CONVERGENCIA PARA LA INVESTIGACIÓN FORMATIVA

TALLER IV

DEL PROGRAMA DISEÑO DE VESTUARIO

Cuadernos de investigación

Cuerpo, Comunicación y Cultura

TALLER IV

ELIZABETH VEJARANO SOTO

CONVERGENCIA PARA LA INVESTIGACIÓN FORMATIVA

TALLER IV

DEL PROGRAMA DISEÑO DE VESTUARIO

Cuadernos de investigación

Cuerpo, Comunicación y Cultura

TALLER IV

ELIZABETH VEJARANO SOTO

SOBRE LOS

CUERPOS

"Cuando un cuerpo porta un traje, también lleva entre y sobre su piel una tragedia, pues vestirse es un acto lúdico y trágico al mismo tiempo, se convierte en el acto de re-crearse, convertirse en otro... en rito cotidiano de aparición-desaparición.

La escenificación de las apariencia, a través del vestido y del adorno, se debe vincular al espacio y a los objetos que lo rodean para generar una verdadera lectura del discurso de los cuerpos. De allí que cada persona sea, antes que nada, un personaje que actúa con un rol predeterminado dentro del escenario de lo social. Esta disciplina corporal, como guion entregado al sujeto en módicas cuotas dentro de los ámbitos pedagógicos del hogar y de la escuela, se corrobora en la teatralización pública de la condición de cada sujeto, el cual, por medio de su apariencia se convierte en un sistema de significación que se integra a otros sistemas de significación o cuerpos portadores de sus apariencias codificadas según la convención, formando todo un sistema discursivo que sostiene al orden corporal vigente. En este marco, las disciplinas de la apariencia surgen como puesta en escena de la condición social y económica, así como de los afectos, a través del vestuario, el uso del adorno o la relación con los objetos, siendo lo portado por los sujetos en sus cuerpos, o lo que los rodeaba, sistemas de signos para la clasificación de las diferencias. Analizamos a los cuerpos a partir del entramado simbólico que generan con la indumentaria y los diversos objetos cercanos a ella, ya que por el hecho de que estos cuerpos son fruto de una producción social e histórica del poder, se encuentran inmersos y enredados en un entramado de sentidos, de conexiones significantes".

Tomado de *Vestidos para el alma*, de Elizabeth Vejarano Soto

Elizabeth Vejarano Soto estudió Comunicación Social en la Universidad Autónoma de Occidente y Maestría en Literaturas Colombiana y Latinoamericana en la Universidad del Valle. Actualmente, es docente investigadora de la Facultad de Arte y Diseño de la Universidad de San Buenaventura Cali, donde estudia a fondo el tema del cuerpo vestido y la relación histórica, social, fenomenológica y semiológica de las personas con los objetos cercanos al cuerpo. Esta investigación ha dado como fruto dos publicaciones llamadas "Los cuerpos en la Literatura" (2012) y "Vestidos para el alma" (2012).

Vejarano Soto, Elizabeth
Convergencia para la investigación formativa en el Taller IV del programa Diseño de Vestuario. Cuadernos de investigación / Elizabeth Vejarano Soto.--Cali : Editorial Bonaventuriana, 2015

102 p.
ISBN: 978-958-8785-62-2

1. Moda - Diseño y exhibición 2. Diseñadores de moda - Cali (Colombia) 3. Moda - Investigaciones 4. Estudiantes de diseño de vestuario - Universidad de San Buenaventura, Cali 5. Modelos (moda) 6. Diseño de vestidos - Obras ilustradas 7. Corte y confección – Patrones 8. Fotografía de modas 9. Moda - Formación profesional I. Tít.

741.672 (D 23)
V431c

© Universidad de San Buenaventura Cali
Editorial Bonaventuriana

Convergencia para la investigación formativa en el Taller IV del programa Diseño de Vestuario. Cuadernos de investigación

© Autora: Elizabeth Vejarano Soto

Grupo de investigación: Arquitectura, Urbanismo y Estética
Universidad de San Buenaventura Cali

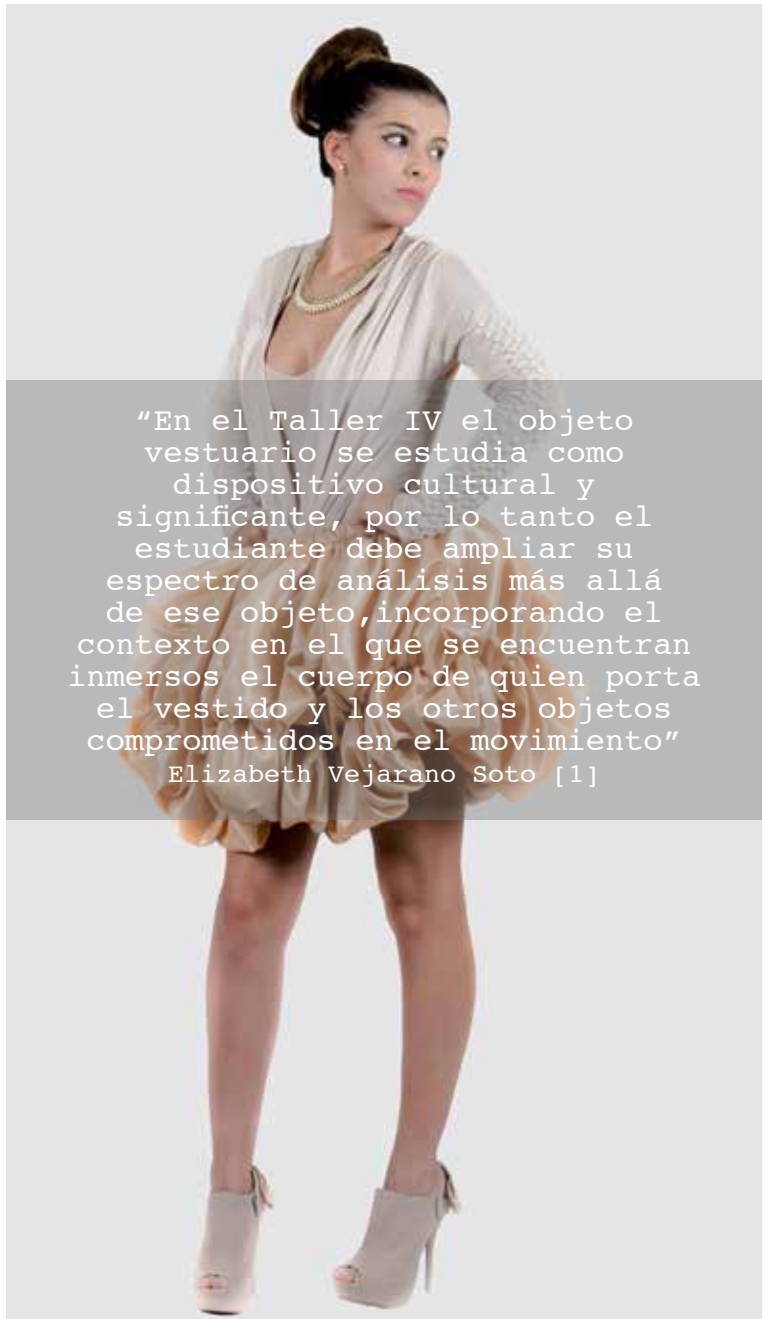
Universidad de San Buenaventura
Colombia

© Editorial Bonaventuriana, 2015
Universidad de San Buenaventura
Dirección Editorial de Cali
Calle 117 No. 11 A 62
PBX: 57 (1) 520 02 99 - 57 (2) 318 22 00 – 488 22 22
e-mail: editorial.bonaventuriana@usb.edu.co
www.editorialbonaventuriana.edu.co
Colombia, Suramérica

El autor es responsable del contenido de la presente obra.
Prohibida la reproducción total o parcial de este libro por cualquier medio, sin permiso escrito de la Editorial Bonaventuriana.
© Derechos reservados de la Universidad de San Buenaventura.

ISBN: 978-958-8785-62-2
Tiraje: 150 ejemplares
Cumplido el depósito legal (ley 44 de 1993, decreto 460 de 1995 y decreto 358 de 2000)

2015



“En el Taller IV el objeto vestuario se estudia como dispositivo cultural y significante, por lo tanto el estudiante debe ampliar su espectro de análisis más allá de ese objeto,incorporando el contexto en el que se encuentran inmersos el cuerpo de quien porta el vestido y los otros objetos comprometidos en el movimiento”

Elizabeth Vejarano Soto [1]

Resumen

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

Palabras clave: investigación formativa, investigación propiamente dicha, enseñanza, aprendizaje, diseño de vestuario.

Contenido

9 Introducción

15 **Capítulo 1**
Los cuadernos de investigación del Taller IV

21 **Capítulo 2**
El marco teórico-práctico de los cuadernos de investigación. Algunas interpretaciones para el diseño

43 **Capítulo 3**
Metodología de la investigación formativa

55 **Capítulo 4**
Trabajo de campo de la investigación

101 Bibliografía y notas

Introducción

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

La investigación formativa es la clave fundamental, transversal al proyecto educativo del programa Diseño de Vestuario, que caracteriza la metodología de los talleres, desde los cuales se desarrollan, semestre a semestre, proyectos integradores. El proyecto (o lo proyectual), como sustento investigativo de

los talleres, es una ruta didáctica desde la cual se aúnan experiencias/saberes, maneras de hacer y de conocer; se abordan problemas y preguntas relevantes al diseño de vestuario, con base en los ejes temáticos de cada taller. En ese espacio académico, los docentes proponen instrumentos teóricos y prácticos que deben dialogar con el contexto real, para el aprendizaje de conceptos, la construcción de argumentaciones e hipótesis de diseño, la creación de alternativas y el uso de recursos desde métodos para la intervención en una situación real en la que el cuerpo vestido es lo principal.

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

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

En el escenario del taller y de los cuadernos de investigación, el programa Diseño de Vestuario fortalece procesos de investigación que apuntan a la creación de un equipo interdisciplinario de docentes de tiempo completo y hora cátedra, que se retroalimentan entre sí en un diálogo permanente de saberes, para la innovación y fundamentación de nuevas matrices epistémicas en la investigación para el diseño de vestuario. Este ejercicio permite igualmente, que el equipo docente sistematice su experiencia pedagógica al final del semestre y la divulgue con el fin de propiciar investigaciones formales en torno a lo trabajado en los cuadernos. Así mismo, se consolidan las inquietudes de investigación de los docentes, fortalecidas con metodologías renovadoras que redundan en la conciencia crítica e indagadora de los estudiantes con

respecto a nuevos problemas y paradigmas en torno al vestuario, la sociedad y la cultura. La complejidad de la investigación en cada taller se refleja en los desarrollos de productos que robustecen los portafolios de los estudiantes semestre a semestre, lo cual se constituye en la carta de presentación de sus logros y refleja la transversalidad del currículo en el sentido de la relación intrínseca que construye con las demás asignaturas de cada semestre y los resultados del taller. La promoción de una dinámica de investigación en el aula, genera actitudes y aptitudes comprensivas, dialógicas e iniciativas transformadoras de la realidad, las cuales estructuran una práctica pedagógica para la formación de competencias investigativas que encaminarán al docente y al estudiante por los terrenos de la investigación formal.

El investigador principal de este proceso es el estudiante, quien construye el entorno significativo del taller teórico-práctico con base en el conocimiento del contexto, en sus preguntas, en sus indagaciones y en el material que va recolectando durante el desarrollo del trabajo de campo, apoyado por la visión del docente a largo plazo. El estudiante se enfrenta a variadas representaciones de una realidad que debe sopesar con la suya propia e incluirse en la complejidad natural hacia el pensamiento crítico y el aprendizaje con sentido, donde el diseñador interpreta comprensivamente dicha realidad.

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

Adicionalmente, los mismos estudiantes se empoderan de su papel de divulgadores de su proceso, de sus logros y de sus obstáculos de investigación con sus compañeros, a quienes constantemente presentan sus hallazgos e interpretaciones según el marco teórico-metodológico de la clase, de tal manera que entre pares se corrigen, se transmiten ideas, se solucionan dudas y se generan otras. Rendir informe a sus compañeros junto al docente,

suaviza la verticalidad de la convencional relación docente-estudiante. En ella, el primero forma parte del equipo de trabajo del taller y su experiencia se considera relevante para el desarrollo de los logros de investigación; sin embargo, no posee la última palabra, porque quienes tienen el poder de descubrir las soluciones a las problemáticas planteadas son los estudiantes. Así, en torno a los cuadernos de investigación se construye activamente el conocimiento. En síntesis, los cuadernos de investigación se desarrollan dentro del taller en un modelo de trabajo colaborativo en el que el grupo es dividido en subgrupos que asumen la responsabilidad de investigar una parte del todo –previa temática del diseño definida– para luego convertir cada una de las partes en un gran informe de investigación de tendencias, cuya dinámica de producción, redacción y organización académica y comunicabilidad es compromiso de los estudiantes.

Vale la pena resaltar ese valor colaborativo como principio de la enseñanza-aprendizaje en el espacio del taller, donde también están presentes dos docentes que coparticipan en el proceso y se complementan según sus especialidades: encontramos un experto en la parte teórica y en metodología de la investigación y un experto en diseño y desarrollo de producto.[1] Así como la investigación es una cultura que se incorpora a la cotidianidad del aula de clases, la cooperatividad en la investigación entre docentes y estudiantes y entre los mismos estudiantes, es un desafío hacia la negociación social de los saberes y el fomento del beneficio mutuo. Los cuadernos de investigación hacen del estudiante un comunicador de información sobre los variados e interdisciplinarios temas que atañen al diseño. En ese sentido, la construcción del conocimiento parte de la propia experiencia y el enfrentamiento al objeto, al contexto, al movimiento y al cuerpo propio en relación con el de los otros. Cada cuaderno es, entonces, una puerta abierta para la resignificación permanente y la reelaboración de los objetos, los usos, los contextos y en general, sobre las maneras de hacer y concebir el diseño.

Desde esta perspectiva, el docente aprende enseñando durante el trabajo colaborativo para la investigación, ya que las dudas de los estudiantes son materia sustanciosa para la investigación formal del docente. Al final, el diseño será la consecuencia de esa red de intercambios y el objeto de diseño como tal, derivado de la investigación, permanecerá abierto a la intervención de otros estudiantes que lleguen al curso en próximos semestres. En el Taller IV, la red está formada, igualmente, por los actores sociales, ya que el taller

1. El programa Diseño de Vestuario cuenta con un grupo de laboratoristas que se desempeña en los laboratorios de patronaje, máquinas y textiles, quienes con su experticia asesoran a los estudiantes en la confección y terminado de las prendas.

aborda la ciudad, las personas que la conforman y las prácticas culturales que en ella se realizan, como temática principal. Con base en el método etnográfico, estos sujetos aportan datos que luego serán procesados, repensados y decantados para el diseño. El respeto y el apoyo mutuos son clave en estos intercambios.

CUADERNO

CUADERNOS DE INVESTIGACIÓN

TALLER IV

CALLE

Capítulo 1

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

Por ende, en el Taller IV el objeto vestuario se estudia como dispositivo cultural y significante que lleva al estudiante a ampliar su espectro de análisis más allá de ese objeto, incorporando el contexto en el que se encuentran inmersos el cuerpo de quien porta el vestido y los objetos comprometidos en el movimiento y en la relación del cuerpo y la sociedad, así como la situación simbólica de agenciamiento de la apariencia que se

Cuaderno de Investigación: Croqueando
Proyecto: *Parkour*
Estudiantes: Alisson Celis y Jazmín Altamar
Año: 2013 -02

codifica a partir del orden corporal y se transforma o resignifica todo el tiempo. El análisis semiológico del objeto y los usos que se le dan, así como de los cuerpos inmersos en las prácticas cotidianas, permite que el estudiante vaya descubriendo variables de diseño por medio de la observación y la inmersión en el campo de estudio y encuentre innovación, precisamente, en las propuestas de los mismos usuarios. Partimos de la idea de que son estos –algunos de ellos albergados en diversas subculturas– los gestores de la innovación, los transformadores de lo convencional y en quienes se puede hallar toda suerte de nuevas necesidades y un estilo propio. El diseñador de vestuario debe ser sensible a la realidad social y cultural; debe comprenderla y leerla con base en los signos y las situaciones comunicativas que los diversos agentes sociales generan en el ámbito de la vida urbana. El taller está diseñado para que el estudiante recree propuestas de diseño sobre los cuerpos que viven en la sociedad contemporánea (ubicados en la ciudad de Cali), desde los usos del espacio, el vestuario, el adorno, el movimiento, la apariencia y los estilos de vida. Todo esto fundamentado en la complejidad de las interacciones sociales, sus significados y las experiencias de las diversas corporalidades que habitan los ámbitos que ofrece la ciudad. Esto solo puede hacerse desde una perspectiva hermenéutica; es decir, desde una mirada y un sentir comprensivo de la otredad a través del trabajo etnográfico y otras metodologías cualitativas de la investigación social que le aportan al diseño, como la entrevista en profundidad, la historia de vida y los grupos focales.

Para llegar a los cuadernos de investigación en el Taller IV, se parte de la investigación en diseño como un proceso dialógico y es el vestuario el resultado de ese paso a paso en el que convergen saberes, sentidos e intereses y se tejen relaciones, sensaciones y conocimientos tanto de los sujetos miembros de las culturas urbanas investigadas, como de los docentes, facilitadores, guías del proceso y de los estudiantes, con sus experiencias previas y vivencias que comprometen su realidad en el momento de la investigación etnográfica. Llamamos diseño dialógico a aquel que visibiliza al entorno de la investigación y profundiza en él, cuya metodología parte de una relación directa –a través de sus prácticas– con los productores de información, quienes a su vez son facilitadores culturales del proceso de investigación y frente a los cuales el diseñador debe negociar sentidos. De esta manera, el diálogo se da con el entorno y entre los miembros del equipo o grupo de investigación y se participará a los otros estudiantes del taller y a los docentes el paso a paso del registro de la vida social teóricamente fundamentado, que se va

haciendo tangible con la inmersión del estudiante en su espacio y en el tema de estudio, así como la decantación de esos datos en ejercicios de síntesis simbólicas y formales para llegar al diseño.

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

En conclusión, los cuadernos de investigación en el Taller IV evidencian la fortaleza de productos de diseño que se han elaborado con la base sólida e interdisciplinaria de las metodologías de la investigación social y de la cultura, mediante el examen de las perspectivas de los actores sociales y el transitar con ellos por las calles donde lo cultural se vive y se transforma, para ahondar en la dimensión comunicacional, práctica, existencial, material e histórica de la apariencia en contextos urbanos y reconocer que los estilos de vivir y de vestirse son producciones simbólicas que circulan por la ciudad y alimentan las apuestas creativas en diseño de prendas y accesorios que entran en las dinámicas de fabricación y comercialización actuales. Interesa, entonces, que los estudiantes conciban proyectos de investigación y creación que reconozcan las condiciones sociales de los sujetos que habitan en la ciudad, concretadas en la diferencia, en su cultura, en su situación económica y social, en sus sueños y en sus múltiples prácticas significantes que regulan la apariencia contemporánea y las decisiones de consumo.

Cuaderno de Investigación: Sobresencias
Proyecto: Parque Jovita Cali
Estudiante: Leidy Tombé
Año: 2015 - 01

¨La convergencia entre docentes y estudiantes en el proceso de los cuadernos de investigación, es un punto de acción colectiva, participante y retroalimentadora, en el que el actor docente es un investigador que propone herramientas básicas, teórico-metodológicas para el desarrollo de un proyecto que el estudiante emprende como propio y a la vez brinda hallazgos que pueden ser puntos de inflexión o nutrición de la investigación docente¨.

Elizabeth Vejarano Soto

Cuaderno de Investigación: Urbanizarte
Proyecto: *Capoeira*
Estudiante: Jessica Arcila
Año: 2013-01

MARCO TEÓRICO-PRÁCTICO DE LOS CUADERNOS DE INVESTIGACIÓN EN EL TALLER IV:

ALGUNAS INTERPRETACIONES PARA EL DISEÑO

Capítulo 2

Partimos de la idea de que el vestuario es

> *[...] uno de los enunciados que regulan el cuerpo, lo puebla de signos, lo produce como discurso vigente y legible y lo sumerge en la cultura con base en unas políticas corporales o un orden corporal concreto. Es así como el vestido y el cuerpo se convierten en uno solo, en la coraza del cuerpo, fundamento de la escenificación de la apariencia, dentro de un régimen de producción de subjetividades* (Vejarano, 2012, p. 30).

