

Diseño y contexto: pensando en abierto desde la moda

Design e contexto: pensando em aberto no âmbito da moda

Design and context: thinking openly in fashion

ELISABETH LORENZI FERNÁNDEZ¹

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9518-6666>

MARIA CELESTE SANCHES²

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0533-4793>

[resumen] Las contribuciones de este trabajo provienen de la intersección de dos investigaciones que comparten el reto de incentivar nuevos enfoques metodológicos en los campos del textil y de la moda: un proyecto de innovación ciudadana que favoreció el aprendizaje colaborativo a través de la experimentación textil y una investigación de doctorado que propuso metodologías para el diseño de moda en el ámbito educacional. Los hallazgos de las investigaciones fueron cotejados desde un enfoque exploratorio y generaron inferencias sobre los efectos de las metodologías colaborativas en experiencias educativas y de ciencia ciudadana. Las reflexiones resultantes refuerzan el potencial de los planteamientos sistémicos y en abierto como agentes transformadores de la praxis del diseño y de la gestión del conocimiento.

[palabras-clave] **Diseño de moda. Metodologías colaborativas. Innovación social.**

[resumo] As contribuições deste artigo procedem da intersecção entre duas investigações que compartilham o desafio de incentivar e propor novas abordagens metodológicas para as áreas têxtil e de moda: um projeto de inovação social que favoreceu a aprendizagem colaborativa mediante a experimentação têxtil e uma pesquisa de doutorado, que propôs metodologias para o design de moda no âmbito educacional. As constatações das pesquisas foram cotejadas sob um enfoque exploratório, gerando inferências integradas acerca dos efeitos das metodologias colaborativas em experiências educacionais e ciência cidadã. As ponderações resultantes reforçam o potencial das propostas sistêmicas e abertas como agentes transformadores da práxis do design e da gestão do conhecimento.

[palavras-chave] **Design de moda. Metodologias colaborativas. Inovação social.**

¹ Doctora en Antropología Social. Profesora e investigadora en la Universidad Nebrija (España). E-mail: elorenzi@nebrija.es.

² Doctora en Ciencias y en Diseño, Fabricación y Gestión de Proyectos Industriales. Profesora e investigadora en la Universidad Nebrija (España) y Universidade Estadual de Londrina (Brasil). E-mail: tetisanchez@hotmail.com. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8907190875740535>.

[abstract] The contributions of this work come from the intersection between two investigations sharing the challenge of encouraging new methodological approaches in the areas of textile and fashion: a citizen innovation project which favored collaborative learning through textile experimentation and a Ph.D. research which proposed methodologies for fashion design in the scope of the academic education. The researches' findings were collated by an exploratory approach, resulting in inferences about the effects of collaborative methodologies on educational experiences and citizen science. The resulting reflections reinforce the potential of systemic and open approaches as transforming agents of the design praxis and knowledge management.

[keywords] Fashion design. Collaborative methodologies. Social innovation.

Recebido em: 31-01-2019.

Aprovado em: 11-03-2019.

Introducción

Emprender un proyecto de diseño implica levantar la mirada hacia el entorno, ya que el escenario sociocultural se entrelaza con el proceso proyectual como su espacio de acogida y de producción. En este artículo enfatizamos la consideración de este escenario, no sólo como el espacio que acoge el proyecto, sino como un agente activo que produce el sentido del diseño.

En esencia, diseñar es proponer interfaces que median la integración humana con el entorno. El acto de proyectar emerge de la demanda del contexto y finaliza sumergiéndose otra vez en la misma realidad que lo definió, por medio de la experiencia con el artefacto. Por lo tanto, diseñar es una acción que requiere gran empeño en desvelar la coyuntura que la produce y un compromiso en mantenerse en constante comunicación con ella.

Desde esa idea general de interacción constante, corroborada por Cardoso (2012), Manzini (2015), Sanches (2017) e Sztulwark (2012), nos proponemos estudiar la gestión del proceso de diseño de moda como una responsabilidad compartida, analizando estrategias colaborativas y abiertas que señalan a la "interacción" como base para la innovación y la gestión del conocimiento. A tal efecto, reflexionamos sobre estas cuestiones desde la experiencia que nos ha aportado la investigación de nuevos enfoques metodológicos para el diseño textil y de moda, al objeto de aportar directrices para la aplicación de estrategias colaborativas en tal campo.

