



UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
DISEÑO Y
URBANISMO



Escuela Universitaria
Centro de Diseño

CO-CUERPO

*Vínculo e impacto del diseño de
indumentaria en relación al cuerpo*

Abril, 2017. Montevideo

Lucia Trias

Tutora: Maria Ferreira Litowtschenko

Tribunal: Mirta Alfonso, Maria Ferreira Litowtschenko, Serena Zitarrosa

Universidad de la República

Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo

Escuela Universitaria Centro de Diseño

Causante: Lucia Trias

Título: ***Co-Cuerpo: Vínculo e impacto del diseño de indumentaria en relación al cuerpo***

Impreso en Abril de 2017 en Montevideo

Diseño editorial: Bruno Álvarez y Nicolás Hernández

Encuadernación: Camila Narducci

CO-CUERPO

*Vínculo e impacto
del diseño de
indumentaria en
relación al cuerpo*

“Professional designers in every field have failed in their assumed responsibility to predict and to design-out the adverse effects of their projects”

Nigel Cross, 1972

	Resumen	12
	Agradecimientos	13
	Lista de términos	14
	Introducción	16
	Objetivo	19
	Metodología	20
	parte 1	23
Capítulo 1	El cuerpo como espacio de expresión	
1A	El cuerpo como vehículo para pertenecer. Diversos métodos y razones por los que el individuo altera su cuerpo	30
1B	El rol del cuerpo como soporte de la vestimenta	38
Capítulo 2	Cómo se piensa el cuerpo vestido	
2A1	El diseñador y su rol: cambio de modisto a diseñador	44
2A2	Cómo se piensa el cuerpo al momento de diseñar vestimenta	46
2B	Como se ve la vestimenta, el ser colectivo. El pantalón, y cómo influyó en la sociedad	54
Capítulo 3	El rol actual del usuario en el campo del diseño	
3A1	Consumo controlado: La estética asociada al ser psicológico	60
3A2	Consumo razonado	62
3B	Co-diseño: el usuario como agente participativo del proceso	64
	parte 2	71
Capítulo 4	Actividades realizadas	
	Diseñadores	
4A1	Entrevistas a diseñadores en Montevideo.	78
4A2	Encuesta online a la comunidad EUCO textil/moda	84
	Usuarios	
4B1	Entrevistas a Uruguayas residentes en Berlín	88
4B2	Probes con Uruguayas residentes en Berlín	92
4C1	Conclusiones y reflexiones en relación a las actividades	96
4C2	Conclusión general	98
4C3	Posibles líneas a seguir e investigaciones derivadas	102
	Bibliografía	104
	Índice de imágenes	105
	anexo	109

Resumen

Tesis de grado de la carrera de Diseño Industrial opción Textil/Moda de la Escuela Universitaria Centro de Diseño (EUCD), dirigida a diseñadores y estudiantes de diseño.

Fue un proceso realizado desde mayo hasta octubre de 2015 en Montevideo, Uruguay y desde octubre de 2015 hasta abril de 2017 en la ciudad de Berlín, Alemania. Con el fin de investigar el impacto que el diseño de indumentaria ejerce sobre el cuerpo y cómo es el vínculo entre el producto de moda y el cuerpo, este trabajo analiza el lugar que ocupa el cuerpo en el proceso de diseño y cómo el diseñador de indumentaria piensa el cuerpo del usuario.

La vestimenta, íntimamente relacionada con el cuerpo, influye directamente sobre éste modificándolo. Cuando se habla de modificación del cuerpo, se hace referencia a un cambio físico, generado en el cuerpo a partir del uso de la vestimenta. Mostraré los ejemplos más significativos de la historia de la vestimenta con respecto a cambios corporales femeninos, teniendo en cuenta factores políticos y sociales que resulten relevantes para el caso –como ser el corset– y planteando que el uso del pantalón en la actualidad puede generar también cambios en las formas propias del cuerpo. Estos cambios de la vestimenta se encuentran divididos en dos tipos: por un lado los que exageran el volumen por medio de la adhesión de objetos, y por otro lado los que modifican el volumen natural apretando el cuerpo. Los mismos no son razonados de manera consciente por el diseñador. Es por esto que elegí como hilo conductor de la investigación la forma en que el diseñador piensa el cuerpo. En base a ello se plantea un análisis de diversas herramientas que forman parte del proceso de diseño moda: talles, maniquí, siluetas y moldería.

Por otro lado, me interesa resaltar no solo la disconformidad del usuario para con su propio cuerpo, sino también la necesidad social de alterar su cuerpo para pertenecer a un determinado grupo social. La fusión de ambas cosas, es lo que determina, a nivel social, qué tipo de transformación va a sufrir el cuerpo del individuo.

La sociedad y su vínculo con el diseño se encuentra actualmente en un momento clave de grandes modificaciones. La rapidez con la que el mercado de consumo cambia se ve reflejada en la sociedad y afecta al individuo como agente activo de la misma. Visto desde la perspectiva del proceso de diseño, en la actualidad el usuario demanda cada vez mayor participación en el desarrollo de los productos que consume, y el diseñador está comenzando a comprender que esa participación puede serle de gran ayuda.

Tras visualizar que la falta de conciencia del diseñador sobre el cuerpo del usuario tiene que ver con la metodología tradicional del diseño y con la falta de diálogo entre ambas partes, es que introduzco una metodología de trabajo que puede resultar más beneficiosa: el Co-diseño. Dicha metodología da la opción a la persona que luego va a hacer uso de ese diseño, de ocupar

el rol de conocedor de su experiencia. El co-diseño permite al diseñador y al usuario relacionarse y colaborar de diferentes maneras en el proceso de diseño, y las diversas herramientas de design research permiten al diseñador pensar la recolección de información desde su propia capacidad de comprensión.

Para la investigación se realizaron cuatro actividades de campo, partiendo de la hipótesis de que la moda tiene una forma de trabajo aún tradicional, que involucra la creatividad del diseñador, pero no así la mirada y creatividad del usuario. Dentro de las herramientas utilizadas para la exploración del co-diseño se destacan las Probes.

Éstas son un buen ejemplo para mostrar cómo el Co-Diseño precisa creatividad en todas las partes de su proceso, incluyendo la de los usuarios finales. Volver la investigación una pieza de diseño y ver que eso contribuye a la mejora de los resultados finales.

Dicha herramienta resultó no solo una manera de involucrar al usuario en el proceso de mi trabajo, sino de involucrarme a mí de una nueva forma en mi proceso de diseño.

Agradecimientos

Gracias a mi familia por la paciencia y el respaldo en todo momento.

A mis padres por el apoyo a distancia.

A todas las entrevistadas, por el tiempo y creatividad brindada.

Pame y Nati, mis asesoras personales, gracias!

A mis primeros lectores: Adali, Ana, Emi, Fabi y Mari.

Un gracias especial a María por introducirme en el mundo de la investigación, y por esas largas charlas en Skype cuando todo se veía tan lejano aún.

A Nico, Bruno y Camila por darle forma final a este largo proceso.

En particular gracias a Vale por estar todos los días, aunque yo no estuviera.

Es wäre nicht möglich gewesen ohne deine Hilfe.

Lista de términos

Co Diseño: según Sanders y Stappers "Nosotros usamos Co-Diseño a grandes rasgos para referirnos a la creatividad de diseñadores y personas no entrenadas en diseño, trabajando juntas en el proceso de desarrollo de diseño".

Participatory design (Voz ingl.): según Sanders éste es el término usado, hasta la actual obsesión para con lo que hoy llamamos *co-creación/co-diseño* y *creatividad colectiva*.

Design Research (Voz ingl.): investigación en diseño. El concepto engloba una suerte de generalidad, que apunta al entendimiento y la mejora del proceso y prácticas de diseño. Contemplando un espectro muy amplio que va más allá del desarrollo de conocimiento específico de un campo específico del diseño.

Probes: Son una herramienta de investigación en diseño (*Design research tool*). Según Tuuli Mattelmäki "Las Probes están basadas en la participación del usuario por medio de la auto-documentación. El usuario o potencial usuario recolecta y documenta el material, trabajando de manera activa en el proceso del user-centred design. Probes son una colección de apuntes por medio de los cuales, o inspirados en los cuales, el usuario puede registrar su experiencia así como expresar sus pensamientos e ideas."

Deviant body (Voz ingl.): *cuerpo desviado*, traducción literal al español. Concepto extraído del artículo: Deviant Bodies and Suitable Clothes, Fashion Theory, escrito por Ingun Grimstad Klepp & Mari Rysst que señala a todos aquellos cuerpos, que se encuentran fuera del standard manejado por el mercado de la moda.

Diseño especulativo. *El trabajo especulativo (abreviado Spec Work) es cualquier tipo de trabajo o servicio creativo prestado y entregado (parcial o completamente) por diseñadores a clientes potenciales sin haber tomado medidas para asegurar tanto el trabajo como una remuneración equitativa. En estas condiciones, a menudo se pedirá a los diseñadores presentar trabajos bajo la apariencia de un concurso o examen de admisión a puestos de trabajo reales como prueba de su habilidad. Además, los diseñadores suelen perder involuntariamente todos los derechos de su trabajo creativo, porque no pudieron protegerse a sí mismos por medio de un contrato o acuerdo. Los clientes tienden a utilizar este trabajo adquirido gratuitamente como mejor les parezca, sin temor a repercusiones legales.*¹

1. 2016, ¿Qué es el trabajo especulativo?, Santiago de Chile, <http://www.grafiscopio.com/que-es-el-trabajo-especulativo>

Introducción

Co-cuerpo busca reflexionar sobre el impacto que el diseño de indumentaria ejerce sobre el cuerpo. Este trabajo analiza el lugar que ocupa el cuerpo en el proceso de diseño y cómo el diseñador de indumentaria piensa el cuerpo del usuario, explorando diferentes metodologías de investigación que brinden tanto la mirada del diseñador como la del usuario, de forma tal que ambas sean complementarias.

Este trabajo analiza el lugar que ocupa el cuerpo en el proceso de diseño y cómo el diseñador de indumentaria piensa el cuerpo del usuario, explorando diferentes metodologías de investigación que brinden tanto la mirada del diseñador como la del usuario, de forma tal que ambas sean complementarias.

18

La relación entre el diseño y el cuerpo humano ha captado mi atención desde el inicio de la carrera. Durante el periodo curricular, fueron escasas las instancias académicas que me permitieron investigar dicha temática. Sin embargo, mi interés y búsqueda sobre el tema continuó, siendo parte clave de mi identidad como diseñadora de moda. El interés por el vínculo entre el producto de moda y el cuerpo me llevó siempre a pensar en el cuerpo como un espacio de trabajo que me ofrece muchas y diversas posibilidades, pero que también me ofrece límites. Límites relacionados con tomar en cuenta este cuerpo y ver cuáles son sus rangos de flexibilidad, movimiento y adaptabilidad al producto de moda, sin perder su identidad propia.

El ser humano ha intentado modificar su apariencia desde los inicios, tomando al cuerpo como espacio de expresión que a través de diferentes acciones puede moldear, en pos de diferenciarse. La vestimenta ha tenido un rol muy importante en la modificación y alteración del cuerpo: modificándolo físicamente en algunos momentos y en otros alterándolo de manera superficial, ayudando a caracterizar y hacer visible ciertos aspectos de la personalidad del individuo. Convirtiéndose de este modo en un elemento de pertenencia e identidad social. De esta manera,

el diseñador de moda al enfrentarse al diseño de vestimenta, está de alguna forma alterando el cuerpo de un modo superficial a través de estilos y cortes, pero ¿de qué manera se modifica físicamente el cuerpo a través de la vestimenta?

Tomando en cuenta la perspectiva histórica de la vestimenta, el estudio toma como centro al cuerpo femenino. Cada una de las miradas abordadas aporta desde la situación de experto en su propio rol. El diseñador ayuda a comprender si éste es consciente que, como profesional, influye en los cuerpos a través de la indumentaria, mientras que el usuario muestra cómo éste vive el ser 'modificado' en su apariencia y morfología. El contemplar ambos puntos de vista de manera conjunta, permite al lector recorrer desde el pensar del diseñador hasta el usar del usuario, lo cual se plantea en las dos partes principales en que se divide la tesis: la primera parte que corresponde al marco teórico utilizado, y la segunda que responde al trabajo realizado en campo.

En primer lugar se encuentra el marco teórico, que permite comprender desde la visión propia del diseño y de otras disciplinas (tales como la sociología y la antropología), como se ha interpretado dicha problemática. Esto permite pensar, de qué manera realizar la investigación de campo, determinando qué métodos y teorías son los adecuados para cumplir los objetivos planteados. Dicha información se encuentra organizada en tres capítulos los cuales comparten una misma estructura: una breve introducción y luego los diferentes subtemas que lo componen, siendo, por medio de esta división, que se plantean las visiones del usuario y del diseñador.

- El primer capítulo introduce el cuerpo como espacio de expresión y como vehículo para pertenecer. El tema es abordado desde los diversos métodos y razones por los que el individuo altera su cuerpo, teniendo en cuenta un enfoque más antropológico del tema, y citando ejemplos históricos relacionados con la vestimenta que aportan a un mejor entendimiento.
- El segundo capítulo se centra más en el vínculo cuerpo vestimenta: el cuerpo vestido como vehículo para pertenecer desde la perspectiva del usuario.
- El tercer capítulo es en el que se enmarca la línea de investigación con respecto al diseño, introduciendo conceptos y teorías, como muestra del rol actual del usuario en el mundo del diseño.

Vale destacar, que el tercer capítulo se relaciona con la idea del diseñador como comunicador. Esta idea vincula al diseñador con un profesional que no solo debe ser capaz de adaptarse a las necesidades del momento, sino que también debe poder interpretar y comunicar lo que otros piensan. Es por esto que, sin dejar de lado aspectos históricos y enfoques clásicos del análisis de moda, se busca introducir al lector en lo que pasa actualmente en el campo del diseño, planteando un acercamiento de ello al diseño de indumentaria. Esto implicó adentrarse en metodologías de diseño que piensan dicho vínculo de otras maneras, como por ejemplo el co-diseño, y comenzar a ver al usuario como parte integral del proceso de diseño, lo que permitió obtener una visión completa de la problemática planteada.

El introducir co-diseño como metodología de investigación a explorar no solo supone un desafío personal, también es un acercamiento de dicho enfoque al área textil de la EUCD, ya que co-diseño como término propiamente dicho se ha utilizado hasta el momento en diseño industrial y no así en el área textil.

La segunda parte del estudio, es la parte práctica del trabajo, dedicada a las diversas actividades de investigación realizadas, siendo estas a su vez el aspecto más distintivo del trabajo. Las metodologías de investigación utilizadas involucran, algunas formas de investigación tradicionales –como encuestas y entrevistas– pensadas de manera específica para el diseño desde un encare de actividad; a lo que se incorpora el uso de una nueva herramienta de design research para el área textil: la Probes. Teniendo en cuenta que su uso es reciente en el campo de la vestimenta, se utilizan como referencia situaciones relacionadas al diseño de producto.

20

En cuanto a la visión del diseñador, las actividades realizadas dejan de manifiesto la falta de relación del diseñador con el cuerpo real, durante el proceso de diseño. Por ejemplo, la utilización del maniquí como una representación estática que despoja al cuerpo de movimiento, posturas y posibles combinaciones de proporción y tamaño. Alimentando la construcción de una imagen de cuerpo “modelo”. Aspectos cotidianos del pensar del diseñador, que se encuentran asimilados, son el principal objeto de mi análisis, de manera de poder comprender su relevancia en el proceso de diseño. Este aspecto de la investigación permite que la misma resulte de interés para otros diseñadores.

A través de las actividades con el usuario, se llega a la reflexión personal del proceso de diseño y a cómo se percibe desde el uso del producto de diseño, la relación diseñador–usuario. En el caso del usuario se toman como referencia estructuras sociales “aprendidas”. Esto nos ayuda a comprender la relación tanto usuario– cuerpo físico, como vestimenta–cuerpo modificado.

Un aspecto importante a destacar es, que también se analiza al diseñador en su rol de usuario. Permitiendo esto reforzar ciertos aspectos propios de cada visión, y el peso que tienen algunas metodologías aprendidas para el proceso de diseño.

Objetivo

Pregunta de investigación: ¿Cuál es el impacto y vínculo de la indumentaria con el cuerpo del usuario, y qué lugar ocupa éste en el proceso de diseño?

Objetivo general

Investigar sobre la directa influencia del diseño de moda sobre el cuerpo y aportar información a los diseñadores sobre el impacto de su práctica y métodos en relación al cuerpo del usuario

Objetivos específicos y tareas de investigación

- 1 Brindar información sobre el lugar que ocupa el cuerpo en el proceso de diseño, tanto de egresados como de estudiantes de la carrera Diseño Industrial, opción Textil/Moda de la EUCD.
 - ¿Cómo y cuándo se relaciona el cuerpo del usuario en el proceso creacional del diseñador de moda de la EUCD, y de qué manera influye éste en las decisiones de dicho diseñador? A través de literatura y entrevistas presenciales con diseñadores.
 - ¿Puede el uso de nuevas herramientas de investigación en diseño mejorar el diálogo entre el diseñador y el usuario? Mediante literatura sobre *design research* –métodos y herramientas– y la aplicación de una nueva herramienta de investigación que involucra al usuario.
- 2 Explorar prácticas para recabar información sobre el “usar” que involucren al usuario para analizar la relación vestimenta–cuerpo focalizando en una prenda específica: el pantalón.
 - ¿Qué tipo de modificaciones genera el pantalón en el cuerpo, de qué manera se manifiestan éstas en el pensar del usuario y del diseñador? Mediante literatura enmarcar el pantalón como prenda en la sociedad. Investigar a través de una encuesta a diseñadores y una nueva herramienta de investigación con usuarios.

Metodología

La metodología utilizada difiere entre sí, según su relación a las partes del estudio. La parte 1 está relacionada a información sobre metodologías de investigación y recaudación de material teórico. Consta de una investigación sobre historia de la moda, desde la perspectiva del cuerpo como sujeto modificado, donde seleccioné los ejemplos que considero mejor se adaptan a esta investigación. Luego realicé una investigación sobre antropología y sociología relacionada al cuerpo como objeto de estudio para la vestimenta, según una selección de autores y material que encontré más pertinente para la investigación.

Partí de los autores considerados de “cabecera” dentro de la carrera de la EUCD, e incorporé material bibliográfico actual que me permitió complementar dicha información, generando así un análisis más exhaustivo y puntual para con la problemática planteada. La utilización de bibliografía ya conocida durante la carrera me permitió comprender y analizar la visión de los diseñadores formados en la EUCD, ver cuáles son sus referencias teóricas, y enfrentarme a éstas nuevamente y compararlas con nuevas ideas, de modo de comprender los nuevos enfoques dentro del diseño.

Seleccioné como prenda el pantalón, porque considero que se adecua mejor a la propuesta por su vínculo con el cuerpo femenino, física y socialmente. El pantalón femenino cumple en la sociedad moderna un rol importante como símbolo político y moral. Es la prenda inferior más utilizada por las mujeres en la actualidad, no importa clase social, “estilo” o profesión. Es por esta inmensa relación con el cuerpo femenino, que la elegí, teniendo en cuenta que es a su vez una de las prendas que utiliza el ajuste como forma de adhesión al cuerpo (mismo método que utilizaba el corsé).

Para la parte 2 la metodología de trabajo está relacionada al segmento práctico del estudio, donde se encuentran una serie de actividades e investigación realizadas para poder así obtener información específica del tema. La investigación de campo se encuentra dividida en el trabajo con diseñadores (realizado en Montevideo) y el trabajo con usuarios (realizado en Berlín), en ambos casos se llevaron a cabo dos propuestas:

El trabajo de campo con diseñadores aporta cómo se vive desde la mirada del diseñador la problemática planteada. Me permite ver la conexión existente entre la teoría y la práctica, y comprender cómo influye la formación académica en el pensar del diseñador textil.

- En primer lugar se realizaron cuatro entrevistas presenciales, todas en el mes de septiembre del 2015. La misma consta de dos partes, primero una serie de preguntas y luego una actividad práctica. Al ser esta la primer actividad realizada tuvo también un peso importante en cómo se pensaron y realizaron las tres siguientes.
- La segunda instancia es una encuesta que fue realizada de manera on-line por 21 personas entre los meses de julio y agosto del 2016. Fue divulgada en los grupos de facebook de la EUCD y por el mail del centro de estudiantes. Buscaba profundizar en cómo se desarrolla el proceso de diseño del pantalón y qué lugar ocupa el cuerpo en el mismo. En esta instancia también se incorporó, al sistema de preguntas convencionales, el trabajo con imágenes por medio de la dinámica de múltiple opción.

El trabajo de campo con usuarios permite contemplar la visión del mismo como complementaria a la del diseñador, permitiendo así obtener más información relacionada con la problemática planteada. Poner en práctica la teoría de que el trabajar en conjunto con el usuario puede arrojar nuevos resultados que no han sido contemplados. Ver cómo se relacionan con el pantalón, y si existen o no cambios en el cuerpo del usuario.

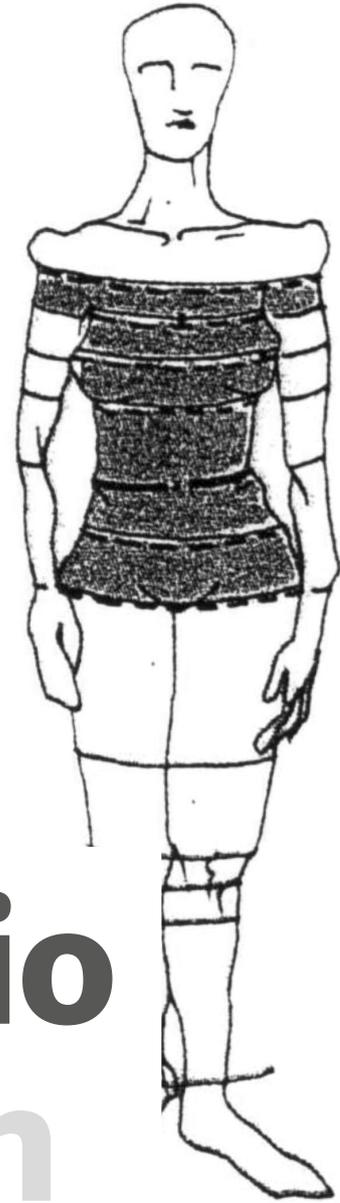
- La primera instancia consta de una serie de siete entrevistas presenciales a mujeres uruguayas residentes en Berlín. Las mismas fueron realizadas entre los meses de junio y agosto de 2016. En esta primera instancia busqué determinar el vínculo del cuerpo del usuario con su vestimenta. Y seleccioné el público para la siguiente etapa.²
- La segunda instancia fueron las Probes. Esta, se destaca por ser una herramienta nueva en el campo del diseño de moda. Se plantearon cuatro instancias individuales, de las cuales finalmente se llevaron dos a cabo, durante el período de agosto y noviembre del 2016. La Probes consiste en un seguimiento por una semana, del uso de prendas inferiores, de manera de estudiar más a fondo su vínculo con el cuerpo, y la posible modificación del mismo.

2. <https://docs.google.com/forms/d/1t0bj9h6mt9v1MxmKFQXSk6K0cCApMbvzrmJ8hiaRIgg/edit>

parte 1

Capítulo 1

El cuerpo como espacio de expresión



La vestimenta, íntimamente relacionada con el cuerpo, influye directamente sobre éste modificándolo. Cuando se habla de modificación del cuerpo, se hace referencia a un cambio físico, generado en el cuerpo a partir del uso de la vestimenta. Dichos cambios se encuentran divididos en dos tipos: por un lado los que exageran el volumen por medio de la adhesión de objetos, y por otro lado los que modifican el volumen natural apretando el cuerpo.

Mostraré los ejemplos más significativos con respecto a cambios corporales femeninos, teniendo en cuenta factores políticos y sociales que resulten relevantes para el caso. Mediante una serie de ejemplos concretos y significativos para la investigación, voy a mostrar, por ejemplo, cómo algunas figuras y estructuras sociales fueron determinantes al momento de marcar diferencias en el vestir.

Por otro lado, resaltaré aspectos propios del cuerpo, tales como movimiento o género. Veremos cómo debido a la presión ejercida por la vestimenta el movimiento corporal también se diseña, y se recrea constantemente.

1A El cuerpo como vehículo para pertenecer. Diversos métodos y razones por los que el individuo altera su cuerpo

El uso del cuerpo como espacio de expresión, es inherente a la geografía y las fechas. No importa dónde o porqué, siempre existió la necesidad de modificar al cuerpo (maquillajes, peinados, amuleto-accesorios, vestimenta, piercing, escarificaciones o tatuajes). Hoy en día, la libertad de expresión sobre el cuerpo, suele ser asociada a la falta de conformismo. Según Loy y Vidart, ninguna de las expresiones de “body art” en nuestra sociedad, está asociada a un comportamiento que determine un hecho importante dentro de la vida social. Nos marcan un pertenecer que es posible borrar, sacar, o incluso cambiar por otro sin consecuencias reales sociales.

