quedar por ello totalmente exentos de señalamiento racial. Las tendencias de vestuario en Cali, se ajustan a maniqués muy voluptuosos o muy delgados, figuras imposibles para un cuerpo normal que no se someta a la cirugía plástica o a la dieta hipocalórica severa. Aquellas curvas o voluptuosidades constituyen un arquetipo de la sensualidad y aluden a las formas propias de las mujeres de nuestra cultura negra; no obstante aún se niega la raza en publicidades y catálogos. A veces nos hemos preguntado: ¿por qué todos los maniqués son blancos? Los diseñadores deben estar en contacto y conocer a fondo las raíces de estas transformaciones en lo estético de las culturas, reconocer sus dinámicas políticas, económicas y sociales, con la intención de desarrollar propuestas más innovadoras, que realmente solucionen problemas de diseño y que aporten a una apreciación justa, responsable, inclusiva y sensible con el medio y las diversas corporalidades que lo conforman.

Por otro lado notamos la africanización de ciertos sectores de la población mestiza que habita Cali, básicamente en momentos de fiestas y celebraciones como El Festival Petronio Álvarez o la Feria de Cali, igualmente en justas deportivas donde la población negra es protagonista y ganadora. Cada uno de estos cambios genera escenificaciones de la apariencia variadas y de gran riqueza en colorido y expresado en cuerpos flexibles, dados al baile, a la fiesta y a la conversación.

Las políticas de blanqueamiento son netamente del orden estético, pues impactan la cultura somática de las personas y, a pesar de que es más evidente en las diversidades

raciales, también es un discurso dominante de la preminencia de lo blanco (que implica el orden, de la asepsia, de la racionalidad del cuerpo, de las costumbres, del lenguaje, de los saberes científicos, de los valores que reporta el mercado) que impacta a todos los grupos sociales y que buscan alcanzar los signos de un poder efímero y resbaladizo desde la transformación del cuerpo y las subjetividades, según los rasgos asignados por el espejo-pantalla-espectáculo de los medios. Haciéndoles un seguimiento, en los Cuadernos de Investigación, a la producción de sus apariencias, se registra que algunas mujeres de raza negra en Cali acuden a la peluquería para borrar las marcas de su origen: cabellos que se alisan y se tiñen de rubios, pestañas que se alargan y ojos que se convierten en verdes o azules, son algunos de las modificaciones corporales que brindan estos sitios en Cali. En el caso de la reivindicación con los sabores, las músicas y bailes del pacífico, encontramos que todos estos se encuentran absorbidos por las industrias culturales en formas de espacios legitimados por las políticas de inclusión a través de festivales y concursos; aquí los valores del pacífico sacan al transeúnte urbano de la monotonía en cuanto a sensaciones y movimientos. La Kinesis y la Proxemia tienen un papel vital en la escenificación de la apariencia en estos momentos errantes y de liberación de los sujetos desde el imaginario afro: ondulación en la danza en consonancia con las texturas de la ropa, cercanía de los cuerpos sudorosos, más ligeros y fluidos, materiales naturales que acercan al sujeto a la tierra y a lo rústico del pasado, cualidades de portabilidad y movilidad en el vestuario para un cuerpo que se vuelve colectivo. Una mirada crítica a este fenómeno desde el diseño ofrece variadas posibilidades de innovación: primero significa un compromiso social e histórico importante para el diseñador quien, reconociendo estos escenarios y situaciones sociales, desafía el blanqueamiento y supera la liberación temporal de los cuerpos. La investigación etnográfica para el diseño de vestuario en una ciudad con preminencia de estos fenómenos estéticos pluriculturales permite un acceso activo y respetuoso a las formas, texturas y objetos que hacen parte de nuestra historia material y social y que van más allá del homenaje a lo local, siendo una experiencia única para ir más allá de las tendencias comerciales del momento.

