

LOS RETOS DE LA FORMACIÓN EN INVESTIGACIÓN EN DISEÑO DE VESTUARIO.

Subtítulo

Dificultades y aciertos en la comprensión del lugar de la investigación en los procesos formativos desde los docentes y los estudiantes.

Autor(es)*

Claudia Fernández Silva, Universidad Pontificia Bolivariana,
claudia.fernandez@upb.edu.co

Fausto Zuleta Montoya, Universidad Pontificia Bolivariana,
fausto.zuleta@upb.edu.co

Título y subtítulo en inglés* *The challenges of research training in Clothing Design: Challenges and successes in the understanding of the place of research in the learning processes from teachers and students.*

Tipo de contribución* marque con una X el tipo de contribución que envía:

Ponencia (para publicación en memorias ISBN y/o presentación)	<input checked="" type="checkbox"/>	Poster	<input type="checkbox"/>
---	-------------------------------------	--------	--------------------------

Tipo de trabajo* marque con una X el tipo de trabajo que envía:

Experiencia significativa	<input checked="" type="checkbox"/>	Investigación o tesis concluida	<input type="checkbox"/>
Reflexión derivada de investigación o tesis	<input type="checkbox"/>	Otra	<input type="checkbox"/>
Investigación o tesis en proceso	<input type="checkbox"/>	Indique cual:	<input type="checkbox"/>

Línea temática* marque con una X la línea temática en la que se inscribe la contribución que envía:

La investigación como objeto de reflexión: la docencia investigativa, la formación para la investigación inicial, en servicio y avanzada.	x
---	----------

El programa diseño de vestuario enfrenta una serie de retos en el desarrollo y ampliación de su joven campo de conocimiento, que tienen su base en la dificultades que presentan algunos docentes (principalmente aquellos formados en diseño), de ver la investigación como un asunto íntimamente ligado al acto creador del diseñador y no como una actividad contraria al pensamiento creativo, y de la cual se ocupan las disciplinas “más científicas”.

Desde el caso particular del programa Diseño de Vestuario de la UPB, se han venido adelantando acciones que buscan formar, pero también capturar el interés de estudiantes y docentes frente a la investigación. En esta ponencia expondremos algunas de ellas y sus resultados.

Resumen*

El diseño de vestuario como programa de formación profesional, emerge en Colombia hace 13 años y con él, las preguntas por la definición de su objeto de estudio desde una mirada disciplinar, lo que implica tanto la definición de su epistemología como de sus procesos de enseñanza-aprendizaje. La pregunta por la investigación emerge de manera connatural a estos dos aspectos, no sólo porque el conocimiento reflexivo de un objeto surge de los interrogantes que se poseen sobre él, sino porque la formación en y por el proyecto, como estrategia pedagógica del diseño y la arquitectura, se ha considerado en sí misma como formación en el proceso de investigación.

El diseño como práctica, emerge a finales del siglo XIX y se define como campo de reflexión a mediados del siglo XX; desde sus inicios se concentró en los fenómenos alrededor de la relación sujeto-objeto desde los artefactos industriales y gráficos. En la actualidad, en el terreno de la academia, y como programa pionero en los estudios del vestido desde la perspectiva disciplinar del diseño en Colombia, enfrentamos una serie de retos en el desarrollo y ampliación de nuestro joven campo de conocimiento, que tienen su base en la dificultades que presentan algunos docentes (principalmente aquellos formados en diseño), de ver la investigación como un asunto íntimamente ligado al acto creador del diseñador y no como una actividad de la cual se ocupan las disciplinas “más científicas” y contraria al pensamiento creativo.

Estas dificultades son transmitidas de docentes a estudiantes, quienes no llegan a comprender en su totalidad, cómo las materias investigativas del pensum alimentan a las materias proyectuales, o cómo estas últimas de hecho, los están formando en investigación, en cuanto los llevan a formular interrogantes sobre los seres humanos y sus contextos en forma de problemas y requerimientos, a plantear hipótesis para dar respuesta a estos problemas y a materializar soluciones bajo la forma de artefactos o experiencias.

Desde el caso particular del programa Diseño de Vestuario de la UPB, se han venido adelantando acciones que buscan formar, pero también capturar el interés de estudiantes y docentes frente a la investigación. En esta ponencia expondremos algunas de ellas y sus resultados.

Abstract*

The clothing design as vocational training program emerges in Colombia 13 years ago and with it, questions about the definition of the study subject from a disciplinary viewpoint, which involves both the definition of epistemology and its teaching –

learning processes. The question for the research emerges from innate way to these two aspects, not only because the reflective knowledge of an object comes from the questions that landing on it, but because the formation in and by the project as a teaching strategy in design and architecture, has been considered itself as formation in the research process.