Con base en ello, las superficies corporales implican una doble paradoja: por un lado, constituyen el espacio más "superficial" (visible y evidente) de los sujetos; por otro, son a la vez dispositivos para el encuentro social y escenarios de consumos y elecciones determinantes para la construcción de la identidad. Esta superficie es texto y territorio. En ella se inscriben discursos, instituciones, prácticas sociales; se leen apuestas, rebeldías y voluntades de liberación. Esta superficie, regulada y dominada, integra no solo el cuerpo como entidad biológica y naturalizada, sino también sus prótesis (vestuario, accesorios, intervenciones) que en conjunto configuran la apariencia personal y colectiva.

Cuaderno de Investigación: Cortando Calles
Proyecto: *Indie Rock*
Estudiante: Angelo Restrepo
Año: 2012 -02

"Un diseñador es observador, investigador y creador. Analiza la sociedad, los mecanismos del mundo en que vivimos, e intenta dar una respuesta a lo que observa. Un diseñador debe tener una proyección de futuro y una visión de presente"

Issac y Manu (Diseñadores Españoles)

Es la calle otro de los espacios de formación del diseñador. Entiéndase esto en el mejor sentido: los diseñadores de vestuario en formación que viven en Cali, no deben contar solo con el referente de las pasarelas de Europa o Norteamérica, ni enfocarse como única fuente de investigación los informes de lo que pasa en las calles y sitios de entretenimiento de los grandes centros económicos y de la moda en el mundo que se publican en la web para crear propuestas de vestuario interesantes e innovadoras. Las agendas de investigación, tanto en el plano académico como en el comercial, nos hacen un llamado a enfocarnos en la localidad. Eso implica comprender el aquí y el ahora; centrarse en lo que muchas campañas en favor de la multiculturalidad más que en la pluriculturalidad, han llamado "las raíces", pero que en el proyecto de Taller IV con un sentido antropológico y sociológico podríamos denominar "las maneras de hacer" de los cuerpos en la cultura, en forma de "procedimientos de creatividad cotidiana" (De Certeau, 1980, p. 64)[2]. En ese sentido, lo pluricultural no se queda con la romántica convivencia de las diferencias (armónicas para la foto del calendario), sino que tiene en cuenta las tensiones de la diversidad, las rutinas de relacionamiento en la aspereza consecuente a toda comunicación intercultural y el ambiente de "indisciplina" que invade los cuerpos de las subculturas urbanas que utilizan la apariencia y el lenguaje no verbal como medios de resistencia y producción de discursos paralelos a la norma, emancipadores o visibles en lo invisible.

Ese factor de innovación hierve en las calles de nuestra ciudad y es portado por los cuerpos de la gente que hace la Cali del día a día. Es el vestuario otra

manera de narrar lo que sucede en la vida de los sujetos. En él se evidencian los flujos en la cultura material de la población y la historia de lo cotidiano, pues es una forma de representación social de los cuerpos no solo como expresión individual de las motivaciones subjetivas, sino también como lenguaje de los grupos sociales grandes o pequeños que conforman la urbe y la transforman con sus usos traducidos en estilos de vida. Las resistencias y complacencias con los modelos dominantes del sistema moda también acuden al escenario de lo social, en cuerpos moldeados al amaño de las vitrinas de las tiendas de ropa más populares.

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

De esta manera, durante el Taller IV hemos entendido a Cali como una mezcla de arquitectura y carne en movimiento; una convergencia y divergencia de identidades; una hibridación de lenguajes, apariencias, normas y transgresiones. En ello radica su riqueza como fuente de información para el diseño, en su heterogeneidad de origen. Somos fruto de un mestizaje étnico cuya consecuencia es el mestizaje cultural. Sabemos que Cali nació como ciudad de paso hacia el Pacífico y las zonas mineras en el siglo XVIII. Era un cruce de caminos, de personas con ideologías, razas, filiaciones políticas, costumbres etc., provenientes de Antioquia, Nariño, el viejo Caldas, la costa Pacífica y la zona tolimense. Al respecto, Vásquez (1994) afirma:

> *La variada procedencia regional de las inmigraciones hacia Cali ha dado lugar a la presencia de múltiples valores culturales, a veces contradictorios, cuya mezcla puede explicar los rasgos característicos de la población de Cali […] El mestizaje étnico-cultural incluía, pues, un mestizaje de moralidades, a menudo con un peso importante de la moralidad de la cultura negra* (p. 6).

En la ciudad explosionan flujos de individuos que flotan con sus subjetividades y costumbres y sus marcas de clase, a la par de objetos y políticas. Entes que van de ida y vuelta, se encuentran y desencuentran en puntos

Cuaderno de Investigación: Atribuir
Proyecto: Cultura rastafari
Estudiante: Juan Pablo Garzón
Año: 2014 - 02

públicos o privados específicos y forman con sus cuerpos, sus vestuarios y sus movimientos fronteras simbólicas de acceso y lucha. Cada división de la ciudad y su consecuente apropiación por parte de grupos sociales, es un hacer político de los cuerpos en el espacio: “Es, pues, el espacio entero lo que se ha definido como algo dominante y dominado, lo que introduce un movimiento dialéctico muy nuevo: el espacio dominante y el espacio dominado” (Lefebvre, 1974, p. 221).

La cuadrícula que divide y ordena la ciudad no solo se impone al territorio como espacio físico, sino también al cuerpo de los ciudadanos, de hombres y mujeres con sus razas, sus estaturas, sus tallas, sus procedencias, estratos socioeconómicos y edades. El espacio de los cuerpos es absorbido por las dinámicas del capitalismo dependiente y neocolonial, al decir de Scribano (2012), a través de modelos de vida y belleza promocionados por las fábricas del entretenimiento. Así, el cuerpo se convierte en territorio y propiedad de una industria del ocio y de la moda dispuesta al diseño de nuevos deseos. Paralelamente, no se hacen esperar los contramodelos o rutas alternas a estos estereotipos que, en últimas, nutren al sistema de la moda en un círculo de moda-tendencia-antimoda. Al final, es la dominancia sobre las superficies de los cuerpos que habitan la ciudad de Cali lo que se convierte en tema importante de investigación para el vestuario: desde el estereotipo de la mal llamada “caleñaza”, mujer sobreproducida por las cirugías plásticas y quienes conforman grupos dispersos entre sí pero unidos al momento de la rumba raver o electrónica que se gesta en discotecas-bodegas en las afueras de la ciudad, hasta los cuerpos subrepticios de los jóvenes del mundo gótico que parecen no existir como subcultura, pero que en realidad buscan en las redes sociales o en los espacios más íntimos de las casas de sus pares la oscuridad necesaria para el ritual de compartir sus apariencias, moldeadas con los códigos definidos del vestuario romanticista, mezclado con los materiales del BDSM y la silueta de los personajes más terroríficos de la literatura medieval, entre otros.

Así, la gestión del espacio de la ciudad y de las superficies de los cuerpos converge en un solo sistema para el análisis del antropólogo de la moda y del vestuario. Es imposible estudiar por separado las categorías del cuerpo vestido, el cuerpo en espacio, el cuerpo en movimiento, el cuerpo que habita y que es habitado. Y el trabajo de campo no solo confirma lo anterior, sino que también reporta las contradicciones que los nomadismos de las nuevas

tribus tienen como fundamento, lo cual antes que confundir al investigador, debe permitirle llegar a extraordinarios hallazgos para el diseño. Los grupos sociales que pueblan la ciudad son maleables y voluntaria y tácticamente diaspóricos. Esto, como una respuesta a un tiempo en el que no interesa defender verdades absolutas y hay tal oferta de sensaciones para los cuerpos que vale la pena probar de todo. Mezclar, sin miedo al cambio, sino más bien lo contrario: se teme a la censura por la quietud y el estatismo. Los jóvenes se dispersan para volverse a encontrar. Son protagonistas en múltiples prácticas no excluyentes y por ello se fusionan con varias de ellas, reconociendo así la versatilidad de los lenguajes verbales y no verbales, del cuerpo, de la imagen, de los sonidos que pueden dominar y hermanar, engendrando de esta manera formas de hacer que están en constante movimiento y revolución. Estos sistemas formados por cuerpo, movimiento, vestuario, objetos cercanos al cuerpo y espacio-lugar, son abiertos, inacabados, flexibles, fluctuantes y heterogéneos.

Cuaderno de Investigación: Sobresencias
Proyecto: Centro de Cali
Estudiante: Silvia Osorio
Año: 2015-01

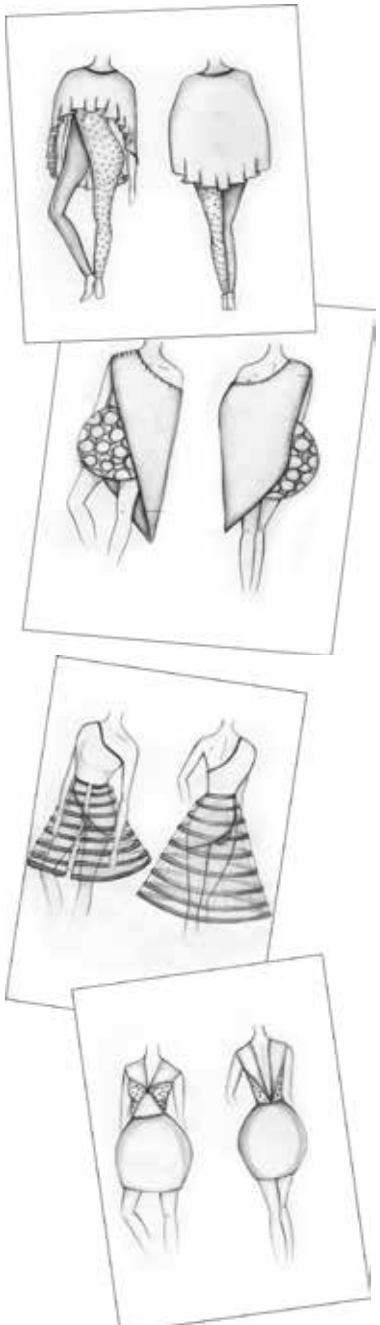
El investigador en diseño del Taller IV, debe comprender los códigos que rigen nuestro medio social emparentado con el discurso occidental, volviéndosele visible un tipo de orden corporal y de control de las emociones relacionado con el mito del progreso y sus consecuentes transgresiones. Los jóvenes de la ciudad de Cali se caracterizan por ejercer una actividad que se convierte en caso vital de estudio para el diseño de vestuario: el vagabundeo (a la manera de Maffesoli). Por este entendemos el trasegar por actividades formales y no formales y sus contextos, de una forma fluida, consciente y sobre todo camaleónica. Es aquí donde la apariencia se convierte en recurso táctico para adaptarse a prácticas diferentes sin dejar de mantener el orden de cada una. El vestuario aporta a esta transmutación naturalizada por el actor social, quien en su creatividad cotidiana adecúa prendas y accesorios y dota al cuerpo de las cualidades intrínsecas del camaleón acomodado a las necesidades del medio (códigos) para su supervivencia (social) dentro de él. En los diversos trabajos de campo del Taller IV se evidencia que, paralelamente al cumplimiento del deber ser, los jóvenes se la juegan con acciones al margen en su vida cotidiana durante lo no formal, cuando optan por el vagabundeo del cuerpo, que va entre telas y acciones diversas. Estas dinámicas de las nuevas tribus urbanas, con un desarrollo dual de la apariencia y del estilo de vida, responden a los esquemas de la racionalidad del progreso a través de la incursión al trabajo o al estudio formal, paralelamente al cual están los momentos de fuga. Al respecto, Maffesoli (2004) habla del

nomadismo sedentarizado desde el que se busca "[…] afirmar la existencia de algo y su contrario en un tiempo […] un nomadismo fragmentado y localizado y un sedentarismo pasajero para combatir la cotidianidad aseptizada heredada de un racionalismo demasiado mecanicista" (p. 10). Un ejemplo de ello lo encontramos en grupos de adultos jóvenes que pertenecen a las subculturas del *metal* en sus diferentes ramificaciones según géneros. En especial, se entrevistaron diversos practicantes del *heavy metal* con fuertes influencias de los años setenta y comienzos de los ochenta, entre los 30 y los 35 años. Algunos de ellos crecieron entre el escaso *rock n´roll* que les llegaba a sus padres a través de la industria cultural del *long play* y siguieron la tradición; otros se encontraron durante la adolescencia con bandas como los Rolling Stones, Led Zepelling, Black Sabath y Kiss, que presentaban en su escenificación un desafío a la apariencia convencional del joven promedio de la ciudad. El solo hecho de tener el cabello largo era un signo de rebeldía

Cuaderno de Investigación: Sobresencias
Proyecto: Avenida Sexta de Cali
Estudiante: Juan Manuel Zapata
Año: 2015 - 01

y ruptura con la formalización del cuerpo para las prácticas laborales, en el ámbito de los sectores de prestación de servicios o labores ejecutivas. Estos metaleros –como se los llama comúnmente– tienen estilos de vida híbridos, pues algunos ya son padres y madres de familia y la mayoría laboran, por lo cual deben formalizar su apariencia para esos ambientes. No obstante, en sus cuerpos pervive una marca, así sea pequeña, de su filiación musical ligada a un estilo de vida que se quedó arraigado y determina desde sus gustos hasta su pensamiento político. La utilización de camisas sobrepuestas (por debajo una de manga corta y por encima otra de manga larga), les permite ocultar los tatuajes en espacios convencionales y liberarse de esa cápsula de tela cuando están con sus pares o familiares. A pesar de las tensiones que conlleva guardar las apariencias en lo laboral, la mayoría de los metaleros "clásicos" o de "vieja guardia" no abandonan sus cabelleras largas, que recogen en momentos formales con una cola de caballo. Los hallazgos de la investigación permitieron encontrar que estos usuarios requieren un vestuario tan funcional como simbólico: sus gustos por los colores, las formas

Cuaderno de Investigación: Croqueando
Proyecto: Artistas callejeros
Estudiantes: Alejandra Velosa y Daniela Toloza
Año: 2013 - 02



Cuaderno de Investigación: Urbanizarte
Proyecto: Cuenteros Atemporales
Estudiante: Karina Franco
Año: 2013 - 01

y las iconografías, revelan su filosofía de vida y son básicos para ellos. Sin embargo, deben camaleonizarse en ocasiones concretas sin poner en riesgo ciertos detalles que les permiten mantener el estatus de metaleros, casi que como una cicatriz de nacimiento. Estos grupos sociales que expresan somáticamente (a través del cuerpo) los influjos y resistencias a la dominación-explotación, habitan los espacios de constricción (laboral, habitacional, de consumo, etc.) y buscan rearticularse en torno a colectivos, pero que solo se constituyen para expresar el lugar esencial de su disponibilidad como residuos del sistema (Scribano, 2012).

El vestuario es clave dentro de la táctica[3] de los actores sociales que se desplazan en este espacio de la ciudad buscando con ello aturdir los modelos lineales de apariencia frente a los antagonismos que no le interesa resolver al capitalismo global. Espacio de interacciones materiales y simbólicas, construido dentro de patrones de vigilancia y llamada al orden. Ópticos (y panópticos) tan visibles como el otro que mira; tan invisibles como las vitrinas de los almacenes y las vallas publicitarias. El énfasis del espacio urbano se hace en la imagen, el punto de referencia es la fachada del cuerpo; es lo que lo cubre y lo que expresa; los esquemas de clasificación de los sujetos en imaginarios de representación social. En este orden de ideas y a partir de lo que arroja la experiencia de investigación en la calle a través de la etnografía, siguen siendo tan ópticos como en el siglo XIX. A las subculturas les queda una vía muy rica, abrupta y de doble sentido: por un lado, explorar lo sensorial a través de sus prácticas significantes; por otro, trabajar con el imaginario dominante de lo visual y desafiarlo con base en la escenificación de sus apariencias, trasgrediendo así los órdenes del sistema de la moda o del orden corporal impuestos.

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

Cuaderno de Investigación: Croqueando
Proyecto: Break Dance
Estudiante: Julieth Rendon
Año: 2013 - 02

La profundidad del trabajo de investigación desde la perspectiva etnográfica, permite que el diseñador de vestuario reconozca el capital corporal de los agentes sociales, de tal modo que acceda a las particulares geometrías de sus cuerpos hechas de carne, hueso y vestidos, y a las gramáticas de su acción, movimiento y comportamiento que los sujetan a condiciones de existencia particulares en los aspectos materiales y subjetivos. La profundidad de estos proyectos de investigación radica en resolver por qué las personas usan el vestuario de esta u otra manera; cuál es el impacto de la apariencia como soporte de las subculturas; qué significados se negocian todo el tiempo por medio de esa composición de colores, formas, texturas y accesorios, en medio de las dinámicas de la cotidianidad de las personas; de qué forma una acción en apariencia superficial como vestirse, adornarse y arreglarse, es realmente un acto performativo en el que se pone en escena la existencia, se debaten posturas políticas y estéticas, se somatizan la alegría, el dolor y el erotismo –sintaxis todos ellos de la emoción– y se acopia el capital cultural necesario para gestionar la legitimidad de una postura frente al mundo. Pero también es el momento de identificar los discursos que colonizan la apariencia y con ello fundar las tendencias que reproduce el sistema de la moda inmerso en el capitalismo dependiente. De acuerdo con ello, muchos sujetos se apegan

a las modas mediáticas y otros las trascienden al punto de que logran transformarlas y trastocar las pautas dominantes.

> *Los agentes sociales conocen el mundo a través de sus cuerpos. Por esta vía un conjunto de impresiones impactan en las formas de "intercambio" con el contexto socioambiental. Dichas impresiones de objetos, fenómenos, procesos y otros agentes estructuran las percepciones que los sujetos acumulan y reproducen. Una percepción desde esta perspectiva constituye un modo naturalizado de organizar el conjunto de impresiones que se dan en un agente* (Scribano, 2012).

Durante los hallazgos de investigación en diseño sistematizados en los cuadernos de investigación del Taller IV, hemos evidenciado que los movimientos musicales juveniles en Cali representan diferentes géneros urbanos, dentro de los cuales el rap es más fuerte gracias a que se ha consolidado a partir de las luchas y resistencias de los jóvenes durante varios años en los barrios en condición de marginalidad, como una alternativa de supervivencia y agencia-

Cuaderno de Investigación: Urbanizarte
Proyecto: *Skaters*
Estudiantes: Natalia Moreno y Valeria Daza
Año: 2013-01

Cuaderno de Investigación: Atribuir
Proyecto: *Punk*
Estudiante: Daniela Vásquez
Año: 2014-02

miento del cuerpo y de la palabra, desde la frontera vertical que presenta la ladera (Siloé, como barrio insignia del movimiento rapero), frente a la ciudad y su llana mirada del progreso. La música rap es una zancadilla política a los juegos de un Estado inútil, sordo y mudo frente a las graves condiciones de vulnerabilidad de los actores sociales que viven con cuerpos-territorios (capital corporal) estigmatizados. Las fronteras físicas de la ciudad son barreras para los encuentros corporales dados al conflicto. Por ello, en la loma los cuerpos de los raperos se conectan para la acción colectiva y forman un tejido de sensibilidades cuyo eco, además de canciones, engendra una forma de ser cuerpo y de marcar con él el espacio. Este género musical está hermanado con otras prácticas culturales con las que los jóvenes marcan su territorio. Fluctúan de una a otra y se destacan como sus practicantes activos o sus admiradores. Estas prácticas hermanas del rap son el *breakdance* en la danza y el grafiti en las expresiones plásticas. Con ellas se consolida un circuito de comunicación que compromete la corporalidad y los sentidos de los jóvenes y los convierte en potentes transmisores de sentidos en el marco de la configuración de imaginarios de sus barrios.

Cuaderno de Investigación: Urbanizarte
Proyecto: *Parkour*
Estudiantes: Ángela Moreno y Natalia Celeita
Año: 2013 - 01

El *breakdance* y el grafiti tienen en común su pasión por lo concreto (muro, asfalto, ladrillo) y la preeminencia del color en las telas y en las pinturas: la pared y el suelo se intersectan y se vuelven soportes de discursos que magnifican el entorno material de la comuna: el *break* convoca a un cuerpo vestido de tonos llamativos que ondula en el suelo al ritmo de la música de fondo, mientras otro deja discurrir el mismo colorido pero en forma de pintura en aerosol, trazos que también ondulan, vibran y plasman palabras o dibujos que rompen el silencio de los muros. Rap, *breakdance* y grafitis (prácticas *hoopers*), llegaron –según los informantes– primero al Pacífico. En los años ochenta, Buenaventura fue el puerto donde la marea traía (pero también se llevaba) las ilusiones de los jóvenes, quienes, desafiantes, se aprestaban a viajar como polizones en los barcos que se dirigían a Norteamérica. Allá (o

Cuaderno de Investigación: Urbanizarte
Proyecto: Cuenteros
Estudiante: Flor María Ramírez
Año: 2013-01

por medio de ese comercio), muchos conocieron las prácticas *hoopers* y se las apropiaron, ayudados por el incipiente acceso al capital cultural global. A partir de allí, los jóvenes las viven hoy en medio de conflictos sociales como la delincuencia, el desempleo y el desplazamiento, y toman cuerpo en un estilo de vida lúdico que les ofrece identidad en su expresión y a muchos los salva de la desilusión.