Partimos de la necesidad de que los diseñadores de vestuario deben saber interpretar el contexto de la cotidianidad y los estilos de vida de los usuarios, pero sobre todo deben ser lectores especializados de los cuerpos de estos sujetos que componen, producen y reproducen el espacio de lo social y que escenifican sus deseos y su condición. Antes que en los talleres, el diseño comienza en las calles; esa es la propuesta del Taller IV, lo cual no es un planteamiento nuevo en el mundo de la moda y del vestuario, pues el modelo del coolhunting o los cazadores de tendencias, tan en boga últimamente, nos ha mostrado que las grandes marcas se nutren de un vistazo, demasiado rápido, de quienes ellos llaman consumidores, alertando sobre marcas emergentes y siluetas que se van insinuando, la paleta de color para próximas temporadas, etc., a través de conectar repeticiones de usos y relacionar consumos de diferentes familias de productos, basados en su experticia en diseño y tendencias. Sin embargo, un buen sentido de la observación y determinar lugares clave donde se puedan manifestar fenómenos de consumo radicales, no es suficiente para estipular qué será lo nuevo o para fabricar la innovación. Desde la perspectiva del Taller IV, lo ideal es que el diseñador de vestuario apunte a nutrirse interdisciplinariamente de la comunicación y la antropología, atravesando dos caminos: la aplicación de las herramientas de la investigación social en un trabajo de campo etnográfico, las cuales resultan siendo metodologías enriquecedoras de penetración en los fenómenos sociales, en las prácticas significantes y en las maneras de hacer y de estar de los usuarios, practicantes, actores sociales, sujetos activos en los

escenarios de la ciudad; por otra parte, tenemos las variables de los estudios específicos de la comunicación no verbal, cuyo dominio teórico – práctico desde la semiótica, permite desentrañar los sentidos de los signos que tejen discursos sobre los cuerpos. Reconocer estos dos caminos interdisciplinarios le confiere al diseñador la capacidad de comprender y analizar la relación entre el cuerpo, los objetos de vestuario y el espacio en el que toman lugar las prácticas construyendo socialmente la experiencia de la indumentaria, siendo un fenómeno de comunicación que emerge en el cuerpo vestido como realidad del cuerpo político, histórico y cultural que somos.

Los estudios sociales sobre el cuerpo y las emociones le enseñan la diseño de vestuario que la estructura afectiva y/o de las sensibilidades de los consumidores – ciudadanos – usuarios se fusionan con las gramáticas de la acción corporal, respondiendo emocional y corporalmente a las situaciones del contexto. Cada rincón de la ciudad se encuentra formado por cuerpos accesibles para la circulación de la cultura material, siendo expresión palpable de las políticas del capital, desde sus superficies que parecen autopistas por donde fluye el mismo deseo en forma de vestuarios y objetos; lo que lo cubre, hasta en lo que entra dócilmente a ese cuerpo se instala como dispositivos de control de siluetas, de consumos. En una cultura somática (Pedraza, 1999), es decir que se hace cuerpo y con los cuerpos, son estos un tema de estudio clave para el diseñador de vestuario, ya que constituyen el lugar de enunciación de prácticas significantes que responden a las dinámicas de la cotidianidad de la urbe con novedosas experiencias.

Conclusión: Metodología de la investigación formativa

Los Cuadernos de Investigación le dan toda la coherencia al modelo de investigación del Programa, cuyo objetivo principal es fomentar el diálogo de saberes entre docentes y estudiantes, haciendo de estos últimos indagadores activos, problematizadores de su objeto de estudio y promotores de nuevo conocimiento a través de la interacción con los proyectos de aula del docente, cuya raíz se encuentra en sus proyectos de investigación formal. La nutrición en doble vía, del taller al proyecto de investigación formal y de este al taller garantiza que docente y estudiante estén actualizados, que uno y otro compartan sus experiencias. La investigación deja, entonces, de ser un tabú para los estudiantes, incorporándola a su cotidiano quehacer como diseñador, a partir de seis metodologías diferentes que corresponden a los seis talleres que conforman la carrera, con seis temáticas de fondo diferentes.

Desarrollo de los proyectos

Antes de explicar brevemente el paso a paso de la investigación para los Cuadernos de Investigación en el Taller IV, vale la pena aclarar que, siguiendo los postulados sobre el proceso de investigación de la profesora Ruth Sautu (2005: 13): “Las denominadas etapas de diseño de la investigación no constituyen procedimientos aislados y secuenciales, sino que son procedimientos superpuestos...”. En ese sentido, hemos comprendido que las bases teóricas, la definición de un objetivo y el trabajo de campo son, no precisamente un paso a paso, sino un trabajo conscientemente realizado en paralelo, debido a que el taller exige que el estudiante vaya configurando una visión panorámica de su proyecto, dejando a un lado la tendencia a armar por partes una estructura de indagación donde cualquiera de las piezas superpuestas podría dejar de funcionar y hacer caer todo lo demás o dejándolo sin piso. Por medio de un tratamiento sistémico de estas tres partes, se acoplan tiempos de ascenso y de retorno, donde se

corrige, se pule y se avanza a la luz de llegar a los mejores hallazgos de diseño y su consecuente desarrollo.