Design as practice, emerged in the late nineteenth century and is defined as reflection field in mid-twentieth century; since its beginning focused on the subject-object phenomena from industrial and graphics artifacts. Currently, in the academic scenario, and as a pioneer program in dress studies from the perspective of the design discipline in Colombia, we face a number of challenges related with the development and expansion of our young field of knowledge, which are based the difficulties presented by some teachers (especially those formed in design), to see research as a creative act closely linked to the designer, and not as something that "more scientific" disciplines dealing with, and opposed to creative thinking

These difficulties are transmitted from teachers to students who fail to fully understand how the investigative courses of the curriculum, feed the projective ones, or how the latter in fact, are forming in research, as they lead them to formulating questions on human beings and their contexts in the form of problems and requirements, to address hypothesis for these problems and realize solutions in the form of artifacts or experiences.

From the case of the Clothing Design program at UPB, have been carrying out actions that seek to form, but also capture the interest of students and teachers towards research. This paper will discuss some of them and their results.

Palabras clave*

Diseño, vestuario, investigación, proyecto, formación.

Key words*

Design, clothing, research, project, formation.

Datos de la experiencia, la investigación o la tesis

Esta ponencia reúne la experiencia institucional de la Facultad de Diseño de Vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana. Las personas involucradas en ella son principalmente los docentes internos del programa, los cuales desde los primeros años de iniciación del programa y hasta el presente, han trabajado por la configuración de un currículo que tenga a la investigación como eje principal de la formación para nuestro objeto de estudio.

Trayectoria profesional y afiliación institucional del autor o los autores*

***Claudia Fernández Silva**, Diseñadora Industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana. Master of Arts in Design, Creative Academy, (Italia). Candidata a Doctora en Diseño y Creación por la Universidad de Caldas. Es docente investigadora y coordinadora del área de proyecto en la facultad de Diseño de Vestuario en la UPB.*

***Fausto Zuleta Montoya**, Diseñador Industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana. Especialista en Diseño Estratégico e Innovación por la misma universidad. Master en Ingeniería de Diseño por la Universidad Politécnica de Valencia-España. Doctor en Bioingeniería por la Universidad Miguel Hernández-España. Es docente investigador en la facultad de Diseño de Vestuario, docente cátedra en Diseño Industrial y posgrados de la Escuela de Arquitectura y Diseño de la UPB. Es también asesor y consultor para la empresa.*

Cuerpo del texto*

Cuerpo:

El diseño de la Universidad Pontificia Bolivariana de la ciudad de Medellín no sólo es uno de los más antiguos de Colombia (en 2014 cumple 40 años), sino que construyó algunas de las bases de la práctica pedagógica y la reflexión disciplinar, que serían emuladas por otras escuelas en el país. Hace 14 años, como heredero de esta tradición, nace el programa Diseño de vestuario y con él la pregunta por cómo entender al vestido y al vestir como artefacto y práctica al interior de ésta área del conocimiento. Si bien se contaba con la experiencia previa de los diseños gráfico e industrial, para la naciente facultad definir su inclusión en el campo de conocimiento del diseño, al mismo tiempo que declarar su autonomía como especialidad, que requiere se tengan en cuenta las particularidades de su objeto no ha sido una tarea fácil, pues al vestido no sólo fuera sino también dentro de la academia se le asocia a imaginarios ligados a la superficialidad y la banalidad. Aún con esta condición, el Diseño de vestuario de la UPB al igual que sus predecesores, continúa siendo pionero en su propuesta académica, nuestras maneras de enseñanza emuladas y nuestros esfuerzos por construir investigación desde las múltiples dimensiones de nuestro objeto de estudio son cada vez más reconocidos.

En una ponencia presentada en la VIII edición de este encuentro, denominada *Reflexión sobre los procesos de enseñanza en diseño de vestuario como caso diferenciador frente a otros saberes* (2013), abordábamos las diferentes preguntas que como docentes nos habían surgido a lo largo de nuestros primeros once años de formación: ¿Cómo se enseña en Diseño? ¿Tiene el diseño unas maneras diferentes de enseñar respecto a otras áreas del conocimiento? ¿Cómo se enseña en Diseño de Vestuario? En esta ocasión, compartiremos la experiencia significativa de nuestro trasegar por los complejos caminos de la investigación, pues como se expresó anteriormente, no sólo debemos enfrentar las miradas recelosas de algunos sectores académicos, los cuales aún encuentran problemas para entender al vestido como un campo válido de estudio, sino también las divergencias al interior mismo del campo de conocimiento del diseño acerca de lo que deber ser la investigación en las llamadas disciplinas proyectuales.