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

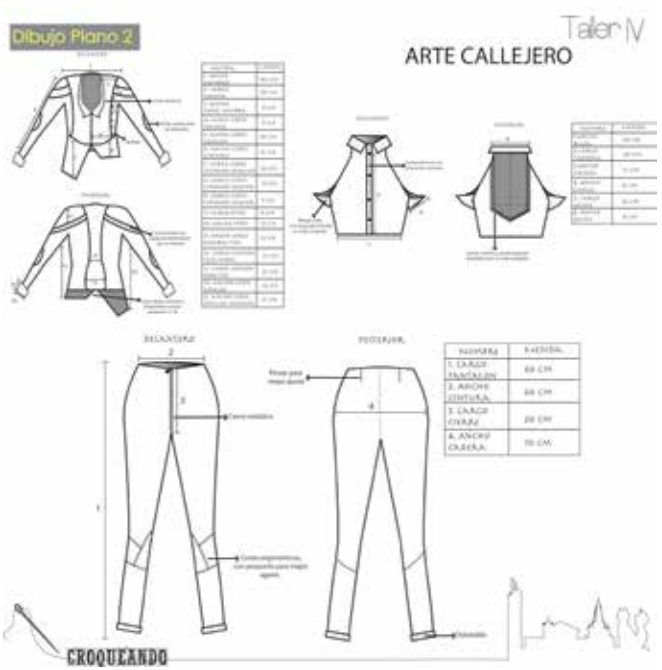
Accesorios como gorras, sacos con capuchas y tenis, son imitación de las marcas de lujo y su uso es fruto del reciclaje de imágenes de la industria cultural de la música que exhiben las figuras del momento, ataviadas de signos de vestuario inaccesibles pero imitables. Las maxicadenas de oro golfi o de simple latón dorado que manifestaban una burla de los raperos a las diferencias de clase (sobre todo los privilegios de los blancos respecto de los negros segregados, que escenificaban en las calles el desamparo social en el que viven las mal llamadas minorías), han promovido una apuesta por la apariencia como claro mensaje de una estética resistente, táctica y contestataria a manera de estilo de vida. Sin rechazar del todo cualquier tipo de moda mediática, los raperos del barrio (de la vieja y nueva escuela) se hacen a la suya a través de la apropiación de los modelos dominantes (hibridación en los signos que conforman la apariencia), en un interesante diálogo de sentidos, en el cual la moda es reformada o adaptada según las mínimas condiciones materiales de existencia. La cabeza es el territorio por excelencia de los cuerpos de los raperos, pues adquiere preponderancia a la hora de producir su apariencia. En ella exhiben inscripciones, símbolos, narraciones de historias a manera de dibujos que hacen cuidadosamente los estilistas del barrio (muchos de ellos *hoppers* también), con una rasuradora manual. Todos los viernes o sábados, antes de que empiece la noche, los hombres acuden masivamente a estos peluqueros de confianza para pulir las inscripciones ya hechas en su cabeza o para escribir otras nuevas, de acuerdo con las vivencias y la necesidad de impresionar en el grupo con la originalidad de sus signos. La destreza del estilista radica en grabar con el pelo del joven su estilo único; un símbolo de poder entre la manada que bien lo admira o ignora. La cabeza, como parte superior, es la cima del cuerpo en su

Cuaderno de Investigación: Urbanizarte
Proyecto: *Parkour*
Estudiantes: Ángela Moreno y Natalia Celeita
Año: 2013 - 01

geometría vertical, pero al contrario de las lógicas del conocimiento científico vertical y radical, es la lógica del sentir desde arriba. Es la ubicación de su hábitat de ladera con respecto al Estado; una mirada en picada semejante a sus relaciones dominación desde las cuales logran el goce y la celebración de la vida con sus cuerpos incansables, que se reinventan…

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

Por escenificación de la apariencia, entendemos una práctica corporal para la exhibición de los signos sobre el cuerpo (objetos) y desde el cuerpo (movimiento), en relación contextual e histórica, que comunican los rasgos identitarios de las personas, sus condiciones materiales, simbólicas y sus estilos de vida, inmersos en políticas corporales que categorizan tipos de socialidad. Toda escenificación de la apariencia es la consecuencia de su proceso de producción, en el cual el sujeto tiene la potestad de intervenirse a sí mismo, modificarse, adicionarse o quitarse signos, cualidades y objetos, usando la sintaxis del sistema moda o trascendiendo estos parámetros a fin de hacerse



Cuaderno de Investigación: Croqueando
Proyecto: Arte callejero
Estudiante: Alejandra Velosa
Año: 2013-02

cuerpo visible y legible, o todo lo contrario. El estudio de estas categorías para los cuadernos de investigación del Taller IV, supone, entonces, el análisis de la apariencia, las prácticas significantes y los estilos de vida. De ahí que como documento académico de investigación formativa constituya un insumo clave para comprender los modos como se configuran hoy por hoy estilos de vestuario, que son, en definitiva, estilos de comunicación: formas de visibilización social y estrategias para el encuentro o la marginación. Así, a través del estudio de la teoría social, de la comunicación y la investigación social, buscamos comprender esos estilos de apariencia hegemónicos y las consecuentes trasgresiones a ese orden a través de los significados que ponen en juego los sujetos urbanos con sus elecciones de vestuario. De igual forma, atenderemos fenómenos globales y locales que afectan la construcción de la apariencia contemporánea y se convierten en consideraciones claves para proyectos de creación y mercadeo de bienes de consumo.

Adentrarse en Cali desde la perspectiva del diseño, implica reconocerla como una ciudad con un arraigo afro determinante, originado en las constantes migraciones de hombres y mujeres desde las diversas zonas del Pacífico, en busca de mejorar su calidad de vida. El fenómeno esclavista se asentó en esta zona por el al auge de la explotación minera que dependía de la mano de obra "importada" desde África, la cual debido a la crisis minera del Pacífico y el Chocó a finales del siglo XVIII y comienzos del XIX fue trasladada a las haciendas para el trabajo agrícola o el servicio doméstico (Vazquéz, 1994). La liberación de la opresión esclavista por parte de las negritudes, le imprimió a esta población una característica única para las maneras de hacer y vivir en Cali, como parte del mestizaje cultural y étnico que nos determina, característica que permite hacerle frente a la adversidad del día a día, a la que ya nos acostumbramos dentro de la anomia constitutiva de una ciudad en crisis: esta es la "autonomía personal y laboral" (Vázquez, 1994, p. 5) que redunda en el trabajo informal o en actividades ejecutadas por cuenta propia. Según un estudio del DANE, un 60 % de la población caleña es afrocolombiana; sin embargo, solo el 26,4 % se reconoce negra (*El País*, 3 de diciembre de 2013)[4]. De lo anterior se desprende un hecho importante para el diseño: perviven tensiones entre valores y costumbres por el manejo y cuidado de la apariencia, cuya consecuencia se materializa en usos y consumos de objetos de vestuario que promueven el blanqueamiento aceptado por ciertos sectores afro. Este blanqueamiento, en una ciudad influenciada por la cultura y los valores del Pacífico, es un despropósito que corresponde a ideales heredados de la estructura social

Cuaderno de Investigación: Croqueando
Proyecto: Cultura Afro
Estudiantes: Camila Arias
Año: 2013 - 02

y económica de la hacienda vallecaucana, imaginarios que imperan aún en los sectores dominantes y productivos de la ciudad y hacen opresivo para el ciudadano negro gestionar su apariencia en un ámbito laboral sesgado por un orden corporal. Es así como ciertos objetos aportan a esa "limpieza" de origen, de los cuales la mayoría son de lujo y se representan en marcas comerciales reconocidas que siguen las tendencias del sistema moda. De ahí que para estos ciudadanos sea casi una obligación manejar su apariencia mediante el uso de estos objetos, sin que ello implique necesariamente quedar libres de señalamiento racial. Las tendencias de vestuario en Cali se ajustan a maniquíes voluptuosos y delgados, figuras imposibles para un cuerpo que no se someta a una cirugía plástica o a una dieta hipocalórica rigurosa. Esas voluptuosidades se constituyen, sin duda, en un arquetipo de la sensualidad y aluden a formas propias de las mujeres de nuestra cultura negra; no obstante, persiste una negación de la raza en la publicidad y en los catálogos (¿por qué todos los maniquíes son blancos?). Los diseñadores deben conocer a fondo las raíces de estas transformaciones estéticas de las

culturas y reconocer sus dinámicas políticas, económicas y sociales, a fin de desarrollar propuestas innovadoras que solucionen problemas de diseño y aporten a una apreciación justa, responsable, inclusiva y sensible con el medio y las diversas corporalidades que lo conforman.

Por otro lado, es notable la africanización de ciertos sectores de la población mestiza de Cali, que toma cuerpo en celebraciones como el Festival Petronio Álvarez y la Feria de Cali o en justas deportivas donde la población negra es protagonista y ganadora. Estos cambios generan variadas escenificaciones de la apariencia de gran riqueza y colorido, expresadas en cuerpos flexibles dados al baile, a la fiesta y a la conversación.

Las pautas de blanqueamiento son de orden estético netamente, pues impactan la cultura somática de las personas y si bien son más evidentes en las diversidades raciales, también configuran un discurso dominante de la preminencia de lo blanco que implica el orden, la asepsia, la racionalidad del cuerpo, las costumbres, el lenguaje, los saberes científicos y los valores que reporta el mercado. Igualmente, impacta todos los grupos sociales que buscan alcanzar los signos de un poder efímero y resbaladizo a partir de la transformación del cuerpo y las subjetividades, según los rasgos asignados por el espejo-pantalla-espectáculo de los medios.

Cuaderno de Investigación: Callejeando bajo cuerda.
Proyecto: Cantantes Urbanos
Estudiante: María del Pilar Jaramillo
Año: 2014 - 01

Un seguimiento en los cuadernos de investigación a la producción de sus apariencias, registra que algunas mujeres de raza negra en Cali acuden a la peluquería para borrar las marcas de su origen. Cabellos que se alisan y se tiñen de rubios, pestañas que se alargan y ojos que se tornan verdes o azules, son algunas de las modificaciones corporales que brindan estos sitios. En relación con la reivindicación de los sabores, las músicas y los bailes del pacífico, encontramos que están absorbidos por las industrias culturales en forma de espacios legitimados por las políticas de inclusión a través de festivales y concursos. Aquí, los valores del Pacífico sustraen al transeúnte de la monotonía y lo sumergen en nuevas sensaciones y movimientos. La kinesis y la proxemia desempeñan un papel vital en la escenificación de la apariencia en esos momentos errantes y de liberación de los sujetos en el imaginario afro: ondulación en la danza, en consonancia con las texturas de la ropa; cercanía de los cuerpos sudorosos más ligeros y fluidos; materiales naturales que acercan al sujeto a la tierra y a lo rústico del pasado; cualidades de portabilidad y movilidad en el vestuario para un cuerpo que se vuelve colectivo. Una mirada crítica a este fenómeno desde la perspectiva del diseño,

ofrece variadas posibilidades de innovación. Significa un compromiso social e histórico importante para el diseñador, quien al reconocer estos escenarios y situaciones sociales, desafía el blanqueamiento y supera la liberación temporal de los cuerpos. La investigación etnográfica para el diseño de vestuario en una ciudad con preeminencia de estos fenómenos estéticos y pluriculturales, permite un acceso activo y respetuoso a las formas, texturas y objetos que forman parte de nuestra historia material y social y van más allá del homenaje a lo local para trocarse en una experiencia única que trasciende las tendencias comerciales del momento.

Cuaderno de Investigación: Sobresencias
Proyecto: Museo La Tertulia
Estudiante: Laura Restrepo
Año: 2015-01

Se parte del hecho de que los diseñadores de vestuario deben saber interpretar el contexto de la cotidianidad y los estilos de vida de los usuarios; pero, sobre todo, ser lectores especializados de sus cuerpos que componen, producen y reproducen el espacio de lo social y escenifican sus deseos y su condición. Antes que en los talleres, el diseño comienza en las calles. Esa es la propuesta del Taller IV, la cual no es nueva en el mundo de la moda y del vestuario toda vez que el modelo del *coolhunting* o los cazadores de tendencias tan en boga últimamente, nos ha mostrado que las grandes marcas se nutren de un vistazo rápido de quienes ellos llaman consumidores. Estas miradas alertan sobre marcas emergentes y sobre siluetas que se van insinuando (sin olvidar la paleta de color para próximas temporadas), a través de conectar repeticiones de usos y relacionar consumos de diferentes familias de productos, basados en su experticia en diseño y tendencias. Sin embargo, un buen sentido de la observación y determinar lugares clave en los que se puedan manifestar fenómenos de consumo radicales, no son suficientes para estipular qué será lo nuevo o para fabricar la innovación. Desde la perspectiva del Taller IV, el diseñador de vestuario debe nutrirse interdisciplinariamente de la comunicación y la antropología atravesando dos caminos: por un lado, la aplicación de las herramientas de la investigación social en un trabajo de campo etnográfico, como metodologías enriquecedoras de penetración en los fenómenos sociales, en las prácticas significantes y en las maneras de hacer y estar de los usuarios, practicantes, actores sociales y sujetos activos en los escenarios de la ciudad; por el otro, las variables de los estudios específicos de la comunicación no verbal, cuyo dominio teórico-práctico desde la semiótica, permite desentrañar los sentidos de los signos que tejen discursos sobre los cuerpos. Reconocer estos dos caminos interdisciplinarios le confiere al diseñador la capacidad de comprender y analizar la relación entre el cuerpo, los objetos de vestuario y el espacio en el que toman lugar

las prácticas, construyendo así socialmente la experiencia de la indumentaria como un fenómeno de comunicación que emerge en el cuerpo vestido como realidad del cuerpo político, histórico y cultural que somos.

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

Cuaderno de Investigación: Croqueando
Proyecto: Arte callejero
Estudiantes: Daniela Toloza y Alejandra Velosa
Año: 2013-02

Cuaderno de Investigación: Diez callejones
Proyecto: *Hip hop*
Estudiantes: Ana María Zúñiga, Daniela Manrique y Daniela Uribe
Año: 2012-01

F O R M A T I V

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN FORMATIVA

M E T O D O L

Capítulo 3

Los cuadernos de investigación le dan toda la coherencia al modelo de investigación del programa de Diseño de Vestuario, cuyo objetivo principal es fomentar el diálogo de saberes entre docentes y estudiantes para hacer de estos últimos indagadores activos, problematizadores de su objeto de estudio y promotores de nuevo conocimiento a través de la interacción con los proyectos de aula del docente, cuya raíz se encuentra en sus proyectos de investigación formal. La nutrición en doble vía: del taller al proyecto de investigación formal y de este al taller, garantiza que docente y estudiante estén actualizados y compartan sus experiencias. La investigación, entonces, deja de ser un tabú para los estudiantes y se incorpora a su cotidiano quehacer como diseñador a partir de seis metodologías que corresponden a los seis talleres que conforman la carrera con seis temáticas de fondo diferentes.[2] El estudiante investigador desarrolla unas fortalezas imprescindibles en el ejercicio del diseño, gracias a la capacidad de sistematización y al análisis que se ejercitan en cada taller, lo que le permite ir más allá de la mera "inspiración" para desarrollar un producto o convertir esa inspiración –que es la poética de todo diseño– en un proceso de indagación metódico con argumentos de fondo.

2. La malla curricular del programa de Diseño de Vestuario cuenta con seis talleres de proyectos entre el primer y el sexto semestres, en los cuales se desarrollan temáticas y metodologías de investigación para el diseño, que le aportan al estudiante variadas perspectivas para la solución de múltiples problemas que surgen en la relación entre cuerpo y vestuario. Los talleres tienen los siguientes énfasis: Taller I: Diseño básico. Taller 2: Ergonomía para el diseño de vestuario. Taller 3: Sostenibilidad. Taller IV: Comunicación, cuerpo y cultura. Taller V: Innovación.Taller VI: Tecnología.

Desarrollo de los proyectos

Antes de explicar brevemente el paso a paso de la investigación para los cuadernos de investigación en el Taller IV, cabe aclarar que según los postulados sobre el proceso de investigación de Sautu (2005:): “Las denominadas etapas de diseño de la investigación no constituyen procedimientos aislados y secuenciales, sino que son procedimientos superpuestos” (p 13). En ese sentido, las bases teóricas, la definición de un objetivo y el trabajo de campo no son un paso a paso, sino un trabajo conscientemente realizado en paralelo, toda vez que el taller exige que el estudiante vaya configurando una visión panorámica de su proyecto y deje de lado la tendencia a armar por partes una estructura de indagación en la que cualquiera de las piezas superpuestas podría dejar de funcionar y hacer caer todo lo demás o dejarlo sin piso. Por medio de un tratamiento sistémico de estas tres partes, se acoplan tiempos de ascenso y de retorno y se corrige, se pule y se avanza con iras a lograr los mejores hallazgos de diseño y su consecuente desarrollo.

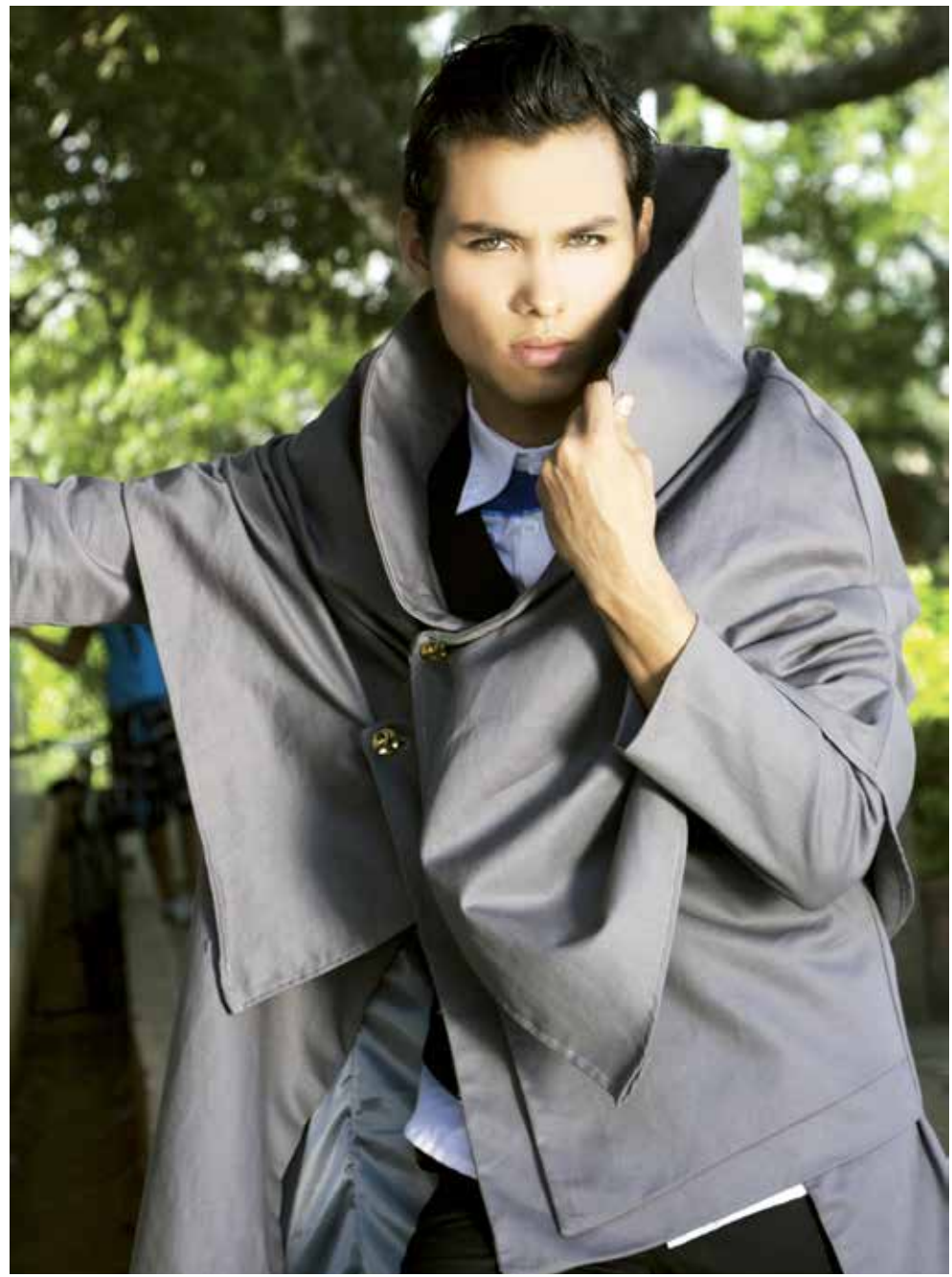
1. *Definición del problema-marco teórico y antecedentes.* Desde la primera clase, los docentes esbozan la temática general (tendencia paradigmática y teórica general) de la investigación que será el fundamento del proyecto. Más que un *brief*, en el Taller IV se ha elaborado un diseño de investigación formado por claves imprescindibles en lo teórico, lo metodológico, lo conceptual y lo contextual, que hará posible desarrollar este tipo de investigación en diseño. No es un sistema de requerimientos cerrado y definitivo, pues a pesar de que tiene puntos sustanciales, cada estudiante va construyendo sus objetivos y sus análisis en un trabajo de campo específico y en escenarios cotidianos y reales. Las materias del taller que giran en torno a la comunicación, el cuerpo vestido y los objetos cercanos al cuerpo en las prácticas culturales urbanas, se han ido fortaleciendo semestre a semestre, después de la entrega de cada cuaderno de investigación, razón por la cual se toman como punto de partida o antecedentes los hallazgos de investigación como camino recorrido por los docentes y los jóvenes investigadores de talleres anteriores. Delimitar un problema a partir de los antecedentes que generan los productos académicos de la misma clase, abre la puerta a la profundización en los casos de indagación e impone nuevos retos de diseño con base en cuestiones que quedaron por responder en proyectos pasados. Por ello, la investigación se convierte en un acto integral, colectivo, dialógico, convergente, fluido e inacabado.