El estudio se ha elaborado desde el diálogo entre dos experiencias de investigación consolidadas. La primera es "Textil en Abierto", un proyecto de investigación-mediación que promovía la innovación social en el campo textil y de la indumentaria a través de laboratorios abiertos a la ciudadanía, usando metodologías colaborativas, tecnologías de código abierto y una documentación en abierto de los procesos y de los resultados. Este proyecto se realizó

en un centro cultural público de Madrid (España) de titularidad municipal (2015-2017). La segunda experiencia es una investigación doctoral que, a través de la investigación-acción, desarrolló metodologías para la educación proyectual en diseño. Mediante la colaboración entre la Universidade de São Paulo (Brasil), la Universitat Politècnica de València (España) y la Universidade Estadual de Londrina (Brasil), la investigación se centró en la dimensión colaborativa entre profesores y alumnos para construir nuevas herramientas metodológicas para el diseño de moda.

Para ello, se ha realizado un estudio de orientación exploratoria, en el que la plataforma teórica multidisciplinaria y la experiencia en campo de ambas investigaciones derivaron en la base para generar percepciones complementarias. A partir de la revisión de las publicaciones específicas de cada investigación, se efectuó un cotejo de los análisis de los procedimientos en campo. El resultado fue una síntesis de relaciones entre las estrategias utilizadas y la confirmación de las ventajas de propuestas metodológicas más flexibles y holísticas.

Al converger las dos experiencias, analizamos propuestas que incorporaron el contexto plenamente a sus procesos y cuestionamos el diseño como un proceso cerrado y lineal. De este modo, señalamos el trayecto proyectual como un proceso sistémicamente abierto, como son en sí mismos los propios contextos que los inspiran y nutren. Desde esa perspectiva, alcanzamos inferencias que muestran las ventajas de planteamientos metodológicos de enfoque sistémico y del conocimiento construido desde la filosofía de acceso abierto.

Por otra parte, apostar por este enfoque holístico en la gestión del diseño puede ser el camino para la innovación sostenible, ya que es la base que puede revertir el sentido de la producción como algo unívoco y lineal.

¿Contextos o sistemas?

Proyectar es una práctica natural de los seres humanos. Sztulwark (2015) explica que constantemente predecimos o predefinimos algo, tomando decisiones para responder las demandas de nuestro cotidiano. Los edificios y los objetos, las imágenes y la indumentaria, así como el paisaje, son objetos de proyectación por medio de los cuales se produce la materialidad del mundo. El mismo autor señala que construir y habitar son procesos comunitarios y que proyectar este entorno material implica “pensar con otros”, es decir, asumir un papel en el ámbito del conocimiento compuesto, en el que lo que una persona pensó puede cambiar su rumbo o ser apropiado por otra. Por tanto, en este artículo, cuando hablamos de contexto, nos referimos a la comprensión de que somos parte de un sistema con el cual interaccionamos continuamente.

A nivel conceptual es relativamente sencillo enunciar estos parámetros, pero a nivel práctico, resulta muy complejo acotar los límites de nuestra mirada, ya que vivimos un momento histórico marcado por una percepción homogeneizadora globalizante, donde se activa un entorno sociocultural y económico condicionado por una intensa interconectividad que renueva rápidamente nuestros estímulos.

Por consiguiente, afrontamos un gran escenario globalizado, con diversos agentes en múltiples posiciones e interpretaciones, espoleados por el valor de la innovación, pero

preocupados por el sentido e impacto de las mismas. Desde que la globalización se asentara como el paradigma contemporáneo, la observación del cambio social y la exuberancia de la diversificación, ante la expectativa de la homogeneidad, han generado numerosos debates. Sin ánimo de realizar interpretaciones universalistas, nos planteamos entender este escenario para proponer metodologías de diseño que trasciendan esta vorágine y encuentren en el diálogo prácticas transformadora de contextos. Por eso, empezamos esta reflexión metodológica situándonos ante el momento actual.