32

“Las modificaciones voluntarias del cuerpo responden a los artificios a veces extravagantes, que en sus continentes, la piel, y en sus contenidos, las formas corporales, implantan la Cultura.”³

Los ejemplos históricos que reafirman esto, son varios. Llegando incluso a existir vestigios del posible uso de prendas estranguladas en la cintura en la civilización Cretense en el 1600 A.C.

Para este trabajo voy a nombrar algunos ejemplos concretos, propios de occidente, que se encuentran temporalmente ubicados entre el siglo XIV y el presente. Quizá la primera prenda que determinó un cambio en la corporalidad fue la gorguera. Llegó a tener un tamaño tan grande que incluso no está claro, si le permitía comer a las personas que la utilizaban.

3. Loy Anabella - Vidart Daniel, Cuerpo vestido cuerpo desvestido. Antropología de la ropa femenina, Ediciones de la Banda Oriental, 2008, p. 7



Si bien la gorguera comenzó a usarse en el siglo XIV, fue en el último tercio del siglo XVI y primero del XVII cuando adquirió su mayor desarrollo. Su excesivo tamaño y forma particular (pasando por debajo del mentón y elevada por detrás desmesuradamente hasta quedar oblicua con respecto a la cabeza) imposibilitó la libertad de movimiento del cuello.¹

Esta prenda estaba ligada directamente a la posición social de quien la usaba, demostraba por sobre todas las cosas, el hecho de que su dueño no debía trabajar. Es una prenda que aumenta el volumen corporal, pero que además, dificulta el movimiento, por su gran tamaño y rigidez.

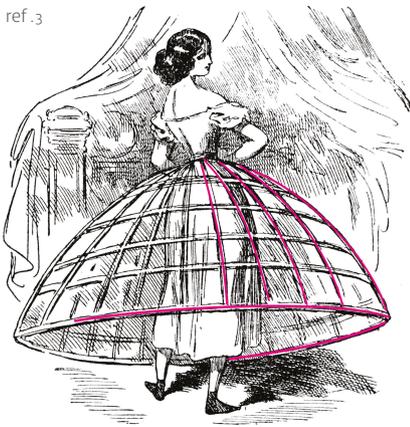
El peto rígido y la falda voluminosa, fueron una combinación que generaba los mismo efectos, pero ya no solo aplicado a una parte del cuerpo sino a su totalidad. Se genera un cuerpo inmovilizado por la rigidez, en la parte del tronco, y entorpecido en sus movimientos, por el volumen exagerado a nivel de sus caderas y piernas.



El corsét es quizás la prenda más controversial de la historia de la moda. Es considerada una prenda que fue pensada en pos de un modelo de cuerpo a seguir, y su uso se extendió aún a sabiendas de que era invasivo para el cuerpo.²

33

ref. 3



La falda abultada es, quizá gracias a sus múltiples variantes, la segunda prenda más reconocida, después del corsé, cuando pensamos en vestimenta femenina, como un impedimento para la libre movilidad del cuerpo. Ya fuera por medio de numerosas capas de tela, o estructuras tales como la crinolina o el miriñaque, la búsqueda por ensanchar la figura femenina tuvo un largo recorrido llegando al punto máximo de exageración en el siglo XVIII cuando llega a medir hasta 5 metros. Este caso en particular reafirma lo que dicen Loy y Vidart, ya que por una cuestión cultural, la modificación del cuerpo por medio del uso de esta prenda quedó en segundo plano. Pero a su vez, fue tal el exceso de volumen al que se llegó que se modificaron otros aspectos, tales como algunas costumbres sociales e incluso la arquitectura. Las mujeres no podían caminar juntas por una puerta, compartir un mismo carruaje o incluso sentarse junto a alguien en la mesa. Fue el momento de la historia de mayor distancia física entre una mujer y su entorno.

Desde la mirada de la antropología el cuerpo es: el medio para estar dentro de la sociedad, y *“se lo vive como un accesorio que se arma según la voluntad del individuo, a partir de un borrador considerado imperfecto”*⁴, lleva nuestra personalidad o en realidad la expresión de ella que queremos mostrar. El cuerpo refleja de manera física nuestro ser. Y en conjunto con la vestimenta deja ver nuestros gustos, creencias, pensamientos y posición social, entre otras cosas.

El cuerpo es ese “objeto” vivo, único e irreplicable. Sin embargo a nivel social se lo considera de manera grupal, con el fin de poder ordenarlo, clasificarlo. Ese espacio personal y único, se ve envuelto, en el día a día, en una carrera por la estandarización y el sentimiento de pertenencia. Esa estandarización se da en varios niveles, la más reconocible por todos es la relacionada a factores estéticos: vestimenta, maquillaje, peinado, etc.

Utilizando la metáfora de que el cuerpo en la sociedad, es como la “urdimbre” en un tejido, podemos decir que la vestimenta, hace de trama. Siendo por medio de la misma, que el cuerpo termina de consolidarse en el espacio social, como “materia animada sobre y desde la cual se construye el gran edificio de la cultura”.⁵ Es un espacio animado, dinámico, que está en constante cambio, y que, como se mencionaba anteriormente, cambia su aspecto en la sociedad sin consecuencias. No se debe dejar de lado el hecho de que el lenguaje corporal, es también un factor dentro de ese ser colectivo. El ser humano es un ser social y el cuerpo es el vehículo de su comportamiento. Lleva la responsabilidad de mantenernos dentro de la sociedad, y para eso, debe poco a poco, renunciar a su condición de único, a su condición de diferente.

A lo largo de la historia de la moda, si pensamos en la posición social como un aspecto determinante a nivel del cuerpo, hay dos modas que podemos marcar: la monárquica y la democrática. En la moda monárquica, es el usuario (por la estructura social propia de este régimen, el usuario que cuenta con este “poder” son los Reyes) quien determina la vestimenta, y quien crea las diferencias estéticas y estructurales de cada época. Vamos a destacar dos ejemplos, como antítesis. Enrique IV, conocido como el rey más sencillo de la historia de la corona Francesa, y Luis XIV, siendo su reinado una de las épocas más extravagantes, donde se potencia la elegancia y la ostentación. Si bien el primero se destaca por la reestructura en la producción textil impidiendo la importación de tejidos caros. Considero importante mencionar, que eliminó todos los componentes que rediseñan la figura femenina: el corsé, el verdugo y la gorguera.

En esta época, con una silueta natural, se potencia otro tipo de cambio, vinculado puramente a lo estético, pero que ayuda a comprender que de todas formas sigue existiendo en las mujeres la necesidad de modificar su apariencia: los lunares de terciopelo falsos.

Teniendo en cuenta este tipo de situaciones dentro de la moda, se puede ver cómo la idea de cuerpo colectivo está relacionada a la necesidad de pertenencia por parte del individuo, y qué esto tiene una repercusión social y física. Ser igual al colectivo significa dejar de ser diferente y para ello debo alterar la forma única natural de mi cuerpo. Como los lunares de terciopelo,

hay varios ejemplos que nombrar. En la actualidad podría generar un paralelismo con tatuajes de henna, maquillaje, falsos piercings, etc. Estos elementos, permiten al individuo, como nombraba al comienzo del capítulo, pertenecer sin consecuencias físicas “reales”. Si bien este tipo de objetos ayudan a un mejor entendimiento sobre el accionar de los individuos dentro de la sociedad, y el uso del cuerpo como medio de expresión, donde quiero centrar mayor atención es en aquellas situaciones donde el cuerpo como medio de pertenencia sufre cambios a nivel morfológico, (como los ya mencionados corset y miriñaque) y desde una perspectiva actual quiero centrarme en el pantalón, como potencial ejemplo de dicha situación.

El primer modelo de pantalón femenino fue el pantalón Bloomer. Con dos apariciones en la historia 1850, la primera vez pero sin éxito, y una segunda vez 40 años después. Fue creado por Amelia Jenks Bloomer, quien fue la primera activista feminista que incluyó la vestimenta en su pensamiento. Amelia fue una mujer muy avanzada para su época: en 1849 hizo sus propias publicaciones, y llegó incluso a participar de convenciones como oradora por los derechos de la mujer. Aún así esta prenda tuvo resistencia por algunos de los movimientos feministas de la época. Sus integrantes consideraban que lo controversial de la misma, desviaba la atención de sus reivindicaciones y tenían miedo de no ser tomadas en serio por sus ideas.

Un aspecto que considero interesante de la aparición del pantalón Bloomer es que, como dice Christine Bard⁶, “no se trata de imitar el pantalón masculino y de enturbiar las fronteras femenino/masculino”.⁷ Estructuralmente no hay nada dentro del pantalón que pertenezca al género masculino. No hay rasgos propios dentro de la forma pantalón que sean “intrínsecamente masculinos”.⁸

El pantalón históricamente tiende a estar asociado a lo masculino, y se dice que el género femenino lo utiliza para acortar la distancia con dicho género. Esta prenda pasa a ser nexo entre lo femenino y lo masculino, dándole al primero la posibilidad de ser y parecer más fuerte y confiable en su rol social, marcando un antes y un después en la vida del género femenino como colectivo. Cuando pienso en el pantalón pienso en un icono de la liberación, igualdad y soberanía de la mujer.



Se muestra a un grupo de escalada de mujeres en el año 1895 llevando pantalón como uniforme. El deporte jugó un papel importante en la aceptación del pantalón femenino, siendo este uno de los primeros usos “masivos” adoptados como “correctos”.⁵



Look Bloomer completo
en su versión original de 1890.4

6. Christine Bard: historiadora francesa, es docente en la Universidad de Historia Contemporánea de la Universités d'Anger. Es miembro de la Asociación Archivos del Feminismo (Archives du féminisme).

7-8. Christine Bard, Historia política del pantalón, Ensayos Tusquets, 2012, p 99.

“La conquista del símbolo por parte de las mujeres sólo puede expresar el deseo de igualdad de los sexos, a pesar de que, en el ámbito individual, quizá no se trate más que de una identificación masculina sin dimensión política o simplemente de la elección de una prenda práctica.”⁹

Como plantea Christine Bard, no hay que olvidarse de que si bien siempre pensamos en el fin colectivo, también hay un fin individual que no debemos dejar de lado. Si bien se tiende a unificar este hecho y se lo conecta a una serie de acontecimientos sociales y políticos determinados, es importante cómo desde el ser individual se pensó el uso del pantalón. Esa practicidad a la que hace alusión la cita anterior, no es solo física, sino estética. Es, de alguna manera, la seguridad de verse como el hombre la que genera ese sentimiento de practicidad.

37

La tendencia de agruparse en la sociedad para ganar seguridad, es un patrón que se repite constantemente. El sentirse “acompañado” hace al individuo sentirse más fuerte o por lo menos menos vulnerable. Pero esta situación de agruparse, hace que se generen ciertos “modelos” que estandarizan situaciones y apariencias, que luego juegan un rol importante en la pérdida de las características propias de cada individuo.

Si vemos esta situación de colectivo dentro de la perspectiva corpórea me parece interesante la visión que se plantea en el artículo “Cuerpos desviados y ropa adecuada” (“Deviant Bodies and Suitable Clothes”)¹⁰ en el cual, mediante una serie de entrevistas a diversas personas, se desarrolla el concepto de cuerpo desviado (Deviant bodies). Esto es a raíz de que el cuerpo de cada uno de los entrevistados, es considerado diferente, es decir, fuera de lo standard.

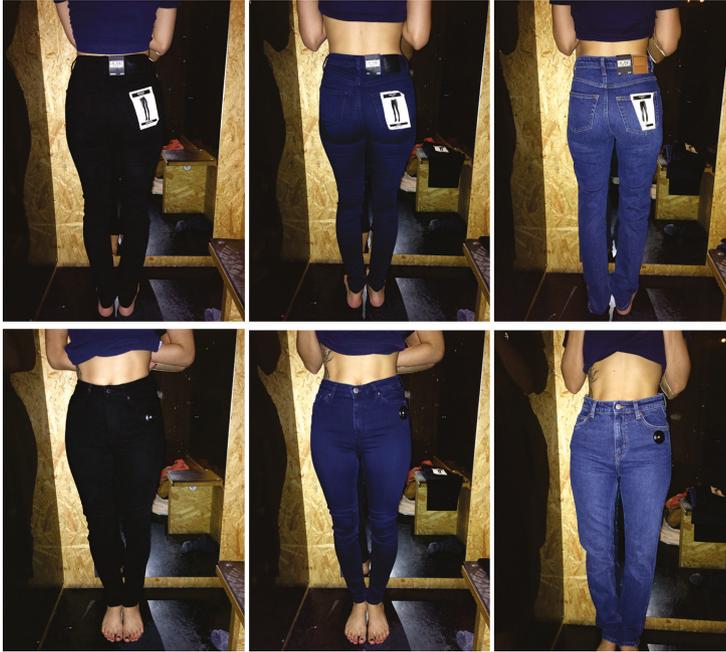
9. Christine Bard, Historia política del pantalón, Ensayos Tusquets, 2012, p 20

10. Ingun Grimstad Klepp & Mari Rysst (2016): Deviant Bodies and Suitable Clothes, Fashion Theory, DOI: 10.1080/1362704X.2016.1138658

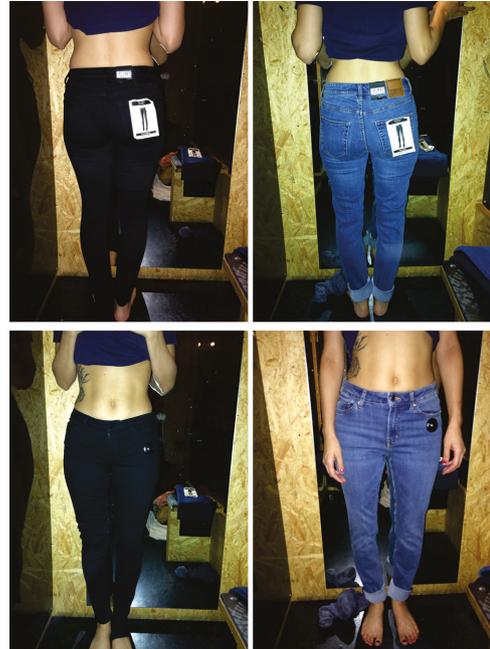
Dicho concepto se podría utilizar para explicar el funcionamiento del sistema de vestimenta actual, teniendo en cuenta que es una situación común que los cuerpos de los usuarios queden por fuera de la norma establecida. Siendo en realidad el cuerpo el que debe adaptarse y cambiar, para hacer uso de la vestimenta. Cuando el individuo se convence de que el cuerpo modelo es el cuerpo correcto, comienza un proceso en pos de medirse con respecto al mismo, pone su cuerpo según ese rango de valores dictaminados, como correctos, y se posiciona por encima o por debajo de estos. Es muy común sentirse “muy baja para esta falda”, o sentir que “tengo mucho busto para este escote”.

El trabajo anteriormente citado muestra cómo todos tenemos disconformidad con nuestro cuerpo, y nos imaginamos cambiar algo. Ahora **¿qué pasa cuando sin saberlo la ropa está cambiando nuestro cuerpo?** O ¿qué pasa cuando por un cambio momentáneo (visual) usamos determinadas prendas, que con su uso prolongado pueden provocarnos cambios físicos? ¿somos conscientes de que ésto sucede?

Para ilustrar posibles respuestas a estas preguntas, es que el siguiente compendio de imágenes permite ver cómo, desde el momento en que se utiliza una prenda se empieza a delimitar una nueva forma corporal. Permite visualizar cómo el pantalón moldea el cuerpo, a través de los diferentes modelos de jean, y que si bien, como usuarios no somos conscientes de ello, el uso prolongado de una misma prenda puede llegar a generar modificaciones reales en el cuerpo.



Estas imágenes permiten la clara visualización de cómo el pantalón moldea el cuerpo, ya que las fotos fueron todas sacadas el mismo día, en una misma tienda y con una misma persona utilizando diferentes modelos de jean. 6



39



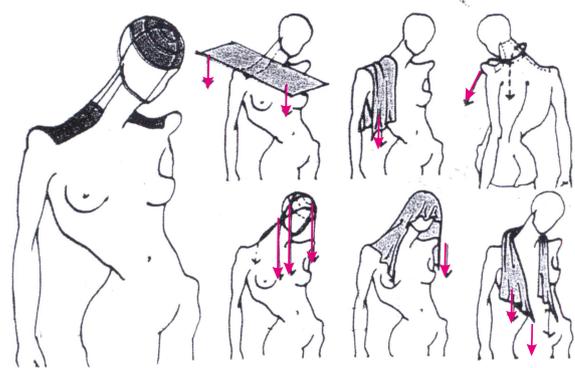
1B El rol del cuerpo como soporte de la vestimenta

Los diseñadores de moda diseñamos en mayor medida vestimenta, que luego cobra tridimensionalidad y movilidad sobre el cuerpo. Esta situación pone al cuerpo como soporte de la vestimenta, es decir como “percha” de nuestra creación. Para desarrollar esta idea, voy a tener en cuenta de qué forma los diseñadores de moda pensamos en el cuerpo de nuestro usuario.

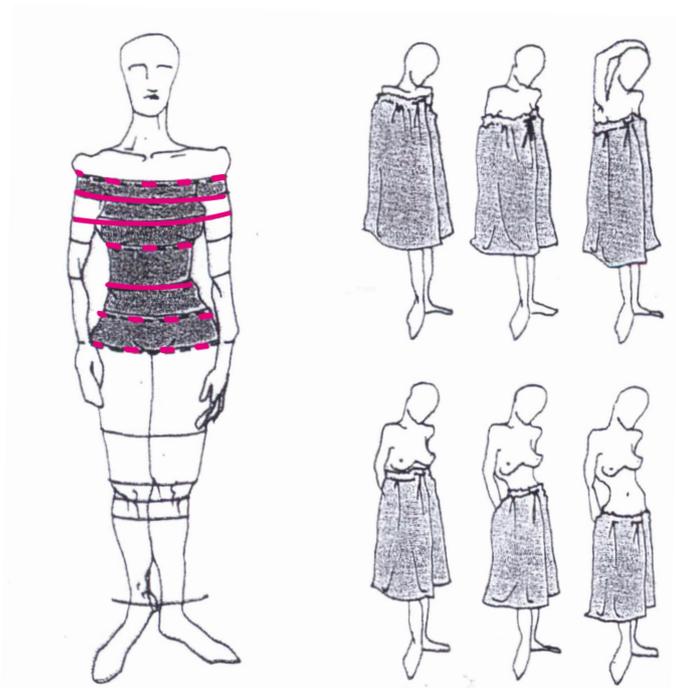
40

Comienzo por definir la percha: es el soporte en el que guardamos/colgamos la vestimenta. Es por eso que para comprender la función de “percha” del cuerpo, hay un aspecto físico que es el primero a considerar: cómo y dónde pensamos los diseñadores que se va a sostener la vestimenta sobre el cuerpo.

La vestimenta puede sostenerse sobre el cuerpo por medio del ajuste o el apoyo (ver imagen al fin de esta sección), y dependiendo de ello cómo influye en el mismo. Los puntos de apoyo naturales son la cabeza y los hombros. Estos pueden a su vez utilizarse para colgar o adherir la vestimenta, facilitando de esta manera que la misma se mantenga conectada al cuerpo. Los puntos de ajuste naturales son el cuello y la cintura. Con respecto al ajuste, es más frecuente el hecho de que apliquemos esta manera sobre cualquier parte del cuerpo: las extremidades, el busto, las caderas, por nombrar algunas. Con el afán de mantener la vestimenta sobre el cuerpo “percha”, es que adaptamos estas dos posibilidades y las aplicamos al máximo posible.



El apoyo es la situación de adherencia que puede ejercer más influencia sobre la postura, eso claro contemplando, entre otras cosas, el peso de la prenda.⁷



Existen múltiples opciones de ajuste tanto para las prendas superiores como para las inferiores. 8

La imagen ilustra las diferentes alturas de tiro de pantalón, el tiro es lo que va a determinar en qué lugar exactamente se ajusta el pantalón al cuerpo. las variantes van desde la denominada "baja cadera" hasta la cintura real. Es importante resaltar que como está hecha la terminación o pretina de la prenda (ya sea un botón, elástico o por medio del atado) también juega un papel importante en la situación de ajuste. 9



El utilizar las zonas consideradas naturales, no nos asegura que el cuerpo esté siendo considerado. Un ejemplo claro de esto es el uso del corsé. Esta prenda histórica que se utilizó durante siglos, y de la cual existen diversas variantes, siempre tuvo un especial interés por la reducción del tamaño de la cintura¹² de manera violenta, ajustándose a la misma con tal fuerza que logró deformar "acentuando", según se creía, esa forma natural.

Para este estudio, como ya mencioné con anterioridad, voy a utilizar como ejemplo el pantalón. Ya señalé anteriormente a la cintura como una zona de ajuste "natural" del cuerpo. Me interesa ahora remarcar que fue a su vez la primer zona de ajuste utilizada por el pantalón, pero no la única. A continuación se ilustran las diversas posibilidades de ajuste por medio del cambio del tiro del pantalón. El tiro del pantalón es lo que determina en qué lugar exacto se va ajustar la prenda al cuerpo. Si bien la zona de ajuste natural es la cintura, existen desde la llamada "baja cadera" hasta la cintura diversas opciones de ajuste. Vale destacar que no solo es importante donde, sino también cuánto y mediante qué sistema se ajusta.

12. La cintura femenina es la zona del cuerpo entre el tórax y la cadera, y es la más estrecha, formando así una curva convexa.

El cuerpo es el lugar físico de encuentro

del usuario y el diseñador. Como ya desarrollé en el capítulo anterior, el cuerpo es un espacio de intervención tanto para el usuario, el cual modifica su propio cuerpo, como para el diseñador, que al utilizarlo como soporte de su creación también lo modifica. Teniendo en cuenta que el pensar el cuerpo como espacio para la vestimenta es el núcleo de este capítulo, voy a mencionar las cosas que considero influyen de manera relevante en esto, comenzando de manera breve, por reseñar el cambio del diseñador de moda y su rol a lo largo de la historia.

Desde el punto de vista del usuario, abordaré, en esta oportunidad, el tema enfocado a la vestimenta, su relación y consecuencias en el cuerpo. Me interesa resaltar la disconformidad del usuario con su propio cuerpo, en conjunto con la situación de pertenecer a un determinado grupo social. La fusión de ambas cosas, es lo que determina, a nivel social, qué tipo de transformación va a sufrir el cuerpo del individuo.

2A1 El diseñador y su rol: cambio de modisto a diseñador

46

La figura del diseñador de moda sigue siendo, aún hoy, una figura no del todo definida en la sociedad. Desde el comienzo de nuestra formación académica pensamos sobre qué es diseño, qué es ser diseñador y cuál es nuestro rol. La división dentro de las diferentes disciplinas o ramas del diseño, implica muchas veces, cambios en la figura del diseñador, ganando o perdiendo peso y/o importancia en la sociedad. Los diseñadores de moda seguimos siendo hoy en día, los sucesores del modisto y de alguna manera, sufrimos eso al momento de definirnos.

Si vamos a la historia hay una persona clave que determinan un cambio en el rol del diseño de moda: Charles Frederick Worth. Este modisto inglés, es el primero que logró, en 1858, que sus clientas fueran a su casa (se lo define por este hecho como el fundador de la primera casa de diseño de moda) generando con ello una revolución del sistema de vestimenta. Worth fue quien impulsó la figura del diseñador de moda y ayudó a comenzar a definir el rol del mismo dentro de la sociedad.

A partir de este momento la fusión de lo técnico y lo estético se convierte en un fenómeno en crecimiento. Se destacan dos aspectos: en primer lugar, la manera en cómo fusiona sus conocimientos técnicos, con su seguridad sobre sus gustos estéticos. Si bien Worth seguía teniendo el control de los elementos técnicos tales como moldería, corte y confección, ya no hacía lo que su clienta pedía, sino que ofrecía lo que él consideraba mejor. Es esto, tal vez, lo que empieza a forjar el rol del diseñador en la sociedad, como figura con conocimiento y autoridad sobre la materia, y por qué no, hasta con un “don” para lo bello. En segundo lugar, la manera en que Worth presenta y ofrece sus modelos. Solo lo hace en su atelier, pero lo más interesante, es que lo hace sobre modelos vivos, que tengan un cuerpo similar al de su clienta.