Cuaderno de Investigación: Cocreando
Proyecto: Skaters
Estudiantes: Andrea Montoya y Sasha García
Año: 2013 - 02

El estudiante se involucra inmediatamente en la investigación, ya que se reconoce horizontalmente en el proceso efectuado por los compañeros, que en el pasado asumieron la misma responsabilidad con base en sus aciertos y desaciertos. El obstáculo y la duda se convierten en una oportunidad y el marco teórico es abordado poco a poco, en función de esas resoluciones teórico-prácticas pendientes. Además, es posible observar un crecimiento progresivo del estudiante clase a clase en la concreción del problema y en la futura consolidación de hallazgos y el marco teórico se presenta paralelo al trabajo de campo. De la mano de la sociología, la antropología y la semiología y sus metodologías encargadas de validar conocimientos sobre el cuerpo, las emociones y la cultura, se obtienen los fundamentos definitivos para que el estudiante aborde el contexto con elementos que aporten nuevas categorías de investigación y objetivos coherentes que finalicen en productos de vestuario. Esto corrobora el hecho de que los objetivos de toda investigación se plantean a la luz de marcos teóricos sólidos. En general, dicha teoría es el insumo que promueve en el estudiante una afinación de la mirada y el sentido. Vale la pena aclarar que en este proceso de convergencia de la investigación formal (o propiamente dicha) y la investigación formativa, el docente propone unas teorías base para el diálogo con el estudiante. Este las examina críticamente y aporta con base en lo concreto de su tema, nuevos textos, interpretaciones, testimonios y experiencias que salen a la luz desde la etapa de conceptualización hasta la del diseño y desarrollo del producto.

2. *Trabajo de campo (análisis de datos, palabras clave).* Es básico que antes de iniciar el trabajo de campo en la calle (el principal contexto de investigación del Taller IV), el estudiante haya hecho previamente una indagación de fuentes bibliográficas (lecturas generales informativas sobre el tema) o entrevistas a expertos, que le den herramientas para caracterizar sociohistóricamente la práctica, los actores y los ámbitos donde se lleva a cabo. Esto lo ubica en su punto de interés y lo prepara para abordar el terreno de forma más segura. El trabajo de campo o la inmersión en el contexto de investigación (formado por actores sociales, creencias, estilos de vida, objetos y uso de ellos, etc.), se lleva a cabo a través de la metodología etnográfica. En un ejercicio interdisciplinario, ciertos proyectos de investigación en diseño han bebido de la etnografía y vislumbran la posibilidad que brinda esta metodología[5] para comprender al ser humano que vive, siente, usa y transforma su entorno o se adapta a él y que forma parte del

Cuaderno de Investigación: Callejeando bajo cuerda.
Proyecto: *Street workout*
Estudiante: María del Mar Zapata
Año: 2014-01



Cuaderno de Investigación: Sobreesencias
Proyecto: Parque Jovita Cali
Estudiante: Leidy Tombé
Año: 2015-01

mundo de maneras tan diversas que no es posible generalizarlas, a pesar de los afanes de las modas en el capitalismo tardío por homogenizar, estandarizar, globalizar y hasta deshumanizar los actos del cuerpo y las emociones. La etnografía (y el interaccionismo simbólico) le exige sigilo al proceso de diseño y es esto lo más apreciable en la dinámica del taller IV. Este sigilo no es lo mismo que pasividad. Es mejor darse el tiempo justo y respetuoso para capturar los datos que brinden los actores sociales en sus contextos de la forma más espontánea, sensible y analítica posible, con el fin de que el diseñador descarte los lugares comunes, derribe prejuicios y llegue a verdaderas novedades para cuerpos vestidos y en movimiento. Lo fructífero del trabajo de campo –además de su frecuencia semanal– es el acompañamiento a partir de lo teórico. Los datos se registran en los diferentes medios que disponga el investigador (video, fotografía, diario de campo-bitácora, grabación de voz) y según su etapa de inmersión en el contexto, de tal manera que este material se convierta en un informe gráfico y escrito que constituya una interpretación o relectura de los datos recogidos no solo para avalarlos, sino también para refutarlos o complementarlos. Los instrumentos que apoyan el trabajo de campo etnográfico en esta investigación cualitativa para el acercamiento al problema son encuestas, entrevistas en profundidad, observación pasiva, observación participante e historia de vida.

Las palabras clave constituyen la variable sensible que brota con el trabajo de campo, el juego, los encuentros que se dan entre los estudiantes y su tema de investigación, los lugares, sus personajes y las prácticas. Allí se inmiscuye positivamente el asombro del investigador, el miedo, la sensibilidad. La distancia que se presenta en medio de la tensión de clase y el conflicto de intereses entre el investigador y su investigado, va acortándose a través de la rutina y la constancia del investigador, quien debe insistir con evidencias en la sinceridad y el respeto por los otros. El descubrimiento de texturas, olores, sabores, sonidos, movimientos, colores, vibraciones, cuerpos y formas de vivir y de pensar, resulta definitivo para desaprender los valores impuestos y reaprender en el sentido más comprensivo y concreto del caso. En el trabajo de campo se hace una lectura semiológica sobre la cultura material de la práctica: la caracterización formal de los cuerpos y de los lugares que habitan; los usos de los objetos; los comportamientos en relación con las instituciones y los grupos primarios y secundarios; los usos del vestuario; los consumos o apropiaciones de modas mediáticas y todo lo concerniente a la producción de sus estilos de vida, según las

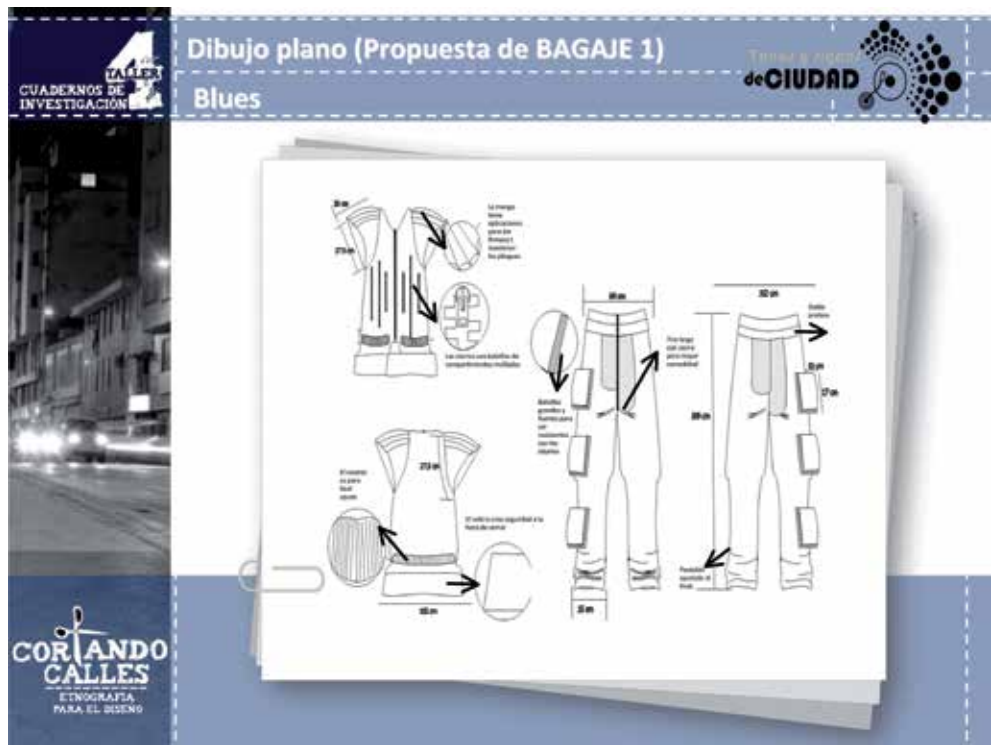
Cuaderno de Investigación: Sobresencias
Proyecto: Parque Jovita Cali
Estudiante: Nora Rodríguez
Año: 2015 - 01

normas y los sistemas. Una de las maneras para que los estudiantes lleguen realmente a comprender la práctica y a sus actores sociales, radica en que ellos mismos la vivan en sus cuerpos y experimenten los estilos de la escenificación de la apariencia que estos ostentan. Lo performativo de las culturas urbanas (en operaciones individuales o colectivas), el peso o levedad de sus cuerpos vestidos y en movimiento que enuncian constantemente significados desde el hacer, así como los significados y emociones puestas en escena, son asumidos por los estudiantes como acción mimética (actuar como el otro, experimentar lo que siente el otro) para luego romper barreras y entender otras necesidades, otros deseos, nuevos usos de los objetos y las prendas, adentrándose así en la acción microsocial[6] (vestirse para…) y sus redes. La idea aquí es "atreverse" a comprender sus relaciones de agenciamiento y estructura sociales (libertades frente al sistema y condicionamientos) y de este modo a partir del reconocimiento traducir esta información en propuestas de vestuarios para diversos tipos de ciudadanos.

3. *Objetivo de diseño (requerimientos, conceptualización, diseño y desarrollo).* El trabajo de campo evidencia una serie de atributos en cuanto a formas, significados y usos de los objetos cercanos al cuerpo y, por ende, relacionados con su manejo. La base empírica cualitativa recolectada en el trabajo de campo a través de los instrumentos, se ha sistematizado en diversas categorías relacionadas con el universo conceptual del curso, enfocado en las variables que rigen la producción y escenificación de la apariencia en las subculturas urbanas. Este generoso acopio de información se sintetiza en palabras claves, connotadas a partir de la esencia del proyecto de investigación. Es en este punto que los docentes, en diálogo con los estudiantes, nos ponemos a la tarea de extraer la "sustancia" de todo el trabajo de campo en relación con la teoría ya abordada. Esa sustancia es la conceptualización fundamental de la investigación. Una vez definida, se plantea en forma de objetivo de diseño con tres metas: 1. crear productos de vestuario para los grupos o subculturas investigadas, que suplan las necesidades identificadas por los investigadores y contribuyan a la mejor ejecución de sus prácticas; 2. tomar los valores o atributos formales y simbólicos estudiados en dichas culturas y descontextualizarlos en una situación de uso diferente, diseñando un producto de vestuario comercial para un público más amplio; 3. partir de los atributos formales y simbólicos hallados y estudiados en las subculturas, con el fin de di-

Cuaderno de Investigación: Sobreesencias
Proyecto: Parque Jovita Cali
Estudiante: Nora Rodríguez
Año: 2015-01

señar un vestuario artístico o de pasarela, en el que se experimente con la forma y el uso de materiales, así como en la configuración de nuevos significados sobre la relación cuerpo-forma-cultura. Una vez definido el objetivo, comienza la etapa de experimentación y creación en los laboratorios de patronaje y máquinas. Para el patronaje, se parte de las formas básicas, las cuales se deconstruyen en ejercicios sobre maniquí que se practican con insumos textiles reciclados y en papel. Guiados por las palabras clave, estos ejercicios resultan muy fructíferos a la hora de romper esquemas y facilitar el momento de la bocetación y posterior graficación de alternativas en figurines y dibujos planos. Antes del paso al prototipo, se hacen algunas pruebas de materiales y formas en modelos previos. El trabajo del prototipo se lleva a cabo en el laboratorio de máquinas donde se elabora el vestuario. El estudiante debe entregar un proyecto integral que incluya, además del vestuario y el trabajo con la base textil, los accesorios (plásticos, maderas, cerámicos) y el calzado, elementos que se



Cuaderno de Investigación: Cortando Calles
Proyecto: Música Blues
Estudiante: Lineth Nuñez
Año: 2012 - 02

trabajan en asociación con la asignatura de Materiales. De esta manera, los estudiantes hacen un recorrido vertical por la malla curricular, cuyo centro es el taller, el cual se comunica en ciertos proyectos y para logros paralelos e integrales, con otras materias complementarias.

4. *Hallazgos de diseño (sistematización de la información en los cuadernos de investigación)*. Al ser Taller IV una asignatura cuyo eje fundamental es la comunicación, resulta imprescindible que los estudiantes se conviertan en comunicadores de sus propios proyectos, desarrollando no solo cualidades como investigadores sino como divulgadores efectivos de sus hallazgos de investigación. Para ello deben hacer una lectura sobre la ciudad, las tendencias de escenificación y las propuestas de producción de la apariencia. En esta última entrega, los estudiantes deben elaborar un medio escrito digital y organizar un evento estilo pasarela. Los cuadernos de investigación constituyen, precisamente, ese medio de comunicación digital, diseñado por el grupo del taller a partir de su identidad corporativa, sus fotografías y sus contenidos.

   A lo largo del proceso de elaboración del cuaderno, se llevan a cabo reuniones con los docentes en las cuales se presentan los avances de cada producto final, el cual se desarrolla con autonomía y autogestión de los estudiantes, quienes en esta etapa deben comportarse como un equipo de trabajo que funciona sistemáticamente para la presentación coherente de los resultados del taller.

   El cuaderno de investigación está formado por las siguientes partes, en cada uno de los proyectos:

Contenido
1. Presentación de cada diseñador: relata su experiencia con la etnografía para el diseño de vestuario.
2. Concepto del proyecto: definición de la palabra connotada, determinante en el desarrollo del proyecto.
3. Códigos presenciales de la práctica urbana: incluye la historia de la escenificación de la apariencia (kinesis-proxemia) y cómo ha sido usada por los actores a lo largo del tiempo.
4. Táctica y estrategia: cómo se vive la práctica en Cali, en los lugares convencionales y no convencionales.

Cuaderno de Investigación: Urbanizarte
Proyecto: Graffiti
Estudiantes: Lizeth Mosquera, Daniela Arévalo y Karla Moreno
Año: 2013-01

Cuaderno de Investigación: Atribuir
Proyecto: Drag Queen
Estudiantes: Nathalia Amaya y Katherine Rengifo
Año: 2014 - 02

5. Actores sociales: cómo viven las lógicas de la apariencia cuerpo-narración y cuerpo-territorio.
6. Hallazgos de usos: formas innovadoras de usarlos. - Vestuario - Cuerpo - Materiales; texturas
7. Objetivo de diseño
8. Trabajo de campo para el diseño: palabras clave y sus significados connotados reflejados en el diseño.
9. Materiales: explicar sus características tecnológicas, ergonómicas y estéticas para el proyecto. Colores escogidos de la paleta de color
10. *Styling* y accesorios
11. Usuario: elaborar un perfil de estilo de vida.
12. Nombre del vestuario 1 - Dibujo plano con especificaciones de confección. - Figurín con descripción del diseño y ocasión de uso. - Foto en uso explicando el factor de innovación. - Foto de estudio.
13. Nombre del vestuario 2 - Dibujo plano con especificaciones. - Figurín con descripción del diseño. - Foto en uso explicando el factor de innovación. - Foto de estudio.
14. Conclusiones: deben girar en torno a la reflexión sobre comunicación-cuerpo-ciudad y vestuario.

La información que viene a continuación forma parte de la investigación: *Comunicación, cuerpo y cultura: un estudio de la escenificación y producción de la apariencia en las culturas o tribus urbanas de la ciudad de Cali*, de Elizabeth Vejarano Soto, que comporta un análisis a partir de los datos sistematizados por los estudiantes en su ejercicio académico de investigación acopiados desde el año 2011. Por su parte, el desarrollo de producto y el diseño final son autoría de los estudiantes, con base en la estructura de indagación anteriormente explicada.

Cuaderno de Investigación: Croqueando
Proyecto: Artistas callejeros
Estudiantes: Daniela Toloza y Alejandra Velosa
Año: 2013-02

C A M P

TRABAJO DE CAMPO DE LA INVESTIGACIÓN

T R A B A J

Capítulo 4

Ejemplos de temas desarrollados por los estudiantes que se interrelacionan con la investigación docente

Tema 1: *capoeira*

La kinesis de la *capoeira* se basa en la fluidez de un cuerpo ritual. Ritualizar la vida implica hacer de lo cotidiano algo sagrado a través de la repetición de hábitos según estrictos códigos de comportamiento: vegetarianismo, ejercicios de fuerza, relaciones armónicas e incluyentes con los otros, con su propio cuerpo y con la naturaleza. Durante el baile-lucha se canta en portugués, por ser el idioma nativo de la práctica. El lenguaje no verbal implica el contacto visual con el contendor y la imitación del movimiento de los animales salvajes. La escenificación de su postura frente al mundo no se basa en la transformación radical de su apariencia, sino en el cambio

de los imaginarios y en las maneras de hacer del sujeto contemporáneo. El estilo propio de los cuerpos de la *capoeira* se basa en el ritual del movimiento fluido y libre, al estilo de las artes marciales. Los actores se estiran, inclinan y hacen juegos acrobáticos al ritmo de la música, creando así un espectáculo de ritmos, ecos y compases que acentúan la conexión espiritual del cuerpo en movimiento. La libertad es un valor ambiguo para el cuerpo contemporáneo, atado a las dinámicas del consumo y a los flujos incesantes de la vida urbana. Una nueva esclavitud se urde en medio de una libertad teatralizada, en la que la compra es para el sujeto urbano del común sinónimo de autonomía, independencia y poder de decisión. En medio de todo, subsisten comunidades o subculturas urbanas que comprenden que la verdadera emancipación surge a partir del cuerpo, de lo que ingiere, hace y usa. Con un verdadero talante espiritual, estas personas enfrentan la ciudad y viven sus dinámicas "armadas" de tolerancia, vigor y salud física. Su principal valor corporal es la ligereza: usan vestuarios suaves que les permiten moverse con armonía y sutileza. Su estilo de vida apela a prácticas e imaginarios ancestrales que fusionan con sus dinámicas de trabajo e incorporan a sus relaciones familiares y de amistad.

En medio de sociedades líquidas estos actores sociales fluyen, pero anclados en un naturalidad vital. La investigación sobre la *capoeira* permitió entender que la piel envuelve al cuerpo y no al contrario, como sucede en otros grupos culturales y sus prácticas urbanas o deportivas. Esto implica que el vestuario debe brindar a la piel múltiples posibilidades de expresarse y emerger entre los tejidos; más que como exposición o desnudez, como fluidez. De esta manera, las formas animan la piel y la hacen vivir momentos rituales, sagrados o trascendentales desde el momento en que el cuerpo se acicala y se prepara para salir a la socialidad.

Historia de la escenificación de la apariencia

El cuerpo de la *capoeira* narra una historia ancestral que se ha hecho presente en nuestros cuerpos mestizos desde la esclavitud. En el siglo XV durante la Colonia, los negros provenientes de África fueron llevados al territorio brasileño. En medio de la opresión, los cuerpos de los esclavos tejían la historia de la lucha por una libertad que solo se lograba en la claridad de baile y en la oscuridad del rito. En Colombia, divulgada por Mestre Aranha, el calor y el canto de los cuerpos de la *capoeira* hicieron presencia hace diecisiete años. Hoy en día,

es practicada por numerosos grupos de aficionados en todo el mundo y en la actualidad busca fortalecer la mente y el cuerpo sin olvidar su esencia.

Palabras clave de la investigación

Movimiento: es la fuerza y la fluidez del cuerpo en acción. Un cuerpo en movimiento es iluminado por la salud y por las energías positivas.

Ritmo: compás, eco y vibración de los cuerpos al sonar del birimbao. Sucesión de movimientos. En la práctica, el ritmo lo marcan los instrumentos, los cantos y la expresión corporal.

Iluminación: es la luz que brota de los cuerpos de los practicantes cuando entran a la roda (círculo donde se da la lucha amistosa). Se evidencia también en el color del uniforme y en la luz de los espacios donde practica, casi siempre en las mañanas.