Las alteraciones socioculturales provocadas por la globalización han creado un mundo intrincado, marcado por una realidad multifacética, híbrida y en movimiento continuo. Cardoso (2012, p. 25) explica la configuración del escenario actual destacando que vivimos en un contexto complejo, constituido por un “sistema compuesto de muchos elementos, capas y estructuras, cuyas interrelaciones condicionan y redefinen continuamente el funcionamiento del todo”.

En oposición a la concepción de desarrollo constante y lineal, propagada por el ideal moderno, el tiempo presente se caracteriza por la incertidumbre y la disolución de límites rígidos. En esa reestructuración, el orden social se fragmenta y el escenario previsible y estático se convierte en un entorno dinámico. Bauman (2001) afirma que la solidez del mundo moderno ha sido sustituida por la fluidez, la cual no se atiene a una forma fija y está constantemente propensa al cambio. En la dinámica actual hay espacio para la flexibilidad del trabajo, los desplazamientos de las relaciones de poder y la diversidad de posibilidades individuales para las actuaciones sociales. Para hacer frente a la simultaneidad y la movilidad, Morin (2003, p. 89) advierte que es preciso sustituir un pensamiento que aísla por un pensamiento que distingue y une.

Manzini (2015) señala que, en esta realidad enlazada, las comunidades dejan de ser entidades aisladas para convertirse en nodos que forman parte de estructuras de corto y de largo alcance. Así, las redes de ámbito reducido generan y regeneran el tejido socio-económico local y, a la vez, otras más amplias conectan la comunidad con el resto del mundo. En la misma vertiente, Cardoso (2012) resalta el proceso de unificación que marca la actualidad, dónde se consolidan sistemas de producción y información descentralizados y, sobre los cuales, se desarrollan los retos del diseño.

Ante este escenario, nos preguntamos: ¿cómo aterrizamos estas pinceladas en el campo de la moda? Es evidente que este ámbito está dominado por la noción de la necesidad de renovación constante, impulsada por una industrialización hiperactiva del textil. Sin embargo, esta tendencia contrasta con otras miradas que insisten en advertir que, lejos de generar una gran diversificación, el mundo unificado se caracteriza por la inmutabilidad y la uniformidad globalizante en el vestir, como respalda Hill (2005) al observar la intensa difusión del *casual look*, vistiendo todos igual y de forma “mediocre”.

Las interpretaciones globalizantes versus diversificantes son polos con muchos más marcos identitarios que meramente los territoriales. Por ejemplo, las diferencias generacionales constituyen un importante foco de interés, ya que, en nuestros días, es un marco identitario condicionado intensamente por la experiencia definida desde la innovación tecnológica. Desde que los *Millenials* irrumpieron como nuevo sujeto social, descrito por su

relación con las tecnologías de comunicación, el concepto de generaciones empieza otra vez a ser cuestionado como una forma de segmentación social y diversificación identitaria. En este sentido, Tobota (2018) discute la definición de generaciones como una narrativa explicativa eficaz y critica las estrategias de *marketing* basadas en percepciones generacionales que no son universales. Tobota se inspira en Mead (1978), que ponía el acento en cómo las sociedades industriales habían desarrollado una configuración de cultura en la que tanto los niños como los adultos aprendían de sus iguales y no de sus mayores, dando así sentido al concepto de generación. En su visión del futuro, la autora predecía que el siguiente paso sería que los padres aprenderían de sus hijos.

Desde este punto de vista, volviendo nuestra mirada a la industria de la moda globalizada, debemos replantear los modelos explicativos a la hora de entender cómo funciona su difusión. Martínez-Barreiro (2006) rebate que, en el marco de la globalización, el modelo de “filtrados descendentes” (desde la élite hasta clases bajas) no es pertinente para comprender cómo nos vestimos y nuestros referentes. La autora defiende el modelo de la “virulencia”, propuesto por G. Wiswede³ (1971 *apud* MARTÍNEZ-BARREIRO, 2006), en el que hay un mimetismo horizontalmente inducido por contagio, mediante su difusión a través de del contacto entre los grupos de pares (o iguales) que comparten el mismo estrato social. También apunta el impacto de los soportes mediáticos, en los cuales los productos culturales o las modas circulan de forma global y en grandes cantidades. Por consiguiente, la moda no existe como una idea abstracta, sino que se materializa mediante las acciones de distintos agentes de una comunidad y se constituye por interacción mutua entre todos ellos.

