

# El oficio del sastre<sup>1</sup>

THE HANDLING OF TAILORING

Ó DOMÍNIO DE ALFAIATES

**Camilo Andrés Rodríguez-Peralta**

Diseñador industrial Universidad Nacional de Colombia  
 caarodriguezpe@unal.edu.co

**Recibido:** 21 de febrero de 2017

**Aprobado:** 1 junio de 2017

<https://doi.org/10.15446/bitacora.v27n4Esp.62824>

## Resumen

La brecha histórica que separa el arte, el diseño y la artesanía ha distanciado la teoría del ejercicio práctico, degradando, por ejemplo, el conocimiento instalado en la experiencia del artesano. Por esa razón, el propósito de esta investigación es el reconocimiento de los elementos que revelan la existencia de pensamiento, concepto y práctica de diseño en el oficio del sastre en la ciudad de Bogotá. Para ello, fueron seleccionados cinco maestros de sastrería –con más de veinte años de experiencia en el oficio– para indagar acerca del proceso de ideación-creación de un traje. Cada caso fue analizado bajo la estructura teórica del proceso iterativo de diseño, contrastando en cada uno la presencia de las fases características del modelo teórico de diseño: análisis, síntesis, proyección y comunicación como categorías para la identificación de patrones. Los resultados revelan la existencia de elementos de diseño en el oficio del sastre al presentar rasgos propios de cada etapa del proceso iterativo de diseño, así como actitudes y acciones que conducen a la construcción de un conjunto de nociones acerca de los usuarios, las acciones y los escenarios de su práctica.

**Palabras clave:** conocimiento situado, diseño a través del diseño, proceso de ideación, diseño iterativo, proceso de diseño

## Abstract

The historical gap between art, design and crafts has distanced the theory of practical practice, degrading, for example, the knowledge installed in the experience of the craftsman. For that reason, the purpose of this research is the recognition of the elements that reveal the existence of thought, concept and practice of design in the office of the tailor in the city of Bogota. To that purpose, five masters of tailoring –with more than twenty years of experience in the trade– were selected to inquire about the process of ideation-creation of a suit. Each case was analyzed under the theoretical structure of the iterative design process, contrasting in each one the presence of the characteristic phases of the theoretical design model: analysis, synthesis, projection and communication as categories for the identification of patterns. The results reveal the existence of design elements in the tailor's job, presenting features typical of each stage of the iterative design process, as well as attitudes and actions that lead to the construction of a set of notions about users, actions and the scenarios of their practice.

**Keywords:** knowledge situated, design through design, ideation process, iterative design, design process

## Resumo

A lacuna histórica que separa arte, desenho e artesanato tem distanciado o corpo teórico do exercício prático, degradando, por exemplo, o conhecimento instalado na experiência do artesão. Por esta razão, o objetivo desta pesquisa é o reconhecimento dos elementos que revelam a existência de pensamento, conceito e prática de desenho no ofício do alfaiate na cidade de Bogotá. Deste jeito, através de um estudo de caso cruzado, cinco mestres são selecionados, com mais de 20 anos de experiência no ofício. Para pesquisar sobre o processo de ideação - criação de um terno, cada caso foi analisado sob a estrutura teórica do processo de desenho iterativo, contrastando em cada caso a presença das fases características do modelo teórico de desenho: análise, síntese, projeção e comunicação como categorias para identificação de padrões. Os resultados revelam a existência de elementos de desenho no ofício do alfaiate, apresentando características típicas de cada etapa do processo de desenho iterativo. Observando atitudes e ações no ofício do alfaiate, que levam à construção de um conjunto de noções sobre os usuários, as ações e os cenários que permitem sua prática.

**Palavras-chave:** conhecimento situado, design através do design, processo de ideação, design iterativo, design processo.

<sup>1</sup> Artículo producto del proceso investigativo de la tesis para optar al título de Magíster en Diseño en la Universidad Nacional de Colombia, Sede Bogotá.

## 1. Introducción

Entre la variedad y la complejidad propia de la actividad humana se instala el diseño como un área emergente en las disciplinas creativas, cuya comprensión ha buscado establecer aspectos que le separen del arte y la artesanía por medio de la diferenciación entre el ejercicio intelectual y el trabajo mecánico. Esta separación trae consigo un olvido de ese tiempo en el que existió un nexo entre los interesados por las formas del arte popular y los artesanos (González Alcantud, 1984). Un tiempo en el que la presencia artesanal respondía a las necesidades sociales mediante el compromiso permanente con el hacer, el cual es despojado de toda autonomía creativa en los modelos de producción actual.

Hasta ahora se ha malinterpretado la artesanía porque se ha pensado en función del arte y se le ha ubicado en el nivel más bajo de un modelo jerárquico derivado de la cultura occidental que menosprecia la acción de la vida cotidiana. Allí, el arte es asociado con la trascendencia, con la idea y con lo espiritual, la artesanía, en cambio, con lo mundano, con lo meramente sensible y placentero (Grisales, 2015). De esta manera, el arte es emplazado en la noción del museo, de la basílica y del espacio público, mientras que la artesanía habita el espacio íntimo del hogar y del cuerpo. Esta tensión está determinada en buena parte por la manera como se ha escrito la historia del arte que, desde el Renacimiento, da un sentido completamente operativo a la dimensión técnica.