En las siguientes líneas abordaremos algunas reflexiones sobre lo que ha significado construir no sólo un andamiaje curricular, sino sobre todo una actitud positiva y consecuente con nuestro perfil de formación frente a la investigación en diseño de vestuario, a partir de aspectos como: la pregunta por si es posible y válida la investigación en diseño, una mirada por los caminos recorridos de la investigación en diseño de vestuario, las dificultades de algunos docentes para comprender que un diseñador es ante todo un investigador de su contexto, las preguntas investigativas que se han generado desde que trabajo de grado se articuló en la formación, la estructuración del grupo de investigación y la labor de los docentes investigadores y el evento Experiencias investigativas del vestir y la moda como estrategia para la articulación, difusión y legitimación de los esfuerzos investigativos alrededor de nuestro objeto de estudio en el contexto colombiano.

¿Es posible y válida la investigación en diseño?

Independiente de la especialidad del diseño en la que nos enfoquemos, gráfico, industrial, vestuario, diversas posiciones pueden ser rastreadas en el debate alrededor de la investigación en diseño, desde su legitimación hasta la pregunta misma de su posibilidad de existencia. Pero antes de abordarlas, ofreceremos a los lectores menos versados en el tema, unas definiciones de diseño que les ayude a comprender por qué hablar de investigación en este campo de conocimiento ha sido, desde su conformación como disciplina, un terreno espinoso.

Hablar del diseño como práctica es hablar de su configuración histórica, no sólo desde el acto creador que como acto de diseño, comprende desde la intencionalidad hasta la experiencia de su objeto (objeto diseño) inserto en la cultura material, sino también desde los paradigmas de la relación sujeto objeto, inauguradas por la era industrial que le dio origen y más adelante por la posindustrial, que la reconfigura en la medida en que surgen otras preguntas por lo real, y lo corporal. Dentro de las características que lo identifican como una práctica y un

campo de saberes distinguiremos las siguientes: un tipo de conocimiento que asume la integración de saberes, un pensamiento no lineal¹ y el hecho de estar orientado a un fin, que para ser alcanzado se vale del proyecto.

Desde su configuración histórica, el diseño fue el llamado a operar como puente entre los modos de producción del arte, la artesanía y la industria, pero también entre las maneras que éstos traían históricamente de entender las relaciones con el mundo material, la cotidianidad, la identidad, la construcción de lo individual, lo social, el cuerpo, el sentido de lo que significa ser humano y su potestad para la creación de un mundo material, etc.

Este carácter multidisciplinar busca su integración coherente a través de las diferentes fases del acto de diseño y determina las intensidades y dominios en la intervención de cada saber a partir del proyecto de diseño. Ken Friedman (2003) en *Theory construction in design research: criteria: approaches, and methods* ofrece una definición que puede ayudarnos a sintetizar lo que se ha venido exponiendo: “the word design refers to a process. Second, the process is goal-oriented. Third, the goal of design is solving problems, meeting needs, improving situations, or creating something new or useful²”.

Ahora bien, con respecto a la pregunta por si es posible y válida la investigación en diseño, Klaus Krippendorff, uno de los grandes pensadores del diseño contemporáneo, en su ensayo *Investigación en diseño ¿un oxímoron?* Plantea la imposibilidad que existe de relacionar la

¹ “el pensamiento no lineal del diseño no se adscribe a una corriente filosófica en particular, más bien se distingue del pensamiento lineal en que describe variables que no perpetúan una lógica del razonamiento sobre un acto determinado valiéndose de una teoría o concepto errado, sino que, por el contrario, pretende la conjugación de varios métodos y experiencias con el fin de abrir alternativas de procesos por excelencia curvos, es decir, que no se repiten en un acto similar”. (Horta, 2012, p. 57), podríamos añadir que no escapa solamente de las teorías o conceptos errados, sino también de aquellos dados por sentados para resolución de un tipo determinado de problema, reduciendo o imposibilitando la posibilidad misma del proyecto como acto de apertura de posibilidades.

² “La palabra diseño se refiere primero a un proceso. Segundo, dicho proceso está orientado hacia un fin, y tercero, el fin del diseño es resolver problemas, encontrar necesidades, mejorar situaciones, o crear algo nuevo o útil” (Traducción de los autores).

noción científica de investigación con los presupuestos del diseño. El argumento que esgrime se fundamenta en que la primera, tiene como fin revelar la naturaleza de lo que existe a partir de la observación; para ello los investigadores son sistemáticos en la recolección de datos y en la identificación de patrones desde los cuales se revelan los denominados hallazgos. Unas acciones que para Krippendorff, no pueden más que asirse en lo existente, en lo permanente, oponiéndose a la posibilidad de transformación del futuro que es inherente a la idea misma del proyecto.

Lejos del recurrente discurso que reduce al diseño a la solución racional de problemas, para este autor las necesidades o razones para diseñar se basan en retos, oportunidades y posibilidades de introducir variaciones en el mundo, algo contrario a la comprobación y reafirmación de las condiciones presentes.