La noción de diseño de moda, concebido como un paso previo a la producción lineal que provee la demanda de una masa de consumidores pasivos es, por tanto, una intención, no una acomodación a la realidad. Con la argumentación anterior, queremos fundamentar, de cara a nuestra propuesta metodológica, que el contexto no es un simple marco de factores a tener en cuenta, sino que es vivo y cambiante, que interaccionará y mutará con el impacto del diseño y lo acogerá como parte de sí mismo.

En este sentido, el diseño de moda contemporáneo debe afrontar varios retos: por un lado, proyectar el artefacto como un espacio de interacciones múltiples, totalmente dependiente de las variables socioculturales y, por otra parte, intensificar su proyección en prácticas que tienen en cuenta la potencialidad de la agencia social en la conformación de los contextos.

Afrontando el contexto desde el diseño y la innovación

En este artículo buscamos interrogarnos sobre las metodologías de diseño más aptas para abrazar la complejidad, asumida como parte de nuestro estar en el mundo. Por ello, tomamos la concepción de Morin (2003, p. 89) sobre el valor del pensamiento complejo, en el sentido original del término: lo que es tejido junto.

³ WISWEDE, Günter. Theorien der Mode aus soziologischer Sicht. *Jahrbuch der Absatz- und Verbrauchsforschung*, Kallmünz, v. 1, n. 17, p. 79-92, 1971.

La complejidad es un tema recurrente entre los estudiosos del campo del diseño, una vez que se asume que el pensamiento proyectual debe asentarse en las diferentes formas que se articula socioculturalmente. En ese sentido, Moraes (2010) señala que el gran reto es sobrepasar el ámbito tecnicista y lineal para adentrarse en las esferas de los atributos intangibles y de las interacciones múltiples. La naturaleza holística, transversal y dinámica del diseño puede facilitar la decodificación de la realidad, auxiliando la definición de directrices objetivas y subjetivas para guiar las intervenciones en esa realidad híbrida. En la misma dirección, Cardoso (2012) y Bürdek (2005) enfatizan la esencia sistémica del diseño y sostienen que cada vez hay menos espacio para procesos de diseño basados en el dominio individual del diseñador, exaltando el trabajo en equipo y en redes.

Según Manzini (2015), en un mundo tan conectado, independiente del tiempo y de la distancia, pierde totalmente el sentido una separación entre un equipo de diseño, formado por “expertos”, del resto de la gente. En un contexto tan interactivo, todos los procesos son, de hecho, codiseño. A no ser que se pongan barreras especiales para aislar el trabajo de los diseñadores de su contexto, cada actor social que interactúa en una iniciativa de diseño influirá en su transcurso y en las posibilidades de nuevas conexiones.

A la vista de lo anterior, tres premisas se convierten en imprescindibles para conducir el proceso de diseño: la no linealidad, la interacción simultánea y la colectividad. Así, se constituye una perspectiva sistémica, en la que están involucrados varios actores y una pluralidad de interacciones posibles. Esto implica asumir la naturaleza sistémica del pensamiento proyectual y, por tanto, significa adoptar metodologías que faciliten la comunicabilidad de saberes e impulsen acciones interdependientes.