El cuerpo en el espacio: natural

En los recorridos por la ciudad de Cali, se registran grupos de *capoeristas* en espacios abiertos y planos, como parques o plazoletas (La Tertulia, parque de Palmeto, campus de la Universidad del Valle, bajos de Confenalco). En estos lugares, los primeros rayos del sol o la brisa de la tarde inspiran al cuerpo en movimiento y lo invitan al salto con los brazos abiertos y al baile, que permiten al *capoerista* sentir el placer de la libertad. La ligereza de la ropa, la desnudez del torso en el caso de los hombres y los pies descalzos, hacen posible el contacto directo con el medio que los rodea impregnado de música. Así, esta práctica cultural comunica que el cuerpo se basta a sí mismo con su fuerza y musculatura. El vestuario cubre poco y facilita el movimiento.

El cuerpo, los objetos y el vestido: iluminación

El vestuario básico se compone de camisetas y pantalones largos –ambos en algodón– de cortes amplios y color blanco o crudo para representar la iluminación natural que brota de los cuerpos de los practicantes cuando entran en la roda, como un estado ritual de evolución y entrega al movimiento. Esta es una luz uniforme que armoniza con la iluminación de los espacios naturales donde los grupos hacen los ejercicios. La corda es el único elemento adicional al vestuario básico y consiste en un largo cordón de hilo que varía de color según el grado de conocimiento y habilidad del *capoerista.* Generalmente,

en los sitios donde se hace oficialmente la práctica se usa un uniforme cuyas camisetas lucen estampado el logo del lugar. El cuerpo de las personas que siguen esta disciplina, es natural, fornido, vigoroso y rítmico en su andar liviano por la ciudad. Muchos llegan a sus lugares de destino caminando para aprovechar cada momento y apropiarse de los lugares, creando así una atmósfera positiva y enérgica. La *capoeira* es una práctica en la que el cuerpo juega el papel central y quien la práctica luce una figura saludable, espontánea, libre y atlética.

Hallazgos de diseño

A pesar de la uniformidad al momento de la práctica, cada uno introduce al vestuario elementos que los hace distinguirse de los demás, como pañoletas, gargantillas, collares, pulseras, tobilleras y accesorios hechos en diferentes materiales (en los zapatos se encuentran unos más llamativos que otros). El *look* se usa de acuerdo con su estilo: trenzas, cabello suelto, *dreadlocks*, cola de caballo). La *capoeira* es más una cultura que una moda. Sin embargo, se puede asociar el *look* a un tipo de belleza promovido por el sector playero, basado en un vestuario fresco constituido en general por ropa blanca, accesorios de madera, pies descalzos y rostro y cabello naturales.

Objetivo de diseño

Apunta a brindarles a las personas una experiencia ritual plena de fluidez, libertad e iluminación en dos ocasiones de específicas de uso, donde se sientan cómodas y sigan su estilo de vida, con la paz y a la armonía como factores indispensables para el cuerpo, como sucede en la *capoeira*. Esas ocasiones son el matrimonio y una noche romántica.

Materiales

Telas: chifón, velo *stretch*, organza, cinta blanca, velo velino y satín dulce.

Hilos: hilo blanco y *nylon*.

Estos materiales dan lugar a texturas voluminosas con buena caída, lo que permite la formación de ondas que aportan elegancia y movimiento al vestuario.

Diseño escogido: Jessica Arcila.

Otras investigadoras: Loriner Sibaja y Alejandra Restrepo.

Cuaderno de Investigación: Urbanizarte
Proyecto: *Capoeira*
Estudiante: Jessica Arcila
Año: 2013-01

Tema 2: rap

La indagación sobre el rap empieza en un terreno plano y luminosos que con el paso de tiempo se torna inclinado y claroscuro. Esto sucede porque al abordarlo las investigadoras se encuentran inicialmente con plazas o parques a plena luz del día que amparan multitud de cuerpos reconocibles, espectadores de los raperos en escena. Esta cercanía "lejana" es garantía de seguridad para el observador poco interesado en la realidad de esta música y de los actores sociales que la practican. Como sucede frente a muchas prácticas culturales de Cali, los ciudadanos permanecen en el papel de espectadores pasivos, en una zona de confort donde no se comprometen el cuerpo ni la realidad. Sin embargo, en la etnografía para el diseño la barrera del confort se franquea cuando se sube la loma; o en el caso del rap, cuando se pasa de ver y escuchar a los actores sociales en plazas y parques y se sube para encontrarlos en las laderas, su territorio. Una de estas zonas es Siloé y para llegar bien arriba, al sector de El Caguán, donde vive Sincejas (el informante clave del proyecto), hay que abordar carros piratas y camperos llamados *gualas*, que prestan el servicio de transporte público informal en esta zona.

Sincejas es rapero. Después de pertenecer a pandillas y consumir drogas, decidió hacer algo bueno por su comunidad. Empezó a cantar sobre las realidades que aquejan a los jóvenes del barrio y de una manera constructiva y pacífica, por medio de la música, el baile y la expresión gráfica, los invitaba al cambio y hacer protesta frente a las injusticias que vive su sector vulnerable. Se gana la vida como peluquero y tiene fama de diseñar el mejor *styling* para los jóvenes de su zona, amantes del rap, el *break dance* y el grafiti, prácticas que se hermanan y comparten la misma escenificación de la apariencia, en la cual Sincejas es experto. El peso simbólico de la actividad del rapero hace que se convierta en una fuente de investigación importante para abstraer detalles de forma y de significados que están presentes constantemente en su actividad poética.

Concepto: territorialidad

La territorialidad está ligada a los defensivos muros y murallas que con palabras y movimientos del cuerpo construyen los cantantes de rap, como límites de un territorio que define su identidad y construye en sus cuerpos una

Cuaderno de Investigación: Urbanizarte
Proyecto: Territorio
Estudiantes: Nadia Cardona y Yina Zuluaga
Año: 2013 -01

posición desafiante frente a la sociedad. Con la música, los cantantes de rap defienden su espacio –ese que han construido a pulso y en condiciones de vulnerabilidad– y los jóvenes de Siloé expresan su inconformidad. La colectividad reunida en las calle, que escucha y disfruta las consignas de los raperos, se convierten en una verdadera tribu que crece y se protege mutuamente. Por otra parte, el cuerpo del rapero es el verdadero territorio de su expresión.

Hallazgos de diseño: cuerpo-territorio-vestuario

Los raperos de Siloé no usan cadenas grandes en el cuello ni objetos demasiado ostentosos con los que puedan mostrar poder. Por el contrario, se muestran contrarios al abuso, el mismo que han sufrido en carne propia. Usan ropas amplias y holgadas con estampados y bordados, que los hace sentir cómodos y libres y les permiten mostrar un estilo propio que los diferencia de los demás raperos. Consideran muy importante la estética de sus cabezas y en ellas se hacen diversos dibujos o marcas que hablan de ese estilo propio que se transforma según su ánimo. En síntesis, su cuerpo nos muestra una silueta amplia que va de la mano con el vestuario, pues el rapero tiende a ocultar su cuerpo plagado de cicatrices que ha dejado el tiempo. Los tatuajes son fundamentales, ya que le dan significado a su vida personal. Sin embargo, en la vida cotidiana o en el espacio laboral los ocultan, pues los consideran secretos que guardan para muy pocos.

Objetivo: crear un vestuario unisex que sirva para hacer deporte, con base en la investigación de las marcas territoriales halladas en Siloé y en las fronteras simbólicas y físicas que existen entre los cantantes de rap.

Palabras clave para el diseño

Rugoso: comportamiento evidenciado en los raperos que a veces demuestra alegría y otras veces rabia o tristeza que manifiestan en sus canciones. La loma de Siloé se caracteriza por el amor que la gente le tiene a su barrio, a pesar de la violencia y las diferencias entre sus habitantes. Lo rugoso se ve reflejado en las cicatrices de las historias vividas por cada cuerpo, que nace y muere allí. En el diseño, los pliegues en las telas representan la rigurosidad de las calles del barrio, similar a las emociones de cada rapero.

Desnivel: no solo es un territorio el que se eleva frente a la ciudad organizada; es también la depresión que han vivido los actores sociales en medio de las

desigualdades. Por medio de sus canciones los raperos nos demuestran todo eso, ya que la música sana heridas y ayuda a no olvidar estos desniveles. En el diseño, esto se manifiesta en el enlace: un enlace de sentimientos, realidades, fronteras y canciones que pueden solucionar cualquier desnivel.

Descripción del vestuario

Vestuario deportivo unisex de silueta amplia, cuyos cortes forman varias capas y pliegues que permiten el movimiento armónico y fluido del cuerpo. Conformado por pantalones de tiro largo con opción de recogerse hasta las rodillas, camisetas tipo esqueleto, capucha (peluche) y chaqueta (impermeable). Así mismo, los pliegues del vestuario dan sensación de movimiento. Bolsillos grandes con caída y broches que dan volumen a la prenda. Por su parte, las chaquetas y capas ocultan el cuerpo y sus marcas, lo protegen y al quitarse dan una apariencia más deportiva y callejera, justo para vivir intensamente una caminata. Los estampados están formados por las letras de las canciones del rapero Sincejas y constituyen un sello definitivo de identidad de esta subcultura musical. El juego de amarres de las prendas sobre prendas se hace con nudos y cadenas que se convierten en accesorios simples, pero concretos del vestuario.

Usuario: hombre o mujer en un rango de 24 a 30 años de edad, que le gusta movilizarse por la ciudad o ejercitarse caminando después del trabajo. Esta actividad se comparte en pareja, lo cual permite el intercambio de las prendas. Usan ropa holgada con la que se sienten cómodos, al tiempo que les permite hacer movimientos libres. Prefieren más estas prendas que las que marcan el contorno del cuerpo.

Paleta de color

Negro: además de ser un color neutro, representa poder, formalidad y misterio. Combinado con el rojo y el azul, produce un efecto agresivo y vigoroso.

Blanco: lo asociamos con la luz y la pureza que cada rapero lleva dentro de sí y con su deseo de paz en el territorio en el que vive.

Azul: representa la estabilidad y la profundidad del rapero y simboliza la sinceridad con la que se expresa en su campo.

Gris: es definitivamente la calle la que hace al rapero. En ella aprende a vivir.

Cuaderno de Investigación: Urbanizarte
Proyecto: Rap
Estudiantes: Nadia Cardona y Yina Zuluaga
Año: 2013 -01

Accesorios y *styling*

El trabajo de campo dio a entender que el rap en Cali se escenifica de manera deportiva y con pocos accesorios. Las gorras y los tenis, tipo jugador de basquetbol, no pueden faltar en un caminante que busque la comodidad del rapero. Son propios los cortes bajitos con insignias o inscripciones y en las mujeres el *styling* preferido son las trenzas.

Diseño escogido: Yina Zuloaga.

Otra investigadora del tema: Nadia Cardona.

Cuaderno de Investigación: Urbanizarte
Proyecto: Rap
Estudiantes: Nadia Cardona y Yina Zuluaga
Año: 2013 -01

Tema 3: *skater*

Los jóvenes *skaters* viven en un mundo sobre ruedas. El equilibrio no es su preocupación; tampoco lo es el vestuario. Las chicas lucen ligeras de ropa y ellos van tan cómodos como si estuvieran en casa, en camisetas, bermudas o *jeans*. Si hay algo importante son los zapatos tenis y los accesorios que les aporten emoción: *IPods*, audífonos, gafas y cámara fotográfica para captar cada hazaña. Felices transeúntes rodantes, los *skaters* no les temen a los muros, a las barandas o a las pendientes. Por el contrario, gozan cuando encuentran un lugar convencional edificado con todo el rigor del concreto: parques, andenes, fachadas de casas o edificios, plazas; no hay límites. Cualquier lugar de la ciudad permite hacer un salto nuevo y pone a prueba la tensión entre el movimiento y la gravedad. El lugar del significado se amplía con la apropiación de los espacios urbanos. Para evitar la táctica de los jóvenes *skaters* de rutilizar los espacios públicos, las autoridades diseñan y apartan lugares para ellos que siempre les quedarán pequeños, pues la norma no es su prioridad, razón por la cual pueden estar en todas partes. El escenario es la calle y la escenificación implica libertad frente a toda atadura. El trabajo de campo dio a entender que estos actores sociales necesitan mayor portabilidad; es decir, usar su vestuario como contenedor de los pocos objetos que necesitan para apoyar su práctica. Los *skaters* son abiertos, puesto que acogen jóvenes de otras subculturas: desde rastafaris hasta *punks* pueden vibrar atravesando con la patineta la ciudad. Una frase popular entre ellos es: “creemos pensar con nuestros cerebros, pero personalmente pensamos con los pies”.

El nomadismo de esta tribu concibe el deslizamiento como la opción válida de transformación y generación de sentidos. La ciudad no puede quedar igual cuando ellos pasan y es la memoria de lo que se hizo entre el aire y el suelo lo que invita a ser retratado.

Proyecto 1

Concepto: memoria en movimiento.

Los practicantes del *skate* en Cali usan la calle como un lienzo en blanco, donde crean un mundo propio en el cual no hay reglas, pues se desafía la gravedad a través del movimiento. Se capta ese movimiento –casi un vuelo– con la cámara, y se hace una secuencia de los recuerdos vividos por el

skater. Es el arte de transformar lo que lo rodea registrando un punto de vista más natural y más libre. ¿Cómo dejar plasmado para siempre un instante en movimiento desde el vestuario?

Cuerpo, objetos y vestido

El cuerpo de los jóvenes va pegado a su tabla de *skate*. Esa es una de las imágenes más importantes que deja el trabajo de campo. En las manos y en los pies, atravesada en la espalda, la tabla se vuelve una con el cuerpo. Poblada de símbolos, pintada y adornada, merece todos los cuidados y dedicación del usuario, quien la exhibe entre sus pares con mucho orgullo. Es la estética de la tabla y su relación con el cuerpo del *skater* en la realización

Cuaderno de Investigación: Urbanizarte
Proyecto: *Skaters*
Estudiantes: Valeria Daza y Natalia Moreno
Año: 2013 -01

del truco, lo que genera un estilo propio. Los zapatos también son importantes en el deporte. Deben ser de suela plana y amplios por dentro, ya que sirven de soporte y dan flexibilidad al pie para que no resbale a la hora de hacer el truco. Deben estar desgastados y a veces los usan sin cordones. Los *piercing* y tatuajes en algunos practicantes aportan a la escenificación de la apariencia, casi a manera de mímesis del *skater* con la tabla, también tatuada por momentos en movimiento. Sin embargo, son las raspaduras, las cicatrices y los moretones en el cuerpo los que significan mucho más: son muestra de la valentía que tienen, del riesgo y de la fuerza.

El cuerpo en el espacio

Los *skaters* son como pájaros y les gusta denominarse así. El actor social clave de una de las investigaciones se apodaba Colibrí. Estos pájaros de alto vuelo juegan con el aire durante el día y en la noche regresan al nido, al hogar, donde sus habitaciones son templos de la práctica *skate*: tablas colgadas en la pared y simuladores de *skate* en miniatura, todo para continuar el vuelo pero esta vez con los dedos. Los *skaters* manejan la lógica de la apariencia del camuflaje u ocultamiento, puesto que adaptan su cuerpo a la superficie de la calle. Más que exhibir el cuerpo, buscan hacer ostensible el truco, el vuelo. Por ello pueden poner en riesgo su vida, ya que andan en las vías sin un distintivo que advierta a los carros de su presencia.

Hallazgos del trabajo de campo

La amplitud es una de los atributos que debe tener su vestuario, por ello usan prendas unas tallas más grandes. Así mismo, transforman su propio vestuario quitándoles las mangas a las camisetas y rompiendo o cortando los *jeans*. Los estampados en las camisetas son una personalización del diseño, con íconos propios del *skater*, o bien diseñan figuras alocadas relacionadas con su práctica. Muchos aprenden a hacer estampados y a fabricar sus propias calcomanías para así tener signos completamente originales en los objetos que los rodean. Los *skaters* portan como accesorio principal su patineta. La gorra es el techo protector de las condiciones naturales propias del sol y la lluvia. Su tercer accesorio indispensable es el *IPod*, donde guardan la música que los inspira para arriesgarse a dar saltos más altos. No portan maletas, canguros u una bolsa en especial. Lo esencial es la mano para cargar su tabla. En cuanto al vestuario, los colores tienen un sentido espiritual. Para ellos, vestirse totalmente de negro además de aburrido trae mala energía.

Cuaderno de Investigación: Urbanizarte
Proyecto: *skaters*
Estudiantes: Valeria Daza y Natalia Moreno
Año: 2013-01

Sin embargo, combinan el negro con otros tonos más subidos. Cuando aún son practicantes, los chicos y chicas se visten igual que sus pares más experimentados y cuando despegan y aprenden a hacer los trucos, cada cual crea su estilo propio.

Palabras clave

Vuelo: interesados en alivianar la carga de la vida, los pájaros skaters se imponen el reto de llegar más alto. Esto hace que los jóvenes se sientan libres y con más excitación frente a la vida, por encima de las circunstancia del día a día.

Portabilidad: llevar en su cuerpo lo necesario para la práctica, es una de las necesidades de los *skaters*. Les gusta estar ligeros de objetos para así poder hacer los trucos en cualquier momento y lugar.

Velocidad: con la tabla como soporte, la velocidad es la clave; es la aceleración del cuerpo para obtener mejores resultados; para consumir más. A mayor velocidad, mayor placer. Sin embargo, hay otra velocidad: es la velocidad de liberación, con la que construyen la relación de interactividad con el medio.

Seguridad: en la relación entre el cuerpo del *skater* y la ciudad se presentan tensiones por el uso y apropiación de los espacios. Los *skaters* a veces juegan a ser vehículos, pero como van sin protección alguna, pueden lastimarse.

Objetivo

Crear un vestuario que refleje la condición urbana de la práctica del *skater* y atienda sus necesidades de comodidad, seguridad y portabilidad del *Ipod* y la cámara fotográfica, al tiempo que sea funcional para la práctica de esta actividad, y le aporte diversión y estilo propio.

Paleta de color

Amarillo: representa su apego al sol. Con el calor, los *skaters* se inspiran y cada gota de sudor, gota a gota, es la fuerza y la dureza del cuerpo en la práctica.

Azul oscuro: es el otro lado, el de la lluvia, que no les permite hacer el deporte y de la que se deben proteger.

Cuaderno de Investigación: Urbanizarte
Proyecto: *skaters*
Estudiantes: Valeria Daza y Natalia Moreno
Año: 2013-01

Azul marino: simboliza la libertad, la pureza en la forma de ver la vida. Es lo liviano y el vuelo que tanto les gusta alcanzar.

Materiales

Materiales sintéticos como el plástico semitransparente o transparente; telas con texturas rugosas; utilización de cintas fotográficas, driles, materiales térmicos y cuero.

Los plásticos protegen al usuario de la lluvia y la intemperie y los equipos que lleva el *skater.* El dril es un material fresco que protege en caídas leves.

Descripción del vestuario

Silueta amplia para la mejor comodidad de un cuerpo que está en constante movimiento, con distintas formas asimétricas que dan forma a contenedores para los accesorios importantes del *skater*. En la chaqueta está el contenedor de la patineta y el de la cámara fotográfica con la que el actor registra las secuencias de lo vivido y del juego de su cuerpo con la gravedad. Gracias a esto, puede jugar con la funcionalidad de la prenda (diversión). El pantalón, también con contenedor para la cámara y la chaqueta en capas distintas, le da movilidad a la prenda y sirve de protección en caídas leves. Se ha desarrollado un cuello que funciona como techo transparente que ofrece una mejor visibilidad del entorno.

Diseño escogido: Valeria Rodríguez Daza.

Cuaderno de Investigación: Urbanizarte
Proyecto: *skaters*
Estudiantes: Valeria Daza y Natalia Moreno
Año: 2013-01

Cuaderno de Investigación: Croqueando
Proyecto: *Skaters*
Estudiantes: Andrea Tafur y Sasha Garcia
Año: 2013 -02

Proyecto 2

Concepto: aventura

Las mujeres *skaters* de Cali hacen temblar el asfalto con su belleza y fuerza. Su sensualidad se renueva con cada obstáculo, con la misma arquitectura de la ciudad. En una práctica deportiva urbana que ha sido fundamentalmente masculina, ellas imponen su cuerpo sobre las ruedas y dejan ver la delicada rudeza de sus formas que se deslizan sin miedo hacia una aventura diaria. En una sociedad machista como la que aún vivimos, es realmente aventurado que las jóvenes rompan los estereotipos y se destaquen frente al sexo masculino en una actividad liderada por ellos. Aventurarse a jugar el rol del niño que explora sin prejuicios, es divertirse con las travesías de la calle.