A su vez, el afán de la investigación científica por asegurar la objetividad en la recolección de datos y en la determinación de hallazgos, exige que el investigador tome la mayor distancia posible para lograr así “concluir que los fenómenos de su interés existen independientes de sus subjetividades”. Su propuesta de un diseño centrado en los humanos, persigue precisamente un acercamiento a lo que las personas desean para su futuro, invitándolos a participar en la construcción activa del mismo.

Al considerar al oxímoron, como la figura del discurso que combina dos términos contradictorios, para reflexionar sobre la relación entre investigación y diseño, Krippendorff plantea ocho contradicciones entre lo que los científicos reclaman que hacen y lo que los diseñadores hacen. Algunas de ellas son muy radicales, pues es reiterativo en afirmar que en la primera, se excluye al investigador como parte contribuyente de los fenómenos que observa. Estas apreciaciones parecen ignorar a la investigación de las ciencias sociales y humanas o a las orientaciones cualitativas.

En su texto *El diseño y las ciencias humanas hacia una concepción integral* (sf), Cesar González Ochoa, concluye que si los productos de la práctica proyectual son acciones humanas que tienen que ser interpretadas y comprendidas, el diseño tienen que estar incluido, al menos en parte, dentro de las ciencias humanas y es por tanto extremo, no considerar a la investigación propia de estas áreas al realizar reflexiones sobre la posibilidad de investigar en diseño.

Parados sobre la investigación en las llamadas ciencias duras como único referente posible y, frente a la indeterminación misma que caracteriza al proceso de diseño, hablar de investigación en este campo pareciera no tener muchas posibilidades, sobre todo cuando la disciplina misma, dada su juventud, ha sufrido diversos procesos por no decir crisis en el camino de su autodefinición y de su autonomía con respecto a los saberes que le dieron vida, los troncos capitales del arte y la arquitectura.

De la misma forma, la pregunta por si es posible o no pensar en una investigación propia del diseño y qué la caracteriza, ha debido pasar por varias etapas. A este respecto Miquel Mallol en *La investigación en diseño y la academia: ¿un nuevo contexto?* (2013), propone que la investigación en diseño ha pasado ya por dos largas etapas en su historia. En la primera, afirma, más que denominarse investigación en sentido estricto, se dirigió a la indagación para la construcción de las tesis que deberían legitimar y fomentar la actividad del diseño; la segunda, centró su objeto de estudio en el debate sobre los procesos de trabajo del proyecto de diseño.

Pero precisamente, lejos de plantearse como una contradicción entre la extrema racionalidad de los procesos investigativos que excluyen lo subjetivo y propiamente humano de los intereses del diseño, como enuncia Krippendorff, Mallol encuentra que las grandes preguntas que legitiman la existencia de una investigación en diseño se centran precisamente en el debate de la relación entre lo humano y lo técnico en las sociedades posindustrializadas, el

cual interpela constantemente al diseño como actividad creadora que ha de tener en la cuenta no solo las relaciones sujeto objeto sino las realidades productivas, humanas, los recursos y los modos de distribución de cada uno de los países a quienes toca con su aura, y que no son más que todos los países occidentalizados.

Como afirma

“El diseño no ha pretendido nunca salvar al mundo, no ha sido nunca tan ingenuo como aducen algunos para ridiculizarlo: su fina y modesta inteligencia sabe que algo muy significativo se pierde en el frenesí lógico del mero cálculo técnico. Aunque no sepa qué es, se pone a trabajar para recuperarlo, incluso a veces en insignificantes detalles de lo proyectado, para ir comprendiéndolo o simplemente para ir generando formas de entenderlo.” (p. 263)

En este sentido, la incertidumbre propia del proyecto de diseño y aún más su denominado pensamiento no lineal, no podrían aprehenderse en la observación de patrones y en la recopilación de datos, pues las condiciones de cada proyecto se plantean como únicas y si bien pueden servir de referentes para situaciones que comparten características semejantes, una de las condiciones propias del proyecto de diseño es que es irreproducible en otro contexto.

Sin embargo, esta incertidumbre no es sinónimo de que el acto de diseño sea resultado de la irracionalidad, la inspiración o la ausencia de proceso. Por el contrario, la pregunta por lo métodos ha sido una preocupación en la historia del diseño. La década del sesenta, considerada la de la ciencia del diseño, se concentró en los estudios sobre los métodos de diseño y es por esto que para algunos autores (Cross, 2007, Bayazit 2004), es desde este momento que puede rastrearse la emergencia de una investigación en diseño, precisamente por su intento de cientificarse.

Tan solo una década después, surge entre los teóricos un rechazo a los métodos como medio para la creación en el diseño. J. Christopher Jones, otro pionero de los métodos afirmó “[...]”

reacciono en contra de los métodos de diseño. No me gusta el lenguaje de máquina, el conductismo, el continuo intento de arreglar la vida en un marco lógico”. Esta actitud se debió a una consideración de que en la experiencia práctica los métodos eran insuficientes para enfrentar los siempre diversos problemas de diseño. Nace por tanto la necesidad de proponer una metodología que fuera menos orientada a la teoría científica y más a la acción proyectista.