Desde esta perspectiva, hemos de insistir fuertemente que el proceso de diseño no es una trayectoria solitaria, en la que un solo sujeto retiene todo el conocimiento para dirigir las decisiones tomadas en el transcurso creativo. Sin embargo, en el campo del diseño de moda, el aura de la individualidad creativa persiste y significa fuertemente su industria. Christo (2016) analiza esa posición privilegiada en la lógica de la producción de artefactos de moda y verifica que todavía se establece una valoración de la capacidad autoral y de la “firma del creador” como legitimadora de lo que está “de moda”. Sin embargo, la misma autora señala que el valor de la posición ocupada por el creador, entre los varios agentes en el campo de la moda, puede cambiar de acuerdo con el contexto, ya que todos los actuantes se relacionan e interfieren en las nociones y criterios que influyen tanto en los valores asignados a cada uno, como en las prácticas asociadas a ellos.

Salles (2017), amparada por Colapietro⁴ (2016 *apud* SALLES, 2017), enfatiza que el locus de la creatividad es múltiple e histórico, oponiéndose a la idea de que la creatividad se desarrolla, particularmente, en la imaginación de un individuo. Todo sujeto está constituido y situado, es decir, está constituido por sus convergencias y divergencias socioculturales; y

⁴ COLAPIETRO, Vincent. Os locais da criatividade: sujeitos fissurados, práticos entrelaçados. In: PINHEIRO, Amálio; SALLES, Cecília de Almeida (org.). *Jornalismo expandido: práticas, sujeitos e relatos entrelaçados*. São Paulo: Intermeios, 2016.

se sitúa espacial, temporal e históricamente. Para la autora, “el sujeto no es una esfera privada, sino un agente comunicativo”. Se distingue, pero no separa de los otros. No es sólo un posible miembro de una comunidad, antes bien, como sujeto, “tiene la propia forma de una comunidad” (SALLES, 2017, p. 38). Pero la multiplicidad no implica el borrado del sujeto, sino que constituye un espacio de interacciones en el que, a la vez, las individualidades se distinguen y se entrelazan, definiendo una autoría en red para las prácticas creativas. Desde esta perspectiva, la creación también se ve como un proceso de transformación, que intercambia informaciones con el entorno y se apropia del mundo que la envuelve, permitiendo liberar las potencialidades de los sujetos que se conectan en esa red.

Vinculando este razonamiento con el campo del diseño de Moda, mantenemos que el proyecto es ante todo un proceso que se construye sobre una red de relaciones, manteniéndose en continua evolución e impulsando la construcción del conocimiento en colaboración (SANCHES, 2016). Tal proceso debe presentarse como un sistema permeable que se transforma constantemente en la interacción con el entorno sociocultural. Las decisiones se conectan unas con otras a partir de una red dinámica que sigue asimilando nuevas informaciones, modificándose hasta delinear una trayectoria viable. De ese modo, el pensamiento proyectual se construye forjando relaciones.

Eso requiere un ejercicio continuo de flexibilidad y transversalidad, pues integra a personas con perfiles diversos que comparten un proceso no lineal. La actuación sistémica depende del mantenimiento de la autonomía y de la diversidad de aptitudes y conocimientos individuales. Así, pasamos de “proyectar para” a “diseñar con”. En esta dirección, Bason⁵ (2010 *apud* ZURBRIGGEN; GONZÁLEZ-LAGO, 2015) apuesta por la co-creación con la participación de diversos actores como una forma alternativa de innovar.

El textil y la moda son a su vez campos tecnológicos y estéticos que vienen espoleados por la innovación como valor y como práctica. Si la innovación se define como el acto de modificar elementos ya existentes con el fin de mejorarlos o renovarlos, conviene reflexionar sobre este término.

Manzini (2015) defiende que, en la actualidad, el diseño debe ir más allá de la innovación técnica. Debe aprovechar las oportunidades que ofrece para ampliar el significado social de los artefactos. El autor resalta que la complejidad contemporánea promueve un escenario que es como un inmenso laboratorio de ideas para la vida cotidiana, donde modos de ser y de hacer se desdobl原因 en nuevas cuestiones y respuestas inéditas. Esto constituye lo que se denomina innovación social: cambios en la forma en que los individuos o las comunidades actúan para resolver sus problemas o crear nuevas oportunidades.