La artesanía se ha relacionado con un saber-hacer mecánico y repetitivo, carente de creatividad, inmerso en un modo de producción premoderno portador de una dimensión estética y de una carga de identidad cultural (Grisales, 2015). Ese escenario también describe una actividad creadora de objetos particularizados, configurados gracias a la estructura funcional del oficio y sus líneas de fabricación (Herrera, 1996). En efecto, se enmarca como un quehacer que utiliza la energía humana (Lauer, 1982), donde ingenio y habilidad manual tienen un efecto transformador sobre las máquinas y las herramientas para agregar valor atribuible al trabajo humano.

En este punto se debe reconocer el saber práctico en el trabajo artesanal como un conocimiento conducido por una racionalidad experta en la singularidad de cada situación concreta. De allí que para este tipo de saber la idea de progreso no es una prioridad, entendida dicha idea por los sentidos abstractos del arte, la ciencia y la técnica de la modernidad, lo que no quiere decir que el artesano sea prisionero de la tradición o, peor aún, que sea falto de creatividad, sino que centra su atención y su esfuerzo en la comprensión de un mercado definido. Grisales (2015) señala cómo la hegemonía racional condiciona todo proceder al cálculo, incluyendo el actuar del diseñador, que termina aislando la funcionalidad de las situaciones particulares de uso, por ello, le sugiere recuperar la sensatez al volver sus ojos sobre el saber práctico del artesano.

Lo anterior despierta un interés ante la posibilidad de encontrar rasgos y huellas que delaten conceptos, pensamientos y prácticas de diseño instalado en el artesanado, al considerar un cuerpo de 1.200.000 artesanos registrados en Artesanías de Colombia S.A., que con su esfuerzo configuran parte de la diversidad cultural del país por medio del hacer. Este contexto mantiene

### Camilo Andrés Rodríguez-Peralta

Diseñador industrial con estudios de la maestría en diseño de la Universidad Nacional de Colombia. Sus intereses académicos abordan la investigación y el desarrollo en la intersección entre el diseño como capacidad humana, las prácticas de diseño y la educación no formalizada.

esa separación entre el saber institucionalizado desde el Estado y el saber informal del campo artesanal, como resultado de una ruptura entre la educación lógica y la educación intuitiva que establece en la primera el conocimiento acreditado como verdadero.

Es importante entender el oficio como una habilidad desarrollada con un grado alto de compromiso (Sennett, 2009) que remite a un saber y a un conocimiento que debe ser reconocido. En esencia, el artesano es portador de un oficio puesto que sabe hacer bien su trabajo y lo hace motivado por el solo hecho de hacerlo bien (Alliaud, 2010). De modo que la artesanía como oficio revela un potencial que integra el pensar y el hacer, el conocimiento teórico y el conocimiento práctico. Una experiencia que acorta la magnitud de esa brecha histórica que arrebató señales de conciencia en su accionar.

El objetivo principal de este documento es señalar la presencia de algunos rasgos de diseño en el accionar artesanal de un grupo de maestros de sastrería en la ciudad de Bogotá, mediante la identificación de metodologías encarnadas de las prácticas manuales (*practices of handling*) (Ræbild, 2014). Estas prácticas son estrategias para la concreción de creaciones mediante la dimensión espacial y temporal del cuerpo, entre las que se encuentran los gestos, el tacto, el control del escenario, las negociaciones en la creación e, incluso, en la interpretación de los deseos como caminos para el desarrollo de un proceso de diseño. Ello dilucida la construcción de un compromiso desde el oficio que implica dirección, creación, gestión y negociación. En concreto, estos procesos desde la práctica llevan consigo abordajes metodológicos a partir de los cuales es posible replantear el discurso dicotómico que entiende como procesos paralelos que separan el pensar y el hacer.

## 2. Cuerpo teórico

El presente estudio tuvo como plataforma teórica la dislocación disciplinar del diseño propuesta por Visser (2006), que reconoce el ejercicio de diseño como un tipo de actividad cognitiva en lugar de una categoría profesional. Esa idea encuentra eco en Simon (1999), que afirma que la práctica del diseño no se limita a los ingenieros y a los diseñadores profesionales, considerados poseedores de aquellos cursos de acción dirigidos al cambio de las situaciones. Dichas ideas permitieron a esta investigación comprender el diseño –en una primera fase– como una actividad encaminada a la solución de problemas (Simon, 1999), que más adelante se asume como una acción humana de ideación y configuración de representaciones.

La postura adoptada reconoce una limitación conceptual en ese diseño enmarcado como una acción para la resolución de problemas, dificultando y evadiendo la necesidad informativa de su esencia y accionar. Es justamente por ello que Visser (2006) propone reconocerle como una actividad de especificación, en la que se da cuenta de los requisitos que indican aquellas funciones, necesidades y objetivos a ser satisfechos por el ente dise-

ñado, bajo ciertas condiciones o limitaciones. Paralelamente y a nivel cognitivo, la actividad de diseño consiste en la construcción de representaciones mediante un proceso de generación, transformación y evaluación de ideas que son precisadas y detalladas mediante especificaciones para el alcance de representaciones explícitas y aplicables para su realización.