La preocupación de los primeros años del diseño por diferenciarse de la creación artística se transformó en ese entonces en la preocupación por diferenciar su método del científico, de allí surgió la necesidad de estudiar los métodos de creación en el diseño en sus propios términos, lo que determinó que se introdujera el neologismo *designerly* para abordar el conocimiento y la práctica propios de la disciplina. Sirvió también para hablar de unas maneras *diseñísticas*³ de pensar y de investigar.

Es así como aliviado del compromiso de legitimarse desde los términos propios de las ciencias duras, la investigación en diseño busca sus propios caminos para resolver sus preguntas, Ezio Manzini en *New design knowledge* (2009), define la investigación en diseño como “an activity that aims to produce knowledge useful to those who design: design knowledge that designers and non-designers (individuals, communities, institutions, companies) can use in their processes of designing and co-designing” (p. 5).

La producción de ese conocimiento puede darse a través de tres vías designadas a partir de preposiciones, las cuales según el texto estudiado presentan algunas variaciones pero que última instancia se dirigen a afirmar que no hay una sola manera diseñística de investigar: investigación para, en y a través del diseño. Las dos primeras, son “investigaciones que

³ “Design as a discipline, therefore, can mean design studied on its own terms, and within its own rigorous culture. It can mean a science of design based on the reflective practice of design: design as a discipline, but not design as a science. This discipline seeks to develop domain-independent approaches to theory and research in design. The underlying axiom of this discipline is that there are forms of knowledge special to the awareness and ability of a designer, independent of the different professional domains of design practice.” (Cross, 2001).

producen herramientas conceptuales y operacionales para diseñar o investigaciones que nos ayudan a entender la naturaleza de lo que diseñamos”, “ambas incluyen métodos de otras disciplinas. Para el diseño: etnografía, semiótica, ergonomía, y varias disciplinas tecnológicas y económicas”. En diseño: historia, sociología o filosofía.

Por su parte la investigación a través del diseño es definida por Manzini como aquella que produce visiones y propuestas, “usually adopts original methods, using tools and skills proper to designer culture and practice for research through design. Research through design necessarily brings into play a level of subjectivity that would be inadmissible in scientific tradition. Nevertheless, this is not typical ‘artistic research, [...] the knowledge produced cannot be implicit and integrated in the design but, as we said, it must be explicit, discussable, transferable, and accumulable.”⁴ (Manzini, 2009, p. 6).

Pero más allá de sus diferentes maneras de aproximación al estudio de la relación individuo y artefacto en un contexto social, Mallol nos advierte sobre el compromiso que la investigación en diseño, heredera de la tradición investigadora de la academia humanista, tiene sobre las inquietudes culturales que promueve la proyectación de artefactos, ya que son estas y su crítica, las que permiten hablar de diseño en toda la extensión de la palabra.

LOS CAMINOS RECORRIDOS DE LA INVESTIGACIÓN EN DISEÑO DE VESTUARIO

⁴ “Normalmente adopta métodos originales, usando herramientas y habilidades propias de la cultura y la práctica del diseño. La investigación a través del diseño tiene un nivel de subjetividad que no es admisible en la tradición científica. No obstante no es la típica investigación artística [...] el conocimiento producido no puede estar implícito e integrado en el diseño pero, como hemos dicho, debe ser explícito, discutible, transferible y acumulable” (Traducción de los autores).

Al final de su texto, Miquel Mallol nos expone posibles varios temas de investigación en diseño a partir de su experiencia como lo son: historia e historiografía, crítica, teoría y diseño, estudio de caso, el proyecto de diseño: metodología de proyecto y diseño, semiótica (sobre teorías de la significación), diseño y filosofía (estética, lógica modal/deontica, analítica, crítica, fenomenológica, hermenéutica, estructuralismo, etc.), plástica (morfología), cultura en las relaciones de uso humano, cultura tecnológica, ecológica, ergonómica, proyecto universal, etc. . . , y su relación con el diseño, investigaciones legales (deontología y profesión en el diseño), diseño, economía y sociedad, gestión y cultura, sociedad, política cultural y diseño, investigación sobre la investigación en diseño (Mallol, 2013).

Si bien estas posibilidades están enunciadas desde el contexto de la investigación doctoral, y para cada una se ofrecen ejemplos y advertencias, sobre los riesgos que algunas de estas temáticas tienen de perderse en elucubraciones que forman parte de las preocupaciones de otras profesiones⁵, la investigación del pregrado y específicamente la joven investigación en diseño de vestuario ya advierte la preocupación de nuestros estudiantes por varias de estas cuestiones, sobre todo aquellas relacionadas con estudio de caso, metodología de proyecto y cultura en las relaciones de uso humano.