La dimensión sociocultural del diseño, no obstante, no es un tema reciente. Muchos autores del área matizan que los artefactos proyectados, cuando se insertan en el contexto humano y son usados, no sólo son potencialmente acomodables a las múltiples necesidades

⁵ BASON, Christian. Design-Led Innovation in Government. *Stanford Social Innovation Review*, v. 11, n. 2, Spring 2013. Disponível em: http://www.ssireview.org/articles/entry/design_led_innovation_in_government. Acesso em: 8 jul. 2019.

sociales, sino que también pueden ser agentes de cambios. Bonsiepe (1997) ya reforzaba esa idea diciendo que el diseño busca la producción y coherencia, teniendo como criterio el éxito y la satisfacción de la sociedad, caracterizando sus soluciones como innovación sociocultural.

Sin embargo, la indumentaria es nuestra forma de estar en el mundo como seres humanos, es un artefacto material y con una fuerte carga simbólica; consecuentemente, la agencia social en este campo es mucho más amplia que el campo acotado del diseño de moda. El vestir es un hecho social universal que dialoga con el hecho histórico que es la Moda como disciplina. Mientras que la estructura y la deslocalización de la producción asienta al ciudadano en el rol de consumidor, en los últimos años se ha ido asentando un movimiento de reapropiación cultural del textil y de la indumentaria, generándose interesantes corrientes de innovación social en este campo. El gusto por la customización, las prácticas DIY (*do-it-yourself*), la expansión de una cultura digital que apuesta por el acceso abierto, el feminismo, etc. Son prácticas que tocan el textil como campo de experimentación, expresión y de reapropiación y que entran en diálogo e inspiran propuestas de Moda que apuestan por la colaboración y el pensamiento holístico como seña de identidad, como sería el movimiento *Openwear* y el *Slow Fashion*.

Por tanto, ha llegado el momento de repensar las estrategias de gestión del proceso proyectual. En todo caso, algunos principios están muy claros: a) facilitar la transversalidad de los saberes; b) mantener la permeabilidad del proceso (enfoque sistémico y abierto); c) valorar las potencialidades individuales y dar espacio propositivo a todos los sujetos del grupo (alteridad); d) promover la reflexión sobre la acción (práctica reflexiva), haciendo del trayecto proyectual también un proceso de construcción y transformación del conocimiento.

Es evidente también que la orientación de las estrategias metodológicas para actuar en colaboración es contextual, es decir, la metodología será construida según la situación proyectual y estará bajo la influencia de las relaciones entre los individuos del grupo.

Por lo tanto, es esencial asumir otras formas de actuación y nuevos planteamientos para la educación en diseño. En este sentido presentamos algunas experiencias que pueden contribuir para las articulaciones de esas habilidades colaborativas y éticas en el campo del diseño de moda.

La innovación desde la experiencia

Los análisis de este artículo provienen de dos investigaciones que fueron dirigidas por procedimientos metodológicos diversos que, una vez integrados y cotejados, posibilitan la síntesis de un marco metodológico compartido. Para ello, adoptamos una orientación exploratoria, a partir de la revisión de literatura y el cotejo de las praxis en campo de cada una de las investigaciones, al objeto de proporcionar un análisis complementario. Como procedimientos para alcanzar tal propósito, en primer lugar hemos expuesto líneas de interpretación del contexto en el que se genera los proyectos de diseño de moda. A continuación, abordamos una aproximación teórica sobre cómo entendemos que se debe afrontar la tarea del diseño en general y, en particular, el de moda. En este punto, nuestra intención es relatar los formatos metodológicos que hemos puesto en práctica para afrontar estos retos en dos

proyectos muy diferentes, pero que comparten una visión de que el contexto debe ser parte reconocida del proceso de diseño.

De esta forma, nos centraremos en resumir los procedimientos seguidos en cada una de las experiencias, destacando su punto principal de intersección: la colaboración.

Las experiencias que comentamos son: proyecto de investigación-mediación “Textil en Abierto” (Madrid, España) y la investigación de doctorado “El proyecto de lo intangible en la formación de diseñadores de moda” (entre Brasil y España). En los próximos apartados valoramos los enfoques específicos de cada ámbito, así como los análisis de los efectos resultantes de estas intervenciones.