De alguna manera, de ese momento a esta parte, los Diseñadores moldeamos nuestra figura en pos de la creatividad, potenciando la imaginación y la creación de lo diferente, y utilizando los conocimientos técnicos como soporte. Si vemos la práctica de diseño hasta el momento, hay dos constantes que siempre están conjugadas (sin importar el momento histórico): nuestra visión como diseñadores y la visión del usuario. Si bien el diseñador de moda, como profesional, adquirió jerarquía y el usuario confía en nuestra opinión por nuestra condición de expertos en la materia (y como algo asentado en nuestra formación) la opinión del usuario sobre nuestros diseños es clave ya que si el mismo no se siente conforme, no utilizará lo que le proponemos.

“El diseñador es quien percibe las señales del medio y se compromete a dar una respuesta a través del objeto de diseño. La forma es su campo de acción, y esta intervención a través de la forma sirve para expresar la cultura de una época y la posición del diseñador.”¹³

Elegí esta definición que plantea Andrea Saltzman¹⁴ por la importancia y el rol social en el que pone a los diseñadores. Saltzman nos otorga la responsabilidad de ser quienes comprendamos donde se requiere nuestra participación, nuestra visión, y más importante aún, nos incita a estar presentes en la sociedad. Para Saltzman, los diseñadores somos “comunicadores” de nuestra época, el diseñador debe ser capaz de adaptarse a las necesidades del momento, y tomar su posición de idóneo, no para dar su opinión personal, sino para poder comunicar lo que pasa en la sociedad en un momento determinado, debe poder interpretar y comunicar lo que otros piensan.



Hussein Chalayan colección invierno 2000 inspirada en el flujo migratorio de Oriente a Europa. 10



Desfile de la marca neoyorquina R13 en semana de la moda, tras el triunfo electoral de Donald Trump. 11

13. Saltzman Andrea, El cuerpo Diseñado, sobre la forma en el proyecto de la vestimenta, Paidós 2007, p.15

14. "ANDREA SALTZMAN integró en 1989 la primera cátedra de Diseño de la carrera de Diseño de Indumentaria y Textil de la Universidad de Buenos Aires, y desde 1994 se desempeña como titular de la cátedra Diseño de Indumentaria." (información extraída de <http://www.quadernsdigitals.net>)

2A2

Cómo se piensa el cuerpo al momento de diseñar vestimenta

El pensar el cuerpo para el diseñador, implica necesariamente, pensarlo como parte de su proceso de creación. Retomando el pasaje histórico sobre el proceso del diseñador de moda en relación a la creación de vestimenta, un momento clave es el momento en que se empieza a percibir el atuendo femenino en piezas. Dentro del mundo de la vestimenta femenina (en el caso del hombre ese proceso fue mucho anterior), este fenómeno comenzó por 1845. Aunque el efecto visual final era de un vestido, éste estaba compuesto por dos partes: una que cubre de los hombros a la cintura, y los brazos (pieza superior) y otra que cubre de la cintura a los pies (pieza inferior).

El cuerpo visualizado por partes, no es algo propio de la vestimenta, como plantea Alain Corbin¹⁵ en su libro Historia del Cuerpo Humano, fue la medicina la primer disciplina en comenzar a estudiar el cuerpo humano por partes. Considerándolo demasiado complejo, y cargado de información como para ser comprendido en un todo.

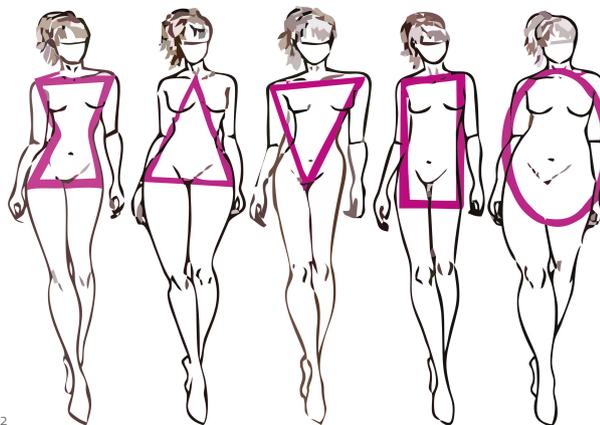
Si pienso en la vestimenta que se utiliza en la actualidad diariamente, podemos ver que en la mayoría de los casos las prendas siguen utilizando esta lógica, y cubren determinada zona del cuerpo. Voy a incluir a modo de referencia, la división del cuerpo que se plantea en el libro “El cuerpo diseñado”:

1. **Cabeza-tronco-extremidades:** la columna es el eje del cuerpo.
2. **Frente-espalda:** En el proceso de pensamiento de vestimenta, es esta división lo que se utiliza con mayor frecuencia. Sin embargo, debemos tener en cuenta los laterales (espesor) para poder tener realmente el volumen del cuerpo completo.
3. **Inferior-superior:** se separa el cuerpo en dos por el ombligo.
4. **Izquierda-derecha**

15. Alain Corbin es un historiador francés, estudioso de la denominada historia de las sensibilidades. Fue Profesor de historia en la Universidad de París.

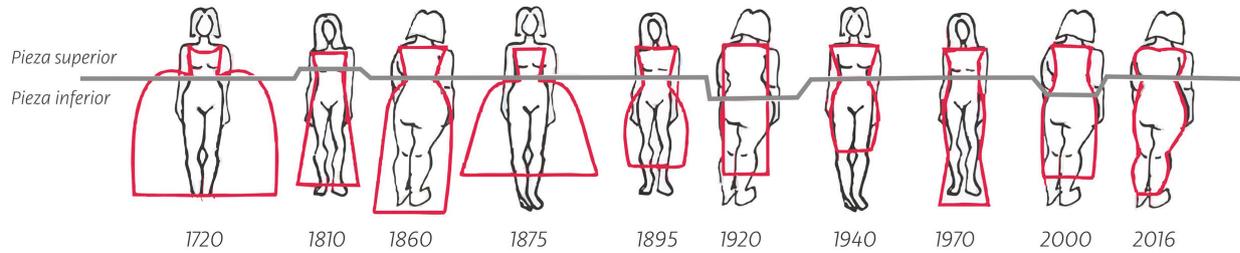
Esta división refleja fielmente cómo pensamos los diseñadores de moda el cuerpo. Pensar el cuerpo mediante divisiones, no tendría porqué tener connotaciones negativas. Lo que sucede en este proceso es que al momento de pensar una parte, olvidamos que conforma el todo. Esto lo considero de gran importancia para mi tema de estudio, ya que creo que el diseñar para una parte del cuerpo y no para el todo influye en el cuerpo del usuario, y también en el diseño. Una vez que nos acostumbramos a pensar el cuerpo con ciertas divisiones es muy difícil volver atrás, debemos tener en cuenta que luego de años de aplicar un mismo método, es muy difícil salirse de él.

Como diseñadores, nos formamos muchas veces, en la creación de vestimenta diversificada. Y existen de hecho, en el mercado, compañías que surgieron como creadoras de una sola prenda, el pantalón es un ejemplo de eso. Las marcas de Jeans más conocidas, ofrecían solo esta prenda y luego fueron incorporando otras a sus productos.



La moda cuenta a nivel global, con estos cinco ejemplos de silueta. Esto demuestra lo acotada que es la tolerancia sobre la diversidad corpórea desde la moda como disciplina. 12

Digo esto porque es interesante ver cómo influye en los diseñadores. Aprendemos a pensar solo en determinadas prendas, como forma de especializarnos en algo, pero eso nos lleva a que también solo pensemos la parte del cuerpo a la que esa prenda va dirigida. Por ejemplo el pantalón cubre: el abdomen, la pelvis y las piernas. No solo dividimos al cuerpo, sino que generamos clasificaciones para esas divisiones, que nos permiten trabajar con un número acotado de cuerpos, y de esta manera no atendemos lo individual. Para ello utilizamos diferentes herramientas como: silueta y talle.



Representación gráfica de los cambios más relevantes en la silueta planteada por la moda a lo largo de la historia. Tomando como referencia la vestimenta construida en partes, se muestra cómo al cambiar la zona en donde esta se divide entre superior e inferior, cambia la zona de ajuste, lo que provoca cambios luego en la silueta del cuerpo físico. ¹³

50

Comienzo por clasificar la silueta en dos tipos: la real y la que utilizamos en diseño. La silueta real es la forma que surge de los límites materiales del cuerpo. Si yo tuviera un cuerpo desnudo y dibujo su contorno, esa forma que obtengo es la silueta real. En diseño, a su vez, existen dos siluetas. Por un lado la silueta como forma de clasificar los cuerpos, que es básicamente una esquematización de la silueta real, y por otro lado está la silueta que la vestimenta propone.

La silueta como forma de clasificar los cuerpos se genera a partir del ancho de hombros, cintura y cadera y la relación entre los mismos, de manera de agrupar, todos los cuerpos en un pequeño número de opciones. Debo mencionar que en este proceso se deja de pensar el espesor del cuerpo. Otro aspecto que considero clave con respecto a la utilización de esta herramienta, es que este tipo de esquematizaciones, geométricas, potencia el pensar el cuerpo como algo inanimado. Aumenta lo estático, cuando en realidad esta silueta cambia si el cuerpo se mueve. Este aspecto es importante a tener en cuenta, si sobre “pensar el cuerpo” quiero hablar. Ya que el cuerpo suele ser un objeto estático, en nuestro proceso.

La silueta que la vestimenta propone, tiene una larga historia de cambios, que no es lineal, de hecho muchas prendas cayeron en desuso, durante largos períodos y luego se retomaron. Un claro ejemplo de eso es new look de Dior, que retoma el uso de la falda abultada en 1947.

Para ilustrar mejor los cambios en la silueta, la imagen anterior intenta mostrar las modificaciones que considero más relevantes a lo largo de la historia, de la silueta planteada por la vestimenta femenina. En la misma, también queda de manifiesto cómo se construye dicha silueta a partir de la vestimenta pensada por partes: la línea gris simboliza la separación entre la parte superior (corpiño en moldería, ver pag) y la parte inferior de la vestimenta, lugar donde se ajusta la prenda. Es interesante ver, cómo la percepción con respecto al volumen cambia su focalización. Incluso dejando ciertas partes del cuerpo por fuera de este proceso, que no corresponden a la lógica espacial con la que se piensa el cuerpo.

“A menudo la moda mezcla sin mas dos campos, el del cuerpo humano y el de la propia prenda: tendremos un peinado alto (porque se trata del cuerpo) y un collar largo (porque se trata de la prenda)”¹⁶

Si lo pensamos en relación a la silueta, cuando la vestimenta sobrepasa las dimensiones propias del cuerpo, la vuelvo protagonista y comienzo a medir el cuerpo en pos de la vestimenta. **¿Cómo es que influyen, la silueta y las dimensiones del cuerpo humano, en la vestimenta?** Para que se comprenda mejor esto, voy a utilizar como referencia a Roland Barthes¹⁷, y su interpretación sobre dimensiones

El cuerpo humano es simétrico: dos ojos, dos brazos, dos piernas. Esta condición, según Barthes, hace que uno no pueda modificar la vestimenta latitudinalmente de manera asimétrica. Le otorga al ancho, la calidad de inerte y cataloga a la vestimenta que prioriza el ancho por sobre la longitud como “muerta”.

“La anchura es una dimensión mucho más inerte que la longitud; (...) el desarrollo latitudinal del vestido está equilibrado por estatuto: un vestido no puede “ensancharse” por un solo costado.”¹⁹

Estas dos variantes, largos y anchos, son las que se tienen en cuenta al momento de hacer talles, otra de las herramientas que considero clave en esta relación cuerpo–diseñador. Los talles son, de manera breve y técnicamente hablando, un sistema de nomenclatura, mediante el cual organizamos las medidas del cuerpo humano para la realización de vestimenta. En éstos, por ejemplo los anchos son tomados, en algunos casos, a partir de lo que denominamos contornos, es decir una medida latitudinal que contempla, la tridimensionalidad del cuerpo.

corporales en relación con el mundo de la vestimenta. En ésta hay dos dimensiones importantes: longitud y anchura. Barthes determina ambas dimensiones en pos de la simetría propia del cuerpo, utilizando la posibilidad de variación que ésta les otorga. También define al cuerpo humano como “longiforme”, y plantea por eso, que la longitud es la medida por excelencia al momento de pensar la vestimenta. Barthes aclara esta posición argumentando que la longitud tiene más posibilidades de variar sin problemas, y de manera independiente. No es inerte, porque el cuerpo muestra en su forma natural, variaciones de longitud en sus partes, las piernas, la cabeza, el torso, todas tienen una longitud propia. *“La longitud es la más precisa de las variantes de medida, y también la más habitual; sin duda, ello se debe a que, tomado en su verticalidad, el cuerpo humano no es simétrico (...)”¹⁸*

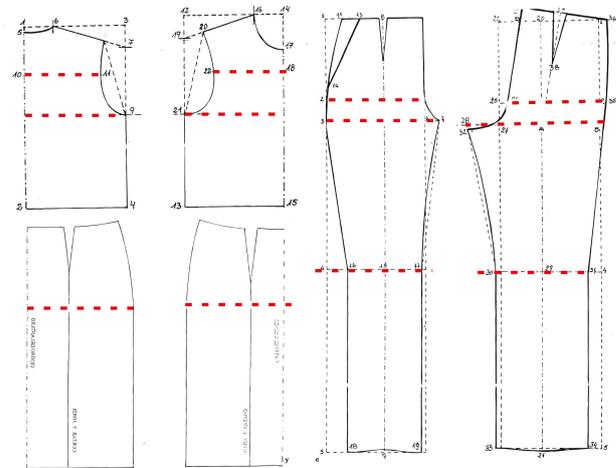
16-18 -19. Barthes Roland, El sistema de la moda y otros escritos, Paidós Comunicación 135, 2008, p.156, 159, 161.

17. Roland Barthes fue un filósofo, escritor, ensayista y semiólogo francés. Es parte de la escuela estructuralista, y su trabajo fue influido por los lingüistas Ferdinand de Saussure, Émile Benveniste, y Jakobson así como por el antropólogo Claude Lévi-Strauss.

El talle funciona como una escala, que nos permite reducir, el infinito número de cuerpos de nuestros usuarios, en una acotada cantidad de variantes y combinaciones de tamaño. Como todos los sistemas de medición, existen diversas versiones en el mundo, pero hay cuatro que son las más comunes, y son las que rigen el mercado mundial: Estados Unidos, Europa, Reino Unido y Francia. Estas cuatro versiones, tienen diferentes historias, algunas funcionan, como en el caso de Francia y Reino Unido, por el peso histórico que tuvieron en determinados momentos en el mercado, otros como Europa (que difiere de las dos anteriores), y Estados Unidos, por el peso económico, como dos de los mercados más grandes.

El uso del talle, es considerado por la historia ya desde la Edad Media. Pensar la vestimenta en piezas es un acontecimiento que se puede relacionar con ello. Incluso aún, cuando la vestimenta comenzó a pensarse de manera más compleja, sumando múltiples cortes, el proceso continuó siendo el mismo: formar las ya clásicas partes de la prenda (mangas, delantero, espalda) y unir las (por medio de la confección). Al unir este “pensar en piezas” con el uso de talles, no puedo dejar de pensar en el uso del molde/patron como forma constructiva.

Un molde es una plantilla bidimensional (que puede estar hecha de diversos materiales, siendo los más comunes papel o cartón), que representa una parte concreta del cuerpo. Las divisiones más clásicas son: corpiño, mangas y falda o pantalón, y luego se tiene en ambos casos el delantero y la espalda. Un molde nos permite construir una prenda tridimensional.



ref. 14

Para eso utilizamos lo que se llama molde base, al cual se define en el ámbito académico como “una primera piel”. El molde es el dibujo más sesgado a lo que es el cuerpo humano, y es la plantilla madre sobre la que luego, nosotros los diseñadores, realizaremos las modificaciones pertinentes a nuestra creación. El molde se suele combinar en su uso con el maniquí. Si bien puedo realizar un molde con medidas personalizadas, la utilización de talles va de la mano del uso del maniquí, porque este también respeta la misma escala.

El maniquí es una representación inanimada del cuerpo humano. Los hay de cada género y correspondientes a cada talla. En la actualidad existen incluso, algunos que permiten variar sus medidas de manera de abarcar un determinado número de talles (y variantes corporales) en un solo maniquí. El maniquí como herramienta, sobre la que los diseñadores podemos plantear la construcción de la vestimenta, tiene aspectos tanto favorables como desfavorables. Como aspecto favorable, nos facilita el encuentro con la forma corpórea, de manera de poder crear en tres dimensiones y abandonar el plano. En el maniquí se ven plasmados los puntos de apoyo y sostén que nombraba al principio del capítulo (cuello, busto, cintura y cadera). Como aspecto no favorable, es su condición de estático y sobre todo de elemento rígido. El maniquí carece de articulaciones, y por lo tanto plantea una “representación” del cuerpo humano inanimada, que considero se corresponde con lo que mencionaba anteriormente sobre la silueta: se plantea la representación de un cuerpo “modelo”, con una simetría total y una postura extremadamente “correcta”.

“La vestimenta se proyecta en función de las formas del cuerpo y sus movimientos (...) en este sentido, las articulaciones plantean límites formales que es preciso considerar para evitar tensiones o impedimentos en cuanto al desenvolvimiento natural del cuerpo.”²⁰

La falta de encuentro de nosotros, los diseñadores, con las articulaciones a lo largo de nuestro proceso de creación facilita no solo el que olvidemos la existencia de las mismas, sino que sumado al no encuentro con el cuerpo real, elimina las posibilidades de que podamos realizar ensayos sobre éstas, de forma de contemplar posibles inconvenientes. Esto repercute de manera directa en el cuerpo del usuario, ya que no es lo mismo imaginar un movimiento que verlo y comprobarlo.

20. Saltzman Andrea, El cuerpo Diseñado, sobre la forma en el proyecto de la vestimenta, Paidós 2007, p.30.

Otra variación del maniquí, es la utilización de este ‘a escala’, introducido por la diseñadora francesa de alta costura Madeleine Vionnet (1876–1975). Vionnet introdujo el uso de maniquí y modelos de prueba a escala $\frac{1}{4}$ como parte importante en el proceso de diseño de vestimenta, el cual sigue siendo utilizado aún hoy en día en el ámbito académico. Si bien la escala se utiliza como forma de trabajo que resulta más rápida y menos costosa, por la reducción del material requerido, para la realización de prototipos, creo importante destacar que éste método no resulta positivo para el vínculo diseñador–cuerpo real. Por ejemplo, una de las situaciones que considero desfavorable con respecto al uso de esta escala, es que al utilizar medidas más chicas se comienza a despojar la forma cuerpo, de detalles propios, generando así una figura corporal más “limpia”. Se empieza a simplificar la forma real del cuerpo, porque la escala lo requiere, sin reparar luego en las consecuencias de relación cuerpo–vestimenta.

Las variantes de tamaño en la vestimenta, como el talle y la escala, tienen una relación muy estrecha con el diseñador y su proceso de diseño. Cuando una prenda es ancha, larga o justa, siempre es en relación al cuerpo. Como ya planteé anteriormente, esto se basa en un modelo y/o escala determinada de representación del cuerpo, por lo que me pregunto: **¿se puede ajustar a cada cuerpo?**

Barthes plantea que la vestimenta puede agrandar el cuerpo pero no lo puede encoger, que cuando no se aumenta el contorno, entonces "solo puede seguirlo y marcarlo". Si bien es verdad que no se puede encoger al cuerpo, sí se puede modificar la forma, es decir moldear o re diseñar el mismo. Justamente al marcarlo, se generan cambios, una vez más es el corsé un claro ejemplo de ello, pero me gustaría enfatizar en el pantalón Jean de tiro bajo, como un segundo ejemplo clave para mi estudio.

En los años 2000 el tiro del jean era muy bajo y ajustado, lo que generó en el cuerpo femenino una "segunda cintura" a la altura de la cadera. Este cambio corporal tiene incluso, en la jerga popular un nombre: en inglés "love hangers" y en español "flotadores".

55

El pantalón de tiro bajo es quizá el ejemplo más significativo de cómo esta prenda también puede modificar la forma del cuerpo.¹⁵



2B Cómo se ve la vestimenta desde el ser colectivo. El pantalón y su influencia en la sociedad

El cuerpo es el gran aliado en el proceso de ser diferentes y la gran presa en el de ser iguales. No podemos parar de usarlo como argumento para ambas, naturalmente muestra que somos diferentes, pero su docilidad y posibilidad de adaptarse y modificarse hace que sea posible seguir avanzando en busca de la igualdad.

56

Es interesante ver, cómo luego de plantear varios aspectos relacionados a la manera en que el diseñador de moda piensa al cuerpo, aparecen dos cuerpos. Uno es el real, el que cada individuo posee, y el otro es esa construcción organizada, estática y clasificada que utilizamos. Esa separación de dos cuerpos, la relaciono con el cuerpo en la sociedad, siendo ese cuerpo real el cuerpo individual, y el cuerpo de diseño el cuerpo colectivo. A pesar de que este tipo de divisiones resulten reiteradas en el ámbito de las ciencias sociales, el hablar de las diferentes facetas de un individuo, sigue siendo una visión nueva en el marco del diseño de moda.

Como plantea Saltzman el diseño debería, “**Concebir el cuerpo como espacio de percepción individual y colectivo**”²¹, de esta manera podríamos atender a los aspectos físicos propios de cada individuo y al mismo tiempo contemplar la necesidad de pertenencia y ser colectivo que tiene nuestro usuario, como individuo social. Es importante tener en cuenta, que el cuerpo, al igual que el individuo social, tiene dos facetas “Cuerpo único, irreplicable y portador de identidad, y cuerpo otro en el cuerpo social, entre otros cuerpos.”²² y que es importante contemplar ambas. O sea, el cuerpo en la sociedad tiene dos roles, el individual y el colectivo, pero hay un aspecto inherente a ambos y es que los dos cuerpos sociales son cuerpos vestidos.

La vestimenta también cumple para el individuo en sociedad diversos roles. Uno es exteriorizar gustos, afinidades, creencias e incluso pensamientos o posturas políticas. No es solo qué utilizo, lo que demuestra mi pertenencia a determinado sector del colectivo, es también cómo lo utilizo.

21-22. Saltzman Andrea, El cuerpo Diseñado, sobre la forma en el proyecto de la vestimenta, Paidós 2007. p.19, 20.

Si pensamos en la historia, la primera división a la que podemos hacer referencia a nivel social, es la de moda monárquica (introducida en capítulo 1, donde nombré algunos cambios en el vestir según cuál fuera el rey que gobernaba) y moda democrática, el pasaje de una a otra destaca un cambio tan significativo para la sociedad que tiene un repercusión directa en la lógica del vestir. Esta primera se caracteriza porque, cada “condición” social (al día de hoy podría decirse clase social) tenía un traje asignado y no era posible transgredir esos límites. Lipovetsky desarrolla en su libro *El imperio de lo Efímero* el concepto de “democratización” de la moda, planteando que a partir de esto se estableció el derecho al “buen aspecto”.

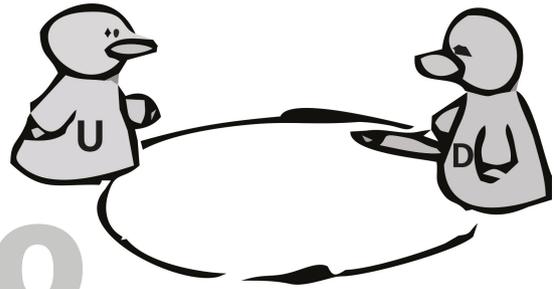
Con respecto a la estructura social, el cambio más fuerte que sufre la moda es que ya no se imita a las clases superiores sino todo lo que está alrededor. Christine Bard presenta al pantalón como el ejemplo más significativo de esta situación. Teniendo en cuenta que en sus inicios, fue una prenda asociada al mundo del trabajo, a lo duradero y cómodo, existen hoy en día muchas versiones diferentes del mismo y si bien tiene este significado histórico, ya no es una prenda solo de trabajo. Es una de las prendas que más logró transgredir los límites de situación de uso y clase social, y por eso una de las prendas más frecuentes dentro de la vestimenta femenina actual.

Pensando en el sistema de moda actual, como sistema democrático, voy a tomar la idea de Lipovetsky de que cada individuo disfruta hoy de una “liberación del rango de elección”, pero no de un sistema totalmente libre, ya que siguen existiendo otros factores tanto personales como colectivos, ya sean económicos, estéticos, regionales, etc. que influyen en la elección de la vestimenta. Todos estos factores son decisivos al momento de la expresión del ser colectivo. El ser humano tiene la necesidad de pertenecer. Incluso aún, cuando no pertenece a un grupo y lo quiere hacer, es capaz de adoptar rasgos culturales propios de otro grupo y hacerlos suyos.