En esta capacidad de representar, Jonas (2007) ubica un alto grado de conciencia que conduce todo acto de diseño. Sin duda alguna, se refiere a una capacidad de retrospectión y proyección para la interpretación de circunstancias, escenarios y problemas, una facultad propia en todos los seres humanos que permite su distinción del resto del mundo viviente. Por otra parte, no hay evidencia de que esta capacidad creadora obedezca a un tipo de plan o estructura, que facilite su comprensión teórica y metodológica desde el diseño. Es por ello que una mirada evolutiva conduce la explicación de la aparición del diseño en el marco de un modelo descriptivo y auto referencial (Jonas, 2007). Este considera la naturaleza epistémica del diseño bajo los criterios de un proceso biológico de aprendizaje, desarrollado de manera autónoma para sobrevivir en un ambiente.

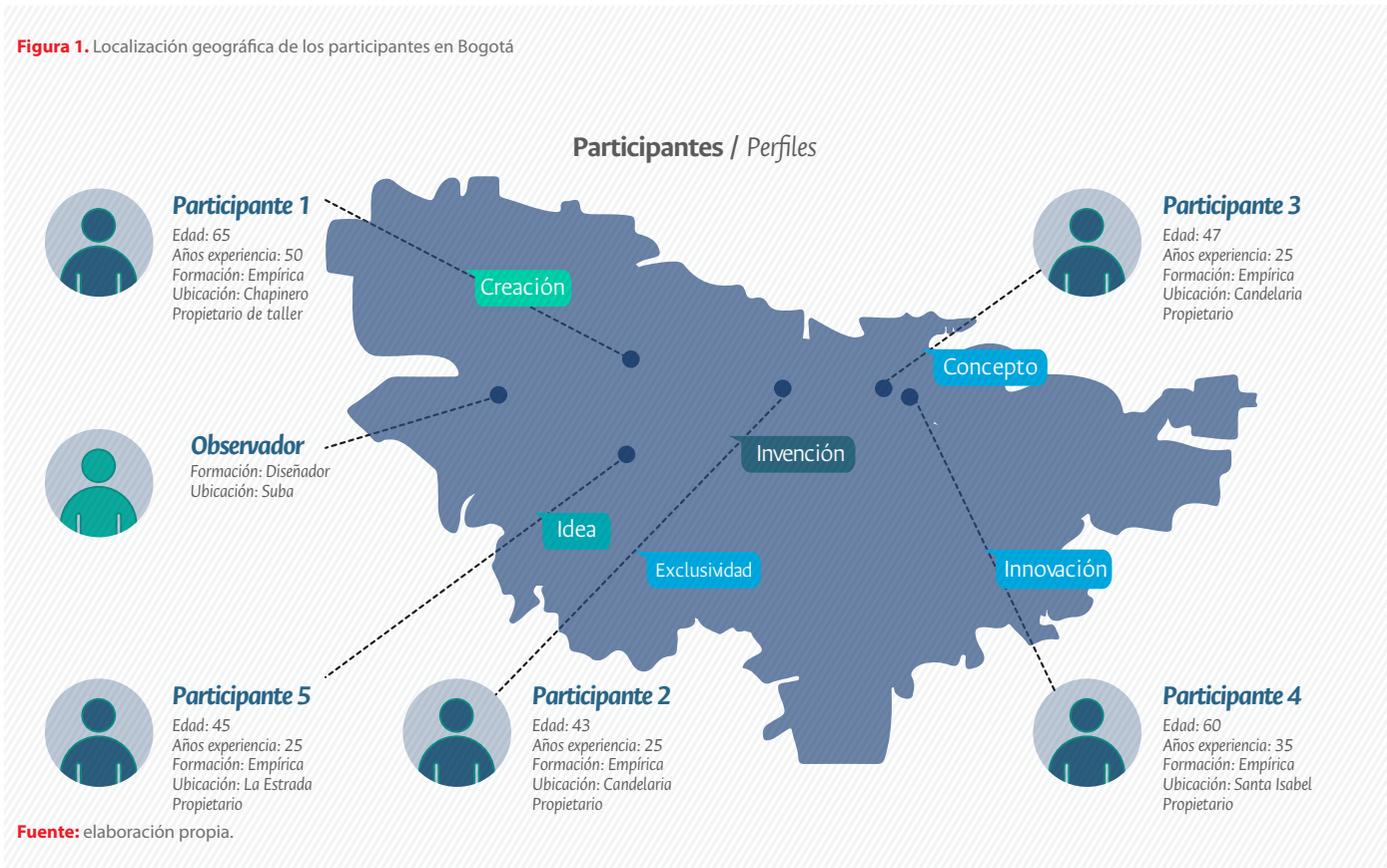
De esta manera, en el argumento naturalista de la epistemología de Jonas (2007) surge un proceso iterativo de acción coordinada por la intención, parte del cuerpo para la generación de conocimiento (Dewey, 1989). Eso lleva a cuestionar la separación entre el pensamiento como contemplación y la acción como intervención física, pues el pensamiento depende de las situaciones reales que debe desafiar, de modo que el proceso de pensamiento tiene un origen en la elección de los medios adecuados para hacerle frente a las consecuencias esperadas, revelando cómo la mejora activa de una situación es la motivación principal para pensar, diseñar y producir conocimiento. Ciertamente esta apreciación evolutiva sobre la producción del conocimiento es un sistema para asumir la identidad desde un nivel cultural y cognitivo, tejido sobre una estructura de expectativas y experiencias que conducen los procesos de acción y reflexión.