1. Definición del problema - marco teórico y antecedentes: Desde la primera clase los docentes esbozan la temática general (tendencia paradigmática y teórica general) (3) de la investigación que será el fundamento del proyecto. Más que un brief, en el Taller IV se ha realizado un diseño de investigación formado por claves imprescindibles en lo teórico, lo metodológico, lo conceptual y lo contextual, que harán posible desarrollar este tipo de investigación en diseño. No es un sistema de requerimientos cerrado y definitivo pues, a pesar de que tiene puntos sustanciales, cada estudiante va construyendo sus objetivos y sus análisis en un trabajo de campo específico. Los temas del Taller, que giran en torno a la comunicación, el cuerpo vestido y los objetos cercanos al cuerpo en las prácticas culturales urbanas, se ha ido fortaleciendo semestre a semestre, después de la entrega de cada Cuaderno de Investigación, razón por la cual se toman como punto de partida o antecedentes, los hallazgos de investigación ya realizados, como camino recorrido por los docentes y los jóvenes investigadores de talleres anteriores. Delimitar un problema a partir de los antecedentes que generan los productos académicos de la misma clase, abre la puerta a la profundización en los casos de indagación, pone nuevos retos de diseño a resolver con base en cuestiones que quedaron por responderse en proyectos pasados. Por ello, la investigación se convierte en un acto integral, colectivo, dialógico, convergente, fluido e inacabado. El estudiante se ve, pues, involucrado inmediatamente en la investigación, ya que se reconoce horizontalmente en el proceso realizado por los compañeros que en el pasado asumieron la misma responsabilidad, teniendo como énfasis sus aciertos y desaciertos. El obstáculo y la duda se convierten en una oportunidad y el marco teórico es abordado poco a poco, en función de esas resoluciones teórico prácticas pendientes, además de que es posible ver un crecimiento progresivo del estudiante clase a clase en la concreción del problema y en la futura consolidación de hallazgos, presentándose el marco teórico paralelo al trabajo de campo. De la mano de la sociología, la antropología y la semiología y sus metodologías encargadas de validar conocimientos sobre el cuerpo, las emociones y la cultura, se obtienen los fundamentos definitivos para que el estudiante aborde el contexto con elementos que aporten nuevas categorías de investigación y objetivos coherentes que finalicen en productos de vestuario. Esto corrobora el hecho de que los objetivos de toda investigación se plantean a la luz de marcos teóricos sólidos. En general, dicha teoría es el insumo que promueve en el estudiante una afinación de la mirada y el sentido. Vale la pena aclarar que, en este proceso de convergencia de la investigación formal (o propiamente dicha) y la investigación formativa, el docente propone unas teorías base para el diálogo con el estudiante; este las examina críticamente y aporta, con base en lo puntual de su tema, nuevos textos, interpretaciones, testimonios, experiencias que salen a la luz desde la etapa de conceptualización hasta la del diseño y desarrollo del producto.
2. Trabajo de campo (análisis de datos – palabras clave): Es básico que antes de lanzarse a la calle, la cual es el principal contexto de investigación del Taller IV, el estudiante haya tenido previamente una indagación de fuentes bibliográficas (lecturas generales informativas sobre el tema) o entrevistas a expertos que le