Objetivo: elaborar un diseño de vestuario para niños y niñas de tres a seis años, que les proporcione una aventura sobre ruedas en la vida cotidiana de los espacios urbanos, con base en los valores de las mujeres *skaters* (movilidad, desplazamiento, motricidad, diversión sobre ruedas).

Palabras clave

Reconocimiento: las *skaters* se enamoran día a día de la ciudad, pues en los mismos obstáculos, tanto culturales como arquitectónicos, ven una aventura que promete desafíos y diversión. Este reconocimiento brinda la posibilidad de trasladarse en la patineta, vivir el día a día y sentir las variables del contexto. Los niños, desde muy pequeños y por su capacidad de explorar, deben vivir los espacios urbanos de la ciudad, reconocerlos y disfrutarlos. Por otra parte, el niño o la niña también recorren los espacios con su cuerpo y aprenden a reconocer la corporalidad y las formas que lo rodean.

Juego: andar sobre ruedas solo puede generar recreación y diversión.

Aprendizaje: las *skater girls* se han aventurado a aprender movimientos, trucos y a vivir en un estilo de vida, antes dado solo para hombres. Sus cuerpos se han ido adaptando a esos cambios y a perfeccionar el equilibrio y el dominio de la tabla. Los niños también están en esa apertura al aprendizaje de lo nuevo.

Usuario: "Niños entre 3 a 6 años, de ambos sexos que empiezan a desarrollar su creatividad a temprana edad, que sean curiosos y que estén atentos a descubrir todo lo que les rodea. Cada día plantea la aventura y el riesgo de

experimentar lo desconocido y los objetos que los rodean les brindan diversión y los motiva a explorar, acompañados por una guía. A estos niños y niñas les encanta el desplazamiento sobre ruedas" (Andrea Tafur y Sasha García).

Materiales

Pana: textura rugosa como la de la tabla de *skate*. Pero suave al tacto.

Drill strech: material suave y fresco que permite la movilidad del niño y, por ende, la comodidad en el juego.

Poly lycra: de fácil manipulación y elasticidad.

Espuma: acolchada debido a la necesidad de protección.

Cuaderno de Investigación: Croqueando
Proyecto: *skaters*
Estudiantes: Andrea Tafur y Sasha García
Año: 2013-02

Tema 4: *parkour*

Emanciparse ante la arquitectura de una ciudad y frente a la estética de la misma, convertirse en la sombra de los muros y tomarse cualquier superficie vertical, horizontal, alta, compleja, despejada como un escenario donde el cuerpo imita la agilidad del mono y del jaguar pero en la jungla de cemento. Los jóvenes que hacen *parkour* son delgados y ágiles, les gusta ejercitarse y cumplen con una rutina diaria, casi que al estilo militar, para consumar sus retos. La práctica del *parkour* tiene su origen en un régimen de entrenamiento "natural" creada a principios del siglo XX por un militar de la marina francesa (George Hérbert), quien se interesó en recorrer el mundo para encontrar estrategias que permitieran fortalecer el cuerpo de los jóvenes soldados y así sobrevivir en los momentos más duros del combate, con la filosofía de vida "sé fuerte para ser útil". En el siglo XXI, este método se convierte en una forma de desplazamiento urbano, desarrollada por David Belle. Superar cualquier barrera es el principio básico del *parkour*, esto implica además de una exigencia física, una filosofía de vida, en jóvenes claramente inconformes con el consumismo desmedido, el daño al medioambiente y el sedentarismo al que llevan las nuevas tecnologías de comunicación. Su filosofía de vida mutualista los motiva a brindarse apoyo, imperando entre ellos la solidaridad antes que la competencia y a que sus acciones cotidianas sean en pro del entorno urbano, de su conservación y limpieza. Para estos cuerpos en acción permanente, la libertad siempre ha sido el código de vestuario, pues la premisa de la práctica es que no se necesita nada más que el cuerpo para moverse por encima del mundo urbano. Las fotos de la revisión histórica nos muestran que, en sus inicios, los jóvenes soldados llevaban solo pantalonetas e iban sin camisa y descalzos por el aire y entre los obstáculos que se les presentaban a su paso: deslizamientos, agarres, saltos, para conseguirlo no se necesita nada más que la fuerza muscular y la vitalidad espiritual. De allí que los actuales practicantes de estas rutinas, circulen por las calles libres de todo accesorio material, no portan tecnología, ni relojes, ni accesorios para exhibirse y solo usan un vestuario fluido, suave, semiamplio, vaporoso y unos zapatos cómodos que amortigüen la caída del salto. Los *traceurs* son dibujantes de rutas alternativas, son croquis levantados con los cuerpos, conocen a la perfección la ciudad y su curiosidad les permite imaginarse una Cali fluida, donde pueden fundirse sin problema a las estructuras materiales, dándoles otra interpretación, otros usos a aquellos espacios que para todos

pueden pasar inadvertidos. El *parkour* le enseña al diseño sobre la creatividad cotidiana de los jóvenes frente a los recursos físicos instalados e institucionalizados, los cuales se vuelven maleables en razón de la versatilidad del ciudadano que se resiste a la permanencia. En sus recorridos, las estudiantes registran esa recursividad en el desplazamiento del *parkour*, contando: "el parque Primero de Mayo ha sido especialmente adaptado para esta práctica por el grupo caleño de *parkour* Wild Street. El parque se acondicionó usando materiales reciclados, como grandes neumáticos y tablas; el resto fue cortesía de la naturaleza, pues junto con los materiales anteriores hicieron ingeniosos obstáculos para practicar, como por ejemplo, una tabla junto con un pequeño neumático se convirtió en un excelente trampolín y las hojas caídas fueron su pozo de espuma para amortiguar las caídas" (Alisson Celis y Jazmín Altamar). Esto muestra su energía y motivación para sacar adelante sus proyectos de manera recursiva, apropiándose de alguno de los fragmentos de la ciudad.

Cuerpo, objetos y vestido

La escenificación de su apariencia se construye desde la lógica de la construcción de un estilo propio: su recursividad los motiva a la innovación constante, ya que les interesa adaptar su vestuario a los retos de movimiento y flexibilidad, en los que cada día se exigen mayor dificultad. El reciclaje de prendas expone un *collage* de colores y texturas sobre sus cuerpos, donde poco importan las tendencias y el consumo de modas mediáticas, privilegiándose el valor de la agilidad para el cuerpo. La simpleza y libertad son variables que convierten a los textiles en una piel ampliada y dúctil, a tal punto que no llevan protección para realizar sus acrobacias, ni en rodillas, codos o cabeza, por lo cual pueden ver afectada su seguridad, aunque no le teman a ello, por el hecho de que tienen la convicción de que al fortalecer el cuerpo este podrá enfrentar cualquier tipo de desafíos.

Cuerpo y espacio

Vista la ciudad como una jungla de cemento, los *traceurs* la habitan emulando a los animales que se mueven más ágilmente por la selva: el mono y el jaguar les enseñan a los chicos el arte de desplazarse por encima de las cosas, entre ellas, colgándose, lanzándose, su deseo es ser tan naturales como les sea posible. El cuerpo en el espacio hace una mímesis de esa vida en la selva, se apropian de cada fragmento de la ciudad, para resignificarlo con el uso intenso de los recursos físicos que esta les deja. Hasta los parques

Cuaderno de Investigación: Urbanizarte
Proyecto: *Parkour*
Estudiantes: Angela Moreno y Natalia Celeita
Año: 2013 - 01

infantiles, con sus columpios, rodaderos y pasamanos son aprovechados por los *traceurs* para sus maniobras acrobáticas y una vez llegan los niños, ellos se retiran a disfrutar de otro espacio en los alrededores. Es la arquitectura un campo de juego, porque el cuerpo no tiene límites.

Concepto versatilidad

Es el arte de la transformación, cuando el cuerpo es móvil entre los objetos y el espacio y tiene la capacidad de aprovecharlos de la manera más inesperada para luego dejarlos intactos. Lo mutable cambia entre la permanencia, reafirma la modernidad líquida colmada de flujos de información, de estilos de vida, de interpretaciones sobre el mundo, de realidades, que no se deben contener, sino sacarles el mejor beneficio. Así, entendemos que la naturaleza deviene constantemente, se transforma, es una en la diferencia, como la cultura del *parkour*, basada en la fortaleza y en no temer al cambio.

Cuaderno de Investigación: Croqueando
Proyecto: *Parkour*
Estudiantes: Jazmín Altamar y Alisson Celis
Año: 2013 - 02

Palabras clave

Desaliñado: es el atributo del *traceur* que sale de su casa con las prendas más cómodas que tiene en su armario. No importa si están a la moda, si combinan o si están al derecho. Lo que vale es que cubran un cuerpo tonificado y fuerte, que quiere mostrar en su apariencia el desapego por el lujo material y por los accesorios o por la escenificación artificial de la apariencia. Al contrario, prima la naturalidad total.

Flexibilidad: el *parkour* muestra que el cuerpo puede volver maleable el lugar más concreto. Así mismo, esto implica la adaptación del cuerpo a las formas, a las ocasiones y a los terrenos en general.

Salvaje: nos han enseñado que la calle es un contexto hostil y salimos a la defensiva a enfrentarlo día a día. No obstante, los chicos y chicas del *parkour* asumen este atributo de una forma diferente: ellos salen a una selva donde el primer "enemigo a derrotar" son ellos mismos, sus miedos e incapacidades, tanto físicas como mentales.

Objetivo: crear un vestuario versátil para los jóvenes universitarios, que tienen varias actividades durante su día. Esto implica que puedan mutar hacia varias ocasiones sin perder la comodidad y la flexibilidad que requieren para trasladarse como verdaderos caminantes urbanos, tomando como base las

formas de la vida animal y salvaje que se conjuga con las estructuras arquitectónicas.

Hallazgos de diseño: El Parkour le enseña al diseño de vestuario la importancia de crear prendas cómodas para usuarios que se movilizan constantemente en el terreno urbano y que deben estar dispuestos a adaptarse a variadas actividades durante su jornada diaria. Así mismo, la analogía que hace el Parkour con los animales y la naturaleza privilegia esas características vitales de la relación armoniosa del cuerpo con el espacio: flexibilidad y mutabilidad, las cuales se le olvidan al ciudadano que vive el día a día llegando de un sitio a otro, muchas veces incómodo en su propio desplazamiento.

Materiales – texturas

Los trabajos de campo permitió admirar las texturas rugosas y zurcidas propias de los contextos urbanos como calles y parques. Esto, unido a las características de animales como el armadillo, enfrenta al uso del índigo desgastado para las partes duras y el satín, la franela o la malla para las partes fluidas.

Paleta de color

Rojo: es la fuerza y la energía de los cuerpos que cada día rompen barreras.

Azul: es la tranquilidad de la movilidad, la fluidez armónica del cuerpo en el espacio y del cuerpo entre la tela.

Usuario

Joven de 18 años, universitario y a quien le gusta vagabundear por las calles, caminar mucho, explorar nuevos lugares y encontrarse con sus amigos para llevar a cabo actividades físicas, así como asistir a sus encuentros más formales sin ningún inconveniente.

Descripción del vestuario

Vestuario adaptable a un contexto de estudio, trabajo y deporte, que representa el estilo urbano del *parkour,* por medio de texturas y cortes, en su estructura. Posee una capucha para cubrir toda la cara y esta misma se presta para convertirse en una tula en el momento de necesitarlo para guardar sus objetos o prendas. Para la ocasión de deporte presenta un amplio pantalón que ofrece la flexibilidad que este necesita para su entrenamiento. Sus cor-

tes en la manga de la camisa brindan libertad en sus movimientos, para un contexto de estudio en la universidad. Este vestuario representa analogías con animales como el mono, el ave y el camaleón donde podemos observar ciertas características principales de estos, tales como su flexibilidad y camuflaje, en este diseño podemos observar que prevalece la comodidad.

Diseñadoras de proyectos escogidos: Jazmín Altamar y Alisson Celis.

(Otras investigadoras del tema: Nathalia Celeita y Ángela Moreno).

Cuaderno de Investigación: Croqueando
Proyecto: *Parkour*
Estudiantes: Jazmín Altamar y Alisson Celis
Año: 2013 - 02

Tema 5: los artistas callejeros

La carnavalización de la ciudad se vive principalmente en sus semáforos: allí los colores no son solo el rojo, el verde y el amarillo de la señal de tránsito… en ese lugar se encuentra un universo de luces, olores y sensaciones, así como un festín de productos y de servicios que se ofrecen informalmente … un símbolo incrustado en un artefacto de control que regula el tráfico desbordado de la ciudad, una pausa fatigante en el camino de todo motorista o automovilista dispuesto a llegar a su destino lo más pronto posible, es el semáforo en rojo un momento más de estrés y desespero, cuando las calles atestadas de carros particulares o de transporte público, piden vía y quieren abrirse paso armados de sus bocinas. En contraste, mientras que para la mayoría de los habitantes de la urbe el semáforo en rojo tiene todas estas connotaciones negativas, para los artistas de la calle, los artistas ambulantes, es la oportunidad de montar un escenario improvisado, hacer sus obras y malabares; es la ilusión de volverse visibles ante los demás y de ganar unos pesos para sobrevivir ese día. Los artistas callejeros tienen cuerpos nómadas por excelencia, han recorrido todos los semáforos de Cali y saben exactamente cuál es el nivel tráfico según las horas pico, para proporcionarse abundantes espectadores, ojalá generosos. No tienen nada garantizado. Los artistas callejeros solo cuentan con su cuerpo, que es la herramienta de trabajo y con la garantía de dos minutos (tal vez menos), en los que los vehículos obligatoriamente deben parar, sacándoles la máxima ventaja a ambos (cuerpo y tiempo), en actos circenses, humorísticos o musicales, que deben impactar y merecer una moneda a cambio. Camaleones por naturaleza, los artistas callejeros están en todas partes. Parecen brotar del asfalto, abren la función y cuando se cierra el acto, se esfuman sin dejar rastro. De allí que el trabajo de campo en este tema sea tan difícil en cuanto a su continuidad. Le exige al investigador, además de todas sus cualidades ya conocidas, el valor del detective: seguir huellas, rastrear pistas, proceder desde la inducción: empezar a relacionar coincidencias y hacer con ellas análisis para obtener rasgos generales. El nomadismo hace que su cuerpo pertenezca a muchos territorios, a los que deben reconocer y adaptarse y en los que deben luchar por tomarse el espacio público. Nómadas también en su apariencia, mudan de ropas como de piel, con varios objetivos: a veces para generar una nueva apariencia en sus actos o presentaciones, a veces para proporcionarse comodidad, en medio del sudor y del polvo que tiende

Cuaderno de Investigación: Atribuir
Proyecto: Artistas Callejeros
Estudiantes: Laura Camila Díaz y María Camila Londoño
Año: 2013 - 02

a cubrirlos por el esfuerzo físico y los recorridos. De allí que camuflarse y exhibirse sean también dos lógicas corporales entre las que transitan de acuerdo con sus recursos materiales. Usar ropa sobre ropa como estrategia para protegerse de las caídas e intercambiar vestuarios, es frecuente en los grupos de jóvenes malabaristas. En sus cuerpos y ropas está tatuada la calle: un poco del asfalto, del calor, del ruido, de las superficies rústicas que los rodean. La improvisación es otro de los factores determinantes en la escenificación de su apariencia, pues cada sector con sus árboles, con la forma de las calles, la posición del semáforo y la contingencia de la luz del día, les exige modificar sus presentaciones y ser recursivos en cada caso. Las estudiantes en el trabajo de campo notaron que estos actores sociales: "… adaptan las calles de la ciudad y sus elementos convencionales tales como el semáforo, los andenes y los árboles, transformándolos en elementos circenses para hacerlos parte de sus actos" (Daniela Toloza y Alejandra Velosa). Los artistas callejeros le enseñan al diseño la facilidad de usar máscaras y de compartirlas. Son máscaras que ocultan la tristeza y a veces el hambre, pero que ellos gestionan muy bien sobre sus cuerpos. Buscan hacer reír, entretener, romper el hielo con el conductor del vehículo que suele cerrar los vidrios de su ventana para no ser molestado en su pequeña burbuja motorizada. Pero a veces, otras personas agradecen que en el tiempo interminable de un semáforo se les provoque la sonrisa o el asombro que parecen perdidos en la monotonía. Sin embargo, el rechazo social los persigue y ellos son conscientes de que luchan en contra de la corriente, algunas personas los consideran unos mendigos más; no obstante, los artistas callejeros resisten en las esquinas, desamparados de las instituciones, pero convencidos de que en sus cuerpos se expresa el arte popular, el que no necesita grandes teatros, ni tramoyas, ni museos, pues al final están vacíos. El espectáculo debe lanzarse a las calles y los artistas callejeros convocan otras sensaciones en este espacio urbano de Cali, vistiéndolo de alegría. A Cali también llegan jóvenes mochileros de otros países que se toman los semáforos temporalmente para hacer el dinero necesario para sobrevivir y seguir su camino. En ese encuentro de los locales y los de afuera hay intercambios de saberes, de filosofías de vida y de experiencias, haciendo del espacio del semáforo una escuela de formación para artistas callejeros. Es así como podemos ver una mixtura de razas, estilos, expresiones y formas de comunicarse en un espacio de la ciudad que está diseñado para vivir de paso. La cebra es su plataforma.

Cuerpo vestido

Los cuerpos del arte callejero portan vestuarios diversos según la especificidad de sus actos. Para quienes practican los malabares y actos de riesgo, encontramos sudaderas, pantalonetas y camisetas (aunque a veces actúan con el torso desnudo), con símbolos de marcas como Adidas o Puma. Estos vestuarios les proporcionan confianza y comodidad. En ellos también es frecuente ver la superposición de prendas: son capaces hasta de llevar tres pantalones y dos camisetas e irse despojando de ellos según sus necesidades, así como prestar sus prendas a los compañeros del grupo. La ropa para estos jóvenes no es realmente un problema. Si está rota, desgastada o sucia es más un valor que demuestra la dificultad de su labor y el esfuerzo para conseguir unos pesos. Otro tipo de actos, más ligados a la imitación o el humor exigen una puesta en escena colorida, con trajes de mimos, payasos, robots o la fabricación de vestuarios con objetos o muñecas incorporados. La exageración, que genera el efecto cómico de la puesta en escena, es principalmente con el fin de robarse el show. Casi todos cuentan, además, con elementos adicionales que le añaden lúdica y riesgo a la exhibición, engrandeciendo su acto sin dejarse apabullar ante todos los estímulos sensoriales que ofrece la vía. Con todo esto, construyen las máscaras vitales y necesarias para no ser expulsados de la estructura urbana. Los mochileros, aquellos jóvenes andariegos que hacen de la calle su casa en permanente trashumancia, tienen apariencias más irreverentes, pues van de país en país, de ciudad en ciudad, mostrando una filosofía de vida ligada a la libertad, al goce, al desapego, pero sobre todo a la aventura. Ellos están tatuados y se han hecho un gran número de perforaciones, sus vestuarios son totalmente reciclados y ponen en acción una estética casi que mística de lo desarrapado.

Cuerpo espacio

Las filas de carros que esperan pasar el semáforo, siempre formarán una barrera como eje de distancias entre los cuerpos que se mecen en el aire (o tratan de engrandecerse para hacer presencia) y los cuerpos de los ciudadanos que van en el interior de los automóviles. Utilizan cada elemento del entorno a su favor: árboles, la baranda de donde pende el semáforo, los muros, los andenes. Pero la cebra, ese lugar prohibido para el automóvil, le facilita al artista callejero un espacio libre para presentarse, de allí que sea completamente apropiada por ellos. Aunque los transeúntes que atraviesan

Cuaderno de Investigación: Croqueando
Proyecto: Artistas Callejeros
Estudiantes: Daniela Toloza y Alejandra Velosa
Año: 2013 - 02

la calle deban desplazarse por otros lados para no estropear el espectáculo o huírle continúan resistentes, en una especie de acto de estorbo creativo. La indiferencia es la carta de presentación de los transeúntes. Llamar la atención, cortar el paso, incomodar, tratar de traspasar los vidrios de las burbujas motorizadas con sus presencias ruidosas, son las "armas" de los artistas, con el propósito de trasgredir la pasividad de la gente del común.

Concepto: nomadismo

Muchos actores sociales de la urbe quisieran ser un día unos y otro día otros. El nomadismo no solo es aplicable al desplazamiento del cuerpo en variados espacios, sino también a la condición cambiante y maleable de las apariencias, de ideologías o de gustos, que se presentan a la carta en un mundo sinestésico, donde los medios nos venden todo para sentir más y sentir diferente. El hombre y la mujer contemporáneos no quieren casarse con nada. Anhelan transitar en varias experiencias –incluidas las de género– vagabundear en ellas y volver a otras. Buscan ponerse máscaras y también a veces pueden simplemente ser uno más. Los artistas callejeros van y vienen como nómadas permanentes de máscaras y de lugares. Nos enseñan la facilidad para mudar de sombra y para compartir esos traslados.