A partir de esa apreciación evolutiva, Jonas (2007) propone abordar una interacción entre el modelo de dominio de conocimiento (análisis–proyección–síntesis) y el micro modelo de fases de aprendizaje (investigación–análisis–síntesis–realización). Esta interacción teórica sirvió como enfoque para la observación de la actividad del sastre entorno a la configuración de representaciones, mientras se identificaban aquellas características propias de los procesos de diseño. A continuación se presenta dicho esquema de relaciones para la comprensión de los métodos y las herramientas que componen la construcción de un proceso de diseño.

## 3. Metodología

Esta investigación cualitativa responde al reconocimiento de la presencia de rasgos y huellas de diseño en el oficio del sastre. Para ello, se realizó un estudio de caso cruzado que examinó de forma simultánea el proceso de ideación y creación de cinco maestros de sastrería en la ciudad de Bogotá (véase Figura 1).

**Figura 1.** Localización geográfica de los participantes en Bogotá



El diseño de la investigación asume un enfoque constructivista acerca de los modos de pensar y hacer en el oficio del sastre, haciendo uso de recursos cualitativos para facilitar la expresión de lo que no se dice a través de los números o, al menos, lo que no se puede decir tan bien (Eisner, 1998). Así, se llevaron a cabo entrevistas semiestructuradas, un recurso para obtener descripciones acerca del mundo, bajo la mirada del entrevistado, con el ánimo de aproximarse al significado de los elementos (Kvale y Brinkmann, 2009). En paralelo, se establecieron criterios para observar lo que las personas hacen y dicen, y cómo lo hacen y dicen (Eisner, 1998). Finalmente, se recolectaron evidencias físicas como bocetos, esquemas de trabajo, fichas de confección y notas de apunte que sirvieron como fuente descriptiva del pensamiento construido por los entrevistados acerca del oficio artesanal de la sastrería.

La observación del oficio del sastre incluyó cuatro momentos del proceso de ideación y creación del objeto de la sastrería. Se empieza con el establecimiento del tipo de traje que desea el cliente y se toman las medidas de su cuerpo. Luego de la confección, se efectúa una primera prueba para verificar la relación de la prenda con el cuerpo del usuario. Una vez se han identificado y ejecutado las precisiones que se deben hacer a la prenda, viene una segunda prueba que permite verificar los últimos detalles para la consecución del conjunto deseado. Para finalizar, se constata el alcance de lo propuesto inicialmente y se entrega el resultado del proceso de confección sartorial.

Las entrevistas semiestructuradas, en conjunto con la observación de los procesos y la compilación de material, permitieron la triangulación de datos (Merriam, 1998) al facilitar la compro-

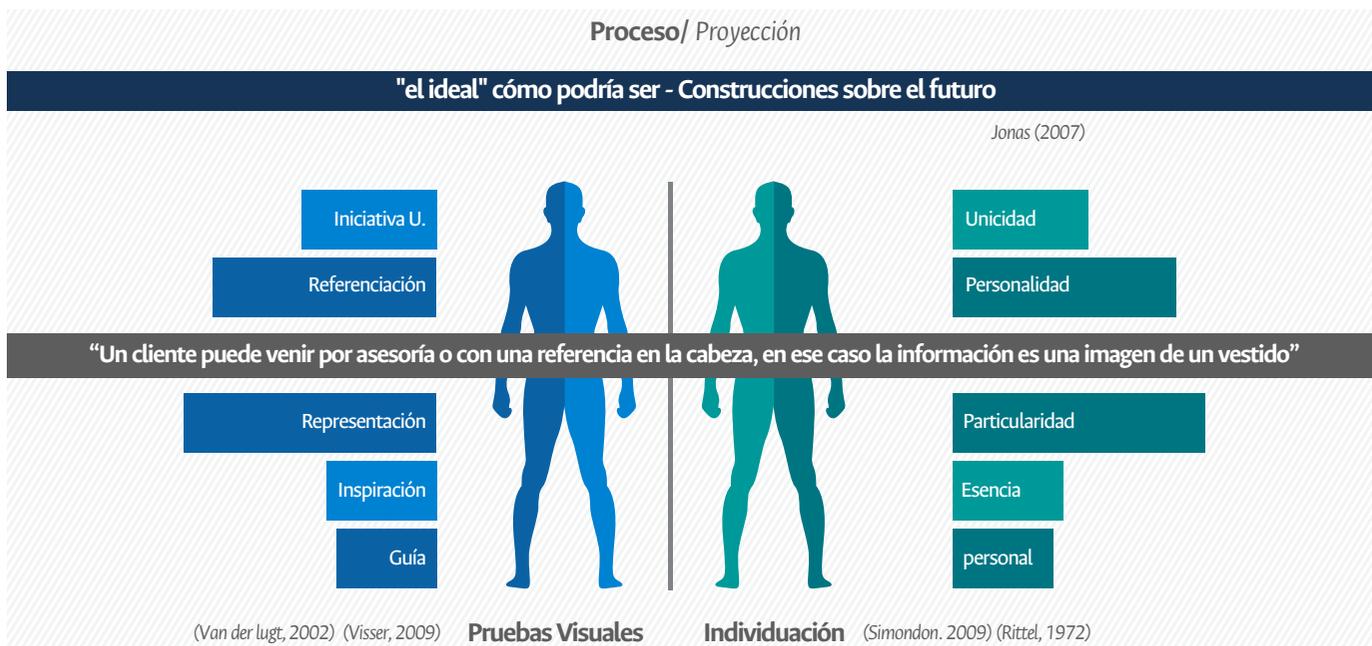
bación de los mismos, a pesar de la subjetividad propia de las entrevistas y de los procesos de observación. A este cuerpo de herramientas fue sumado un enfoque participativo conducido por los factores diferenciadores en los procesos de diseño planteados por Visser (2006): el primero, se centró en el proceso mismo, el segundo identificó las características del diseñador y un enfoque final que abordó las propiedades de la prenda. Durante el proceso de entrevista se propuso a cada participante el desarrollo conjunto de un mapa de actores, un mapa de procesos, y un mapa de problemas como estrategias para la indagación y descripción de cada uno de los factores diferenciadores.