den herramientas para caracterizar socio históricamente a la práctica, a los actores y a los ámbitos donde se realiza la misma. Esto ubica al estudiante en su punto de interés y lo prepara para abordar el terreno de forma más segura. El trabajo de campo o la inmersión en el contexto de investigación (contexto formado por actores sociales, creencias, estilos de vida, objetos y el uso de los mismos, etc.), se lleva a cabo a través de la metodología de la Etnografía. En un ejercicio interdisciplinario, desde hace algún tiempo, ciertos proyectos de investigación en diseño han bebido de la Etnografía, apreciando la posibilidad que brinda esta metodología (5) de la investigación social para comprender al ser humano que vive, siente, usa y transforma su entorno o se adapta a él y que es parte del mundo de maneras tan diversas que no es posible generalizarlas, a pesar de los afanes de las modas en el capitalismo tardío por homogenizar, estandarizar, globalizar y hasta deshumanizar los actos del cuerpo y las emociones netamente humanas. La etnografía (y el interaccionismo simbólico) le exige sigilo al proceso de diseño y es esto lo más apreciable en la dinámica del Taller IV: este sigilo no es lo mismo que pasividad, es mejor darse el tiempo justo y respetuoso para capturar unos datos que puedan brindar los actores sociales en sus contextos de la forma más espontánea, sensible y analítica posible, con el fin de que el diseñador salga de lugares comunes, derribe prejuicios y llegue a verdaderas novedades para cuerpos vestidos y en movimiento. Lo fructífero del trabajo de campo, además por su frecuencia semanal, es el acompañamiento del mismo desde lo teórico: los datos se registran en los diferentes medios del que pueda disponer el investigador (video, fotografía, diario de campo - bitácora, grabación de voz), según su etapa de inmersión en el contexto, convirtiéndose este material en un informe gráfico – escrito que es una interpretación o relectura de estos datos recogidos, pero desde la teoría, no siempre para avalarla, también para refutarla o complementarla. Los instrumentos que apoyan el trabajo de campo etnográfico en esta investigación cualitativa, para el acercamiento al problema son, encuestas, entrevistas en profundidad, observación pasiva, observación participante e historia de vida. Las palabras clave constituyen la variable sensible que brota con el trabajo de campo, en el juego con esos encuentros que se dan entre los estudiantes y su tema de investigación, los lugares, sus personajes, las prácticas; allí se inmiscuye positivamente el asombro del investigador, el miedo, la sensibilidad... La misma distancia que se presenta, en medio de la tensión de clase y el conflicto de intereses entre el investigador y su investigado, va acortándose a través de la rutina y la constancia del investigador que debe insistir con evidencias en la sinceridad y el respeto por los otros. El descubrimiento de texturas, olores, sabores, sonidos, movimientos, colores, vibraciones, cuerpos y formas de vivir y de pensar resultan definitivo para desaprender los valores impuestos y reaprender en el sentido más comprensivo y concreto del caso. En el trabajo de campo se hace una lectura semiológica sobre la cultura material de la práctica: la caracterización formal de los cuerpos que la llevan a cabo y de los lugares que habitan, los usos de los objetos, los comportamientos en relación a las instituciones y a los grupos primarios y secundarios, los usos del vestuario, los consumos o apropiaciones de modas mediáticas y todo lo concerniente a la producción de sus estilos de vida, según qué normas y atendiendo a cuáles sistemas. Una de las metas para que los estudiantes puedan llegar realmente a comprender la práctica y a sus actores sociales radica en que ellos mismos la vivan en sus cuerpos, experimentando los estilos de la escenificación de la

apariencia que estos ostentan; lo performativo de las culturas urbanas (en operaciones individuales o colectivas), el peso o levedad de sus cuerpos vestidos y en movimiento que enuncian constantemente significados desde el hacer, así como los significados y emociones puestas en escena son asumidos por los estudiantes como acción mimética primero (actuar como el otro, experimentar lo que siente el otro), que luego sirve para romper barreras y entender otras necesidades, otros deseos, nuevos usos de los objetos y las prendas, adentrándose en la acción microsocia (6) (vestirse para...) y sus redes (7). La idea aquí es “atreverse” a comprender sus relaciones de agenciamiento y estructura sociales (libertades frente al sistema y condicionamientos) y de este modo (desde el reconocimiento) traducir toda esta información en propuestas de vestuarios para diversos tipos de ciudadanos.