Objetivo

Teniendo en cuenta los valores formales que comunican los artistas callejeros, como la sobreposición, el nomadismo y las máscaras, se pretende hacer un vestuario para mujeres homosexuales dispuestas a trasladarse por muchas experiencias, pero sin quedarse en ninguna, inclusive en materia de vestuario.

Palabras clave

Desgaste: las grietas de la calle a veces se repiten en la piel. El vestuario puede dar cuenta de ellas, como símbolo de la inconformidad que las personas tienen con las imposiciones sociales, con las diferencias y clasificaciones sexuales o de clase. El cuerpo y los objetos del artista callejero se deterioran en su uso urbano y ganan en el juego de resistencia social.

Metamorfosis: no es necesario tener una identidad fija, ni un domicilio. Mudar de prendas, de máscaras y de condiciones, facilita la supervivencia y abre la creatividad cuando no hay nada que perder. Los artistas callejeros son creativos para transformarse y llamar la atención.

Intercambio: los artistas engrandecen el acto por medio del intercambio de objetos para lograr la atención del público indiferente. Para una pareja de mujeres, el intercambio representa el símbolo de comunicación que existe entre ellas, a través del cual pueden expresar la relación sentimental que tienen.

Cuaderno de Investigación: Urbanizarte
Proyecto: Malabarisas
Estudiantes: Fernanda Marín y Eliana Torres
Año: 2013 - 01

Cuaderno de Investigación: Croqueando
Proyecto: Artistas Callejeros
Estudiante: Daniela Toloza
Año: 2013 - 02

Hallazgos de diseño

Teniendo la etnografía como método de investigación, en esta investigación se logró relacionar mundos totalmente diferentes, como el de los artistas callejeros y una pareja de mujeres homosexuales, gracias a la información que pudimos obtener, la cual va más allá de lo superficial y se enfoca minuciosamente en cómo viven la ciudad los actores sociales y qué pueden aportar más allá de lo que se ve. La clave de esa unión de mundos es la lógica del camaleonismo, desde la cual se analizan las adaptaciones que tanto los artistas callejeros como las mujeres homosexuales deben hacer de su apariencia, a veces para exhibirse otras para pasar inadvertidos. El camaleonismo también alude a la capacidad de aprovechar y transformar, por lo cual en el vestuario un gorro se convierte en bolso, según la necesidad. La sobreposición de prendas, junto con el intercambio de estas, son el punto clave y máximo factor de innovación en el vestuario, a partir de la información recogida en los trabajos de campo con los artistas callejeros.

Materiales

Cuerina: es una textura que brinda rigidez al vestuario y firmeza al vestuario, tal como deben ser los cuerpos de los malabaristas callejeros al momento de hacer sus actos.

***Denim* disuelto en cloro con desgaste:** texturas destrozadas que reflejan el desgaste urbano y las cicatrices de los personajes de la calle.

Yute: se relaciona con la sensación del polvo.

Drill y lino: texturas delicadas al tacto, que contrastan con las anteriores y le aportan feminidad al diseño.

Usuario

El vestuario está dirigido a una pareja de mujeres homosexuales entre los 20–25 años de edad, estudiantes universitarias de estrato 4-5 (promedio), quienes viven un cotidiano ajetreado, propio de los jóvenes estudiantes, dentro de la ciudad de Cali, caracterizada por su agitación y bullicio. A lo largo del día se encuentran en diferentes espacios de entretenimiento como el cine o restaurantes, urbanos, como parques y transportes públicos y académicos como la universidad, entre otros.

Descripción del vestuario

Vestuario 1. Sinergia

"El vestuario está compuesto por una chaqueta estructurada en cuerina, con cortes asimétricos que le brindan fuerza y masculinidad a la prenda. De manga ¾ y con almillas en franjas, cubren parte de los brazos y todo el torso del usuario. Lleva unas hombreras removibles en cuerina negra las cuales refuerzan aún más la masculinidad deseada. El pantalón está diseñado con *denim* y cuerina, compuesto por cortes simétricos en cada pierna que le dan dinamismo a la prenda. La tela de *denim* está rasgada y desgastada en los cortes externos para evocar el desgaste propio de la urbe.

En cuanto a prendas adicionales, lleva una manta en satín, la cual es ajustable por medio de broches tanto en el *jean* como en la chaqueta. Además, tiene un tipo de morral el cual se convierte en gorro" (Daniela Toloza).

Vestuario 2. Sinergia

"Vestuario que representa la corporalidad de un artista callejero, logra engrandecer a la persona que lo porta, brindándole seguridad para adaptarse a varios entornos sin perder su esencia femenina y apariencia masculina. Por medio de las texturas desgastadas y formas extraídas de la práctica se logró crear prendas con cortes asimétricos que potencializan la comunicación por medio del vestuario. Está compuesto por una blusa, la cual lleva hombros descubiertos y escote posterior, para aportarle sensualidad al diseño junto con colores representativos del sexo femenino. Por encima porta una chaqueta de *jean* el cual ha sufrido un proceso de desteñido para estar más acorde con la práctica, y brindarle el desgaste que requiere como lo mostró la investigación. Está compuesta por formas asimétricas y cortes en diferentes direcciones formados por texturas diferentes para así dar una apariencia que incite al tacto con la pareja. Por último, el pantalón muestra esa parte femenina de la práctica y está conformado por una pretina gruesa, cierre de cobre a la vista para darle fuerza al diseño, que, mediante una silueta ajustada y cortes, quiere enseñar como la sensualidad está presente siempre en estas parejas" (María Alejandra Velosa).

Cuaderno de Investigación: Croqueando
Proyecto: Artistas Callejeros
Estudiante: Alejandra Velosa
Año: 2013 - 02

Cuaderno de Investigación: Croqueando
Proyecto: Artistas Callejeros
Estudiantes: Daniela Toloza y Alejandra Velosa
Año: 2013 - 02

Tema 6: el BMX y los cuerpos domadores de bicicletas

La calle es el escenario de un deporte que cobró auge en los años setenta en Norteamérica, entre jóvenes de clases populares, quienes deseaban practicar *motocross*, pero no tenían los recursos necesarios para hacerlo. El BMX es precisamente la aplicación de los principios del *motocross* pero donde el objeto es la bicicleta.

Desde hace algún tiempo los parques de la ciudad de Cali ampliaron sus públicos, debido a que los mismos ciudadanos han establecido creativamente nuevas formas de usarlos. Lo que antes era un pulmón natural dentro de cualquier proyecto urbano, con el fin de promover actividades de recreación como la caminata, el trote, el juego de los niños y, en general, el esparcimiento familiar, hoy en día es centro de varios deportes extremos practicados por jóvenes, entre ellos, el BMX. Muchos de estos parques en la ciudad se han transformado con el esfuerzo de ellos mismos y de algunos miembros de la comunidad, improvisando una serie de obstáculos en forma de lomas de barro y elementos propios del deporte, con el fin de ir perfeccionando sus técnicas. En medio de los parques los cuerpos juegan a volar hasta los árboles, de tal manera que las copas de estos no solo protegen las pistas del agua y del sol, sino que también son un límite que ambicionan alcanzar. La armadura que portan los deportistas es su propio cuerpo, ya que no suelen usar prendas especiales y la mayoría de veces, realizan sus acrobacias sin protección, poniendo a prueba sus habilidades pero, sobre todo, su valentía. Si por casualidad se ponen unas rodilleras lo hacen debajo del pantalón de jean, porque este detalle es visto por sus pares como falta de fortaleza y miedo al dolor. Los cuerpos parecen fundidos a la bicicleta y como el centauro, forman un solo ser: hombre y artefacto escalando el cielo y desafiando el viento porque ambos le indican su destino. La figura mítica del centauro concentra toda su fuerza animal en el torso y las piernas, lo mismo que el practicante del BMX lo hace para dominar su bicicleta y tener el equilibrio necesario que cualquier truco exige. De allí que la concentración primordial de la producción de su apariencia la haga en su bicicleta, a la que dedica tiempo, en la que invierte todo para transformarla o "engallarla", dejando en un segundo plano el adorno de su cuerpo. Dado que las bicicletas especializadas propias del BMX son muy costosas, lo que los jóvenes hacen es una adaptación de las

Cuaderno de Investigación: Callejeando Bajo Cuerda
Proyecto: BMX
Estudiantes: Paola Agudelo y Natalia Pérez
Año: 2014 - 01

que tienen, buscando imitar las de los grandes deportistas que admiran. A los practicantes del BMX no les basta con hacer unos cuantos trucos, su desafío es volar con la bicicleta y con ese objetivo practican para domarla todos los días como si fuera un caballo salvaje al que desean ponerle alas.

Cuerpo en el espacio

Los gestos del cuerpo y su desplazamiento en el aire proponen un juego kinético y proxémico ligado a la comunicación de la libertad, pues sus cuerpos parecen livianos, dominando con naturalidad la gravedad. De este modo, la libertad como valor exige esfuerzo, dedicación y preparación del cuerpo con el fin de alcanzar las alturas que ellos quieren y hacer los trucos esperados. A veces apartan un poco el cuerpo de la bicicleta, porque los trucos deben tener siempre un toque de novedad para la creación de un estilo propio. Ya en el suelo los jóvenes caen con firmeza en las dos ruedas, sin lugar a titubeos. El truco es un instante, un segundo donde el joven puede llegar a la gloria, pero como todo acto performativo se evapora. Por ello, los practicantes del BMX acuden al registro de sus experiencias, a través de la fotografía o el video, con la ayuda de sus amigos. El contexto en el que se realiza la práctica del BMX siempre está habitado por variadas subculturas juveniles con las que el BMX intercambia gustos e intereses: grafiteros, *skaters, punks*, rastafaris, etc,. Estos actores sociales se van haciendo más grandes yendo del barro al cielo, asensos y descensos con lo que les otorgan espectacularidad a sus puestas en escena.

Cuerpo y objetos

El vestuario de los jóvenes es muy básico: camisetas y jeans o bermudas de dril. Las camisetas a veces son recortadas por ellos mismos con el fin de que se destaquen sus brazos, los cuales generalmente están tatuados. Para que su cuerpo se mueva en libertad, van ligeros de accesorios y prescinden en general de elementos de protección, aportándole otra dosis de riesgo a su práctica. El barro y el polvo sobre su piel es el mejor adorno que pueden llevar encima, pues son las marcas del esfuerzo y las exhiben con orgullo. El espectáculo realmente se lo roba su cuerpo en la bicicleta y el objetivo es llamar la atención mostrando su dominio. Mantener el control del artefacto es el principio fundamental de la escenificación de su apariencia, superar el miedo a cualquier barrera es el motor de sus acciones corporales.

Cuaderno de Investigación: Callejeando Bajo Cuerda
Proyecto: BMX
Estudiantes: Paola Agudelo y Natalia Pérez
Año: 2014 - 01

Concepto del proyecto

Domesticación: la bicicleta dentro del BMX, es como un animal bravío al que hay que domesticar para lograr experimentar todo su potencial, de tal manera que se crea un vínculo entre el cuerpo del deportista y el objeto en un proceso de dominación. Estos deportistas en su práctica necesitan las habilidades de un malabarista de circo, equilibrándose, saltando sobre obstáculos, sintiendo la adrenalina de lo peligroso, con base en el control de su bicicleta.

Objetivo: diseñar un vestuario dirigido a la experiencia del padre que enseña a montar bicicleta a su hijo, con el propósito de crear una conexión entre ellos, a través de un juego. Se tendrá en cuenta el valor de la dominación o domesticación que el padre ya ejerce sobre la bicicleta por sus conocimientos sobre la técnica, la cual enseña al hijo; pero a la vez compartiendo la diversión y aprendizaje del niño, donde el padre se convierte en su héroe e ídolo. El vestuario hace parte del juego y es la conexión.

Cuaderno de Investigación: Callejeando Bajo Cuerda
Proyecto: BMX
Estudiantes: Paola Agudelo y Natalia Pérez
Año: 2014 - 01

Palabras clave

Prótesis: su bicicleta es la extensión de su cuerpo. No se la prestan entre ellos porque no tienen las mismas medidas del manillar, la cual va de acuerdo con la comodidad de la persona. La bicicleta es un objeto personal; dependen de esta para sentirse bien consigo mismos.

Espectáculo: con sus colores vivos en sus vestuarios rompen la rutina de la calle haciendo sus rutinas y en grupos, con ruido, llamando al público a ver el espectáculo.

Domesticación: adecuan la bicicleta para llegar a su dominación agregándole diferentes partes, modificando o mejorándola hasta que logren tenerla según su comodidad y gusto y sentirse verdaderamente apoderados de ella" (Paola Agudelo y Natalia Pérez).

Perfil del usuario: niño entre los 6 y 8 años, que busque diversión y tenga un espíritu aventurero e imaginario listo para conectarse con su bicicleta, haciendo parte de su aprendizaje un mundo de diversión con su héroe y amigo favorito: su padre.

Hombre entre los 23 y 35 años con gustos arriesgados e innovadores a la hora de vestir, dispuesto a que después de muchas horas laborales, pueda compartir con su hijo una experiencia única y especial al ser parte del aprendi-

zaje de montar bicicleta. Este hombre no tiene límites a la hora de conectarse con el mundo imaginario de su hijo, convirtiéndose en su héroe.

Materiales: vendaval, cuerina con textura, cierres, errajes, rip, tango, maya, resorte.

Colores: negro, naranja, amarillo, rojo, verde.

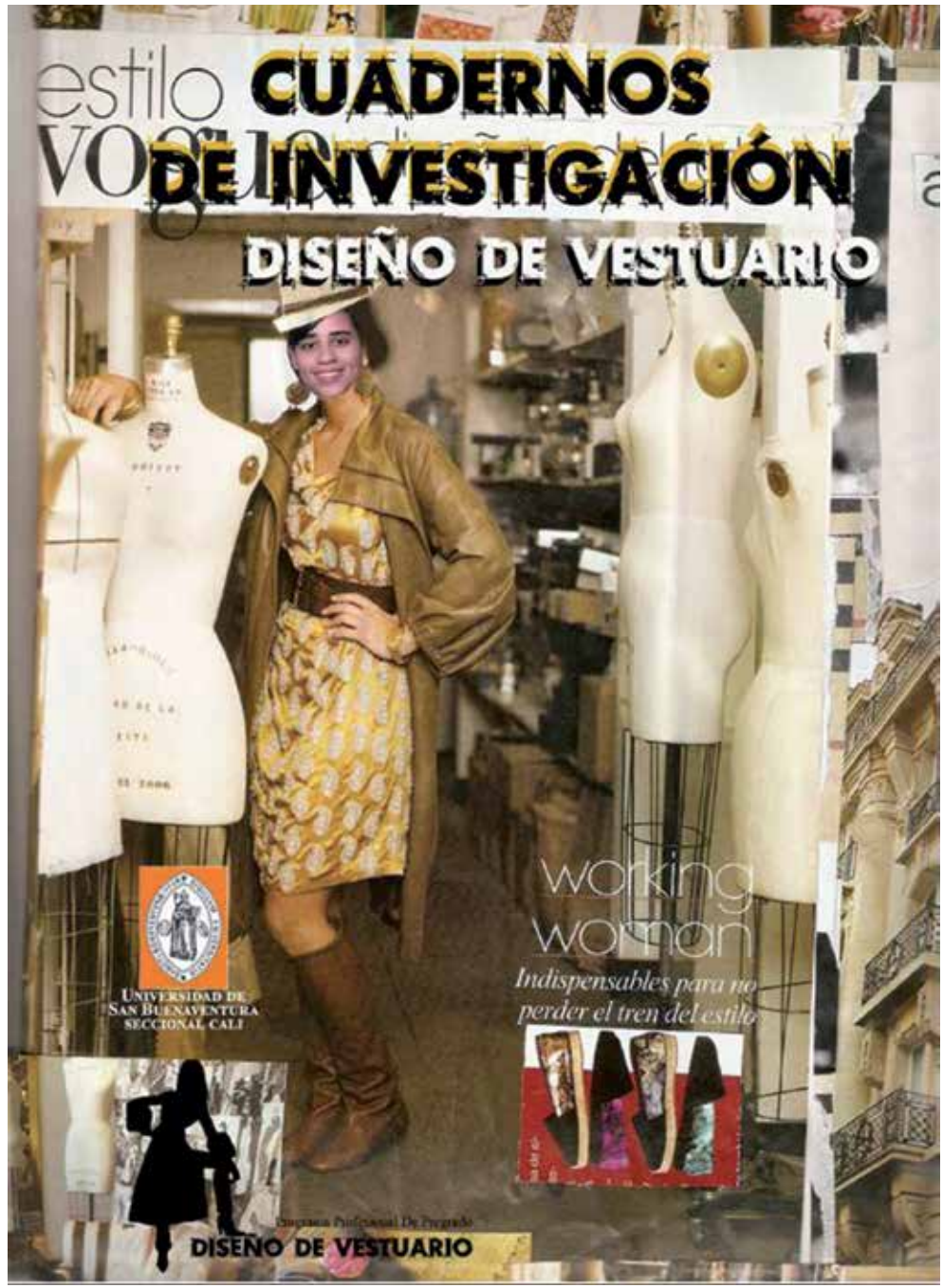
Vestuario 1: padre: *Súper Racer* (héroe).

Vestuario 2: niño: *Mini Racer* (discípulo).

Cuaderno de Investigación: Callejeando Bajo Cuerda
Proyecto: BMX
Estudiantes: Paola Agudelo y Natalia Pérez
Año: 2014 - 01

Cuaderno de Investigación: Historias de Vida.
Periodo: 2010 - 02
Asignatura: Taller IV

Las costureras y sastres son personas que hacen parte del tejido íntimo y cotidiano de los barrios, convocados por las familias y sujetos, quienes les confían el mejor lucimiento de sus apariencias. Este cuaderno tuvo como objetivo recuperar, sistematizar y comprender el tipo de escritura que las costureras y sastres de barrio despliegan, a través de la confección de prendas de vestir para sus vecinos–clientes y rescatar los saberes que ellos tienen del oficio enmarcado en sus historias de vida.



Cuaderno de Investigación: *Second Floor*
Periodo: 2011- 01
Asignatura: Taller IV

Se estudiaron los diferentes estilos de vida de los ciudadanos de Cali, desde los consumos convencionales y no convencionales de productos de vestuario, ocio, alimentación y deporte, con el fin de producir artículos de reflexión que fueran la base de un análisis de tendencias localizadas para diseñadores ávidos de información novedosa que sea insumo de sus propuestas.