En el caso de la vestimenta es visible, el cambiar de “estilo” temporada tras temporada, es fácil de realizar y cada estilo tiene componentes sociales, psicológicos, políticos y físicos, entre otros. Este “estilo” lo puedo relacionar fácilmente con este tipo de cambios que permite al individuo mutar de una “imagen” a otra que plantean Vidart y Loyd, y que no generan consecuencias reales, sino que son cambios que pueden ser revertidos fácilmente (ver capítulo 1).

Capítulo 3

El rol actual del usuario en el campo del diseño



La sociedad y su vínculo con el diseño se encuentra actualmente en un momento clave de grandes modificaciones. La rapidéz con la que el mercado de consumo cambia, se ve reflejada en la sociedad y afecta al individuo como agente activo de la misma. Visto desde la perspectiva del proceso de diseño, en la actualidad el usuario demanda cada vez mayor participación en el desarrollo de los productos que consume, y el diseñador está comenzando a comprender que esa participación puede serle de gran ayuda.

3A1 Consumo controlado: la estética asociada al ser psicológico

Si bien los Diseñadores de moda pensamos nuestro producto en base a diversas razones: como ser utilidad, solución de un problema o satisfacer al usuario; todos tenemos en común un aspecto: el comercial. Hay diferentes maneras de clasificar consumidores y delimitar nichos de mercado.

62

Annette Lynch y Mitchell Strauss plantean en su libro “Changing Fashion. A critical introduction to trend analysis and meaning”, que ya desde hace tiempo es normal que la imagen psicológica de los consumidores sea una de las cosas más importantes al momento de pensar un producto de moda. Para lograr esa clasificación de consumidores según su comportamiento psicológico hay cuatro factores que Lynch y Strauss tienen en cuenta:

1. La actividad del consumidor ligada a la aspiración de tener un estilo de vida.
2. La moda cambia por el deseo de parecer: por el libido la mujer experimenta el placer, por el hecho de ser deseada por el hombre.
3. Comprar tus sueños, la moda como quien queremos ser: asociada a la sociedad de consumo masivo, nos crean una necesidad y luego nos venden el producto.
4. La moda como expresión del deseo de conformar el consumo tiene el poder de satisfacer el deseo interno del individuo, manejado por la necesidad psicológica de encajar y sentirse seguro.

Por otro lado, el sistema VALS (Values and Lifestyle), consiste en agrupar a los consumidores según sus valores y estilo de vida. Este es el sistema de clasificación más utilizado hoy en día, creado en 1978, fue utilizado muy rápidamente por el mundo de la publicidad, y luego se fue extendiendo hacia otras disciplinas como el Diseño. Propone una clasificación acotada, que agrupa a todos los individuos existentes en 8 categorías: Cumplidores, Creyentes, Triunfadores, Esforzados, Experimentadores, Hacedores, Innovadores y Sobrevivientes. Los datos necesarios para poder agrupar a los consumidores son extraídos del perfil psicológico del mismo, lo que hacen es “reconocer “shifts” de identidad que responden a consumir productos que dan los valores e identidades de nuevos grupos.”²³

Esto es parte de todo un cambio social, que no sólo se dió desde el lado del diseño, sino desde los usuarios. Los usuarios en la actualidad, se auto definen según su consumo. Cada grupo de consumidores tiene diferentes ideas y valores que son los que defiende, y son los que lo posicionan en el mundo social.

23. Lynch Annette, Strauss Mitchell, Changing Fashion. A critical introduction to trend analysis and meaning, Berg, 2007

3A2 Consumo razonado

El consumo desde la perspectiva moderna se empieza a definir a partir del fin de la segunda guerra mundial, momento en el que según Lipovetsky comenzó el desarrollo del consumo masivo, que se encuentra hoy en día en su pico más alto conocido hasta el momento.

“Ya no queremos las cosas por sí mismas o por el status social que confieren, sino por los servicios que nos prestan, por el placer que nos procuran y por una funcionalidad perfectamente intercambiable”.²⁴

64

este fenómeno que planteaba Lipovetsky hace ya 30 años, si bien no se podría decir que está completamente obsoleto, no es el principal motivo dentro de la sociedad de consumo actual.

No se trata de marcar un status social por medio del consumo, pero si se busca mostrar qué posición tomo como consumidor en esta sociedad. El sistema abierto al cual hacía referencia Lipovetsky como algo nuevo, y al cual le asigna la posibilidad de “personalización de apariencia” del producto, ya quedó en segundo plano. Ahora lo importante, tanto para el diseñador como para el usuario, no está en la diferenciación de apariencia, sino de contenido, de concepto.

24. Lipovetsky Gilles, El imperio de lo efímero. La moda y su destino en las sociedades modernas, Anagrama, 2008, p.198

Esto tiene que ver con un cambio social que según el filósofo Byung-Chul Han²⁵ está vinculado con la forma en que el individuo desempeña su rol en la sociedad. Según Byung-Chul Han, el cambio fue de la sociedad de Foucault, que funcionaba bajo las consignas del **debo** (sollen)²⁶ y el **no lo tengo permitido** (nicht-dürfen), a la sociedad actual del **puedo** (können), que es un verbo sin límite.

El consumidor razonado, está actualmente hiperinformado sobre su consumo, antes de consumir algo tiene la necesidad de saber cómo se fabricó, qué materiales se utilizaron y qué repercusión ambiental tiene, entre otras cosas. Ya no se trata de que objeto consume, sino de cual versión y de qué manera, qué tanto sabe sobre ese producto y porque razones lo eligió.

Como plantea Byung-Chul Han esto describe la situación actual de pertenecer, la cual se encuentra guiada por la hiperactividad en la autodefinición como consumidor. A pesar de ello, lo que mueve al individuo sigue siendo lo mismo, "También la actual aceleración está ligada a esa falta de Ser"²⁷ porque precisa ser y pertenecer, precisa seguir en constante evolución del yo.

25. Byung-Chul Han, nacido en Corea del Sur, estudió filosofía, teología y literatura en Alemania. Es considerado uno de los filósofos contemporáneos más importantes Actualmente es profesor en la Universidad de Arte de Berlín (UdK).

26. "Modalverben", son una parte característica de la gramática Alemana, y es por eso que el autor lo utiliza en su metáfora sobre la estructura social.

27. Byun-Chul Han, La sociedad del cansancio, herder, 2010. P 48

3B Co-diseño: el usuario como agente participativo del proceso

La transición hacia un nuevo concepto de diseño sigue en carrera, pero esta actividad se encuentra aún muy centralizada en el ámbito académico y en algunos centros geográficos (mayormente Europa). Actualmente la atención se centra en el rol que ocupa el diseñador y ya no en el diseñador como centro. Esto implica visualizar los otros roles presentes a lo largo del proceso de diseño, entre otros el del usuario como agente activo del mismo.²⁸

Para comenzar considero necesario ver cuál era el rol del diseñador en lo que llamaremos: “diseño clásico”. Para ello voy a tomar como referencia a Richard Buchanan²⁹, quien plantea una visión en la que el diseño está más asociado a lo ingenieril, donde el diseñador es el responsable de detectar el problema, y es el único capaz de pensar la solución. Es importante destacar que más allá de que en los comienzos de su carrera plantea dicho encare, que hoy resulta tradicional, es destacable el hecho de que Buchanan modificó su visión con respecto al diseño como disciplina con el paso del tiempo. En su artículo “Design Research and the New Learning” –publicado en la revista universitaria Design Issues– no sólo evalúa la evolución del diseño, sino que hace especial hincapié en la necesidad de definir las nuevas corrientes de diseño para que éstas tomen importancia.

Si bien hay muchas corrientes de diseño diferentes hoy en día, uno de los abordajes que quiero destacar, por ser, de alguna manera, la contraposición al diseño clásico es el co-diseño. En dicho abordaje el diseñador trabaja en grupos multidisciplinarios en los que comienza a involucrar a su usuario teniendo en cuenta su pensamiento y experiencia. La definición que voy a utilizar para este trabajo, es la expuesta por Elizabeth Sanders y Pieter Jan Stappers, en su artículo Co-creation and the new landscapes of design, para el “CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts” en 2008 donde escriben que si bien el

28. Cabe mencionar que estos cambios en el abordaje del diseño, son nombrados en la tesis de grado de EUCD “Observaciones sobre la investigación en diseño. Apuntando hacia una formación en investigación en la EUCD”, realizada por Guillermo Barbi y Eduardo Sganga.

29. Profesor de diseño, management, y sistemas de información. Actualmente es docente en Weatherhead School of Management de Case Western Reserve University. Anteriormente estuvo a cargo del Carnegie Mellon School of Design. Trabaja honorario como editor en la publicación universitaria Design Issues.

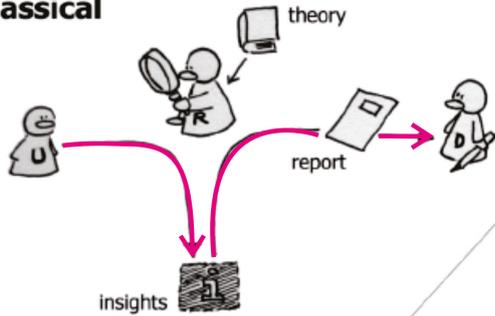
Co-Diseño hace referencia, para algunas personas, a la creación colectiva, para ellos no es lo mismo. En realidad la co- creación es un término muy amplio que abarca de lo material hasta lo espiritual; y Co-diseño es una instancia específica dentro de la co-creación, vinculada a la creatividad colectiva de diseñadores colaborativos.

“Nosotros usamos Co-Diseño a grandes rasgos para referirnos a la creatividad de diseñadores y personas no entrenadas en diseño, trabajando juntas en el proceso de desarrollo de diseño”.

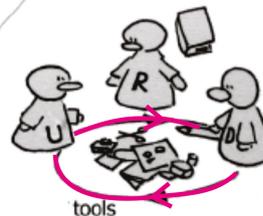
La idea detrás del co diseño – para Sanders– es introducir a nuestro proceso de diseño “a las personas que eventualmente estamos ayudando, para asegurarnos de que estamos diseñando que vale la pena hacer”.³⁰ Una característica positiva del Co-diseño como pensamiento es, que está enfocado a la exploración e identificación de posibles futuras oportunidades, desde una visión positiva, más que en la identificación de consecuencias adversas.

La redistribución de roles, conlleva a la redistribución de tareas. Un aspecto importante es el lugar que se le da al proceso de investigación y creación de conocimiento, la generación de la idea y el desarrollo de concepto. El diseñador se vuelve investigador (researcher), pero además mantiene el rol de ser quien da forma a la idea.

classical



co-design



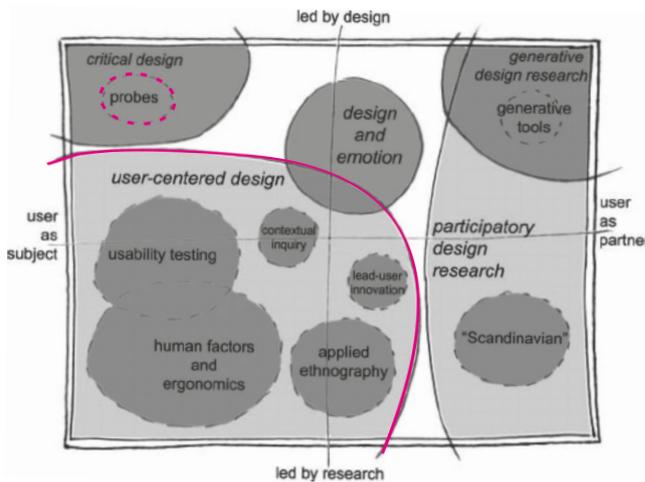
En esta imagen se puede el rol clásico de los diseñadores, investigadores y usuarios en el proceso de diseño, y como están migrando al co-design. Mostrando este proceso por medio de las actividades compartidas, lo que lleva a un proceso de investigación que involucra los tres roles anteriormente mencionados. 16

Centrándome ahora en el rol del usuario dentro del Co-Diseño, quiero mencionar que no solo ha variado a lo largo de los años sino que también se podría dividir en dos grandes grupos: uno es “el usuario como tema” (user as subject), y el segundo es el “usuario como compañero” (user as a partner) ambos dan lugar a lo que hoy se conoce como co-creación.

El “usuario como tema” se desarrolló en USA en los años 70’ y desde entonces está en constante crecimiento, el cambio con respecto al encare clásico, es que el usuario es tomado como un rol realmente importante para la creación del diseño y se lo utiliza como una fuente clave de información, involucrando al mismo directamente a la etapa de investigación.

30. Entrevista a Liz Sanders, Material disponible on line en : <https://mibiz.com/item/22369-q-a-liz-sanders,-professor-of-design-research-at-ohio-state-university-and-founder-of-make-tools>. Traducido por el autor, texto original: The idea is to bring the people that we will eventually serve to make sure we are designing something that is worth doing

El “usuario como compañero” fue desarrollado por los países escandinavos, en este caso es más amplio el rango de variaciones que podemos encontrar, se trata de que el usuario esté presente en todos los momentos donde el proceso de diseño lo requiere. Según Sanders y Stappers, al contrario que en el diseño clásico, Co-design le da la opción a la persona que luego va a ser uso de ese diseño, de ocupar el rol de conocedor de su experiencia. Es importante saber que hay que proveer de herramientas a este sujeto que le sean fácil de comprender, para que el mismo pueda brindar de manera clara la información necesaria para el desarrollo de nuevos diseños. Con el siguiente gráfico, se puede ver de mejor manera cómo es que se encuentra el terreno actual del human-centered design research. Para ello Sanders y Stappers tienen en cuenta dos factores: el usuario –si se lo considera tema o compañero– , y si el proceso es liderado por el diseño o por la investigación. Dentro de dicha metodología de diseño, las herramientas de investigación (design research tools) son muchas y variadas. Si bien en el campo de diseño de Moda, su uso es aún muy escaso, voy a tomar como referencia su uso en otras áreas del diseño de manera de poder luego adaptarlas para mi trabajo.



El terreno actual del human-centered design research, como práctica en el diseño y desarrollo de productos y servicio. Sanders, Elizabeth, Stappers, Pieter Jan (2008) Co-creation and the new landscapes of design. 16

Según Tuuli Mattelmäki³¹ en los últimos años, la práctica de educación en diseño enfocado en el usuario (user-centred design), y la investigación en ello, comenzó a aplicar y desarrollar aproximaciones particularmente satisfactorias para design thinking and making. Su investigación de tesis doctoral explora el uso de las Probes, herramienta en la cual me concentraré particularmente.

31. Diseñadora industrial Finlandesa, investigadora y conferencista. Trabaja y publica sobre diseño de servicio. Es docente en la universidad de Arte y Diseño de Helsinki, y dirige el proyecto ENCORE, un proyecto colaborativo de la universidad Aalto sobre investigación en diseño.

Las Probes nos permiten tener una visión sobre la percepción personal y el contexto de nuestro usuario. Poner a nuestro usuario en el foco de nuestro proyecto, nos da la posibilidad de comprender e incorporar factores nuevos al proceso de desarrollo de productos. La idea de esta herramienta, es que el usuario y el diseñador tengan igual peso al momento de hacer un producto.

Como herramienta de investigación nos dan diversas oportunidades de condensar diferentes tipos de información. Son usadas para estimular la reflexión personal por medio de un objeto. Nos permiten trabajar con personas que se encuentren en diversos sitios, ya que generalmente son enviadas y devueltas por correo.

“Las Probes nos brindan acceso no solo a la vida de las personas, sino que por contemplar experiencias visual y multisensoriales, son también útiles para estudiar aspectos materiales de la vida de la gente y su entorno”³²

Como todo método de investigación, hay muchos tipos, por lo que voy a utilizar la clasificación que se presenta en el libro Design Probes, escrito por Tuuli Mattelmäki:



Este Kit fue usado por diseñadores del Royal College of Art, London, para estudiar de qué manera ve la gente sus propias casas. Se publicó un anuncio en el diario, por medio del cual la gente se ofreció a realizar la actividad. Los resultados permitieron a los diseñadores comprender el “significado” de hogar para diversas personas. 17

- Como fuente de inspiración: Planear e interpretar las Probes puede llegar a ser una parte de los ensayos que realizamos los diseñadores durante nuestro proceso. Nos puede dar la libertad de aplicar nuestros conocimientos de una manera nueva, diferente.
- Para recolectar información: se busca generar información general que sirva como base para los siguientes pasos, por ejemplo que nos ayude a determinar preguntas. El material que se obtiene es generalmente interpretado por medio de reportes o sumarios.
- Como iniciativa para participar: la idea es mostrar de manera más real las necesidades del usuario, y pensar juntos las soluciones para ello. La idea es darle a la gente herramientas de expresión que nosotros los diseñadores podamos usar en el desarrollo de nuestros productos.
- Como forma de diálogo: se busca mediante esta herramienta introducir al usuario al equipo de discusión. El material de las Probes es la base de la descripción de la situación del usuario. Es necesario que trabaje y analice la información en un equipo multidisciplinario que puede ofrecer diversos puntos de vista con respecto a la experiencia del usuario.

³² Mattelmäki, Tuuli. Design Probes, Finland, 2006. Traducido por el autor, texto original: “The probes provide access not just to people’s lives, but being visual and addressing multisensorial experiences, they are also useful for studying material aspects of people’s lives and environments.”

Las Probes son un buen ejemplo para mostrar cómo el Co-Diseño precisa creatividad en todas las partes de su proceso, incluso de los clientes y usuarios finales. Volver la investigación una pieza de diseño y ver que eso contribuye a la mejora de los resultados finales.

En el ámbito de la moda, si bien no hay muchos casos aún del uso de probes, en el trabajo "Applying Probes as an inspirational research tool for Fashion Design" escrito por Leena Lundgaard & Ulrik Martin Larsen (2007), se da una aproximación al uso de esta herramienta como fuente de inspiración para el proceso de moda. Se plantea a las Probes como una parte relevante para el diseño de moda, teniendo en cuenta que nos pueden proporcionar "infinitas

oportunidades de interacción con el usuario", y que por esto la información obtenida puede llegar a ser tan poderosa como para cambiar el mensaje de nuestro producto. Es importante destacar que la utilización más común en moda es a modo de tester, cuando ya se tiene un producto pronto y lo que se quiere conseguir es un feedback del usuario.

70



En este caso el fin es recolectar la visión de los diferentes participantes. Alentarlos a mirar la ciudad y compartir su visión crítica, tiene al menos una semana para recorrer la ciudad y pensar críticas y posibles propuestas.¹⁹



Esta probes fue pensada en base a la pregunta: "¿ cómo son los hábitos alimenticios del día a día comparados con los hábitos del deseo de comer, y que nos dice esto sobre su "rutina"? Se buscó comprender cuales son las comidas y recetas de la canasta básica de las personas, y cual es la relación con el tipo de comidas que les gustaría comer.¹⁸

El hecho de que se precise el desarrollo de este tipo de herramientas y del aporte de creatividad a lo largo de todo el proceso de diseño es una de las razones por las que Sanders y Stappers creen que el Co-Diseño no sale mucho del ámbito académico, porque las empresas no ven beneficios de este tipo de acercamientos, y la base del Co-Diseño es que todas las partes se vean beneficiadas.

El hecho de que los términos co-creation, cocreation, codesign o co-design no se encontraba en el diccionario virtual hasta 2008, es una de las cosas que ayudó a sectorizar su actividad. Gracias a la incorporación de los términos en el mundo digital, la discusión sobre esto comenzó a involucrar agentes que antes no tenían el espacio, y de esta manera a esparcirse por el globo y por los diferentes espacios sociales. Esto abre las puertas a una nueva discusión: ¿de qué manera afecta acercamientos como el co-design a la formación de diseñadores? Por ello creo importante resaltar una nueva figura que se está desarrollando en el área del diseño: el co-diseñador.

parte 2



Capítulo 4

Actividades realizadas

Trabajo de campo

En esta segunda parte voy a explicar las diferentes actividades –introducidas en la metodología– que realicé como parte de mi investigación práctica. Las cuatro instancias tienen como foco el análisis de la relación cuerpo–vestimenta. La tabla a continuación muestra de manera resumida, el conjunto de actividades en relación a la hipótesis planteada, según sus respectivos objetivos. Esto permite comprender de manera más organizada como fué abordada en cada instancia dicha hipótesis. En el trabajo con el diseñador se aborda esta relación desde el pensar de la vestimenta y en el caso del usuario desde el usarla.

Partí de la hipótesis de que la moda tiene una forma de trabajo aún tradicional, que involucra la creatividad del diseñador, pero no así la mirada del usuario.

Diseñadores (A)

Usuarios (B)

1

¿Qué?
(ACTIVIDAD)

4A1
Entrevistas presenciales individuales con egresadas de diseño de Moda de la EUCD

4B1
Entrevistas a mujeres uruguayas residentes en Berlín

¿Para qué?
(OBJETIVOS)

Recabar información sobre el lugar que ocupa el cuerpo del usuario en el proceso de diseño de manera personalizada y exhaustiva

Recabar información sobre cómo el usuario se relaciona con su cuerpo y cómo piensa en su cuerpo vestido. Detectar conformidad/disconformidad en cuanto a la vestimenta en relación a lo corporal y a lo personal

2

¿Qué?
(ACTIVIDAD)

4A2
Encuesta online a la comunidad EUCD textil/moda

4B1
Probes con mujeres uruguayas residentes en Berlín

¿Para qué?
(OBJETIVOS)

Recabar información de manera más masiva, y con ella reforzar información recabada en las entrevistas presenciales (4A1). Focalizar en la prenda **pantalón**

Recabar información sobre la directa influencia del pantalón sobre el cuerpo del usuario. Reflexionar en conjunto con el usuario sobre el vínculo que la prenda **pantalón** ejerce en su cuerpo mediante el uso.

79

Teniendo en cuenta lo planteado en la parte 1: los cambios que se ven en la sociedad y en el diseño como disciplina, es que pensé las actividades para este estudio.

4A1

Diseñadores Entrevistas presenciales

Objetivo:

- Ver cómo piensa el cuerpo el diseñador de Moda formado en la EUCD y qué lugar ocupa el mismo en su proceso de diseño. Reflexionar sobre la posible influencia de la formación académica en dicho proceso de pensamiento.
- Comprobar si mi experiencia personal como estudiante de la EUCD, se repite en otros estudiantes.

Modalidad:

Instancias individuales. Cada una realizada en el lugar que el entrevistado propuso. La entrevista es grabada para poder así mantener un diálogo fluido, y asegurar la completa recolección de la información. Es una entrevista de tipo abierto, donde si bien hay una lista de preguntas guía, se permiten las reflexiones propias de cada entrevistado. Se incorpora a la modalidad de entrevista, la representación gráfica, y el trabajo en tres dimensiones. La actividad 3D se planteó de manera que trabajaran sobre un cuerpo real, en algunos casos sobre mi propio cuerpo y en otros sobre el cuerpo de un tercero que sólo presenció este momento de la actividad. Ese pasaje desde el desarrollo teórico, el trabajo en el plano y la representación 3D, pretende simular de manera rápida y espontánea, el proceso de diseño de cada una.

Alcance y selección del público:

Se realizaron cuatro instancias individuales. El público fue seleccionado teniendo en cuenta que todas fueron alumnas de la EUCD de una misma generación.

Actividad³³

Preguntas:

1. ¿cómo comienza tu proceso creativo?
2. ¿cómo definís a tu/s usuario/s?
(¿involucra rasgos físicos? ¿buscas diferentes soluciones en base a eso?)
3. ¿realizás prototipos/toile de tus diseños? (dibujo, moldes, tela, etc)
4. ¿cómo relacionas tu experiencia de usuario con tu actividad como diseñador? ¿tienes en cuenta las cosas que te molestan?
5. si te digo ropa/vestimenta ¿cuál sería la clasificación general que podrías hacer?
6. si te digo prenda, ¿cuál sería la separación que haces para trabajarla?

81

Expresión 2D: se le pide al participante que dibuje un cuerpo humano, a modo de ilustración en un tiempo de 5 minutos. Después se le dan 10 minutos para que haga otro cuerpo pero esta vez vestido, con lo primero que se le ocurra.

Expresión 3D: se le dan al participante papel, tijera y materiales para pegar y se le pide que realice una prenda o una parte del atuendo que haya dibujado a escala real sobre un cuerpo.

33. Ver respuestas en el anexo

Análisis

El análisis lo puedo centrar en las metodologías que todas comparten al momento de diseñar. Si bien no tienen un mismo perfil como diseñadoras, sus metodologías de trabajo comparten muchas similitudes, por ejemplo: su dibujo, su manera de enfrentarse al material, cómo comienzan el proceso de construcción y cómo piensan esa “prenda” desde lo constructivo.