3. Objetivo de diseño (requerimientos – conceptualización – diseño y desarrollo). En el trabajo de campo se hallan una serie de atributos en cuanto a formas, significados y usos de los objetos cercanos al cuerpo y, por ende, relacionados con el manejo del cuerpo mismo de los actores sociales. Toda la base empírica cualitativa recolectada en el trabajo de campo, a través de los instrumentos, se ha ido sistematizando en diversas categorías relacionadas con el universo conceptual del curso, enfocado en las variables que rigen la producción y la escenificación de la apariencia en las subculturas urbanas. Este generoso acopio de información se va sintetizando aún más en palabras claves, connotadas desde la misma esencia del proyecto de investigación. Es en esta parte donde los docentes, en diálogo con los estudiantes, nos ponemos a la tarea de sacar la “sustancia” de todo el trabajo de campo en relación con la teoría ya abordada. Esa última sustancia, es la conceptualización fundamental la investigación. Una vez clara y definida, se plantea en forma de objetivo de diseño, el cual puede tener tres metas: a. Crear productos de vestuario para los grupos o subculturas investigadas, que suplan las necesidades identificadas por los investigadores y que contribuyan a la mejor ejecución de sus prácticas. b. Tomar los valores y/o atributos formales y simbólicos estudiados en dichas culturas y descontextualizarlos en una situación de uso diferente, diseñando un producto de vestuario comercial, para un público más amplio. c. Partir de los atributos formales y simbólicos hallados y estudiados en las subculturas, con el fin de diseñar un vestuario artístico o de pasarela, donde se experimente con la forma y el uso de materiales, así como en la configuración de nuevos significados sobre la relación cuerpo – forma - cultura. Una vez definido el objetivo, comienza la etapa de experimentación y creación en los laboratorios de patronaje y de máquinas. Para el patronaje se parte de las formas básicas, las cuales se deconstruyen en ejercicios sobre maniquí, que se realizan con insumos textiles reciclados y en papel. Guiados por las palabras clave, estos ejercicios resultan muy fructíferos a la hora de romper esquemas y facilitar el momento de la bocetación y posterior graficación de alternativas en figurines y dibujos planos. Antes del paso al prototipo se hacen algunas pruebas de materiales y formas en modelos previos. El trabajo del prototipo se lleva a cabo en el Laboratorio de Máquinas, donde se realiza el vestuario. El estudiante debe entregar un proyecto integral que incluye, además del vestuario y el trabajo con el textil, los accesorios y el calzado que se trabajan con la asignatura de Materiales.

4. Hallazgos de diseño (Sistematización de la información en los Cuadernos de Investigación).

Siendo el Taller IV una asignatura cuyo eje fundamental es la Comunicación, resulta imprescindible que los estudiantes al final se vuelvan comunicadores de sus propios proyectos, desarrollando no sólo cualidades como investigadores sino también como divulgadores efectivos de sus hallazgos de investigación. Estos hallazgos constituyen una lectura sobre la ciudad, las tendencias de escenificación y las propuestas de producción de la apariencia que los estudiantes hacen. En esta última entrega las estudiantes son responsables de sacar un medio escrito digital y un evento estilo pasarela. Los Cuadernos de Investigación constituyen ese medio de comunicación digital, diseñado por el grupo en general del taller desde su identidad corporativa, sus fotografías y contenidos. Dicho grupo se divide en los siguientes equipos:

- Director.
- Subdirector.
- Equipo Editorial.
- ✓ Coordinador
- ✓ Asistentes
- Equipo Gráfico.
- ✓ Coordinador
- ✓ Asistentes
- Equipo Logístico.
- ✓ Coordinador
- ✓ Asistentes

A lo largo del proceso de construcción del Cuaderno se realizan reuniones con los docentes donde se presentan avances de cada uno de los productos finales, los cuales se desarrollan con total autonomía y autogestión de los estudiantes, quienes deben comportarse en esta etapa como un gran equipo de trabajo que debe funcionar sistemáticamente para la presentación coherente de los resultados del Taller.

El Cuaderno de Investigación está formado por las siguientes partes en cada uno de los proyectos:

Contenido

1. Presentación de cada diseñadora: contando su experiencia con la etnografía para el diseño de vestuario.
2. Concepto del proyecto. Definición de aquella palabra connotada que tiene toda la fuerza en el desarrollo del proyecto.
3. Códigos presenciales de la práctica urbana. Esto incluye la historia de la escenificación de la apariencia (kinesis – proxemia), y cómo han sido usados por los actores, a través del tiempo.
4. Táctica y estrategia: cómo se vive la práctica en Cali, dentro de los lugares convencionales y no convencionales.
5. Actores sociales: Cómo viven las lógicas de la apariencia / Cuerpo narración y cuerpo territorio.
6. Hallazgos de usos: Formas innovadoras de usarlos.

VESTUARIO

CUERPO MATERIALES – TEXTURAS

7. Objetivo de diseño
8. Trabajo de campo para el diseño: palabras clave y sus significados connotados que se ven reflejados en el diseño.
9. Materiales: Explicar aquí sus características tecnológicas, ergonómicas y estéticas para el proyecto.

Colores escogidos de la paleta de color

10. Styling y accesorios
11. Usuario. Hacer un perfil de estilo de vida.
12. Nombre del vestuario 1

Dibujo plano con especificaciones de confección.