Para un programa académico que tiene un objeto de estudio, hasta hace tan sólo catorce años abordado a nivel profesional con todo lo que esto implica, las preguntas que se formulan los estudiantes en sus trabajos de grado, representan un valioso aporte a la construcción de conocimiento de esta especialidad del diseño y para ellos, un vasto campo de oportunidades para la investigación.

No obstante, si bien existen unos lineamientos institucionales que sitúan a la investigación como uno de los pilares formativos tanto para estudiantes como para la definición de los perfiles docentes, una de las mayores dificultades que enfrenta el programa, resultado de esa

⁵ Si bien como hemos expresado, el diseño es decisivamente trans y multidisciplinar y por tanto desde su enseñanza hasta la construcción de su teoría toma elementos de otras áreas del conocimiento, los objetivos de su investigación no pueden buscar otra cosa que contribuir a la ampliación de su campo de conocimiento.

reciente mirada profesional sobre su objeto de estudio de la que hablábamos hace unas líneas, se centra en los apuros en los que se hallan algunos docentes para comprender que un diseñador es ante todo un investigador de su contexto. Las principales causas se pueden rastrear desde dos aspectos: el primero es la falta de formación investigativa de los docentes que tienen a su cargo los cursos del área de proyecto; para algunos, esta situación de desconocimiento, que en ocasiones los pone en cuestión frente a su comunidad académica, los lleva a tomar posiciones de resistencia, al no saber cómo abordar la pregunta por la investigación desde sus asignaturas la descalifican, ignorando que al hacerlo alejan a sus estudiantes de la esencia misma del diseño como debate entre los requerimientos de la cultura y la teoría del diseño que nace de la acción proyectual, y condenándolos a su vez a operar como unos estilizadores de formas y colores y no como un potencial crítico de su tiempo.

El segundo aspecto tiene que ver precisamente, como lo que se exponía en el tema anterior, con la dificultad dentro de la misma disciplina del diseño y en consecuencia dentro de la academia, de entender qué se entiende por investigación en diseño, de ahí que dentro de los mismos docentes de una programa, existan debates frente a si un proceso proyectual puede entenderse como un proceso investigativo, o si la investigación es sólo una parte del mismo a la que por su falta de profundidad debería denominarse tan solo indagación.

Lo único que queda claro es que la formación en investigación para nuestros docentes es imperativa, y no porque la institución se defina como de docencia e investigación, sino porque aun en un nivel muy básico, saber formularse preguntas, definir objetivos, definir cursos de acción, sintetizar información, etc., son actividades inherentes al proceso proyectual, que los métodos y diversos enfoques de la investigación no podrían más que enriquecer.

La vieja consideración de que los métodos y los procesos sistemáticos coartan la capacidad creativa⁶, es para el diseño imposible de asumir, pues el compromiso ético y social inherente al ejercicio del mismo, hace que la llamada inspiración para la creación carezca por completo de sentido.

El trabajo de grado en diseño de vestuario

Si bien el programa alcanza este año (2015) catorce años de existencia, hasta hace sólo dos años el trabajo de grado en sus modalidades de monografía, etnografía, desarrollo de materiales y proceso de creación proyectual se posicionó como un requisito para la obtención del título. El camino a la conciencia del valor de la construcción de conocimiento en el pregrado, llegaría con la cualificación de los docentes y con una estructuración clara del grupo de investigación y sus líneas de reflexión.

Como se exponía anteriormente, en las inquietudes de nuestros estudiantes se advierten preguntas relacionadas con estudio de caso, metodología de proyecto y cultura en las relaciones de uso humano, pero también con el desarrollo de nuevos materiales para el campo de la indumentaria y con la relación de su profesión con otros saberes. Algunos de los títulos de los trabajos de grado en las diferentes modalidades ofrecidas por el programa son:

Impacto Social del Diseño de Vestuario; Reflexión teórica y análisis de caso: Proyecto especial carnaval de Riosucio; Vestuario y escenografía, herramientas para la expresión corporal; Reflexión teórica sobre la función comunicativa, técnica y funcional del vestuario teatral en Medellín, para la construcción de la identidad de un personaje; Estudio y experimentación para el desarrollo de un material/insumo a partir de las algas marina; Proyecto experimental en la creación de un material luminiscente implementado en el

⁶ Bruno Munari en *Artista y designer* (2003), enuncia si bien existen una serie de requerimientos en los proyectos que condicionan las soluciones aportadas por el diseñador, las reglas del método proyectual no son para éste algo absoluto y definitivo ni bloquean su personalidad, por el contrario, estimulan su creatividad en la búsqueda y aplicación de esos valores objetivos que no son los mismos en cada proyecto.

vestuario para la identificación en situaciones de riesgo; Barbie: lo femenino entendido a partir de un análisis de la muñeca y sus lógicas de cohesión; La moda como expresión de la individualidad en la sociedad de consumo en la perspectiva de Gilles Lipovetsky; Arquetipos del vestuario para el desarrollo del personaje dramático en el cine; Sello de comercio justo en las marcas de vestuario: Propuesta para la certificación de mano de obra nacional con procesos de producción socialmente éticos; Artesanía y diseño: Una mirada hacia los procesos de creación y co-creación entre artesano y diseñador; El cuerpo desnudo: estudio monográfico de la forma como el diseño de vestuario concibe la desnudez; El vestido desde el diseño y el vestido desde el arte: características diferenciadoras, La figura vestida: concepción, desarrollo y producción de la prenda; El cuerpo como fundamento para el diseño de vestuario: estudio anatómico y morfológico del cuerpo humano a través de la biomecánica y la ergonomía.