Tanto al momento de hablar del proceso de diseño como del público todas expresan una misma dinámica de trabajo y de selección de los factores claves. Esto llamó mi atención, y me llevó a relacionarlo con la manera en que se formaron, más allá de que todas cuentan esto como si fuera una metodología de trabajo propia. La selección del público está muy estructurada y comparten una misma “fórmula” para ello que se asemeja mucho al sistema VALS (ver capítulo 3, sección 3A), donde hay una decisión de compra que captar, y para ello se tienen en cuenta gustos y rasgos característicos del estilo de vida de las personas, traducido al lenguaje de las entrevistas: edad, sexo, hobbies y gustos. Dicho público, está muy ligado a la imagen que tienen de ellas mismas, de alguna manera diseñan para sí mismas.

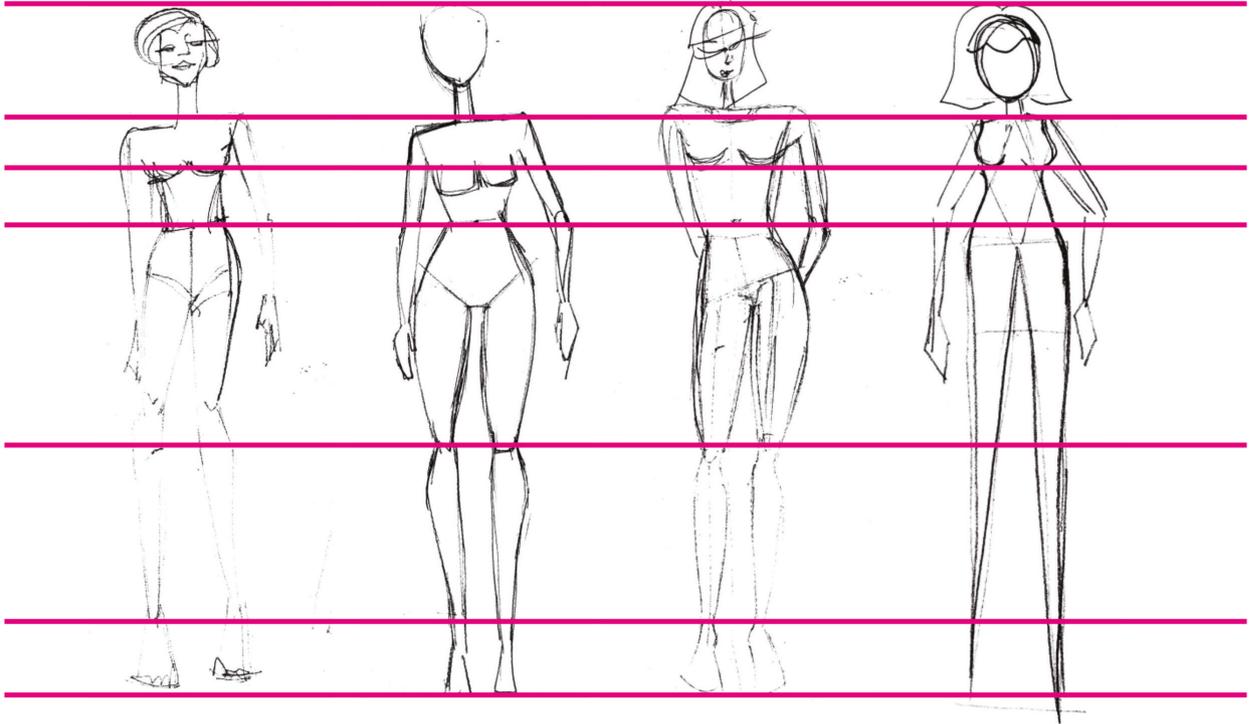
82

El cuerpo no es considerado como un factor importante en el proceso de ninguna. Al pensar ahora sobre esta desconexión, me pregunto **¿tiene esto que ver con lo abordado en el capítulo 2A2, el proceso utilizado para realizar la vestimenta está desprovisto del contacto real con un cuerpo, ya que ésta se centra en el contacto con el maniquí y la realización de moldes?**

Incluso cuando se hacen pruebas de las prendas se hacen sobre el maniquí, y es una situación de ayuda para corroborar la construcción de la prenda y no para ver realmente la prenda en situación de uso o en funcionamiento real con el cuerpo. Pienso que tal vez es así debido a que es la metodología que aprendieron y tras aplicarla a lo largo de su carrera, continúan haciéndolo de la misma manera.

Con respecto a su experiencia como usuarios, en todos los caso se resaltan aspectos estéticos o de calidad como factores a tener en cuenta en sus diseño. Esto me lleva a pensar que al no considerar el impacto de la ropa sobre su propio cuerpo **¿es posible que trasladen esa situación a su rol como diseñadoras y entonces no consideren el impacto de sus diseños sobre el cuerpo del usuario?**

Cuando se enfrentan a la representación del cuerpo en 2D, comparten un mismo modelo corporal, e incluso un mismo método de construcción, por medio de una estructura base y trazado de las mismas líneas guías. Lo que me hace pensar que no tienen una imagen propia del cuerpo, sino que comparten una aprendida. Por ejemplo, una de las razones por las que creo que la representación del cuerpo es tan similar es el uso de una misma escala. Como ya introduje en el capítulo 2, el uso de escalas pequeñas hace que el cuerpo se despoje de aspectos propios , suavizando y esquematizando su figura. Se llegan a ver incluso similitudes en la postura que dibujan.



Por otro lado, en la representación 3D se dio como resultado general, que el encuentro con el material no convencional (papel) fue considerado un obstáculo y una complicación. Una vez más, este aspecto refuerza la idea de que cuando se aprende una metodología de trabajo, y se repite, es muy difícil cambiarla. El hecho de enfrentarse a una situación nueva y tener que resolver espontáneamente, es algo que rompe esos parámetros.

De la misma manera, trabajar sobre un cuerpo real fue una situación nueva que no se aprovechó como una posibilidad de trabajo. Se mantuvieron en su proceso como cuando trabajan con un maniquí (realizar un molde, unirlo y luego colocarlo sobre el cuerpo). El pensar la vestimenta a través de la moldería también se vio reflejado al pensar sobre la división de las prendas (ver respuestas en anexo). Trabajaron la prenda desde la técnica de moldería y tuvieron mucho cuidado en su similitud estética con respecto al dibujo, no así con los accesos, ya que en tres casos tuvieron que romper la prenda, ponerla en el cuerpo y luego volver a pegarla. Esto muestra el uso del cuerpo como “percha”, ya que se lo considera cuando la prenda está “terminada” y se necesita que la vista.

Sin embargo, uno de los casos demostró mayor interés en la técnica, al disfrutarlo la actividad fue más espontánea y dinámica. El trabajo directo sobre el cuerpo, la llevó a resolver su diseño de manera diferente a como lo había dibujado, de forma que su representación 2D se volvió un esquema de lo que quería hacer, pero no había una necesidad de copiar tal cual el dibujo, eso ya se había narrado como algo habitual en su proceso de diseño, dada su modalidad de trabajo (ver respuestas en el Anexo).

4A2

Diseñadores Encuesta online a la comunidad EUCD textil/moda

Objetivo:

- reforzar la información obtenida en las entrevistas (4a1), para obtener así una visión más general que me ayude a corroborar mis reflexiones.
- Ver como es el proceso de selección de su público para el diseñador formado en la EUCD, y si hay alguna implicancia del cuerpo en dicho proceso.
- Indagar más específicamente sobre el diseño de pantalón y el vínculo del cuerpo en dicho proceso.
- Comparar la postura del diseñador como tal y luego como usuario.

Modalidad:

La encuesta está estructurada en su mayoría bajo una estructura clásica de encuesta (múltiple opción, respuesta corta, sí o no). Se incorpora el trabajo con imágenes considerando que el público se ve más estimulado de esta manera y eso facilita el intercambio de información. La encuesta se realiza de manera on-line por medio de la plataforma de Google, y se divulgó mediante los grupos de Facebook de los diferentes grupos de textil de la EUCD.

Alcance y selección del público:

21 personas contestaron la encuesta. Todos estudiantes y egresados de la EUCD de la orientación textil/moda.

**El cuerpo en el proceso de diseño:
la mirada del diseñador y del usuario**

Esta encuesta forma parte del proceso de mi tesis de grado de la carrera Diseño Industrial-Textil/Moda. Dicha tesis se orienta al estudio del impacto que tiene el diseño de vestimenta sobre el cuerpo, y cómo este último se transforma.

1 ¿Cuáles son los factores que tienes en cuenta al momento de determinar el público objetivo?

- Edad
- Características físicas
- Gustos y hobbies
- Actividades que realiza
- Nivel económico

2 Al momento de diseñar un pantalón, ¿en cuál de estos factores piensas primero?

- Situación de uso
- Usuario
- Materiales
- Estilo
- Costo

3 ¿Cuál es la técnica de construcción que más utilizas para el diseño de pantalones?

- Moldería
- Moldado sobre el cuerpo
- Moldeado sobre maniquí

4 ¿Alguna vez diseñaste un pantalón a medida?

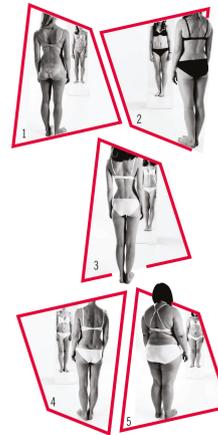
- Sí
- No

5 Si tuvieras que ordenar los siguientes pantalones, ¿cuáles serían las categorías que utilizarías y cuál estaría dentro de cada una?



6 En una palabra, define que es para tí un pantalón.

7 ¿Cuál de las siguientes fotos pertenece a la descripción?



Mujer inquieta y curiosa, le gusta verse bien y sentirse cómoda. Es activa y toma sus propias decisiones. En su tiempo libre escucha música y le gusta salir con amigos. Le gusta estar a la vanguardia sin perder lo clásico.

8 ¿Qué pantalón de la pregunta 5 pensás es el más correcto para este público?

9 ¿Cuando te comprás un pantalón ¿qué es lo primero que tenés en cuenta?

Análisis

En cuanto al pensar el cuerpo en el proceso de diseño la pregunta siete refleja interesantes resultados. En dicha pregunta, si bien no en todos los casos se elige una imagen para vincular con la descripción de usuario que se da, de las imágenes elegidas, hay una que sobresale: la número tres. Me interesa resaltar esto, ya que la misma es la que más se corresponde con el cuerpo planteado como “modelo” para la moda actualmente. Incluso es el que más similitud tiene con los dibujos obtenidos en las entrevistas, lo cual refuerza el hecho de que tienen una imagen de cuerpo estandarizada.

Al tener que asociar un pantalón a la descripción del público todos lo hacen, esto vuelve a mostrar la relación con el sistema VALS, al igual que en las entrevistas. En ningún caso se contestó, que sería bueno saber que cuerpo tiene el usuario para ver qué tipo de prenda le sería más cómoda o le quedaría mejor (nombro estos dos atributos porque son los más destacados en las respuestas, como factores tenidos en cuenta al momento de diseñar).

No asocian personalidad a cuerpo, pero sí personalidad a la prenda y no resaltan la importancia del cuerpo al pensar en esta última. Por ello puedo entonces concluir que el cuerpo no es un factor tenido en cuenta al momento de diseñar. Las diferencias en la misma persona pensando como diseñador y como usuario fueron recurrentes, lo que captó mi atención es que la comodidad se encuentra más presente en el rol de usuario que en el de diseñador. Esto me hace pensar que la comodidad es algo que a todos nos interesa como usuarios, pero que no se encuentra presente de la misma manera en el proceso de diseño de moda, tal vez vinculado a la falta de contacto con el cuerpo de la que hablaba en las reflexiones sobre las entrevistas. La comodidad física es un aspecto que está ligado al movimiento y las actividades que el cuerpo realiza, por

lo que me pregunto **ya que la comodidad física es un aspecto que está ligado al movimiento y las actividades que el cuerpo realiza, me pregunto si ¿la falta de consideración del cuerpo del usuario en el proceso de diseño, podría ser una de las causas por las que el diseñador no piensa en la comodidad?**

4B1

Usuarios Entrevistas a mujeres uruguayas residentes en Berlín

90

Objetivo:

- Ver cómo el usuario se relaciona con su cuerpo y cómo piensa en su cuerpo vestido. Saber si el usuario siente disconformidad para con su vestimenta. Detectar posibles situaciones de molestia que puedan estar asociadas a cambios corporales.
- Indagar en el posible cambio de la vestimenta entre Uruguay y Berlín, si esto trae consecuencias físicas y cómo se solucionan.
- Seleccionar el público para la siguiente actividad.

Modalidad:

Instancias individuales. Cada una realizada en el lugar que el entrevistado propuso. Los encuentros fueron concretados por teléfono y email. Teniendo en cuenta que la metodología utilizada en las entrevistas en Montevideo con diseñadores funcionó bien se parte de la misma y se varía para esta instancia. Esto significa que se plantea una serie de preguntas base, pero se generan, de igual manera, preguntas espontáneas impulsadas por las reflexiones que el entrevistado tenga. Al final de la entrevista se plantea un trabajo con imágenes por medio de unas tarjetas impresas.

Alcance y selección del público:

se realizaron ocho entrevistas. El público se seleccionó bajo la premisa de que fueran mujeres uruguayas residentes en Berlín. Se planteó la actividad con mujeres uruguayas porque se consideró necesario que fueran personas que conocieran la vestimenta en Uruguay, y que compartieran el pensar sobre la vestimenta bajo los mismo lineamientos culturales que los diseñadores con los que se trabajó. El hecho de que todas residen en Berlín por períodos de tiempo entre los 8 y 20 años, es un plus que aporta la visión desde la relación vestimenta-cuerpo en otro contexto cultural

Entrevista³⁴

Introducción al tema: Mi tesis trata sobre la relación del cuerpo con el diseño de vestimenta y cómo este cambia con el uso de la misma. Hago un paralelismo entre Montevideo y Berlín, trabajando primero con diseñadores y ahora con usuarios. La idea de esta entrevista es obtener información sobre la relación del cuerpo y la vestimenta desde la mirada de la gente.

Como introducción pido que me cuenten cuántos años hace que viven en Berlín y sus actividades más frecuentes.

- 1 **¿Cuánto tiempo al día dedicas a pensar en tu vestimenta?**
- 2 **¿Cuáles son las características más importantes al momento de elegir tu vestimenta? ¿En qué pensás? ¿En qué ponés más atención?**
- 3 **¿Cuáles son las complicaciones o problemas más presentes? ¿Cómo los solucionas?**
- 4 **¿Cuál es la prenda inferior que más usas? ¿Por qué?**
- 5 **¿Cuál/es es/son las prendas que te resultan más cómodas? ¿Por qué?**
- 6 **¿Cuáles son las prendas que te resultan menos cómodas? ¿Por qué?**
- 7 **¿Qué tan seguido piensas en tu cuerpo desvestido? ¿Cómo lo describirías en pocas palabras?**
- 8 **Trabajar con tarjetas con fotos de prendas.**
 - Separar según lo que consideran cómodo y lo que consideran incómodo.
 - Marcar las prendas que usas dentro de lo seleccionado como incómodo.(la idea es según lo que se haya contestado en cinco y seis generar un diálogo)
- 9 **¿Sentís que cambió mucho tu vestimenta de Uruguay a Berlín?**



34. Ver respuestas en el anexo

Análisis

Desde el principio las entrevistadas se mostraron a gusto con la idea de reflexionar junto a otra persona sobre el uso de la vestimenta, y sobre la importancia de la misma al cambiar de cultura. Estaban contentas de poder hacerlo de una manera que resultara no “superficial”, en el marco de una actividad donde el vínculo de ellas con la vestimenta era valorado. Les parecía importante que yo me interesara en el vínculo que tienen con la vestimenta, pero no se entendía cómo la misma puede modificar el cuerpo.

Relacionado al cambio de residencia hay diversas reflexiones que puedo hacer. Lo que más captó mi atención es el hecho de que expresen que gracias a la cultura del nudismo, presente en la vida de Berlín, la conexión y relación personal con sus cuerpos mejoró y lograron tener una mayor aceptación del mismo a la que tenían en Uruguay. La idea del cuerpo en conjunto con la vestimenta como forma de expresión de pensamientos y rasgos culturales, que se desarrolla en el primer capítulo, la pude ver clara en esta ocasión. Se notaba tanto la necesidad del cambio como manera de conseguir aceptación en la nueva cultura, así como la de mantener rasgos característicos como forma de arraigo a su cultura.

La conexión cuerpo/vestimenta también se ve incrementada, ya que al ver que, aún cambiando de vestimenta siguen encontrando inconvenientes, logran percibir que no es el cuerpo el problema sino la prenda. Lo que resulta interesante es la contradicción que se plantea cuando expresan “tener mucha cadera” o “ser muy voluptuosas” para la ropa en Berlín, eso deja a la vista que siguen pensando en sus cuerpos como el problema, eso lo relaciono con la idea que plantea Barthes sobre pensar el cuerpo en base a dos dimensiones, y que el cuerpo se puede “agrandar” pero no encoger por medio de la vestimenta, por eso es que se “culpa” al cuerpo cuando este se siente grande para la vestimenta. Para describir su relación con la vestimenta utilizan expresiones tales como estar “adaptadas” o “acostumbradas” a que la vestimenta no sea la adecuada para sus cuerpos, pero al preguntar si tienen problemas para elegir la vestimenta dicen que no.

Cabe destacar que resaltan, en muchos casos, como aspecto positivo de Berlín la mayor variedad de vestimenta en comparación con Montevideo. Si bien se resalta la calidad como uno de los factores que más tienen en cuenta al momento de elegir su vestimenta, resulta que compran en cadenas de fast fashion, y esporádicamente en lugares de productos de mayor calidad. Pienso que el hecho de manifestar interés en la calidad está relacionado con lo mencionado en el capítulo tres sobre el posicionamiento social del usuario por medio de su decisión de compra, ya que la calidad es un factor considerado importante en Berlín.

Si bien la comodidad es el segundo factor más nombrado, solo una de las personas entrevistadas no usa ninguna de las prendas que considera incómodas físicamente (ver respuestas en anexo). Aparece el concepto de “comodidad estética” que hace referencia a algo recurrente en todas: la necesidad de sentirse y verse bien. Al descubrir que usaban prendas que consideraban incómodas (físicamente), se sentían avergonzadas, y la primer reacción frente a esto era justificarlo con frase como “es muy lindo como para no usarlo” o “pero me gusta”.

Otro aspecto interesante de las entrevistas fue el concepto de básicos, como algo que no existe en Uruguay, y que les resulta muy cómodo para poder vestirse de manera fácil. Esto hace alusión a la diferencia de “complejidad” entre el vestir en Montevideo y Berlín, todas concuerdan que Berlín es más sencillo en estilo. Me pregunto **¿Estos básicos tienen tanta aceptación, gracias a que su simplicidad de estructura les permite abarcar un abanico corpóreo más extenso?**

4B2

Usuarios

Probes con uruguayas residentes en Berlín

Objetivo:

- Recolectar información sobre la directa influencia del pantalón sobre el cuerpo del usuario. Reflexionar junto al usuario sobre el vínculo durante el uso del pantalón con su cuerpo.
- La utilización de esta herramienta permite poner al usuario en el foco de la investigación, abriendo incluso la puerta a reflexiones que no hayan sido contempladas.

Modalidad:

Se contacta a la persona, se concreta un día y horario de entrega, y se envía por medio de un tercero el kit con todo lo necesario para su ejecución. La persona recibe una caja personalizada con su nombre. La comunicación desde ese momento se plantea con un nuevo número telefónico por medio de WhatsApp, con el nombre de Probe, de manera de hacer la actividad más impersonal, para así facilitar que la persona se sienta más libre y confiada a lo largo del proceso. Cada día de la actividad la persona va a enviar por medio de mensaje de audio a este número, todo lo que considere relevante entre el vínculo de su cuerpo con la prenda inferior que utilice.

Alcance y selección del público:

Para esta actividad, seleccioné cuatro personas de las entrevistadas. En una primer instancia, envié un kit a modo de prueba, para así poder corregir posibles inconvenientes en los caso futuros.

Análisis

Para diseñar se precisa inspiración e información, tras hacer la Probes pude darme cuenta de que al otorgar mayor importancia a la información, logré que la investigación fuera parte vital de mi proceso de diseño. Eso me facilitó, desde mi rol de diseñadora, mi interés y compromiso en esta instancia (que hasta el momento había sido secundaria para mí). Realizar la Probes fue como realizar un proyecto de diseño, y eso posibilitó que la actividad estuviera pensada tanto a nivel conceptual como metodológico específicamente para este trabajo. Considero que la Probes no solo fue una manera de involucrar al usuario en el proceso de mi trabajo, sino de involucrarme a mí de una nueva forma a mi proceso de diseño. Me obligó a pararme desde una perspectiva objetiva, y poder así pensar en la investigación sin imaginar un producto final.

Con respecto a la cantidad de Probes realizadas el proceso fue un tanto complejo, ya que si bien seleccioné cuatro personas de las entrevistas, con las cuales había hablado la posibilidad de hacer la probes previamente, al momento de enviar el kit, fueron dos las personas que confirmaron su interés. Cuando esta situación se presentó, manejé la posibilidad de seleccionar dos personas más de las entrevistas, pero la realidad es que la Probes fue pensada teniendo en cuenta el público seleccionado, y una vez pensada la actividad no me fue posible encontrar otra persona que considerara podía hacer la actividad.



En cuanto a los dos casos que realizaron la actividad quiero destacar que difieren en el modo en que se enfrentaron a la actividad, lo que me permite reflexionar sobre la selección del público. Si bien una persona puede resultar interesante o cumplir con ciertos requisitos importantes para las Probes, también hay que tener en cuenta la disposición y el interés personal de la misma por involucrarse en la actividad.

En rasgos generales, me interesa destacar que se recibió la actividad como algo positivo, y que la personalización de la Probes fue una sorpresa que generó agrado. El recibir algo que se veía estaba pensado para la persona en particular, y no un genérico, fue sin lugar a dudas un plus. Es interesante para mí verme sorprendida por los resultados obtenidos, eso no solo llevó a una nueva reflexión por mi parte, sino que cambió el rumbo de mi investigación, ya que pude comprender mejor la problemática planteada, librarme de mis ideas previas y escuchar realmente cómo lo vive el usuario.



Como se vió en las entrevistas, hay una fuerte necesidad por sentirse cómodas. En este caso queda claro que la comodidad está ligada a lo ya conocido, ya que se destaca como situación más cómoda el uso de pantalones “viejos”, esas prendas que ya conocemos y sabemos cuándo y cómo vestirlos. Pero incluso en estos casos no hay comentarios con respecto a la relación de la prenda con el cuerpo.

Si bien aparecen marcas en el cuerpo no se manifiesta que provoquen molestias. Eso me hace pensar que si bien las marcas pueden generar cambios en el cuerpo, estos no son percibidos por el usuario. No les parece extraño que haya marcas porque no piensan en esto como algo importante o fuera de lo “común”.

Llama mi atención el hecho de que a pesar de las marcas, solo se empieza a nombrar molestias cuando se sobrepasa la cantidad de horas habituales, pero igual se trata de explicar que no deja de ser “del todo cómodo”, por eso me pregunto **¿ya estamos acostumbrados a un mínimo de molestia y, si no se sobrepasa consideramos las cosas cómodas?**

**¿El hecho de que haya marcas en el cuerpo no significa una molestia?
o ¿Es una molestia no percible?**

4C1

Conclusiones y reflexiones en relación a las actividades

Actividad 4A1 El plantear los encuentros de forma individual me permitió (por ser la primera vez que me enfrentaba a una investigación de estas características) realizarlo de manera más segura, y desenvuelta. Esto me permitió hacer cambios espontáneos en las preguntas o en la línea de trabajo que tenía planteada, si el entrevistado así lo proponía.

Las partes 2D y 3D de la actividad, fueron la primera vez que pensé una metodología de investigación de diseño. Esta modalidad no convencional, pensada para que tuviera mejores beneficios para el trabajo en diseño (tanto para recabar la información como para poder analizarla) fue una experiencia positiva en su totalidad. La mezcla entre “lo tradicional y lo nuevo”, por así decirlo, me resultó muy provechosa. Esto me facilitó el encuentro con la información en formatos convencionales que fueron fáciles de traducir al lenguaje y estructura de la tesis (las respuestas), y de información en formatos que pueden resultar nuevos cuando se piensa en la investigación (los dibujos), pero que me resultaron, desde mi pensar como diseñadora más fáciles de analizar.