Figurín con descripción del diseño y ocasión de uso.

Foto en uso explicando el factor de innovación.

Foto de estudio.

13. Nombre del vestuario 2

Dibujo plano con especificaciones.

Figurín con descripción del diseño.

Foto en uso explicando el factor de innovación.

Foto de estudio.

14. Conclusiones: Deben girar en torno a la reflexión sobre comunicación – cuerpo-ciudad y vestuario.

Bibliografía

De Certeau, Michel (2000). La invención de lo cotidiano. Las Artes de Hacer. México: Universidad Iberoamericana.

Documento de Registro Calificado (2013), Programa Diseño de Vestuario. Universidad de San Buenaventura, Cali.

Foucault, Michel (1998). Vigilar y castigar. México D.F.: Siglo XXI editores.

Lefebvre, Henry. La producción del espacio. En: Papers: revista de sociología, Año: 1974 Núm.: 3 (p. 219-229).

Maffesoli, Michel (2004). El tiempo de las tribus. El ocaso del individualismo en las sociedades posmodernas. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.

Sautu, Ruth (2005). Todo es teoría, objetivos y métodos de investigación. Buenos Aires: Lumiere, 2005.

Scribano, Adrián. A modo de epílogo ¿Por qué una mirada sociológica de los cuerpos y las emociones? Disponible en: <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/coedicion/scribano/10epilogo.pdf>

Pedraza, Zandra (1999). En cuerpo y alma. Visiones de progreso y de la felicidad. Bogotá: Universidad de los Andes.

Vejarano, Soto, Elizabeth (2012). Vestidos para el alma. Cali: Editorial Bonaventuriana, Universidad de San Buenaventura.

Vazquez, Edgar (1994) Porqué los caleños somos así. En: Revista Caliartes, No 1. Universidad del Valle.

Notas

1. Dice De Certeau en el primer tomo de *La invención de lo cotidiano*: "...ya no se trata de precisar cómo la violencia del orden se transforma en tecnología disciplinaria, sino de exhumar las formas subrepticias que adquieren la creatividad dispersa, táctica y artesanal de grupos o individuos atapados en lo sucesivo dentro de las redes de la 'vigilancia'" (XLV)
2. La estrategia y la táctica según De Certeau: "Llamo 'estrategia' al cálculo o la manipulación de las relaciones de fuerzas que se hace posible desde el momento en que un sujeto de voluntad y poder (una empresa, un ejército, una ciudad...) resulta aislable. La estrategia postula un lugar susceptible de ser definido como algo propio y de ser la base desde la que administrar las relaciones con una exterioridad de metas o amenazas (los clientes o los competidores, los enemigos, el campo alrededor de la ciudad)... dicho de otro modo, un poder es la condición previa de ese orden de conocimiento" . Por su parte, la táctica "no tiene más lugar que el del otro...debe actuar en el terreno que le impone y organiza la ley de una fuerza extraña" (De Certeau, Michel, 2000:49).
3. "El estudio realizado el año pasado tiene una realidad preocupante: El 40% de la población afro está desempleada, mientras que el resto se encuentra en situación de subempleo, es decir, trabaja medio tiempo como vendedor ambulante de frutas, jugos y otros productos" (Periódico El País. Diciembre 03 de 2013. Consultado en: <http://historico.elpais.com.co/paisonline/calionline/notas/Febrero062007/blanco.html>)
4. Orientaciones, supuestos, procedimientos, que desembocan en metodologías. Para Sautu el marco teórico lo conforman: "Supuestos asumidos como verdaderos (...) proposiciones, hipótesis" (22): "Además del paradigma, en la formulación del objetivo interviene la teoría general que, implícita o explícitamente, involucra una visión del mundo y su naturaleza, el lugar que las personas ocupan en él, y el rango de posibles relaciones entre el todo y las partes. Paradigma y teoría general guían las concepciones acerca de la naturaleza de la realidad, por lo tanto, las decisiones relativas a lo que puede o no ser investigado acerca de ella" (24).
5. Metodología entendida como "teorías que postulan reglas de procedimiento para producir conocimiento válido (válido en términos del contexto en que fue producido)" Sautu (2005: 18)
7. Creencias, emociones, valores, comportamientos, interacciones, configuración de sentidos sobre la realidad social.

(*) Elizabeth Vejarano Soto. Docente – Investigadora, Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño, Programa Diseño de Vestuario, Universidad San Buenaventura, Cali.