Como se puede apreciar, al ser el vestido como artefacto y el vestir como práctica indisociable de la definición misma de lo humano, son vastas y diversas posibilidades de análisis y reflexión que un diseñador puede abordar. Los resultados, aunque no alcanzan a ser muy profundos en esta etapa de formación, han contribuido en estos pocos años a la construcción de un corpus conceptual en diseño de vestuario, que evidencia el estado de las preguntas de los futuros diseñadores por el estado de su profesión, su tiempo, la sociedad y la cultura en la que están inmersos.

El grupo de Investigación Diseño de vestuario y textiles

Como grupo de investigación de la Facultad de Diseño de Vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana, tiene dentro de su plan estratégico la misión de “indagar, producir y socializar conocimiento respecto a la problemática del cuerpo y su interacción con el vestido. Busca el plantear soluciones desde el cuerpo y su entorno, analizando los cambios sociales y económicos, contribuyendo a la construcción de nuevos conocimientos enmarcados en el

pregrado y los postgrados de Diseño de Vestuario y la Universidad Pontificia Bolivariana, logrando potencializar las dinámicas en los sectores económicos, sociales, tecnológicos, culturales y relacionados al producto vestimentario, [y la visión de constituirse] como un eje de pensamiento del diseño de vestuario de manera crítica, dinámica y reflexiva frente a fenómenos de la creación, producción, materialización, socialización, mercado y comunicación de la prenda en el mayor número de contextos posibles.”⁷ (Zuleta, 2012).

Sus líneas están dirigidas a tres grandes contextos del estudio del vestido y el vestir: el sociocultural, tecno funcional y económico productivo. Además cuenta con semilleros adscritos a cada una de ellas, en los cuales participan estudiantes de otras facultades y de otras universidades, esto es posible gracias a este carácter interdisciplinar que define al diseño.



Proyectos actuales de 2 de las 3 líneas del semillero del Grupo de Investigación Diseño de vestuario y textiles.

Dentro de los proyectos adelantados por el grupo, destacamos: Diseño y construcción de vestuario de alta complejidad funcional, Análisis de los impactos causados por las intervenciones urbanas realizadas bajo el concepto de innovación social. Estudio comparativo entre Colombia, Curacao, México, Argentina e Italia, Desarrollo y Fabricación

⁷ Tomado del GrupLac del grupo Diseño de vestuario y textiles
<http://scienti1.colciencias.gov.co:8080/gruplac/jsp/visualiza/visualizagr.jsp?nro=0000000010398>

de Vestuario Médico, El vestido en la creación de cuerpo, una aproximación desde el diseño y la creación y Fundamentos teóricos y epistemológicos del Diseño de Vestuario en la UPB.

Las Experiencias investigativas del vestir y la moda como estrategia para la articulación, difusión y legitimación de los esfuerzos investigativos alrededor de nuestro objeto de estudio en el contexto colombiano

Desde el año 2010, la Facultad de diseño de vestuario decide apostarle a la creación de un evento investigativo de cobertura nacional, que pudiera reunir en un solo espacio todas aquellas preguntas que se hallaban dispersas en investigaciones o reflexiones, a veces solitarias de grupos de personas, docentes y estudiantes. Es por tanto que “se convoca a distintos campos del saber: el diseño, la antropología, la sociología, los desarrollos tecnológicos, la historia, la economía, las ciencias exactas, estratégicas entre otros; para expresar, debatir críticamente sus discursos pensamientos y sentires, entorno a las relaciones cuerpo - vestido como problemática epistémica emergente” (Cardona, 2012).