Actividad 4A2

Esta instancia fue planteada como una forma de complementar la información obtenida en la actividad 4A1, vinculada con la mirada del diseñador. Hay dos aspectos que se profundizan: por un lado la perspectiva de los egresados y estudiantes de la EUCD sobre el pensar del diseñador (lo cual me permitió comparar ciertos datos e ideas que obtuve en el trabajo individual con el diseñador, de manera de “corroborar” las mismas), y por otro lado abordar el pantalón desde la mirada del diseñador, a modo de obtener la información necesaria para luego poder trabajar con los usuarios. Como se expresa en el capítulo 4, es necesario proveer a las personas con herramientas que le sean fácil de comprender y que lo motiven. En este caso considero que el encuentro con la “situación encuesta” no fué el más favorable. En el caso de los encuestados, esto queda claro porque a pesar de que la encuesta fue divulgada de manera on-line en la comunidad EUCD, fueron 21 personas las que respondieron a la misma, lo cual no resulta un número elevado **¿podría estar relacionado con que**

durante la carrera la investigación no es una etapa con mayor importancia, y por eso no se sienten atraídos por participar?

En mi caso fue la actividad que más esfuerzo me costó planificar, porque fue a su vez la que me resultaba más tediosa. El mismo sentimiento me generó al momento del análisis de los datos, fue en la instancia en la que más trabajo me llevó desgranar la información, no por el contenido, sino por la manera en que ese resultado llegaba a mi.

Actividad 4B1 Las entrevistas individuales me permitieron el primer encuentro con el usuario de forma de poder comprender al mismo como generador de información relevante en mi proceso de diseño y no solo como quien podía darme inputs para la realización de mi producto.

Pude ver cómo es el vínculo del usuario con su cuerpo, y si bien la mayoría de los resultados no fueron favorables en cuanto al vínculo puramente físico, apareció el cuerpo social reiteradas veces. Lo que refuerza lo expresado en el capítulo 1, que el individuo tiene un cuerpo único (su cuerpo físico) y un cuerpo social (cuerpo como vehículo de pertenencia), y que la necesidad de generar una imagen corpórea social es tan fuerte que prima frente al vínculo personal con el cuerpo.

Quiero destacar, que aunque yo no pregunté específicamente sobre esto, ellas interpretaron las preguntas pensando desde su cuerpo social, por lo que la información obtenida no se encuentra influenciada por pre-conceptos. Esto me dió la posibilidad de comprender la importancia que tienen la figura del cuerpo social. Ya que había decidido no abordarla, con motivo de estudiar el cuerpo físico de manera más “pura”, pero al realizar esta actividad, pude constatar que no es sencillo que el individuo pueda separar ambos cuerpos.

Actividad 4B2 Puedo concluir con este trabajo que el cuerpo es afectado por la vestimenta en el corto tiempo con marcas que resultan temporales, pero que se generan día tras día. Entonces me pregunto: ¿la repetición de estas marcas puede generar cambios en el cuerpo a largo plazo? Considero que para poder ver y mostrar las modificaciones en el cuerpo, tendría que hacer un seguimiento más largo sobre una persona usando una misma prenda. En el caso de la elección del público en las Probes, si bien no fue totalmente satisfactoria, por tratarse de mi primera vez trabajando con esta herramienta, logré conseguir la información necesaria para poder realizar la investigación.

Tras el uso de la Probes, como una nueva herramienta y forma de investigación, pude comprender que la utilización de métodos de investigación propios del área de diseño, permiten al diseñador pensar la recolección de información desde su propia capacidad de comprensión, lo que hace más fácil organizar y analizar la misma.

En su conjunto las cuatro actividades funcionaron de manera equilibrada y complementaria entre sí, lo que me permitió recaudar la información necesaria para poder cumplir con mi objetivo. Sin embargo, lo más importante es que el conjunto de actividades me permitió visualizar la importancia de algunos temas, que no había contemplado como relevantes. No sólo la metodología utilizada en las actividades contribuyó a los resultados, sino también el orden en que fueron planteadas. Ya que de esta manera la intensidad en cada una, al ocupar mi rol de investigadora, fue tomando relevancia de manera gradual, lo cual me me generó confianza.

4C2 Conclusión general

Teniendo en cuenta el objetivo³⁵ planteado, y pensando, luego de todo el proceso, cómo se da la directa influencia del diseño de moda sobre el cuerpo, me interesa destacar que:

1 La relación cuerpo-vestimenta desde una perspectiva física, se encuentra en una etapa mínima de desarrollo, dentro del proceso de diseño.

Tras analizar el punto de vista del diseñador y del usuario, concluyo que el hecho de que el cuerpo, como entidad física y viva, no sea considerado como tal durante el proceso de diseño, hace que el mismo no se vea reflejado en la vestimenta y considero que es por eso que el usuario no logra ver o pensar la vestimenta desde ese punto de vista corpóreo. Esto resulta contradictorio, porque a nivel de estética e inspiración los diseñadores responden que diseñan “para ellos mismos”, pero al situarse en el lugar de usuario su perspectiva sobre el diseño cambia. En relación a los usuarios, en las entrevistas se vió reflejado que manifiestan vivir un acercamiento a sus cuerpos en la nueva cultura (todas recuerdan que la relación personal con su cuerpo en Montevideo era menor que la que viven en Berlín). Por lo que me pregunto: ¿es que no piensan en el cuerpo solo porque no lo aprendieron como parte del proceso, o por la relación corporal/con el cuerpo que se vive en la sociedad uruguaya?

2 Si bien no fue posible constatar cambios físicos, por las condiciones propias de la investigación, si se pudo ver la aparición reiterada de marcas en el cuerpo producto del uso de la vestimenta, que podría servir como indicador de la existencia de transformaciones.

Los cambios físicos propios del uso del pantalón no fueron posibles de registrar con las condiciones de tiempo y metodología que se utilizaron. Los usuarios son los que mencionan las marcas que aparecen en el cuerpo. Por su parte, los diseñadores solo hacen mención a disconformidades –que considero están vinculadas a dichas marcas– cuando son entrevistados en su rol de usuario. Lo

35. Investigar sobre la directa influencia del diseño de moda sobre el cuerpo y aportar información a los diseñadores sobre el impacto de su práctica y métodos en relación al cuerpo del usuario

cual demuestra que los diseñadores no logran vincular su vivencia como usuario a su proceso de diseño. Vale destacar que para esta investigación el cuerpo fue abordado por partes, ya que al trabajar con el pantalón solo contemple el cuerpo de la cintura a los tobillos. Esto fue una decisión vinculada a la estructura y metodología de la investigación, ya que teniendo en cuenta las limitaciones propias de una tesis de grado, considero que no hubiera sido posible para mi abarcar el cuerpo en su totalidad para esta ocasión. Con respecto a esto me pregunto: ¿es posible analizar el cuerpo en su totalidad, abordando al mismo, desde la investigación, por partes? y si ¿es posible traspolar los efectos de la vestimenta en una zona determinada del cuerpo a su totalidad?

3 El cuerpo social tiene un peso tan grande en el individuo, llegando incluso a bloquear por momentos

el vínculo (físico) cuerpo único-individuo. Siguiendo la idea que plantean Loyd y Vidart de que el cuerpo es un medio de expresión que usamos para pertenecer a la sociedad, y teniendo en cuenta que el ser humano es un ser social: puedo concluir que el usuario busca alterar su imagen regido mayoritariamente por las normas sociales, dejando en un lugar de menor importancia a las posibles modificaciones físicas que esto pueda implicar. De alguna manera nuestro cuerpo como “único e irrepitable” se vuelve una característica, para la que no hay lugar en la búsqueda por la pertenencia. Esto quedó claro en la actividad 4B1, donde se ve que los aspectos importantes para la elección de la vestimenta, son acordes a los valores sociales del lugar donde viven, lo que demuestra también que principalmente la situación de compra es algo social y no personal.

101

Un claro ejemplo de ello es la comodidad: la misma se aborda desde aspectos más sociales o estéticos –vinculados a la imagen que se proyecta de la persona en el colectivo– o con aspectos sobre la decisión de compra, que definen el tipo de usuario/consumidor en la sociedad actualmente. Se puede ver un límite de incomodidad aceptado como normal tanto por parte del diseñador como del usuario, siendo sólo los casos en que la vestimenta sobrepasa dicho límite en el que se la empieza a considerar incómoda.

Me pregunto entonces: **¿si el cuerpo fuera considerado por el diseñador en el proceso y discurso de diseño, y esto se pudiera ver reflejado en el producto y la elección del usuario, el usuario tomaría conciencia del impacto sobre su cuerpo? ¿es necesario generar una voz colectiva, y un segmento de consumo que incluya al cuerpo como aspecto determinante del producto para que nuestro usuario tome conciencia sobre ello? ¿es posible incorporar al cuerpo como un factor relevante del producto de moda?**

4 El pantalón es una prenda invasiva para el cuerpo, pero por su rol en el sistema de moda

democrática no es percibido como tal. Dicha prenda causa modificaciones en el cuerpo (como se puede ver a partir del ejemplo de los "flotadores" en el capítulo 2) sin embargo no se le adjudica esa carga simbólica, como otros ejemplos ya "clásicos" de deformación del cuerpo por medio de la vestimenta como ser el uso del corset y el miriñaque. Una diferencia sustancial entre el corset y el pantalón es que no todos los pantalones son invasivos. Si bien considero que adjudicarle este tipo de carga simbólica podría generar a nivel social un sentimiento de rechazo hacia el pantalón, puedo concluir que aunque los cambios que el mismo efectúa sobre el cuerpo pueden ser de público conocimiento (como el ejemplo mencionado anteriormente) no se lo ve como una herramienta planificada para cambiar el cuerpo, y dichos cambios no son tomados con tanta rigurosidad. Esto lo veo relacionado al pasaje de la moda monárquica a la democrática: el usuario que siempre vivió la moda de forma democrática, considera que si hay algún aspecto desfavorable es libre de cambiar esto, mientras que el corset se ha vuelto un símbolo de opresión ya que estaba impuesto por la moda del momento. Hoy en día la responsabilidad también es del usuario, ya que es él quien elige dentro de una variada oferta.

5 La utilización de nuevas herramientas de investigación en diseño dentro del proceso de diseño mejora los resultados obtenidos.

El contacto directo con el usuario me permitió comprender cómo éste vive la relación con la vestimenta, y la importancia social y cultural que este vínculo tiene. El trabajar con gente que no tiene relación con el diseño como disciplina fue, si bien por momentos complejo de manejar para mí, un ejercicio que me dió una nueva visión del usuario permitiendo un acercamiento más empático dentro de mi proceso de diseño. Considero positivo el hecho de que los diseñadores puedan tomar en cuenta la visión, y el conocimiento de sus usuarios. El uso de la Probes como herramienta de investigación, fue un elemento decisivo en la dirección y los resultados de esta investigación: ya que no solo me ayudó a poder validar la investigación, sino también a comprender que no precisaba un producto final 'tangible' (algo no solo aprendido sino que sistematizado en la carrera). La tesis me dio la posibilidad de comprender el significado de un proceso de investigación en diseño, donde los resultados están marcados por la investigación y no por ideas preconcebidas.

4C3

Posibles líneas a seguir e investigaciones derivadas

Luego de realizada la investigación, considero de gran importancia el motivar el interés por la investigación en diseño dentro del ámbito de la EUCD. Si bien hay indicios, desde la institución se está fomentando el encuentro con la investigación, la misma no se ve enmarcada dentro de la carrera. Los ámbitos existentes hasta el momento se encuentran muy concentrados en actividades posteriores a la carrera curricular (tesis, extensión).

Crear una cultura de investigación colectiva, con el fin de compartir el desarrollo de conocimientos, fomentando entre otras cosas la utilización de trabajos ya generados en el ámbito local. Luego de haber comprendido lo fuerte que están arraigadas ciertas estructuras propias del aprendizaje académico en sus egresados, creo importante promover y valorizar la existencia de la pluralidad de procesos de diseño.

Para ello, considero que el uso de nuevas herramientas de investigación en diseño es, hoy en día, esencial. Incrementando, a su vez, la conciencia de análisis e investigación en diseño, para que se planteen avances desde el ámbito académico nacional, por medio del desarrollo de procesos de diseño innovadores.

Como experiencia personal, considero a la investigación en diseño como acercamiento al diseño, una experiencia sumamente enriquecedora. Es por eso que creo importante el alentar a los estudiantes desde actividades curriculares, que permitan explorar diversos métodos y posturas frente a una misma premisa. Incentivando la comprensión de que en un mismo salón de clases pueden coexistir diversos acercamientos a un mismo tema, nutriéndose también sobre los distintos puntos de vista. Esto conlleva el mantener una postura de actualización constante sobre lo que pasa en el mundo en relación al diseño y a la investigación en diseño. Dando la posibilidad a un desenvolvimiento gradual del rol y perfil del diseñador textil egresado de la EUCD. Dentro de éstas, por ejemplo el promover nuevas herramientas y posturas de investigación en diseño que generan un diálogo directo con todos quienes forman parte de este proceso, y reconozcan al usuario como un potencial compañero de trabajo (no solo como una fuente de información valiosa).

Desde mi perspectiva puedo reconocer algunas limitaciones y posibles direcciones para dar continuidad a este proyecto de investigación, además de la exploración en nuevas herramientas de investigación en diseño:

- Hacer una investigación más extensa en el tiempo, y que permita contemplar el cuerpo en su totalidad, de manera de poder visualizar los posibles cambios generados por la vestimenta.
- Profundizar de qué manera lo cultural determina la relación de cada individuo con su cuerpo.

El cuerpo tiene un rol central en el diseño de vestimenta que no está contemplado por los actuales métodos del proceso de diseño. El promover la investigación en diseño que contemple este tema, puede ser muy beneficioso, no solo para la formación del diseñador de moda, sino también para contribuir al entendimiento general sobre lo que implica el diseñar productos que afectan directamente al cuerpo.

1. Laver James, Breve historia del traje y la moda, Ensayos Arte Cátedra, 2014.
2. Artículo sobre la Gorgera, material disponible online en : <https://es.wikipedia.org/wiki/Gorguera>
3. Saltzman Andrea, El cuerpo Diseñado, sobre la forma en el proyecto de la vestimenta, Paidós 2007.
4. Loy Anabella - Vidart Daniel, Cuerpo vestido cuerpo desvestido. Antropología de la ropa femenina, Ediciones de la Banda Oriental, 2008.
5. Barthes Roland, El sistema de la moda y otros escritos, Paidós Comunicación 135, 2008.
6. Lipovetsky Gilles, El imperio de lo efímero. La moda y su destino en las sociedades modernas, Anagrama, 2008.
7. Lynch Annette, Strauss Mitchell, Changing Fashion. A critical introduction to trend analysis and meaning, Berg, 2007.
8. Laver James, Breve historia del traje y de la moda, Ensayos Arte Cátedra, 2012.
9. Martin, Bella. Hanington, Bruce. Universal Methods of design, 100 ways to research complex Problems, Develop Innovative Ideas , and Design Effective Solution
10. Ingun Grimstad Klepp & Mari Rysst (2016): Deviant Bodies and Suitable Clothes, Fashion Theory, DOI: 10.1080/1362704X.2016.1138658
11. Leena Lundgaard & Ulrik Martin Larsen (2007): Applying Probes as an inspirational research tool for Fashion Design.
12. Mattelmäki, Tuuli. Design Probes, Finland, 2006.
13. Christine Bard, Historia política del pantalón, Ensayos Tusquets, 2012.
14. Sanders, Elizabeth. Stappers, Pieter Jan (2008) Co-creation and the new landscapes of design, DOI:10.1080/15710880701875068, CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts, Volume 4, Issue 1, paginas 5-18.
15. Elizabeth B.-N. Sanders & Pieter Jan Stappers (2014) Probes, toolkits and prototypes: three approaches to making in codesigning, CoDesign, 10:1, 5-14, DOI: 10.1080/15710882.2014.888183.
16. Byung-Chul Han, La sociedad del cansancio, Herder, 2010.
17. Dunne, Anthony. Raby, Fiona (2007) Critical Design FAQ, texto disponible on-line en www.dunneandraby.co.uk
18. Dunne, Anthony , Hertzian Tales. Electronic Products, Aesthetic Experience and Critical Design, MIT, 2005.
19. Buchanan, Richard. "Design Research and the New Learning", Design Issues: Volumen 17, Numero 4, otoño 2001.
20. Sanders, Elizabeth. Stappers, Pieter Jan, Convivial Design Toolbox: generative research from the front end of design, Bis Publishers, 2016.
21. Sanders, Elizabeth (2007) Q&A: Liz Sanders, Professor of design research at Ohio State University and founder of Make Tools, texto disponible on-line en <https://mibiz.com/item/22369-q-a-liz-sanders-professor-of-design-research-at-ohio-state-university-and-founder-of-make-tools>.
22. Adam Briggs (2001) The Fashioned Body: Fashion, Dress and Modern Social Theory, Joanne Entwistle, Fashion Theory, 5:2, 225-228

1. Marchesa Brigida Spinola Doria (1606) de Peter Paul Rubens , fuente: <http://www.nga.gov/content/ngaweb/Collection/art-object-page.46159.html>
2. Corset del siglo 17. , Funte: <http://www.thecorsetcenter.com/corsets-through-history/>
3. Ilustración de crinolina ca.1860, fuente: <http://www.wikiwand.com/pt/Crinolina>
4. Bloomer outfit 1890, fuente: http://www.kci.or.jp/archives/digital_archives/detail_96_e.html
5. Equipo femenino de escalda en San Francisco 1895, fuente: <http://www.lib.berkeley.edu/give/bene-legere/bene68/bene68story1.html>
6. Cómo varía la forma del cuerpo de una misma persona usando diferentes modelos de jean, fuente: fotos realizadas para esta investigación.
7. Zonas naturales de apoyo del cuerpo humano, fuente: El cuerpo diseñado, Andrea Saltzman.
8. Zonas naturales de ajuste del cuerpo humano, fuente: El cuerpo diseñado, Andrea Saltzman.
9. Diversas posibilidades de ajuste por medio del cambio del tiro del pantalón, imagen generada para esta investigación.
10. Hussein Chalayan colección invierno 2000, fuente: http://inventorspot.com/articles/fashion_or_furniture_uk_design_husseinchalayans_innovative_desig_26198
11. Marca neoyorquina R13 semana de la moda 2017, fuente:
12. Siluetas planteadas por el sistema de moda, para organizar todos los cuerpos en grupos.
13. Gráfico que muestra el cambio de la silueta en el período entre 1720 y 2017
14. Moldería base utilizada en el curso corte y confección dictado en la orientación textil de la EUCD.
15. “flotadores” , fuente: <http://www.quiet-corner.com/health-and-beauty/get-rid-love-handles/>
16. El terreno actual del human-centered design research como práctica en el diseño y desarrollo de productos y servicios, fuente: Sanders, Elizabeth. Stappers, Pieter Jan (2008) Co-creation and the new landscapes of design, DOI:10.1080/15710880701875068, CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts, Volume 4, Issue 1, paginas 5-18.
17. Rol clásico del usuario, el investigador, y el diseñador en el proceso de diseño (a la izquierda) y como están se están fusionando en el proceso de co- diseño (en la derecha), fuente: Sanders, Elizabeth. Stappers, Pieter Jan (2008) Co-creation and the new landscapes of design, DOI:10.1080/15710880701875068, CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts, Volume 4, Issue 1, páginas 5-18.
18. Ejemplo de probes, fuente: Ejemplo de Probes. Fuente <http://www.hcibook.com/e3/casestudy/cultural-probes/>
19. Ejemplo de Probes. Fuente <http://www.hcibook.com/e3/casestudy/cultural-probes/>
20. Ejemplo de probes, fuente: <https://citizengovinteraction.wordpress.com/koln-experiment/cultural-probes/>

anexo

Extractos entrevistas Montevideo

1 Maria

1. ¿Cómo comienza tu proceso creativo?

Bueno depende de si trabajo sola o no. Si es vestuario, leyendo el guión o en murga trabajo con letras. Y a partir de eso siempre se me viene algo a la cabeza, es difícil de explicar, o un color o una película, o una colección... como una referencia, que nunca es la que después es la final, no uso nada de eso, eso me deriva en otra cosa. Sino lo que hago es una lluvia de ideas, después definir colores, texturas, formas y silueta. Y después de ahí empiezo a dibujar.

2. ¿Cómo definís a tu/s usuario/s?

Joven, activo, como en algún punto parecido a mi pero más idealizado, como que ponía mi edad, mis actividades, que me reflejaba a mi pero mucho más exagerado. Como un Yo exagerado.

yo: ¿En algún momento incorporaste rasgos físicos en tu usuario?

No, nunca lo incorporé. Jamás. O solo una vez cuando hice diseño para discapacitados, y fue tremendo viaje, porque nunca había puesto la forma del cuerpo como limitante. O sea el cuerpo te limitaba el diseño.

3. ¿Realizas prototipos/ toile de tus diseños?

Si por lo general hago una muestra, en tamaño real. No siempre lo logro, los tiempos no te lo permiten. Nunca hago, que para mi esta bueno, muestra chica. Me gustaría hacerlo más de lo que lo hago.

4. ¿Cómo relacionas tu experiencia de usuario con tu actividad como diseñador? ¿tienes en cuenta las cosas que te molestan?

Si pero no lo pienso. Por ejemplo yo odio el velcro, jamás usaría velcro. Pero no lo pienso.

yo: ¿Pero si algo te resulta incómodo por ejemplo pero es tendencia, lo usas en tus diseños?

Yo que sé, para mi colección hice bodys, que sé que es algo re incómodo, pero me gustan y ta lo uso. Por parte hago cosas por moda, pero no es algo que me marca, no creo que digo esto sé que está mal, pero lo voy a hacer porque está a la moda. Igual creo que inconscientemente, aunque sea para ir en contra te guías por lo que está de moda.

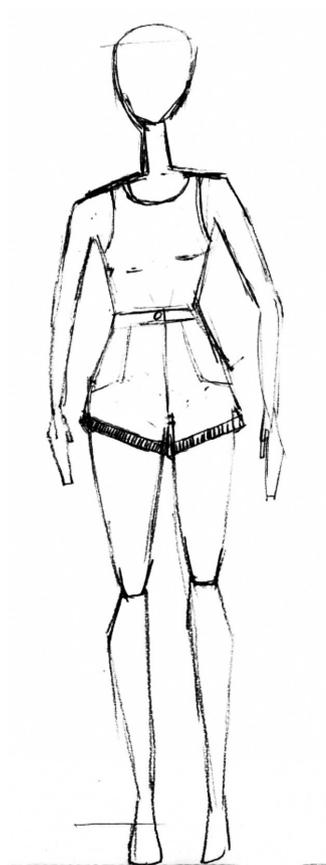
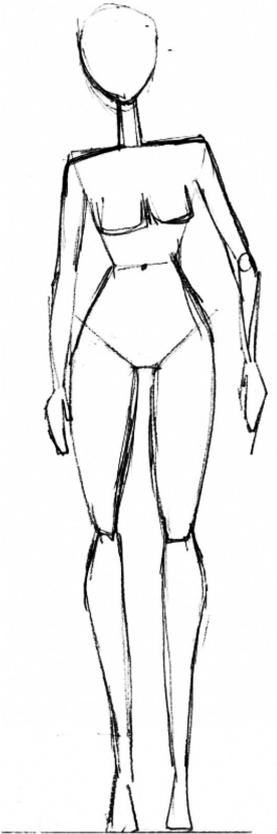
5. Si te digo ropa/vestimenta ¿cuál sería la clasificación general que podrías hacer?

Arriba y abajo.

6. Si te digo prenda, ¿cuál sería la separación que haces para trabajarla?

En moldes.

2D. Dibujar un cuerpo humano, a modo de ilustración en un tiempo de 5 minutos. Después se le dan 10 minutos para que haga otro cuerpo pero esta vez vestido.





3D. Se le dan al participante papel, tijera y materiales para pegar y se le pide que realice una prenda o una parte del atuendo que haya dibujado a escala real sobre un cuerpo.

115



2 Ines

1. ¿Cómo comienza tu proceso creativo?

Mi proceso creativo empieza con investigar el tema un poco , para sacar conceptos, y de ahí me hago un collage de los conceptos. y como que me desligo un poco del tema en realidad, como si bien tomo conceptos del tema me inspiro más que nada en el collage.

yo: ¿Y ese collage tiene elementos determinados? ese collage tiene imágenes de la investigación, y utiliza texturas, también utilizo la matriz de percepción, lo que me da cada concepto.

2. ¿Cómo definís a tu/s usuario/s?

El usuario lo defino yo. Tomo en cuenta la impronta estética, si utilizan mucho color o no, yo soy re colorida para hacer diseño, pero ta depende también del usuario si. La edad que tenga también, porque no es lo mismo hacer algo para alguien de 40 años que para alguien de 20. No son los mismos gustos.

yo: ¿En algún momento defenis en el usuario algún tipo de característica física?

y a nivel de utilidad si, por ejemplo cuando hice diseño para discapacitados. Me acuerdo que había tremendas limitaciones a nivel de qué usar como avíos.

3. ¿Realizas prototipos/ toile de tus diseños?