Finalmente, la información recogida sobre el proceso de diseño inmerso en el oficio del sastre se organizó, analizó e interpretó mediante la construcción de códigos y categorías (Merriam, 1998) creados a partir del modelo teórico de generación iterativa de diseño de Jonas (2007), utilizando criterios de comparación constante (Glaser y Strauss, 1967).

## 4. Hallazgos

Tras el análisis de los datos se establecieron patrones entorno al tratamiento del modelo genérico de diseño (Jonas, 2007), mediante la localización de acciones, métodos y estrategias para la identificación de los procesos de diseño. Para ello, el estudio centra su atención en las fases de ideación y creación propias del oficio del sastre para la elaboración de un traje. Fueron considerados aspectos como las rutinas, las interacciones y los discursos vinculados al hacer que representan una combinación de expre-

Figura 2. Fase de proyección en el proceso de diseño del sastre



Fuente: elaboración propia.

siones físicas y verbales como insumo para el hallazgo de información. Se debe señalar que durante el proceso de creación e ideación del sastre, algunos procesos de confección pueden ocurrir en diferentes lugares simultáneamente, por eso los hallazgos responden a un fragmento de una realidad nutrida que también se desarrolla por fuera del taller.

Como se indicó anteriormente, el objetivo de este documento es la descripción de la práctica de diseño inmersa en el accionar del oficio sartorial, mediante la identificación de rasgos que responden al modelo iterativo de diseño. En esta oportunidad, los hallazgos dan cuenta de la fase de proyección que, de acuerdo con Jonas (2007), constituye una estructura con un interés profundo de conocimiento, relacionado con el estado futuro de las situaciones sobre las cuáles se diseña. En dicha fase fueron notables dos estrategias para la construcción prospectiva de la situación de diseño: la primera, denominada prueba visual y la segunda, individuación (véase Figura 2).

Así pues, empecemos aclarando que en el proceso de ideación y creación del sastre sobresale una relación directa con el cuerpo que se concibe como una guía para la construcción de las representaciones diseñadas. Esta construcción se visibiliza cuando el usuario solicita un estilo de vestimenta específico o lleva consigo el referente del modelo que desea vestir (una foto, por ejemplo), revelando la construcción inicial de una representación que da significado al deseo de imitar. De esta manera, se entenderá como prueba visual a ese referente que dirige el proceso creador de la representación, que sirve como mediador del interés, el sentido y la tendencia para concertar la construcción de una representación detallada que, en forma de prenda, cumple con los criterios del cliente y su búsqueda individual por incorporar valores estéticos.

Aunque para algunos ese ejercicio de referenciación pueda representar una postura tímida desde el punto de vista creativo, estas pruebas visuales evidencian consideraciones de las características sociales, culturales y económicas de un contexto con múltiples relaciones (Bourdieu, 2002) con el fenómeno de la moda y el porte de una prenda. De ahí la necesidad de reconocer en la práctica del sastre una intermediación para la emulación del cuerpo, posibilitando a través de la representación de ser y parecerse a otro sin la pérdida de la propia identidad. En efecto, el uso de esas pruebas visuales o imágenes referentes conducen a un escaneo aspiracional del imaginario vestimentario del usuario. Desde la creación emerge una reflexión acerca del cuerpo, su proporción, lo que se puede y lo que no se debe hacer o sentir en el cuerpo a través del vestido.

Hasta aquí, el sastre parece interesado en la comprensión y modelación de un cuerpo para la imitación, sin embargo, estas acciones determinan soluciones que establecen y detallan con precisión las particularidades para cada cuerpo. De hecho, el sastre interpreta constantemente las posibles relaciones del cuerpo, desde la referenciación mediante pruebas visuales, hasta la prueba de la prenda sobre el usuario. Se evidencia un proceso de individuación al introducir redes creativas que vinculan el vestido con una cultura propia del usuario (Simondon, 2008) y, aunque desconozca el origen del modelo a vestir, gozará de un análisis y caracterización detallada de su individualidad para la dirección del proceso de ideación y creación.

De esta manera, la fase de individuación configura una serie de acciones y actitudes para la diferenciación detallada entre personas, a partir de las particularidades observadas. Así durante el proceso de ideación-creación del sastre se establece una caracterización del usuario, gracias a la construcción de relaciones entre

el entorno y el individuo que, a la luz Simondon (2008), pueden ser vistos como gestos de individuación. De ahí que las pruebas visuales acompañen este proceso, generando dinámicas empáticas para la acotación del concepto de la moda, la tendencia y el cuerpo deseado mediante la creación del traje. Además, esas acciones describen una relación estrecha entre los factores de utilidad y la técnica, pues sin estas dinámicas sociales sería imposible la ideación y la creación de la obra. Con lo anterior, el sastre, a través del oficio, compone una conciencia acerca de las dinámicas propias de la individuación, reconociendo para cada cliente un cuerpo, una esencia, una función y un lugar entre las personas (Pedraza Gómez, 2006).