Textil en abierto

“Textil en Abierto” (2015-2017) fue un proyecto de investigación articulada a través de procesos de mediación y producción cultural. El espacio de trabajo era un centro cultural municipal de la ciudad de Madrid que dirige hacia su ciudadanía un proyecto de intersección entre cultura digital y espacios de encuentro, entre arte y tecnología, entre iniciativas sociales y de emprendimiento. En este marco, “Textil en Abierto” pretendía vincular estas temáticas y la experimentación textil, configurándolo como ocasión de encuentro, reflexión y documentación de procesos de innovación social. Las metodologías colaborativas eran el formato, las tecnologías de código abierto las herramientas y la documentación de acceso abierto de resultados y procesos, el producto final.

Que “Textil en Abierto”⁶ fuera un proyecto de mediación implica que el objetivo principal era nutrir un marco de interacción ciudadano: los recursos públicos se invertían en generar “comunes”. La investigación descansaba en la filosofía del *creative commons* de “pública y menciona”. Por tanto, las prácticas que allí se llevaban a cabo comprendían un aprendizaje desde la colaboración. Se cuidaba mucho la producción de conocimiento desde la mención de sus protagonistas, el contexto desde el que se realizó y la publicación en abierto. El formato de “Textil en Abierto” no entraba en los parámetros de la enseñanza formal, si bien se establecieron formatos de colaboración con centros académicos que implicó la generación de créditos de libre configuración por participar, la realización de prácticas, etc. También se establecieron colaboraciones con espacios de emprendimiento e iniciativas ciudadanas. Que el espacio fuera abierto y de titularidad pública propiciaba que se convirtiera en un espacio de encuentro entre ciudadanía, emprendimiento y enseñanza.

En “Textil en Abierto” nos planteamos el diseño textil como un campo que puede y debe ser abierto, con prácticas colaborativas y horizontales. Esto no es una idea nueva, vive arraigado en el imaginario de las labores textiles femeninas y conecta con planteamientos más contemporáneos de producción de conocimiento (movimiento *Openwear*), cuya mayor fuente de inspiración es el movimiento por el *software* libre. El objetivo de este proyecto era conectar esos dos mundos, a priori percibidos como dispares, pero que metodológicamente

⁶ Toda la documentación de “Textil en Abierto” en <https://opentextil.hotglue.me/>.

percibíamos como cercanos. Al mismo tiempo, queríamos dar forma a una comunidad de personas y a un espacio de trabajo que lo acogiera, permitiendo experimentar y poner en práctica metodologías de trabajo colaborativas y de acceso abierto en el diseño textil (LORENZI, 2017).

Durante su primer año de andadura, el proyecto vivió una fase expansiva en la se contactó con iniciativas textiles, generaron contextos de encuentro e intercambio y, durante este proceso, se fue dando forma a un laboratorio textil en su espacio de acogida. Dos mesas y dos paneles (que generaban un rincón en un espacio de tránsito) estaban siempre ocupadas y se multiplicaban exponencialmente cuando se convocaba encuentros. Se probaban materiales, se dibujaba, se patroneaba, se cosía, se tejía, se hablaba y se teñía. Poco a poco se fue poblando con muestras, prendas y trabajos en curso y de herramientas de trabajo generadas desde la fabricación digital.

Durante el segundo año quisimos centrarnos en el laboratorio textil como espacio de experimentación y prototipado, explorando formas de documentación en abierto adaptadas a las necesidades del textil. Para ello lanzamos una convocatoria abierta de proyectos que fueron incubados en nuestro laboratorio y que se abrieron a la colaboración ciudadana y profesional.

La pregunta que estructuraba todo el proceso era sencilla: ¿Cuáles pueden ser los procesos y resultados que se pueden generar desde la conceptualización y práctica abierta y colaborativa del diseño y producción textil?

Por eso, apostamos por la investigación textil como un espacio que había que ensanchar, recuperando la visión de la indumentaria y del textil como un dominio intrínsecamente humano y universal, al igual que la convivencia, el aprendizaje, el desarrollo tecnológico, las posiciones sociales y la creación de significados, más allá de los procesos de mercantilización que lo atraviesan y que hoy en día conforman un imaginario dominante del textil.