Por lo general prototipo no hago. Trabajo con molde y paso directo del diseño a los moldes, y por general han quedado bien. Me quedan bien. A no ser que sea alta costura y entonces hay que ver como queda todo. Pero si es urbano no , solo del molde.

4. ¿Cómo relacionas tu experiencia de usuario con tu actividad como diseñador? ¿Tenés en cuenta las cosas que te molestan?

Depende, a veces si otras veces no. Lo que me a resultado es ponele, cuando estuve en Ideas+ (feria), que hice mis cosas, no tuve tanto en cuenta al usuario. Era hacer remeras con diseños y prints que si yo hacía y tuve buena recepción en realidad. Si bien al hacer algo, apuntas a determinado público y sabes lo que le puede gustar y colgar.

yo: ¿Pero vos podés llegar a tener en cuenta al momento de diseñar las cosas que te molestan o no te queda cómodo a vos?

Si, por lo general lo que no me gusta no lo aplico. A no ser que me lo pidan. pero si yo pienso el producto lo saco.

5. Si te digo ropa/vestimenta ¿cuál sería la clasificación general que podrías hacer?

Invierno –verano

6. Si te digo prenda, ¿cuál sería la separación que haces para trabajarla?

En las partes: espalda, frente. El trabajar con molde es lo que tiene, que haces siempre la espalda, el frente , la manga. Todo ese desglose de piezas.

2D. Dibujar un cuerpo humano, a modo de ilustración en un tiempo de 5 minutos. Después se le dan 10 minutos para que haga otro cuerpo pero esta vez vestido.



3D. Se le dan al participante papel, tijera y materiales para pegar y se le pide que realice una prenda o una parte del atuendo que haya dibujado a escala real sobre un cuerpo.

118



3 Isabel

1. ¿Cómo comienza tu proceso creativo?

Supongo que me siento y empiezo a desgranar concepto de lo que sea que estoy trabajando. Haciendo un mapa conceptual. Esos conceptos por lo general, cuando llego a algo que no está tan relacionado, es como que me pongo a buscar información, del tema que sea, a ver si tiene más relación o surge otro que sea no ir a lo obvio. Eso siempre me divierte, tratar de buscar algo que tiene pila de relación pero no es obvio.

2. ¿Cómo definís a tu/s usuario/s?

No tengo. Bueno depende de qué tipo de usuario tenga, no sé. No lo defino. Cuando me llega un laburo más o menos tomo ciertas características a el más o menos quiere esto, y ta hay que complacerlo porque es un trabajo.

yo: ¿En algún momento tenés en cuenta los rasgos físicos de las personas o es algo que te es indiferente?

Depende, a veces sí y a veces no. Cuando me parece que el concepto influye en los cuerpos. es decir, esto me puede servir para dar a entender algo si. Si no influye ni me va ni me bien, son todo el mismo maniquí.

3. ¿Realizas prototipos/ toile de tus diseños?

Rectifico, hago muestra y se corrige obviamente. Para mi es fundamental. Trato de corregir sobre el cuerpo dependiendo de los tiempos o del maniquí. No se hace la muestra por el talle, es porque tengo un problema con el dibujo, me encanta dibujar y hago cosas que son inexistentes, entonces hay que probar.

4. ¿Cómo relacionas tu experiencia de usuario con tu actividad como diseñador? ¿tienes en cuenta las cosas que te molestan?

Creo que me olvido de lo que me pasa a mi como usuario. No...creo que sí, porque si hay algo que me molesta trato de evitarlo, si relaciono. Hay cosas que son medias inevitables porque acá no conseguís, por ejemplo cosas que tendrían que ser con lycra, pero aca es carísima y lo hacés con jersey. Odio que cuando es algo rayadito en las uniones no coincida, eso lo detesto.

5. Si te digo ropa/vestimenta ¿cuál sería la clasificación general que podrías hacer?

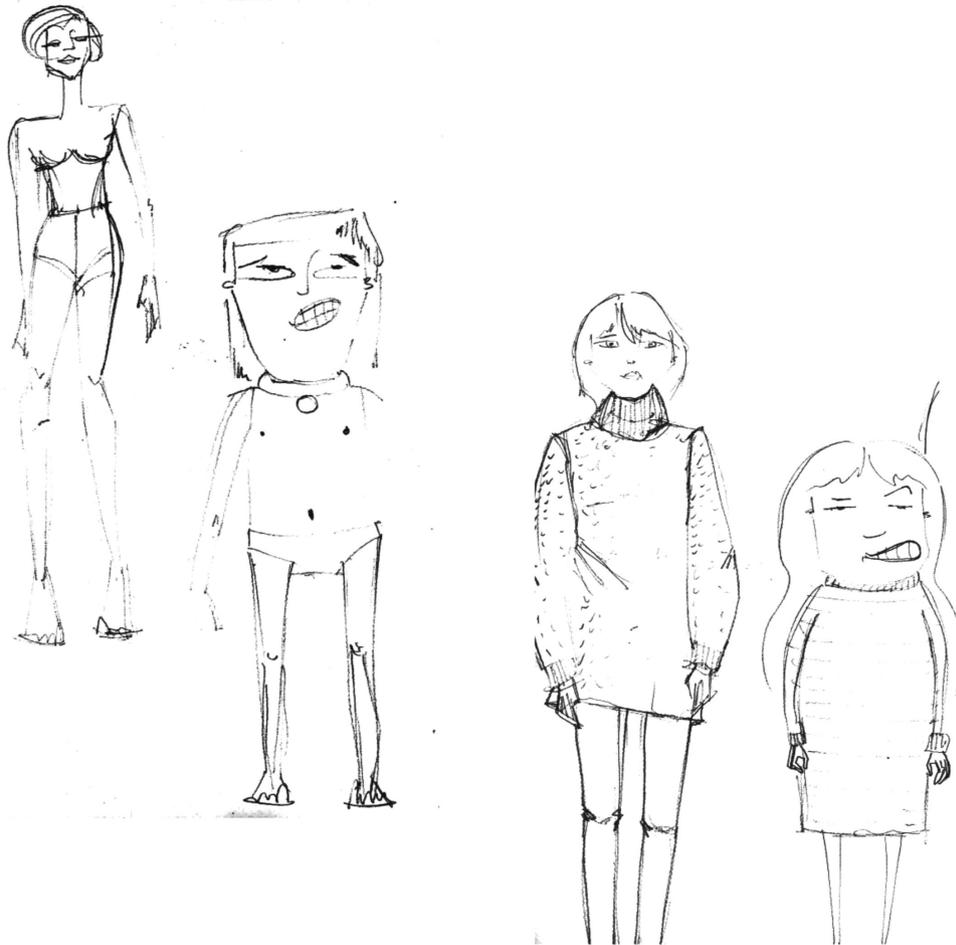
Prêt-à-porter y alta costura.

Después si tengo que seguir clasificando, temporadas: invierno y verano, y después por prendas: chaquetas, vestidos...

6. Si te digo prenda, ¿cuál sería la separación que haces para trabajarla?

Para mi dependería de la prenda. Por ejemplo una remera: mangas, delantera y trasera. Si fuera una chaqueta también solapa y bolsillos.

2D. Dibujar un cuerpo humano, a modo de ilustración en un tiempo de 5 minutos. Después se le dan 10 minutos para que haga otro cuerpo pero esta vez vestido.



3D. Se le dan al participante papel, tijera y materiales para pegar y se le pide que realice una prenda o una parte del atuendo que haya dibujado a escala real sobre un cuerpo.



4 Antonella

1. ¿Cómo comienza tu proceso creativo?

Eh...pah! Me haces pensar mucho, depende de que sea. Según en que esté basado el proyecto, los últimos fueron más basados en volumen, entonces fui directo al maniquí, no fue como que busque una inspiración o eso... es más lograr algo que me guste en volumen. También depende del tiempo que tengas, y si encuentras algo que da para seguir investigando, y llegar a algo más allá de lo obvio de eso. *yo: ¿Cuando hablas de investigar, que tipo de investigación?* Y a veces es seguir investigando la idea, o a veces algo más específico que encontré y me gusta y lo investigo a fondo.

2. ¿Cómo definís a tu/s usuario/s?

Es como que en realidad siempre termina siendo el mismo. Al final siempre termina gente como uno. Gente como uno en el sentido mi edad, mujer. Pero no se si mi estética, en el sentido que no sería algo que yo usaría. *yo: ¿Cuales son los rasgos?* Mmm... pa no quiero poner lo que ponen todos. Pero al final todos ponemos lo mismos. Alguien juvenil, vital con energía osado, que le guste andar en bici. Ta para, ahora que pienso eso es lo que puse siempre que tuve que hacer los proyectos (de la facultad). Yo personalmente no voy a diseñar para este tipo de gente. Seguramente haga para otro tipo de gente. No me interesa que cualquiera use mi ropa, que sea vendible para todo el mundo. Me gustaría que fuera diferente y algo más pensado. *yo: Bueno entonces hagamos el razonamiento inverso ¿quien no estaría en tu público?* Gente que va al shopping. *yo: ¿Y al momento de diseñar cuál es el primer característica que se viene a la cabeza del tipo de público que dejarías entrar?* Gente normal en realidad. Pero si te veo medio chetita no, porque después esa gente te hace la marca masiva. *yo: Tu mayor preocupación es la masividad, ¿por qué?*

Si. Porque no me interesa producir en grandes cantidades. me gusta más lo personalizado. *yo: ¿Personalizado de qué manera?* que la prenda sea más única. Es lo que me gustaría a mi, si mañana voy a una tienda y digo ta esto me gusta me queda bien, jesto es mío y de nadie más! *yo: Y en esto de que vos crees que tu producto tendría que ser personalizado, ¿no te parece que en tu usuario tendría que haber rasgos físico?* En realidad siempre hago prendas más grandes, eso abarcaría a las personas más gordas. Lo que veo es que siempre hago ropa a mi tamaño. Siempre hago cosas como enormes. En realidad no lo pienso para personas gordas o flacas, es algo que me gusta a mi.

3. ¿Realizas prototipos/ toile de tus diseños ?

Según como arranque. Cuando es un tema de volumen, directo al maniquí. El maniquí implica un talle chico eso ya lo sé. pero ta a partir de ahí saco uno y de ahí calco el molde y lo puedo arrancar. *yo: O sea directamente 3d no trabajas en plano ¿no haces dibujo?* No, últimamente no. No hago dibujo, puedo tirar unas líneas para ver por donde arrancar en el maniquí pero no. Me gusta ir cambiando, en el maniquí vas encontrando cosas nuevas, y es como que está buenísimo. *yo: Y vos que ya trabajaste las dos modalidades, hiciste ese proceso de dibujo-molde-prenda, y ahora estás más en el trabajo directo en el maniquí, ¿por qué te sentís más cómodo con el trabajo en 3D?* Me gusta eso de poder cambiarlo, lo vas armando y encontrás cosas que en plano a veces no te das cuentas, porque es plano. Podés hacer a tu modo.

4. ¿Cómo relacionas tu experiencia de usuario con tu actividad como diseñador? ¿tienes en cuenta las cosas que te molestan?

Más bien en la parte... no de diseño, tal vez en la parte de confección, porque soy una histérica con las terminaciones. No me gusta ir a buscar una prenda y que no tenga buenas terminaciones. Y la comodidad principal, no hago algo que no me resulta cómodo. No me gustaría a mí que lo hagan. Al final se nota.

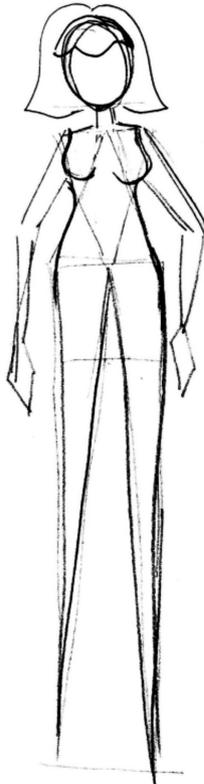
5. Si te digo ropa/vestimenta ¿cuál sería la clasificación general que podrías hacer?

Bueno yo que sé, por noche – día, para hacer deporte, para que la usaría. Por el uso digamos.

6. Si te digo prenda, ¿cuál sería la separación que haces para trabajarla?

Pa ,no lo pienso eso, no se. Si lo tengo que hacer lo pienso en moldería. Pero lo hago en 3d, entonces a veces no hay mangas por ejemplo es todo más unido, hay cosas que surgen mismo ahí.

2D. Dibujar un cuerpo humano, a modo de ilustración en un tiempo de 5 minutos. Después se le dan 10 minutos para que haga otro cuerpo pero esta vez vestido.



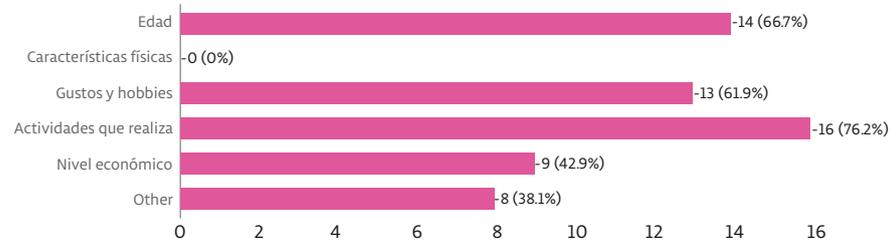


3D. Se le dan al participante papel, tijera y materiales para pegar y se le pide que realice una prenda o una parte del atuendo que haya dibujado a escala real sobre un cuerpo.

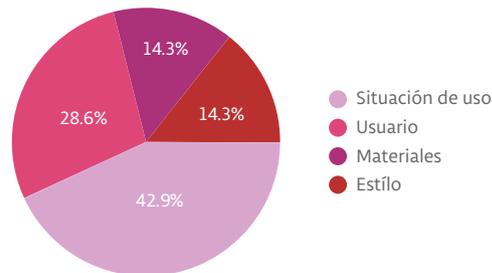


Resultados graficados de encuesta on line

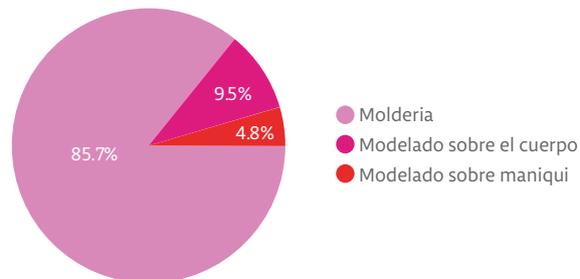
1. ¿Cuáles son los factores que tienes en cuenta al momento de determinar el público objetivo?



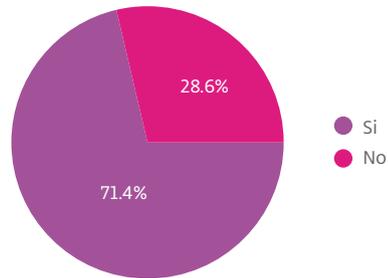
2. Al momento de diseñar un pantalón, ¿en cuál de estos factores piensas primero?



3. ¿Cuál es la técnica de construcción que más utilizas para el diseño de pantalones?



4. ¿Alguna vez diseñaste un pantalón a medida?



5. Si tuvieras que ordenar los siguientes pantalones ¿cuáles serían las categorías que utilizarías y cuál estaría dentro de cada una?



comodidad, 1 y 5. durabilidad 2 y 3. moda 4 y 6.

comodidad, 1 y 5. durabilidad 2 y 3. moda 4 y 6.

Ajustados 3,6,4 //Anchos 1,5

Oxford - 5 Semi oxford 1 Recto 2 y 4 Chupin 3 y 6

1

deportivos (1,3) denim (2,4,6) palazzo (5)

1y5palazo
2recto
3calza
4y6 chupin

Depende del cuerpo 213456

comodo 1, 5. urbanos 2, 4, 6

Según su estilo: A-Deportivo: 1, 3; B-Casual: 2, 4, 6; C-Formal: 5

clasico:1- 2
moda: 3-5-6
basico: 4

Depotiva 1 y 3 , casual 2,4,5,6
Forma

Skiny: 2 3 4 6
Oxford: 1 5

Jeans 2 - 4 - 6
Deportivo 3
Tendencia 1 - 5

palazzo (1/5), recto de tiro medio (2), calza (3), recto de tiro bajo (4), skinny (6)
1. Comodo

2. Casual
3. Deportivo
4. Jean
5. Alternativo
6. Informal

Situacion de uso
1 y 5 fiesta
6 y 4 salida informal

2 y 3 comodidad
1 noche 2 casual 3 deportivo 4 diario 5 cómodo 6 fashionista

2346 día 15 noche

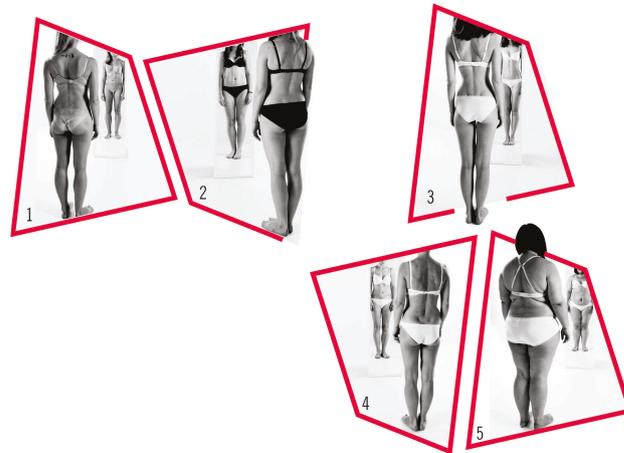
jeans (2,4,6) y pantalones flexibles (1,3,5)

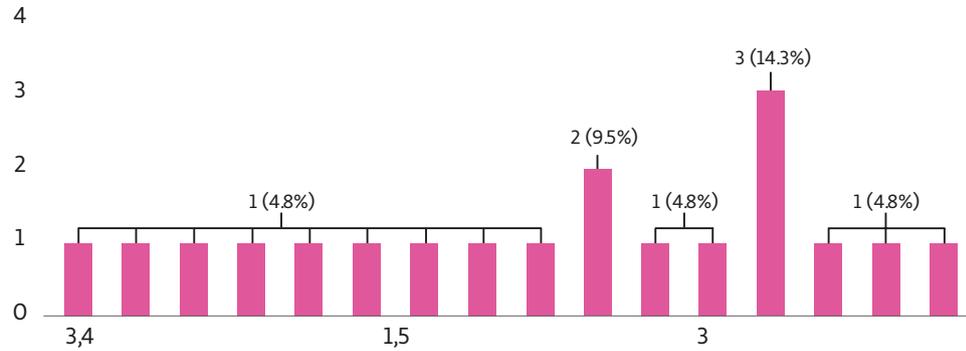
6. En una palabra, defíne qué es para tí un pantalón.



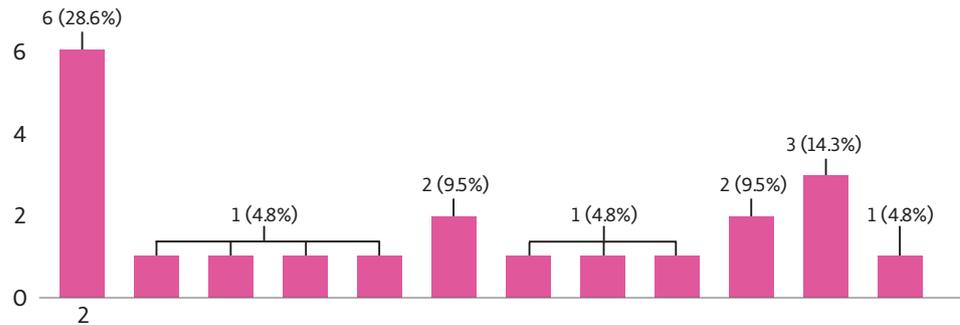
129

7. ¿Cuál de las siguientes fotos pertenece a la descripción?





8. ¿Que pantalón de la pregunta 5 piensas , es el más correcto para este público?



9. Cuando te compras un pantalón ¿qué es lo primero que tienes en cuenta?

Comodidad (x6)

Que me vea bien, sin ser incomodo

el fitting

Comodidad (que me calce bien)

El calce y el material

durabilidad

El tiro: que sea de medio a alto

Que me guste y me quede bien

Precio y calce

Comodidad, calce justo, cintura alta (a la cintura, comodo), si es jean bolsillos (sin ningún tipo de bordado)

el calce, que se ajuste a mis medidas

El calce

El tiro

Diseño calidad y precio

El calce

la altura de cadera o tiro que tiene el pantalón, la curva de mi cadera comienza mas arriba de lo habitual por lo tanto los pantalones que se encuentran la altura del hueso de la cadera estéticamente no lucen bien en mi y resultan incómodos, el material con el que están confeccionados, generalmente uso jeans porque son mas fáciles de limpiar son cómodos y los puedo usar en cualquier situación.

Extracto de entrevistas a mujeres en Berlín

1 Verónica

- Tiempo que vive en Berlín: 21 años
- Rutina: trabajo tiempo completo, desde la mañana hasta las 18 tardes estoy en la oficina, pero el código de vestimenta acá es muy “relax”. Durante el fin de semana varía.

1. ¿Cuánto tiempo al día dedicas a pensar en tu vestimenta?

Buena pregunta. Ahora que engorde y es verano me como la cabeza pensando que me voy a poner, de mañana soy un zombie, así que estoy parada una hora y no se me ocurre que ponerme. Trabajo en una empresa con producción, si no tengo entrevistas con clientes voy bastante informal (al momento de comprar). Pienso que ya tengo una idea de que me queda bien y que no, entonces ya salgo con alguna idea pre-determinada. Después de un tiempo de estar acá ya se donde ir a comprar que la forma sea la que me queda bien. A veces salgo de paseo y termino comprando un montón. Tengo algunas prendas en tiendas, en internet compro poco. Más bien me gusta probarme la ropa.

2. ¿Cuáles son las características más importantes al momento de elegir tu vestimenta? ¿En qué pensás? ¿En qué ponés más atención?

Que sea de aspecto “fino”, que tenga buen corte, que me favorezca.

3. ¿Cuáles son las complicaciones o problemas más presentes? ¿Cómo los solucionas?

Estoy en la gloria, por primera vez en mi vida me queda todo. Tengo un tamaño no muy común para Uruguay porque soy muy alta y tengo mucho busto. La propuesta es mucho más amplia. La calidad y el precio son más convenientes acá en Europa. A mi me gusta ver la ropa por dentro me gustan las texturas, me gusta que se sienta fino.

4. ¿Cuál es la prenda inferior que más usas ? ¿Por qué?

¡Tengo mucho de todo! pero vestidos y faldas es lo que más me gusta.

5. ¿Cuál/es es/son las prendas que te resultan más cómodas? ¿Por qué? y

6. ¿Cuáles son las prendas que te resultan menos cómodas? ¿Por qué?

Lo que no me gusta algunos shorts y los vestidos que son desde el busto abiertos.

7. ¿Qué tan seguido piensas en tu cuerpo desvestido?

¿Cómo lo describirías en pocas palabras?

Si claro que tengo una relación con mi cuerpo, trato de no anular partes.

Si bien conozco todas las partes de mi cuerpo y la reconozco y las siento,

hay cosas que no me gusta. la vestimenta para mi es un poco un juego.

Uno se describe un poco en función de como me describen

otros. En general los hombres me ven voluptuosa.

8. Trabajar con tarjetas con fotos de prendas.

Separar según lo que consideran cómodo y lo que consideran incómodo.

Marcar las prendas que usas dentro de lo seleccionado como incómodo (la idea es según lo que se haya contestado en cinco y seis generar un diálogo).

133

Cómodo:



Incómodo:



9. ¿Sentís que cambió mucho tu vestimenta de Uruguay a Berlín?

Si , sigo siendo para el Berlín bastante "overdress".

2 Karen

- Tiempo que vive en Berlín: 13 años
- Rutina: muy variado, hago proyectos de educación popular. Ahora estoy en una red de cineastas independientes.

1. ¿Cuánto tiempo al día dedicas a pensar en tu vestimenta?

Varía. Hay momentos donde me revelo sobre la importancia de la vestimenta. pero hay momentos donde pienso mucho sobre la importancia del género que nos ponemos sobre la piel. A veces estoy más pendiente de esos estereotipos. Por ejemplo a veces no quiero salir con cosas ajustadas, para no ser ese objeto mina que tiene que mostrar el lomo que tiene para ganar aceptación. A veces me reciento pensar que uno no elige su físico y eso nos condiciona para bien o para mal. hay gente que logra emanciparse de eso, pero son las menos. Hay veces que reduzco el ropero a lo mismo, y hay veces que estoy más débil y preciso tener mucho. yo: ¿Sentís que en esos momentos “débiles” precisas tener mucho de lo mismo, o precisás variedad que te permita a vos variar tu imagen exterior? diferentes cosas, me gusta variar y provocar los límites. Lo que sí veo es que no me gusta sentirme condicionada con respecto a estilo.