Por otro lado, tanto en las fase de prueba visual como de individuación del usuario, la práctica del sastre revela la presencia de un conjunto de prácticas de manipulación (*practices of handling*) que, bajo el conocimiento encarnado, configuran patrones para revelar un proceso de diseño. Conviene distinguir estas prácticas manuales como un conjunto de gestos corporales para la manipulación, el manejo y el control del proceso de diseño (Ræbild, 2014). Ellas, a su vez, incorporan relaciones directas entre los insumos y el cuerpo, en las cuales las etapas de análisis, síntesis, proyección y comunicación adquieren un sentido en la interacción corporal.

Esos gestos manuales proporcionan estrategias metodológicas a las fases de comprobación y evaluación de las prendas creadas. Gracias a esto las creaciones son categorizadas por criterios encarnados que permiten su ordenación bajo los nombres de maquetas, pruebas, prototipos y productos terminados. La adopción de términos resulta sorpresiva al considerar el distanciamiento de los participantes con los procesos de educación formal básica e incluso con formación vinculada al diseño disciplinar. Por ello,

no sobra aclarar que la formación de los participantes obedece a procesos de aprendizaje autónomo y autodidacta en los talleres de sastrería, que hacen de los gestos manuales un escenario rico en estímulos por la interacción entre los cuerpos y los maniqués con las prendas.

En estas interacciones las prendas son dobladas, testeadas e inmersas en acciones que comprueban su desempeño para el alcance de mejores respuestas acorde a los escenarios propios de cada usuario. Por ende, el montaje y la evaluación de las prendas constituye una práctica de manejo impulsada por la reflexión de la experiencia, en la cual los detalles estratégicos del cuerpo han sido interiorizados para satisfacer la construcción del perfil del usuario. A su vez, la permanente improvisación sobre el maniquí permite reemplazar el cuerpo del usuario sobre el que se diseña (véase Figura 3), teniendo en cuenta su grado de importancia para el desarrollo de un traje y el hecho de que la mayoría de los participantes solamente realiza dos encuentros físicos con su cliente.

El proceso de ideación y creación es acompañado por este tipo de acciones conducidas por la experiencia encarnada del sastre con el fin de construir visualizaciones corporales que permiten la reflexión y la evaluación de las creaciones. Por ejemplo, no es extraño que se incorpore una estrategia de dibujo directo sobre el cuerpo y la prenda, lo que posibilita controlar los resultados esperados, desafiando la ausencia de planos o moldes generalizados por el tallaje industrial (véase Figura 4). Por consiguiente, el trazo del sastre desempeña una función comunicativa acerca de las percepciones del usuario sobre el que se diseña.

Ahora bien, se debe reconocer en estas acciones un sentido individual propio de cada sastre, pues son sus experiencias las que conciben la noción del usuario como directriz para el ejercicio de

**Figura 3.** Presencia de maniqués para testeo de prendas



Fuente: fotografía del autor.

**Figura 4.** Dibujo sobre los insumos textiles

Fuente: fotografía del autor.

diseño. Para ello, el cuerpo en una dimensión física y social es utilizado como parámetro para la prueba de las prendas de vestir, con el fin de evaluar y finalizar los diseños. Esa articulación incluye un proceso de caracterización, en la cual el sastre, en compañía del usuario, desarrolla prácticas de negociación en donde se improvisa la definición del traje mediante el testeo de insumos, la observación de referentes, la prueba de las prendas sobre el cuerpo y de los estilos vestimentarios. Así, esta etapa estratégica tiene como objetivo la construcción de un perfil de usuario de acuerdo a las reacciones, comentarios, morfología y actitudes del cliente a través de la empatía del diálogo.

A su vez, la construcción de esa atmosfera empática proporciona al sastre la seguridad de una ruta de diseño aproximada a los

criterios escogidos y esperados por el usuario. Esto, gracias a un proceso de ideación en donde la mente del sastre trabaja de manera abierta, desinteresada y receptiva a cualquier idea proporcionada por su usuario, y al uso de un lenguaje de negociación mediado por dos criterios: las posibilidades corporales del usuario y la búsqueda de un estilo vestimentario acorde a su perfil. Ambos criterios son conducidos por un manejo textil que permite la exploración de los planos y las volumetrías, facilitando la definición de las prendas a través de la comprensión mutua de los insumos (véase Figura 5). Lo que genera un entorno de participación para el usuario, proporcionándole la seguridad de estar siendo director del producto esperado. Este último puede o no estar mediado por factores como la moda, el gusto particular del usuario o las recomendaciones del sastre.

**Figura 5.** Manejo textil en dos y tres dimensiones

Fuente: fotografía del autor.

Con todo esto las estrategias metodológicas desarrollan un clima de cooperación, en donde la ideación y la ruta inicial de creación emergen de manera bilateral y convergen sobre los conceptos del cuerpo, el gusto y la moda. Es importante mencionar que estas acciones van acompañadas de discursos contruidos por la experiencia práctica del sastre y por el constructo cultural del usuario, juntos comandarán la fase de negociación para la ideación. Tras esa negociación se da paso a una fase de interpretación de datos de suma importancia para la creación de las prendas, realizada a partir de la configuración mental de los elementos compositivos de un traje, ya que en los casos estudiados, la producción tradicional de bocetos, dibujos a mano y esquemas no fue tan relevante. De aquí que la evocación de la memoria permitiese, en gran medida, desarrollar un camino para el trazo directo sobre el insumo textil o prototipo usando una tiza, que luego sería llevado a las tres dimensiones en forma de prenda.