Cuaderno de Investigación: Pentagrama Citadino
Periodo: 2011 - 02
Asignatura: Taller IV

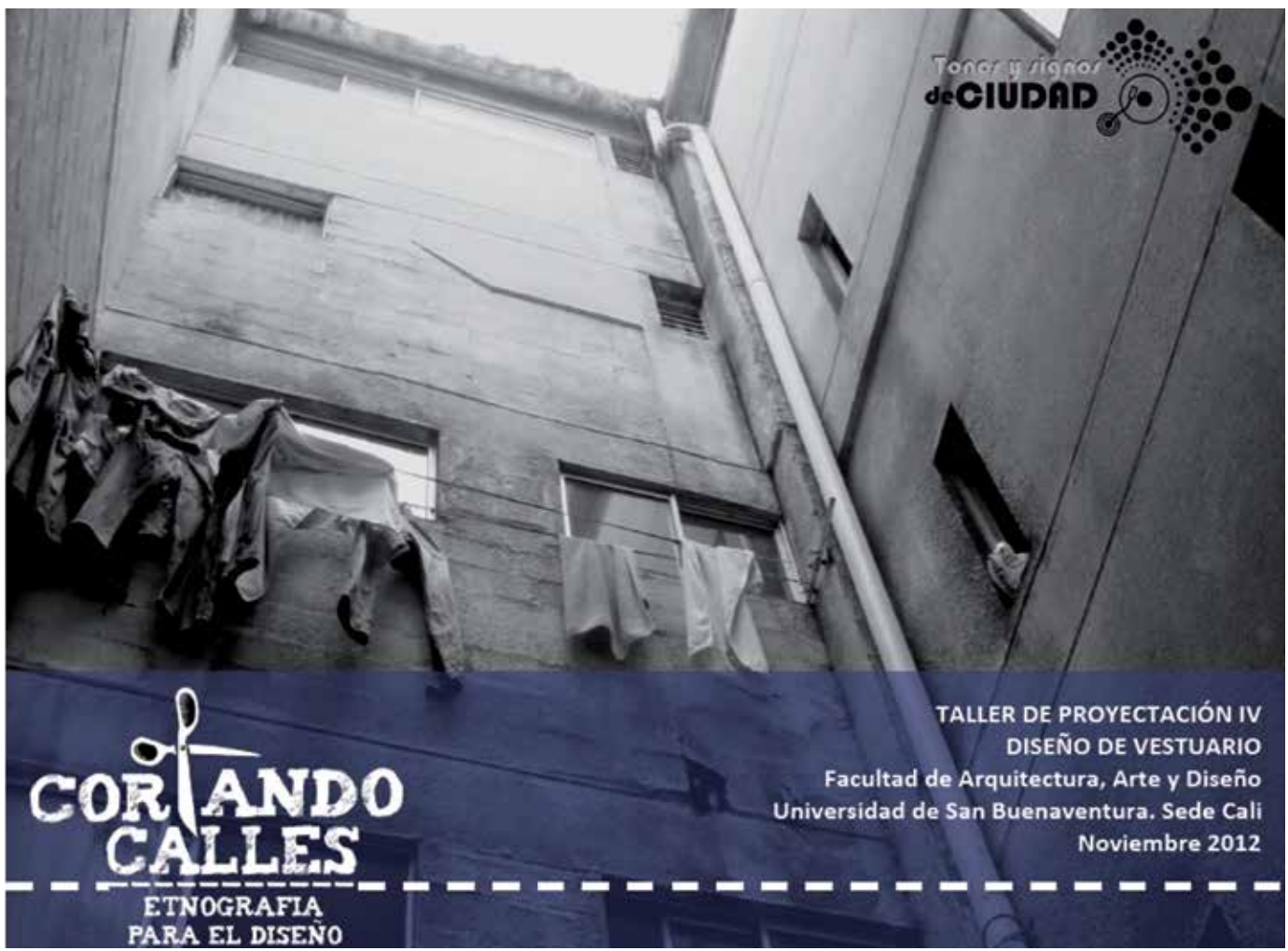
Este cuaderno de investigación giró en torno al tema de las subculturas musicales que relatan la historia de Cali, a través de sus maneras de asentarse en los diversos barrios y sectores de la ciudad, pero sobre todo se comprendió que la música y sus protagonistas son productores de estilos de vivir, de vestir y de asumir la vida: en una ciudad donde impera la uniformidad y el conformismo de las modas, las subculturas como el *heavy metal*, el *rock indie*, la música andina, el hip-hop y la electrónica, constituyen espacios de búsqueda para la identidad de los jóvenes caleños, a través de los cuales rechazan los valores parentales heredados.

Las prácticas significantes entendidas como acciones por medio de las cuales se establece un diálogo de saberes y negociación de sentidos de los actores sociales que conforman la ciudad de Cali, son abordadas en diez callejones. En las propias palabras de los estudiantes: “Los diseñadores no solo creamos moda, creamos cultura, creamos comunicación; nosotros no vemos, observamos; no oímos, escuchamos y no solo creamos ropa, también tejemos memorias, revivimos historias olvidadas y ayudamos a recrear el mundo”.

Cuaderno de Investigación: Diez Callejones
Periodo: 2012 - 01
Asignatura: Taller IV

Cuaderno de Investigación: Cortando Calles
Periodo: 2012 - 02
Asignatura: Taller IV

En este cuaderno de investigación la calle se convirtió en el espacio natural de diseñadores inquietos por ir más allá de lo observable y palpable. Descubrir que la ciudad y sus actores son un eje productor de información para el diseño, que esta información requiere ser registrada y analizada bajo unos parámetros que permitan sintetizar el hecho hasta llegar al punto clave para descubrir el factor de innovación, fue la ruta de un cuaderno de investigación, donde se continuó profundizando en las subculturas musicales de Cali, con base en antecedentes de las investigaciones formativas anteriores.



Este cuaderno de investigación se hizo con el objetivo de deconstruir la cuadrícula que divide la ciudad, para recorrerla y sentirla desde sus rincones no convencionales, donde los actores sociales están entre visibles e invisibles y se apropian de los espacios para transformarlos en busca de su bienestar y sobre todo para darles sentido a sus vidas. Los estudiantes lograron hacer cuerpo cada una de las prácticas de los actores sociales estudiados y con base en ello entender sus movimientos y sus hábitos para tomar lo mejor de esta experiencia y hacer diseño de vestuario.

Cuaderno de Investigación: Urbanizarte
Periodo: 2013-01
Asignatura: Taller IV

Hacer un *zoom*, es decir, un acercamiento en primer plano de las calles, sus habitantes y sus maneras de hacer, de estar y de sentir, fue el hilo conductor de este cuaderno de investigación.

Cuaderno de Investigación: Zoom en las Calles
Periodo: 2013-01
Asignatura: Taller IV

Cuaderno de Investigación: Croqueando
Periodo: 2013-02
Asignatura: Taller IV

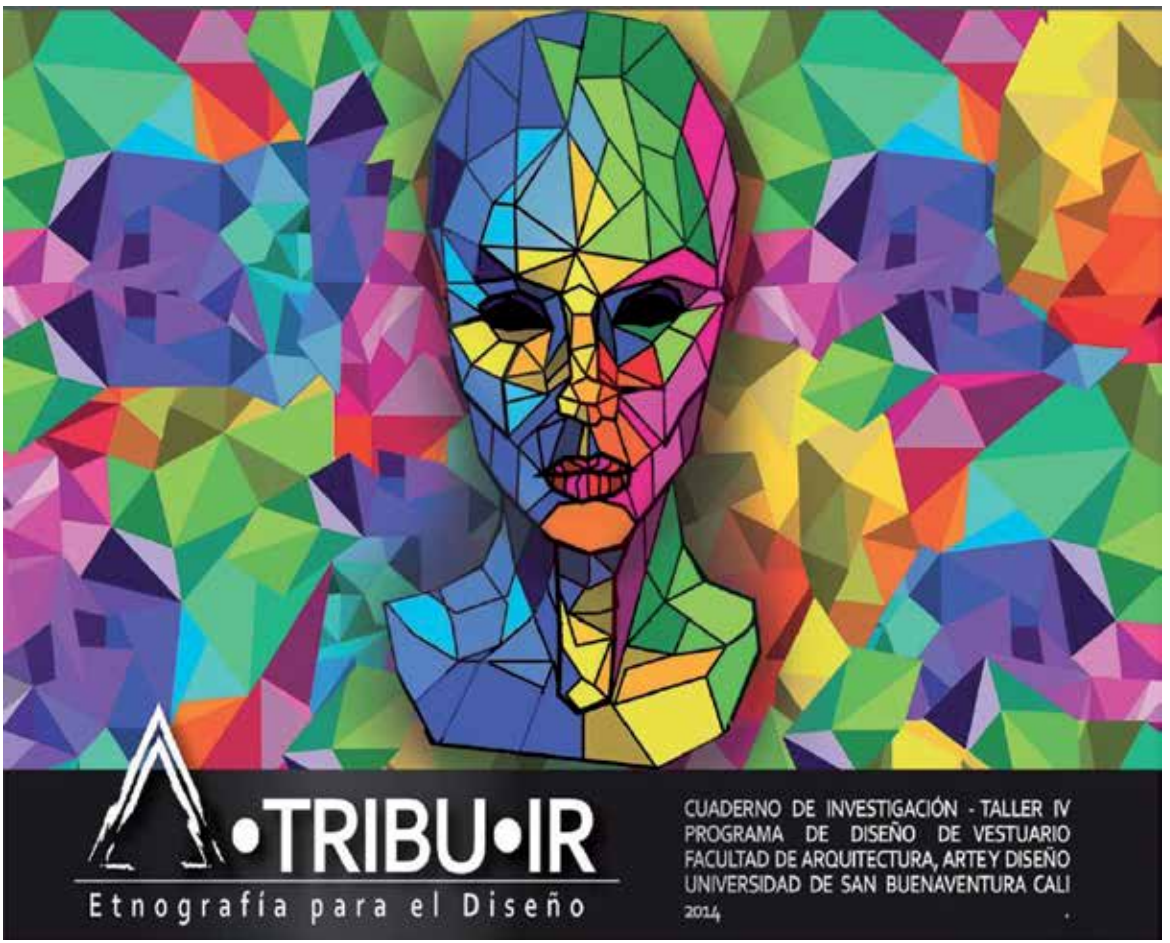
Entendemos que los ciudadanos se desplazan por la ciudad y la reconocen a través de croquis imaginarios, con base en los cuales narran su vida en Cali. En esta experiencia de investigación se asimilaron diversas prácticas y tácticas de los integrantes de estas subculturas. El nomadismo fue el medio para transitar los espacios y salirse de los cánones de una forma liviana e hiperactiva. El contraste de Cali se evidenció delineado en la policromía los cuerpos urbanos que se mezclan y diferencian en el flujo diario –cada uno en su papel de transeúnte– y en la máscara que portan los cuerpos amoldados a las normas o aquellos que las rompen, aunque la máscara siempre se vuelve cicatriz.

Cuaderno de Investigación: Callejeando bajo cuerda
Periodo: 2014 - 01
Asignatura: Taller IV

El nombre de este cuaderno nace de la reflexión de los estudiantes, para quienes el Taller IV es una ocasión única para reconocer mejor su ciudad, guiados por el método etnográfico. En este periodo, la exploración de los deportes y de las actividades de ocio que emprenden los ciudadanos de Cali en busca de refugio ante la pesada carga de la cotidianidad, les proporcionó a los diseñadores herramientas para la comprensión de factores y la síntesis de hallazgos, volcados en la creación de prendas.

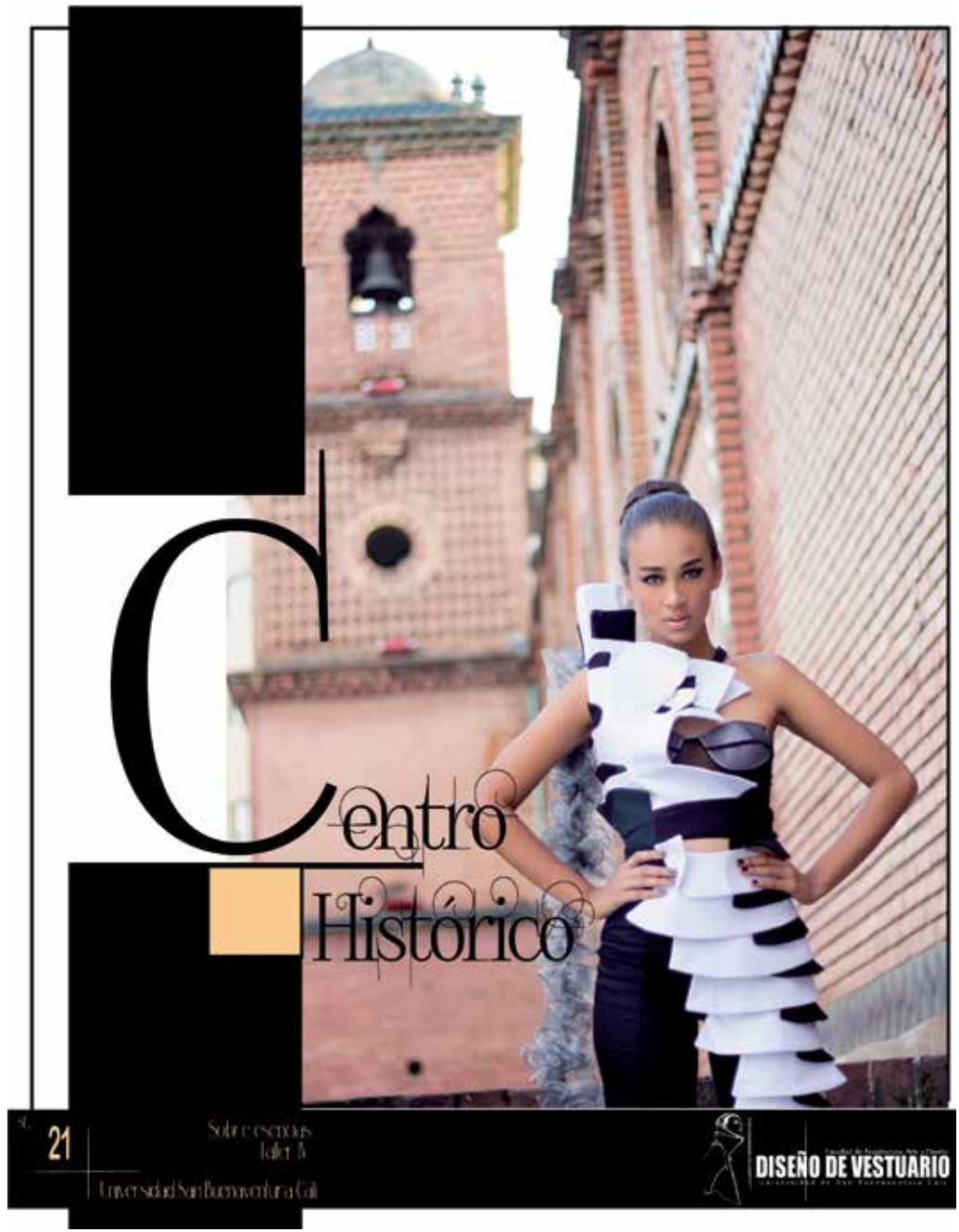
Cuaderno de Investigación: Atribuir
Periodo: 2014 -02
Asignatura: Taller IV

Sobre la experiencia de investigación, el término que sirvió de guía fue “atribuir”, que para los estudiantes surge como el definidor de la ciudad y demuestra la dualidad que presenta y la transformación que sufre del día a la noche, encaminada hacia el rompimiento de parámetros por parte de algunos ciudadanos. Influenciada al tiempo por la tradición y lo contemporáneo, Cali es un cuento de hadas, una novela o una película de terror. Aquí, convergen e interactúan multitud de personas en constante desplazamiento por las calles, con distintas actitudes y aptitudes, de distintas razas, religiones, procedencias, conocimientos y rutinas, pero son ellas las que construyen y definen la Cali de hoy como una ciudad pluricultural.



Cuaderno de Investigación: Sobreesencias
Periodo: 2015-01
Asignatura: Taller IV

En este cuaderno analizamos el vestido como un dispositivo cultural y significante, a partir del estudio del cuerpo inmerso en los contextos emblemáticos de la ciudad. La investigación dio cuenta de la historia de la vida cotidiana de las personas que viven en ella, a partir de los usos del espacio, el vestuario, el adorno, el movimiento y la gestión de la apariencia.



universidad
del valle
122
Sobre esencias
Taller IV
Universidad San Buenaventura Cali
DISEÑO DE VESTUARIO

N O T A

BIBLIOGRAFÍA Y NOTAS

B I B L I O G R

Bibliografía

– DE CERTEAU, M. (2000). *La invención de lo cotidiano. Las artes de hacer.* México: Universidad Iberoamericana.

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

– FOUCAULT, M. (1998). *Vigilar y castigar*. México D.F.: Siglo XXI editores.

– LEFEBVRE, H. (1974). "La producción del espacio". En: *Papers*. Revista de sociología. No. 3, pp. 219-229.

– MAFFESOLI, M. (2004). *El tiempo de las tribus. El ocaso del individualismo en las sociedades posmodernas.* Buenos Aires: Siglo XXI Editores.

– SAUTU, R. (2005). *Todo es teoría, objetivos y métodos de investigació*n. Buenos Aires: Lumiere, 2005.

– SCRIBANO, Adrián. A modo de epílogo ¿Por qué una mirada sociológica de los cuerpos y las emociones? Disponible en: http://biblioteca.clacso.edu.ar/ar/libros/coedicion/scribano/10epilogo.pdf

– PEDRAZA, Z. (1999). *En cuerpo y alma. Visiones de progreso y de la felicidad.* Bogotá: Universidad de los Andes.

– VEJARANO, E. (2012). *Vestidos para el alma*. Cali: Editorial Bonaventuriana, Universidad de San Buenaventura.

– VÁZQUEZ, E. (1994). "¿Por qué los caleños somos así?" En: *Revista Caliarte*s, No. 1. Universidad del Valle.

Notas

[1]. Docente investigadora de la Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño, programa Diseño de Vestuario, Universidad de San Buenaventura Cali.

[2]. Dice De Certeau en el primer tomo de *La invención de lo cotidiano*:

> *[…] ya no se trata de precisar cómo la violencia del orden se transforma en tecnología disciplinaria, sino de exhumar las formas subrepticias que adquieren la creatividad dispersa, táctica y artesanal de grupos o individuos atrapados en lo sucesivo dentro de las redes de la 'vigilancia'* (XLV)

[3]. La estrategia y la táctica, según De Certeau:

> *Llamo 'estrategia' al cálculo o la manipulación de las relaciones de fuerzas que se hace posible desde el momento en que un sujeto de voluntad y poder (una empresa, un ejército, una ciudad...) resulta aislable. La estrategia postula un lugar susceptible*

de ser definido como algo propio y de ser la base desde la que administrar las relaciones con una exterioridad de metas o amenazas (los clientes o los competidores, los enemigos, el campo alrededor de la ciudad)... dicho de otro modo, un poder es la condición previa de ese orden de conocimiento" . Por su parte, la táctica "no tiene más lugar que el del otro... debe actuar en el terreno que le impone y organiza la ley de una fuerza extraña (De Certeau, 2000, p. 49).

[4]. "El estudio realizado el año pasado tiene una realidad preocupante: El 40% de la población afro está desempleada, mientras que el resto se encuentra en situación de subempleo, es decir, trabaja medio tiempo como vendedor ambulante de frutas, jugos y otros productos" (*El País*, diciembre 03 de 2013. Consultado en: http://historico.elpais.com.co/paisonline/calionline/notas/Febrero062007/blanco.html)

[5]. Orientaciones, supuestos, procedimientos, que desembocan en metodologías. Para Sautu (2005), el marco teórico lo conforman supuestos asumidos como verdaderos, proposiciones e hipótesis. Además del paradigma, en la formulación del objetivo interviene la teoría general que implícita o explícitamente, involucra una visión del mundo y su naturaleza, el lugar que las personas ocupan en él, y el rango de posibles relaciones entre el todo y las partes. Paradigma y teoría general guían las concepciones acerca de la naturaleza de la realidad, por lo tanto, las decisiones relativas a lo que puede o no ser investigado acerca de ella.

[6]. Metodología entendida como "teorías que postulan reglas de procedimiento para producir conocimiento válido (válido, en términos del contexto en que fue producido)" (Sautu, 2005, p. 18).

El Taller IV se hace en la calle. La invitación es a emprender un viaje por la ciudad y sus rincones, donde nos topamos con los diversos y divergentes cuerpos que la transitan. Son los ciudadanos visibles e invisibles que marcan a Cali y la hacen palpitar con sus matices, luchas y fronteras. Como investigadores, primero sentimos el peso de la cuadrícula que divide la ciudad y la reglamenta, algo que antes, tal vez, nos era indiferente y que ahora logramos evidenciar en nuestra experiencia de caminantes atentos al otro: las relaciones especulares se propagan en intercambios de sentidos y logramos vernos a nosotros mismos en otros zapatos. La ciudad es un espacio en el que hemos habitado siempre de una manera táctica, sin advertir del todo la estructura estratégica que instala discursos, objetos y consumos. Sin embargo, reconociéndolo, ya no podemos ser ciegos ante las prácticas significantes de los actores sociales, que día a día dejan algo más que polvo con sus pasos, pues así como se abandonan a la seducción de la estructura, no dejan también de retarla con el uso de sus corporalidades. En este sentido, el vestuario además de ser moldeador de cuerpos y afectividades desde las prestablecidas codificaciones sociales como parte de un complejo sistema de signos, constituye una poderosa herramienta de comunicación de la subjetividad, que revela la voluntad de existir. El relato de la vida cotidiana llega muy fresco a un investigador despierto que ha sido capaz de entender la poderosa fuente de información que nace en la comunicación no verbal, donde el cuerpo vestido y el cuerpo en movimiento, en su función significante, promueven un giro en el lenguaje dominante. Es allí, en la creatividad cotidiana, donde el diseñador de vestuario hace los hallazgos de los usos innovadores de los objetos que porta y rodean cercanamente a los cuerpos. Las subculturas urbanas constituyen microsociedades con cuerpos expuestos que producen escenificaciones de la apariencia,basadas en signos de vestuario vitales en sus búsquedas de identidades, según lógicas de diferenciación y en la necesidad de apropiarse de los espacios de la ciudad, dándoles legitimidad a sus expresiones: el vestuario actúa en función de una puesta en escena, donde se ancla la experiencia del sujeto.

Allí se encuentra el foco de investigación del Taller IV, para lo cual se exploran los imaginarios de vivir y hacer la ciudad.

UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA CALI

La Umbría, carretera a Pance PBX: 318 22 00 – 488 22 22
Fax: 555 20 06 – A.A. 25162
www.usbcali.edu.co

EDITORIAL BONAVENTURIANA

Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño
DISEÑO DE VESTUARIO
Universidad de San Buenaventura Cali

ISBN 978-958-8785-62-2
9 789588 785622