La primera versión de este encuentro, llevado a cabo en octubre de 2010, tuvo como propósito coyuntural, visibilizar en la escena nacional, algunos actores y ámbitos investigativos que pusieran de relieve “el vestuario” como campo de problematización emergente. En su segunda versión, el objetivo principal se centró en hacer un reconocimiento de las “maneras” como se construyen y realizan las investigaciones que abordan directa o indirectamente “el vestuario”, esto es, dando especial énfasis en visibilizar el proceso investigativo, en las interacciones de los distintos actores (investigadores, estudiantes, comunidad, instituciones, estado) y saberes en el desarrollo del mismo. La tercera, tuvo como propósito, visibilizar y ahondar en aquellos procesos investigativos en los cuales el conocimiento es producido mediante diálogo e interrelación con otras disciplinas, otros actores sociales o comunidades, es decir investigaciones (básicas, aplicadas, formativas); proyectos de diseño que se encuentren en etapa de realización o se hayan constituido mediante relaciones

interdisciplinares, transdisciplinares, o donde medie una “ecología de saberes”. La cuarta versión buscó visibilizar discursos, expresiones, producciones, pensamientos y acciones en donde se pongan de manifiesto interrelaciones entre la Creatividad y el Diseño de Vestuario y de Moda (Cardona, 2012, 2013, 2014).



Cuatro ediciones del evento Experiencias del vestir y la moda. Evento único de su clase en el país.

Conclusión(es) o epílogo*

Como especialidad del diseño, el diseño de vestuario como campo de conocimiento, atraviesa los mismos complejos procesos para definir su investigación, derivados de las características mismas de su práctica: su carácter interdisciplinar, su pensamiento no lineal y la orientación a un fin a través del proyecto. La primera, plantea cuestiones acerca de cuáles son los métodos propios del diseño, o si esa multiplicidad de saberes que acoge en su seno, le permiten merodear por diferentes metodologías y estrategias para conocer su objeto de estudio y las relaciones que se tejen a través de él; la segunda característica, parece reñir con procesos lineales, ordenados y sistemáticos propios de los procesos investigativos y la tercera, propone una mirada siempre adelante donde la incertidumbre está presente en buena parte del proceso de creación, de allí que autores como Krippendorff consideren que unir en una frase los términos investigación y diseño sea una contradicción.

Adicionalmente, la academia profesionalizante que tiene como objeto de estudio el vestido y el vestir, joven aún en el contexto colombiano, se enfrenta a una escasa cualificación de sus docentes, sobre todo aquellos encargados de dirigir los talleres de proyecto, espacio donde la articulación de la práctica del diseño con la formación en investigación se hace imprescindible, para la generación de proyectos acordes con la realidad que el diseño como profesión desea transformar.

Aún con este panorama, que compromete tanto a la disciplina como a la academia, este artículo desea destacar la labor que la Facultad de diseño de vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana ha realizado en los últimos años desde sus diferentes frentes de acción, contribuyendo a la formación de un diseñador sino más crítico aun, sí más reflexivo frente al papel por definición social del diseño. Esto se da gracias a que nos hemos propuesto abrir el horizonte de preguntas frente a la relación cuerpo-vestido y contexto, más allá de los determinismos de los medios de comunicación, que promueven la imagen de un diseñador de vestuario (y de un diseñador de moda) sin capacidad reflexiva. Estamos trabajando por la superación de estos prejuicios y la instauración de nuevos imaginarios, el fomento de la investigación dentro y fuera de las aulas es una de nuestras principales herramientas para lograrlo.

Bibliografía o cibergrafía*

Cardona, A. (2012) Convocatoria Experiencias investigativas del vestir y la moda. Medellín: UPB.

Cross N. (2001). Designerly Ways of Knowing: Design Discipline versus Design Science. EN *Design Issues*. 17, (3). pp. 49-55.

Fernández, C. & Zuleta, F. (2013). Reflexión sobre los procesos de enseñanza en diseño de vestuario como caso diferenciador frente a otros saberes. EN *Memorias del XIII Jornadas & I Congreso Internacional del Maestro Investigador*. Medellín: UPB.

Fernández, C. (2013). El vestido como proyecto social del cuerpo. EN *Memorias Congreso internacional de ciencias sociales*. Medellín: UPB.

Fernández, C. (2014). Creadores y co-creadores de cuerpos: Evolución del concepto de creación y su relación con el diseño y el vestido. EN *Memorias IV Experiencias investigativas del vestir y la moda*. Medellín: UPB.

Friedman, K. (2003) Theory construction in design research: criteria: approaches, and methods. *Design Studies*, 24 (6), 507–522. doi:10.1016/S0142-694X(03)00039-5

González, C. ((sf)). *El Diseño y las ciencias humanas. Hacia una concepción integral*.

Horta, A. (2012). *Trazos poéticos sobre el diseño*. Manizalez: Universidad de Caldas.

Jones, J. C. (1985). *Diseñar el diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.

Kippendorff, K. (2007). Design Research, an Oxymoron? EN *Design Research; Essays and Selected Projects*. pp. 67-80

Mallol, M. (2013) La investigación en diseño y la academia: ¿un nuevo contexto? EN *Revista KEPES*, 10 (9), pp. 257-284.

Manzini, E. (2009). New design knowledge. EN *Design Studies* 30, (1), pp. 4-12.

Munari, B. (2003). Artista y designer. En Calvera, A. (Ed.), *Arte ¿? Diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.