Con respecto a esta fase estratégica para la creación, conviene añadir un proceso de observación con las manos, que estimula la localización del cuerpo a través del gesto manual del sastre con relación al cuerpo de usuario (véase Figura 6). Esta estrategia metodológica se ajusta para explicar el devenir de la prenda al usuario y, en la mayoría de los casos, se emplea un lenguaje que aproxima al mismo con las posibilidades que su cuerpo ofrece. En cierto sentido, el sastre hace uso de sus manos para construir elementos espaciales

como líneas, siluetas, detalles y volúmenes sobre su propio cuerpo o sobre el cuerpo del usuario. Esa estrategia está motivada por la conciencia del cambio corporal, en la cual se involucran variables como el crecimiento o decrecimiento de las zonas corporales, la movilidad, el confort y la apariencia. Así, las manos revelan lo que en esencia aún no está o lo que sucede allí, sobre el cuerpo, posibilitando la etapa de proyección propia de los procesos de diseño.

Ciertamente esta construcción de grafías manuales tiene lugar en momentos que demandan aclaración y exploración de rutas para los procesos de ideación-creación, por lo tanto también son respaldadas por verbalizaciones del diseño, en esencia, descripciones públicas sobre lo que se hace y no se hace para la realización del traje. El dibujo indicativo manual constituye ese dibujo o boceto que no existe de manera explícita y física en el oficio del sastre –porque ya se ha interiorizado la producción del traje– pero que se desarrolla por vías corporales mediante el gesto manual que dibuja interacciones entre el cuerpo del usuario y el trazo de una prenda futura. Al mismo tiempo, el cuerpo asume la idea de un sustrato en el que se explora la naturaleza humana, de la cual se obtiene un esbozo que define ese resultado esperado por el usuario. En efecto, ante la ausencia del dibujo como herramienta característica del diseño, la estructuración manual genera una poética de líneas que, en el aire, dibujan y rodean al cuerpo en una suerte de plano creativo.

**Figura 6.** Observación con las manos



Fuente: fotografía del autor.

Hasta aquí se hace necesario aclarar el carácter discursivo impregnado en el proceso de ideación y creación del sastre, que bajo los planteamientos de Buchanan (1992) acerca de la naturaleza peculiar del objeto de estudio de diseño, permite entender que el pensamiento de diseño puede aplicarse a cualquier área de la experiencia humana, pues atiende problemas indeterminados y perversos cuyo objeto de estudio es en sí lo que el diseñador concibe que va a ser. De esta manera, el accionar proyectivo del sastre, conducido por las prácticas manuales en las fases de prueba visual e individuación del usuario, configuran esa mirada intrínseca que permite abordar el cuerpo como un problema a resolver: un cuerpo que debe ser vestido, un cuerpo que debe ser interpretado. Así, en el oficio del sastre es posible considerar al cuerpo y su necesidad de ser vestido como un problema perverso. Si tenemos en cuenta a Rittel (1972), un problema perverso es un escenario con dificultad para ser definido y cuya múltiple interpretación lo hace único e improbable de resolver bajo una sola vía.

Lo anterior ocurre cuando se comprende la inexistencia de una formulación única y definitiva para vestir al cuerpo, sin embargo, en el ejercicio del sastre hay un interés genuino por el planteamiento de una solución satisfactoria, tanto para el usuario como para el sastre. Así, la visión acerca del cuerpo y su necesidad de ser vestido, asumidos como un problema perverso, requieren de más explicaciones pues están estrechamente relacionados con la perspectiva del mundo propia de cada diseñador. Finalmente, para Rittel (1972), cada problema perverso es único y en este estudio sobre las prácticas de diseño de cinco maestros de sastrería –diseñadores sin formación profesional– se revela una preocupación profunda por asumir con responsabilidad el cuerpo de cada usuario, reconociendo desde la individuación su unicidad en el mundo

## 5. Reflexión

Tras la reflexión sobre los procesos propios del hacer y el pensar resulta poco útil preguntarse a cuál de estos campos pertenecen los pensamientos y los procesos de diseño, pues queda en vilo esa permanente separación y comprensión jerárquica que asume la dinámica del pensamiento como antesala para el impulso del hacer. Si bien para el campo formalizado del diseño lo anterior puede ser cierto, en esta investigación se encuentran condiciones en las cuáles el diseño no cumple con esa dinámica estructurada y jerarquizada que antepone el pensamiento sobre la acción. De esta manera se identifican estrategias que pueden considerarse dentro del marco genérico del diseño dado su carácter y sentido

proyectivo, que además hacen visible cómo los procesos de toma de decisiones y el hacer no pueden ser separados en un proceso de diseño. Así, en el oficio del sastre, el diseño como actitud y capacidad cognitiva provee de especificidad al curso de toma de decisiones, con lo cual se desarrollan y construyen representaciones conforme a los procesos de negociación instaurados en las fases de ideación y creación.

De esta manera se hace significativo reconsiderar ese bucle reflexivo que consagra en la misma dirección a todo proceso de creación, en el cual prevalece la idea de la mente como órgano director de la acción, y empezar a considerar aquellos escenarios en donde la forma del pensamiento y los esquemas de la acción actúan bajo la misma atmósfera. El proceso de ideación y creación en el oficio del sastre es por esencia un proceso de diseño, en el cual no se cumple el pensar primero y luego el hacer. Aquí no se da esa fragmentación –propia de las esferas formalizadas– que piensa los procesos en una suerte de compartimientos, en vez de eso, en el oficio del sastre se hace uso de esas sensibilidades mentales y físicas encarnadas en el diseñador.