2. ¿Cuáles son las características más importantes al momento de elegir tu vestimenta? ¿En qué pensás? ¿En qué ponés más atención?

Por el ambiente en el que me muevo me di cuenta que me fui nutriendo de cosas, y me fui distanciando de una imagen femenina, aunque ya desde joven tenía una imagen muy masculina, o lo que a eso se asocia. Ahora de más veterana estoy más flexible. Pero esa imagen de minita no soy. Tiene que reflejar mi identidad. yo: *¿Y tiene algo a nivel de estructura que te sea importante?*

Bueno eso cambio mucho, tuve una época que solo usaba algodón, pero bueno eso ya cambió. Pero lo que sí me importa es el taco, tiene que sentirse bien. Pesa lo visual, el color, soy bastante cabeza dura con ciertos colores que no uso. Evito comprar ropa nueva en cadenas, por ejemplo ahora hace más de un año que no lo hago. como una excepción compro prendas de diseño local, lo compro porque me encanta que tenga esa historia el producto, pero sino me visto de segunda mano.

3. ¿Cuáles son las complicaciones o problemas más presentes? ¿Cómo los solucionas?

No tengo problemas.

4. ¿Cuál es la prenda inferior que más usas ? ¿Por qué?

Bueno polleras tengo que estar en un modo muy especial de trascender mis límites como para ponerme una pollera. Así que todo lo otro, short, bermuda, pantalón, puedo estar en calzón, pero pollera no.

5. ¿Cuál/es es/son las prendas que te resultan más cómodas? ¿Por qué? y

6. ¿Cuáles son las prendas que te resultan menos cómodas? ¿Por qué?

La pollera me la pongo para transgredir, pero me siento todo el tiempo incomoda. Me siento observada de otra manera y me da bronca sentir que me estoy produciendo de determinada manera para encajar.

7. ¿Qué tan seguido piensas en tu cuerpo desvestido?

¿Cómo lo describirías en pocas palabras?

Tengo una relación desnuda con mi cuerpo, pero que empezó en mi adultez. Antes era siempre cubierta la imagen de mi cuerpo. Tuve que vivir una serie de situaciones, como el nudismo. *yo: ¿Eso te pasó acá?* Si el nudismo si. Estar rodeada de todas las generaciones, la naturalidad más deliciosa, vivir el culto al cuerpo, y no es la Gorlero, no son modelos desnudas. Desde ahí entendí que esta buenísima la diversidad física. Tengo un rollo con mi cuerpo, porque soy muy delgada. La gente siempre me pregunta si hago dieta, y eso me pone mal. Siempre aclaro no hago deporte, tengo celulitis, soy una flaca fofo. Me embola que soy la flaquita que puede llegar a reproducir ese modelo de belleza. Muchas veces me gustaría tener 10 kilos arriba para contradecir eso.

135

8. Trabajar con tarjetas con fotos de prendas.

- Separar según lo que consideran cómodo y lo que consideran incómodo.
- Marcar las prendas que usas dentro de lo seleccionado como incómodo (la idea es según lo que se haya contestado en cinco y seis generar un diálogo).

Cómodo:



Incómodo:



9. ¿Sentís que cambió mucho tu vestimenta de Uruguay a Berlín?

Acá no me siento observada ni cuestionada por no ser una mujer clásica, en Uruguay siempre me sentí distinguida, no quiere decir rechazada pero si distinguida. Acá me es más fácil conseguir pantalones porque, en Uruguay son para quedar muy justos, y no es fácil usar ese tipo de pantalones que te queden flojos. aca hay mas variedad de modelos. *yo: ¿Hay algo que podías encontrar en Uruguay que acá no?* los zapatos de Noel, de la Villabiaritz. Tiene un estilo tan visible y reconocible.

3 Raquel

- Tiempo que vive en Berlín: 8 años
- Rutina: trabajo por mi cuenta, soy traductora, y doy clases en la SU de literatura y cultura latinoamericana.

1. ¿Cuánto tiempo al día dedicas a pensar en tu vestimenta?

Y desde que vivo acá qué hago mucho en casa, cuando voy a salir me lleva mucho tiempo ver qué me pongo, porque en casa estoy siempre con lo mismo. Pero lo gracioso es que acá en Berlín te puedes poner una gallina en la cabeza que nadie te mira, así que no se porque demoró tanto. Así que si es que le dedico, porque la ropa es como quiero que me vean los demás. Es importante.

2. ¿Cuáles son las características más importantes al momento de elegir tu vestimenta? ¿En qué pensás? ¿En qué ponés más atención?

Tiene que ser lindo, me tiene que gustar... tengo que creer que me queda bien, tengo que creer que representa mi personalidad. Y si es de calidad mejor, y si no está hecho por esclavos mejor, y si lo puedo pagar mejor.

3. ¿Cuáles son las complicaciones o problemas más presentes? ¿Cómo los solucionas?

No, creo que no. Bueno en realidad ahora que me estoy acordando, siempre que iba a Uruguay había una amiga de mi mamá que siempre me arreglaba la ropa, que me quedaba grande pero yo no me daba cuenta que me queda grande.

4. ¿Cuál es la prenda inferior que más usas? ¿Por qué?

Más pantalón, me encantan las polleras pero más pantalón. Lo que mas uso es jean.

5. ¿Cuál/es es/son las prendas que te resultan más cómodas? ¿Por qué? y 6. ¿Cuáles son las prendas que te resultan menos cómodas? ¿Por qué?

Todo lo que uso me resulta cómodo, no tengo ropa que no sea cómoda, sino no la uso.

8. Trabajar con tarjetas con fotos de prendas.

- Separar según lo que consideran cómodo y lo que consideran incómodo.
- Marcar las prendas que usas dentro de lo seleccionado como incómodo (la idea es según lo que se haya contestado en cinco y seis generar un diálogo)

Yo soy re conservadora con la ropa.

Cómodo:



Incómodo:



137

9. ¿Sentís que cambió mucho tu vestimenta de Uruguay a Berlín?

Acá cambió mucho por las actividades que hago, el transporte y el invierno. Antes usaba más polleras y tacos, porque viajaba en auto, acá ando en bicicleta o transporte público.

4 Soledad

- Tiempo que vive en Berlín: 15 años
- Rutina: Mi rutina... no salgo con un algoritmo fijo al trabajar en casa, salgo espontáneamente o con salidas puntuales planificadas. Osea basicamente trabajar en casa y salir a veces.

1. ¿Cuánto tiempo al día dedicas a pensar en tu vestimenta?

Bueno cuando tengo que salir me esmero un poco. Para estar en casa uso ropa cómoda, tengo tres o cuatro cosas que son las que tengo a mano, me pongo eso y no la pienso mucho más. Cuando tengo que salir, podría ser capaz media hora. También dedico tiempo a pensar lo que tendría que tener, porque no tengo mucha ropa. *yo: ¿el momento de compra es algo importante, le dedicas tiempo a eso también?* No mucho, pero no me embola como antes. El tema es que siempre quiero resolver todo en una salida, pantalones, buzos, zapatos, y no se puede. porque hay que ver, probar y comparar.

2. ¿Cuáles son las características más importantes al momento de elegir tu vestimenta? ¿En qué pensás? ¿En qué ponés más atención?

En primer lugar tiene que ser práctico, pero claro también tiene que ser lindo. Hay un concepto que me encanta es los básicos, amo esas cosas: el pantalón, la remera que combina con todo. No sé quién lo inventó ni dónde, pero es como cuando lo veo en una vidriera. Las mejores vidrieras son esas que con una misma prenda hay cuatro combinaciones. Me encanta esas prendas que me resuelva muchas cosas diferentes. *yo: ¿y tenés lugares determinados de compras?* Si hay una tienda acá que se llama street one, que tiene un corte pantalón que me queda bárbaro, y tiene unas remeras. Ahí fui por una amiga, que me dijo probáelo y me quedó bien. Yo creo que hay gente que tiene un ojo especial, yo veo las cosas y pienso no me va a quedar bien, y después me lo pruebo y sí. *yo: ¿y qué es eso que ves en la vidriera que no usarías?* Estampados que no me gustan, o combinaciones que no me gustan, o ese slim cut. A mi me gustan mucho los pantalones, uso mucho jean. Esas cosas que son como super finititas hasta el final no me gustan, o las cosas con corte muy bajo tampoco me gustan, porque se me caen. Hay tiendas que veo las cosas y se que no me van a quedar bien. *yo: ¿y cómo sabes que no te va a quedar bien?* Porque... ah buena pregunta! ¿por qué? bueno puede ser porque me hace la impresión de que el talle no me va a servir, porque está orientado para personas muy flacas, pero está buena la vidriera armada. a mi me encantan las vidrieras. Es un tema del diseño, teatro.

3. ¿Cuáles son las complicaciones o problemas más presentes? ¿Cómo los solucionas?

En los jeans y en otros pantalones a mi me pasa que las cosas de corte muy bajo me hacen como rollos. Me quedó del embarazo, y no se va a ir, una especie de panza, entonces los pantalones con corte muy alto, me dan calor, en la cintura me cortan y los muy bajos me dejan un rollo. entonces preciso un término medio. Mi marido me dijo "la solución es no uses mas vaquero"... y por ejemplo. *yo: ¿y cómo encontrás esos jeans de tiro medio, es fácil?* Bueno en esa tienda que te decía los tiene, yo soy muy caderona, por lo general cuando tienen esos cortes intermedios son como una carpa, en esta tienda tiene un corte que es medio grande de cadera y chico de cintura, con forma.

4. ¿Cuál es la prenda inferior que más usas ? ¿Por qué?

Jean y ahora también estoy usando mucho pantalones de tela, como que es otra caída que el jean. es lo más cómodo, me lo pongo sin pensarlo. Si quiero hacer algo especial me pongo un vestido, es como un ritual.

5. ¿Cuál/es es/son las prendas que te resultan más cómodas? ¿Por qué?

Lo más cómodo pantalón.

6. ¿Cuáles son las prendas que te resultan menos cómodas? ¿Por qué?

Las polleras muy cortas. si en realidad después no hay ningún otro tipo de ropa, que nunca use. o que por principio no lo uso, o no a priori no lo uso... bueno las polleras muy largas no me gusta, me da la impresión de que vas como barriendo el piso. Y los zapatos con cero taco.

7. ¿Qué tan seguido piensas en tu cuerpo desvestido? ¿Cómo lo describirías en pocas palabras?

Si. Me pasa mucho que veo mi cuerpo desnudo en el espejo y me encanta lo que veo, me pongo un pantalón y ya me apreta y me salta un rollo... Creo que tiene que ver con algo puramente Alemán, y es que por ejemplo acá vamos a la playa muchas veces sin ropa, entonces estoy más acostumbrada a mi cuerpo.

8. Trabajar con tarjetas con fotos de prendas.

- Separar según lo que consideran cómodo y lo que consideran incómodo.
- Marcar las prendas que usas dentro de lo seleccionado como incómodo (la idea es según lo que se haya contestado en cinco y seis generar un diálogo)

Cómodo:



Incómodo:



9. ¿Sentís que cambió mucho tu vestimenta de Uruguay a Berlín?

Tanto tanto no. Al principio si, me compraba los jeans en Uruguay, no creí que podía encontrar acá. Pero hay una cosa que ahora que pienso, no uso ni tantas polleras ni tantos vestidos. pero no se si tiene que ver con allá y acá, creo que tiene que ver con que estoy más en casa , y por eso uso pantalón.

5 Lilian

- Tiempo que vive en Berlín: 15 años
- Rutina: trabajo de oficina de lunes a viernes.
Uso transporte público la mayoría del tiempo.

(empieza a contarme sin que le pregunte). En Berlín uno se puede vestir como se le dan la gana. A mi me cambió, porque yo estaba acostumbrada a estar siempre de tacos, y aca con las calles de adoquines es imposible. y la otra cosa es el invierno, yo no sabía vestirme para un invierno como el de acá. Y otra cosa que yo veo muy positivo de Berlín, es que uno puede vestirse muy bien, en todos los extractos sociales, y niveles económicos. Uno no puede catalogar a la gente por su vestimenta acá, todos se visten como quieren, es todo muy informal. Cuando llegué a Berlín no encontraba mi estilo.

1. ¿Cuánto tiempo al día dedicas a pensar en tu vestimenta?

Bueno depende para lo diario tengo unas cosas que son las que están a mano, si me voy a una fiesta ya me lo pienso más, y la cama queda con una montaña de cosas que me probé.

2. ¿Cuáles son las características más importantes al momento de elegir tu vestimenta? ¿En qué pensás? ¿En qué ponés más atención?

Acá hay una cosa se llaman los básico, y después está la ropa de las que te enamoras. La tela que no se arruga, que no te dan trabajo. Eso siempre hay que tener.

141

3. ¿Cuáles son las complicaciones o problemas más presentes? ¿Cómo los solucionas?

Bueno al principio me parecía que los pantalones en Alemania eran horribles, yo decía que los diseñadores alemanes no saben lo que es un cuerpo de mujer. Después de tanto tiempo acá ya me acostumbre a ese corte. Jamas iría a una modista, voy me pruebo y algo encuentro que me quede bien. acá compro mucho más.

4. ¿Cuál es la prenda inferior que más usas ? ¿Por qué?

Pantalón, jean es prácticamente lo que uso todos los días.

5. ¿Cuál/es es/son las prendas que te resultan más cómodas? ¿Por qué?

Pantalón.

6. ¿Cuáles son las prendas que te resultan menos cómodas? ¿Por qué?

Tacos altos.

**7. ¿Qué tan seguido piensas en tu cuerpo desvestido?
¿Cómo lo describirías en pocas palabras?**

Bueno cuando pienso en mi cuerpo pienso que tengo que bajar la barriga.
Tengo una relación muy amable con mi cuerpo, mi cuerpo es muy funcional,
soy atletica ágil. Disfruto las posibilidades que me da mi cuerpo.

8. Trabajar con tarjetas con fotos de prendas.

- Separar según lo que consideran cómodo y lo que consideran incómodo.
- Marcar las prendas que usas dentro de lo seleccionado como incómodo (la idea es según lo que se haya contestado en cinco y seis generar un diálogo)

Cómodo:



Incómodo:



6 Tania

- Tiempo que vive en Berlín: 13 años
- Rutina: trabajo en el área del urbanismo haciendo relaciones públicas, y soy mamá.

1. ¿Cuánto tiempo al día dedicas a pensar en tu vestimenta?

La verdad que nunca lo pensé, creo que es muy similar todos los días, ponele 15 minutos... ¿o es muy poco? Es algo que pienso.

2. ¿Cuáles son las características más importantes al momento de elegir tu vestimenta? ¿En qué pensás? ¿En qué ponés más atención?

Que me queden cómodos. No hay mucho en lo que pienso, ahora me estoy comprando ropa por internet, ya se que modelo me queda cómodo y compro eso.

3. ¿Cuáles son las complicaciones o problemas más presentes? ¿Cómo los solucionas?

Mi problema es que lo que me gusta es muy caro.

4. ¿Cuál es la prenda inferior que más usas ? ¿Por qué?

Pantalón.

5. ¿Cuál/es es/son las prendas que te resultan más cómodas? ¿Por qué?

Pantalones, jean o de tela.

6. ¿Cuáles son las prendas que te resultan menos cómodas? ¿Por qué?

Remeras muy ajustadas, porque se me ven los rollos.

7. ¿Qué tan seguido piensas en tu cuerpo desvestido? ¿Cómo lo describirías en pocas palabras?

Tampoco estoy siempre vestida, porque por el hecho de tener gurises, trato de inculcar la naturalidad del cuerpo y ando desnuda no siempre lo pienso vestido. Mi cuerpo es muy cambiante.

8. Trabajar con tarjetas con fotos de prendas.

- Separar según lo que consideran cómodo y lo que consideran incómodo.
- Marcar las prendas que usas dentro de lo seleccionado como incómodo (la idea es según lo que se haya contestado en cinco y seis generar un diálogo)

Cómodo:



Incómodo:



9. ¿Sentís que cambió mucho tu vestimenta de Uruguay a Berlín?

Si hubo un cambio pero fue lento, y creo que si me hubiera quedado en Uruguay también se hubiera dado. Creo que hay un estilo desde mi juventud que está ahí, y hay cosas que me gustan y cosas que claramente no me gustan. Una cosa que me hizo sentir muy cómoda en Alemania es que la ropa es más grande y hay más variación de talles, en Uruguay me compraba G y no me quedaba, y pensaba bueno ¿qué soy yo el problema? También veo que acá tenes más conciencia del cuerpo aca. El nudismo está muy presente, el cuerpo es algo que está contigo, y eso es algo que es una diferencia muy fuerte con Uruguay, y te adaptas rapidísimo a eso.

7 Teresa

- Tiempo que vive en Berlín: 19 años
- Rutina: es muy cambiante. Estoy mucho en casa y también salgo mucho.

1. ¿Cuánto tiempo al día dedicas a pensar en tu vestimenta?

Lo pienso todos los días, como no tengo que ir a la oficina, no tengo un código. Lo pienso todo los días.

2. ¿Cuáles son las características más importantes al momento de elegir tu vestimenta? ¿En qué pensás? ¿En qué ponés más atención?

La comodidad, la calidad de la tela, que sea una tela noble, no tiene que ser seda, pero te quiero decir que si es algodón que sea algodón, tengo ingredientes nobles el tejido. y la tercera que me quede bien, que sea algo que personalmente me gusta, el color el corte. Antes yo compraba más cantidad de menor calidad, ahora me compro menos pero mejor.

3. ¿Cuáles son las complicaciones o problemas más presentes? ¿Cómo los solucionas?

Si los pantalones me quedan siempre cortos, acá no tanto pero en Uruguay sí.

4. ¿Cuál es la prenda inferior que más usas? ¿Por qué?

Pantalones, vestidos con medias can-can.

5. ¿Cuál/es es/son las prendas que te resultan más cómodas? ¿Por qué?

Pantalones, pero lo que más me cuesta encontrar es un jean que me quede bien. Eso de la moda que todo viene cortado igual me complica.

6. ¿Cuáles son las prendas que te resultan menos cómodas? ¿Por qué?

Yo que sé...las cosas demasiado apretadas. A mí no me gustan las cosas en la cintura. no uso cosas que sean agresivas para el cuerpo. Uso cosas a la cintura, pero no muy apretadas, me parecen en general ordinarias e incómodas. Otra cosa que no puedo usar son tacos muy altos, no puedo, me duele.

7. ¿Qué tan seguido piensas en tu cuerpo desvestido? ¿Cómo lo describirías en pocas palabras?

Sabes que nunca pensé en esos términos. Yo lo que más pienso es en el movimiento, siempre pienso en mi cuerpo como en el movimiento, pero sobre todo por lo que siento. Pero con la ropa no tengo ninguna conexión. Lo que sí tengo es que hay ropa que la veo y se que me puede quedar bien, por el color por el corte. Yo me siento muy bien con el cuerpo que tengo, estoy muy contenta de tenerlo y de tenerlo sano, de hacer muchos movimientos. En primer lugar siento gratitud y felicidad. Lo veo como un cuerpo grande, compacto y agradable, como sano que es lo más importante.

8. Trabajar con tarjetas con fotos de prendas.

- Separar según lo que consideran cómodo y lo que consideran incómodo.
- Marcar las prendas que usas dentro de lo seleccionado como incómodo (la idea es según lo que se haya contestado en cinco y seis generar un diálogo)

Cómodo:



Incómodo:



9. ¿Sentís que cambió mucho tu vestimenta de Uruguay a Berlín?

No, creo que yo me vestía básicamente igual que ahora. Pero una cosa que yo hacía en Uruguay que acá no, es que yo me hacía hacer ropa, yo hacía el dibujo y compraba la tela y lo llevaba a la modista. Yo creo que en ese momento realmente me vestía como yo quería.

Probes

Pasos a seguir para realizar una Probe según la visión de Tuuli Mattelmäki:

1. Planear y pensar la actividad desde mi estudio, ver qué preciso, pensar las mejores maneras de registrar la información. Cómo el usuario de la probes se va a sentir más cómodo y cómo se podría desarrollar la actividad de manera que resulte bien. Se puede incluso utilizar como recurso, el observar la experiencia de uno, y hacer actividad en grupo.
2. Seleccionar el grupo o persona que lo van a hacer. Solo hacerlo con una persona es suficiente, esto ya nos puede dar la información necesaria para generar una solución. Las probes son un método de estudio cualitativo que intenta entender diversos fenómenos tanto individuales como colectivos.
3. Diseñando las probes, este paso se puede hacer simultáneo a los otros dos, es un proceso y su duración varía caso a caso. En este paso se empieza por pensar que tipo de actividades y ejercicios preciso para mi trabajo. La idea es conseguir una buena combinación de técnicas que nos permitan, recolectar información en diversos formatos, que sean compatibles entre ellas, las formas más utilizadas son : fotografías, collage, cuaderno de notas, stickers, entre otros. Un aspecto importante de los "Probes Kits" es que no se pueden comercializar, no se encuentran en el mercado. La idea de esta herramienta es que sea desarrollada por cada diseñador para cada situación específica. Al momento de hacerlo, "el diseñador generalmente imagina como el usuario piensa, como hace los ejercicios y cómo comprenden el kit"
4. Analizar la información y los resultados: es importante que se tome distancia de cada una de las personas que hicieron la probes, como ser individual, y que se puedan analizar los resultados en conjunto. Para eso es imprescindible elegir una manera de organizarlos a los resultados todos juntos. La más clásica es organizar por pregunta o actividad. Y analizar paso a paso de la probes. Esto no quiere decir que pueda mantener la organización de mi información por persona, y luego analizarla en conjunto.

Resultados:

1 Teresa

Día 1

Prenda : ---

Tiempo de uso: --

Relato: No hay molestias todo bien.

Día 2

Prenda : pantalón de algodón

Tiempo de uso: --

Relato: todo bien porque es un pantalón de algodón y no tengo nada en particular para contar.

Día 3

Prenda : pantalón verde

Tiempo de uso: --

Relato: es muy cómodo porque ya tiene unos años. Me queda grande , es muy cómodo y me encanta el color.

Día 4

Prenda : ---

Tiempo de uso: --

Relato: Bueno todo bien no hay molestias porque uso ropa muy cómoda en general. Digo en general porque las cosas que pedís que describa en el audio no lo puedo hacer porque no es el caso.

Día 5

Prenda : jean tiro medio

Tiempo de uso: 8hs

Relato: estoy hoy con el pantalón negro. Tiene un tiro más bajo se resbala y hay que subirlo al caminar. Esos son detalles que uno no piensa pero como sé que a vos te interesan esos detalles, esas pequeñas cosas de la ropa, por eso te lo comento. Creo que si me comprara otro pantalón me compraría uno con el tiro un poco más alto, para evitar ese problema. Pero igual lo uso contenta y me queda cómodo.

2 Soledad

Día 1

Prenda: jean tiro medio

Tiempo de uso: 8hs

Relato: Es fácil de ponerlo porque es ancho arriba, no queda trancado en la cadera, y es además de una tela muy blandita. Una vez que está puesto no apreta en la zona del ombligo, que el hasta donde llega, pero se siente que hay algo, que está puesto digamos.... compacto- cómodo digamos. Sacar el jean fue tan sencillo como ponerlo. Tenía algunas marcas en la parte de la barriga. Había presión.

Día 2

Prenda : Pantalón de tela.

Tiempo de uso: --

Relato: Muy fácil de sacar porque tiene cintura y piernas anchas. Al sacarlo me di cuenta que está más marcada la cintura en la piel. Además porque lo uso con un cinturón que lo aprieta un poco más, pero sin dejar de ser cómodo. Pero las marcas de hoy se notan un poquito más que las del jean de ayer, calculo que por el cinturón.

Día 3

Prenda : Mismo jean de cintura media que el día 1

Tiempo de uso: 10hs

Relato: Descubrí más marcas en la parte del botón y del cinturón porque estuve más horas sentada en la computadora trabajando y evidentemente eso tuvo que ver, la postura tuvo que ver con la forma en que eso apretaba contra la barriga.





Día 4

Prenda: Jean

Tiempo de uso: 14hs

Relato: Las marcas del jean un poquito más notoria por la cantidad de horas. Pero igual es muy cómodo. No hace problema de poner y de sacar.



Día 5

Prenda: Falda

Tiempo de uso: 12hs

Relato: Hoy me pongo una pollera porque va a ser un día de mucho andar en bicicleta así que esto es mucho más cómodo que un jean. Muy fácil de poner y de sacar porque tiene una cintura muy ancha que regula al tamaño de la cintura real con un cordón. Noté que tengo mucho menos marcas. En realidad tenía una sola marca, la marca del cordón. Pero tampoco lo sentí como algo incómodo.