Por otra parte, es valiosa la presencia de una interacción directa entre el diseñador y el usuario, generando una dinámica de negociación a través de la empatía. En este caso, desde la observación es configurado un escenario íntimo en el cual es posible prestar atención y apreciar no solo la naturaleza de las materias, los insumos y los textiles sino también esas características del usuario, que resultan en el insumo principal de la creación. Esa capacidad reflexiva reconoce a profundidad los intereses de un usuario que, como actor, acompañará cada fase hasta la etapa de evaluación de prototipos. En dicho escenario la experiencia y el bagaje de conocimiento encarnados son fuente para la generación de un proceso, en el cual el diseño es pensado a partir de las experiencias propias del creador y del usuario, que ofrecerán como resultado una creación medida y evaluada de manera conjunta.

Finalmente, se debe agregar cuán admirable es la fase estratégica de ideación y reflexión a partir del dibujo directo sobre la creación en el oficio del sastre. Si bien no corresponde a un proceso acorde con la categoría formalizada del diseño, esta acción del trazo que ellos reconocen constituye un lenguaje para la ideación, reflexión y dialogo con la materia. Esa dirección apunta a la construcción de elementos que exteriorizan las imágenes cognitivas y los pulsos del pensamiento mediante el trazo de elementos sobre la creación. Elementos que conducen a dinámicas reflexivas a partir de la experiencia que son, a pesar de no tener formas concretas y explícitas que puedan dar sentido a otro, esa representación sentida y abstracta de lo que esperan logran con el proceso de creación. 

## Bibliografía

- ALLIAUD, A. (2010). "Experiencia, saber y formación". *Revista de Educación*, 1: 141-157.
- BOURDIEU, P. (2002). "Condición de clase y posición de clase". *Revista Colombiana de Sociología*, 7 (1): 119-141.
- BUCHANAN, R. (1992). "Wicked problems in design thinking". *Design issues*, 8 (2), 5-21.
- DEWEY, J. (1989). *Cómo pensamos: nueva exposición de la relación entre pensamiento y proceso educativo*. Barcelona: Paidós.
- EISNER, E. W. (1998). *The enlightened eye: qualitative inquiry and the enhancement of educational practice*. Upper Saddle River: Prentice-Hall.
- GLASER, B. G. y STRAUSS, A. L. (1967). *The discovery of grounded theory*. Chicago: Aldine.
- GONZÁLEZ ALCANTUD, J. (1984). "Artesanía, diseño y objetualidad". *Gazeta de Antropología*, 3 (6). Consultado en: <http://www.gazeta-antropologia.es/?p=3898>
- GRISALES, A. L. (2015). "Vida cotidiana, artesanía y arte". *Thémata: Revista de filosofía*, 51: 247-270.
- HERRERA, N. (1996). *Listado general de oficios artesanales*. Bogotá: Centro de Investigación y Documentación Artesanal, CENDAR.
- JONAS W. (2007) "Design research and its meaning to the methodological development of the discipline". En: R. Michel (ed.), *Design research now. Board of international research in design*. Basel: Birkhäuser, pp. 187-206.
- KVALE, S. y BRINKMANN, S. (2009). *Interviews: learning the craft of qualitative research*. Thousands Oaks: Sage Publications.
- LAUER, M. (1982). *Crítica de la artesanía: plástica y sociedad en los Andes peruanos*. Lima: Centro de Estudios y de Promoción del Desarrollo.
- MERRIAM, S.B. (1998). *Qualitative research and case study applications in education*. San Francisco: Jossey-Bass.
- PEDRAZA GÓMEZ, Z. (2006). "Modernidad y orden simbólico: cuerpo y biopolítica en América Latina". *Aquelarre*, 93-108. Consultado en: [http://www.humanas.unal.edu.co/colantropos/files/8514/5615/3623/modernidad\\_y\\_orden\\_simbolico.pdf](http://www.humanas.unal.edu.co/colantropos/files/8514/5615/3623/modernidad_y_orden_simbolico.pdf)
- RÆBILD, U. (2014). *Practices of handling on embodied methodology in professional fashion design*. Consultado en: [https://www.researchgate.net/publication/291295278\\_Practices\\_of\\_Handling\\_-\\_on\\_embodied\\_methodology\\_in\\_professional\\_fashion\\_design](https://www.researchgate.net/publication/291295278_Practices_of_Handling_-_on_embodied_methodology_in_professional_fashion_design)
- RITTEL, H. W. (1972). "On the planning crisis: systems analysis of the" first and second generations" *Bedriftskonomen*, 8: 390-396.
- SENNETT, R. (2009). *El artesano*. Barcelona: Anagrama.
- SIMON, H. A. (1999). *The sciences of the artificial*. Cambridge: MIT Press.
- SIMONDON, G. (2008). *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- VAN DER LUGT, R. (2012). "Functions of sketching in design idea generation meetings". En: *Proceedings of the 4th Conference on Creativity & cognition*. Loughborough: ACM, pp. 72-79.
- VISSER, W. (2009). "Design: one, but in different forms". *Design studies*, 30 (3): 187-223.