De esta forma, consideramos los procedimientos ligados a la práctica de la experimentación y la interacción colaborativa como capacidades humanas innatas asociadas al desarrollo cognitivo y simbólico y al proceso creativo; no obstante, orientamos estos factores hacia una visión social, inscrita en la formación de comunidades que sean capaces de utilizar dicho conocimiento en el proceso de concebir y forjar su futuro.

Por eso apostamos por la documentación, tanto como proceso como resultado, porque permite compartir y generar un movimiento de acceso abierto. En otros campos de conocimiento se han generando plataformas, pero el textil todavía debe ir encontrando sus propios cánones e ir generando sus propios espacios de referencia.

Si bien podríamos relatar con detalle cómo pusimos en práctica este proyecto, queremos centrarnos en ciertos dilemas que suscitaron su puesta en práctica, ya que apuntan cuestiones sensibles del trabajo colaborativo.

Las tensiones éticas del trabajo colaborativo

Cuando la investigación surge en un entorno de relaciones de reciprocidad es un proceso horizontal y orgánico, pero cuando surge a iniciativa de una persona, se producen otras dinámicas en las que hay un centro que procesa la información y la redistribuye como devolución. Ambos son procesos legítimos y polos de un *continuum*, a la vez que llevan consigo

un contexto de relaciones sociales distintos y se sustentan en órdenes morales diferentes que le dan sentido. ¿En qué contexto son legítimas unas y otras? ¿Qué mecanismos las definen y cómo se pasa de un modelo a otro? ¿Cómo conciliar necesidades profesionales y la iniciativa y energías de la participación social? ¿Son la iniciativa individual y la colectiva dos procesos irreconciliables o hay espectros de continuidad que permiten la conciliación?

Estas cuestiones pueden propiciar conflictos en torno a las atribuciones de autorías, desigualdades en la inversión de energías y tensiones entre posiciones diversas que van de la profesional a la ciudadana.

Por otra parte, las metodologías colaborativas se ubican en un escenario de mercantilización creciente de la investigación y de criterios de minimización de costes, por lo que en ocasiones se produce un manejo abusivo de las metodologías colaborativas y abiertas, en el que se capitaliza la energía social en aras de la precarización de la labor profesional (una reciprocidad negativa).

Saberes, capacidades y tecnologías: cómo abordar las transferencias de conocimiento

Los saberes y las tecnologías están significadas y socialmente jerarquizadas. El textil es un campo interesante para visualizarlo. Después de dos años trabajando en un espacio de divulgación tecnológica, se hace claro que la tecnología, aunque es un elemento común a todos los campos de conocimiento, ha ido tomando un cuerpo propio como sinónimo de “digital”. Este significado de tecnología está fuertemente dominado por el género masculino. En “Textil en Abierto” nos propusimos a recuperar la tecnología como concepto universal, poniendo en consonancia diferentes campos tecnológicos sin jerarquizar unos sobre otros cuando trabajábamos en la innovación textil.

Por otro lado, las formas de colaboración establecen canales de información, ya sea reticular o desde la devolución. La estructura, o la falta de ella, y la capacidad de procesar la información nos condiciona a la hora de satisfacer nuestras motivaciones de participación en los procesos y sacar rendimiento de los resultados.

Por eso, dar importancia a la documentación en un mundo de producción cultural, donde prima la comunicación, puede facilitar una idea de cultura abierta, sobre todo si tenemos en cuenta cuáles son los factores que determinan que la interacción con estos materiales sea de provecho para públicos ajenos al proceso de investigación.

Los conceptos de comunidad manejados

Plantear el impacto en las comunidades desde el diseño es una evolución importante, pero debemos interrogarnos sobre el concepto de comunidad que trabajamos.

Desde el impacto de la Revolución Industrial, las ciencias sociales surgieron desde la reflexión sobre el contrato social y la alarma por la desaparición de las comunidades. Pero este concepto ha mutado al ritmo del surgimiento y/o reconocimientos de otros procesos de articulación social y de identificación social (territorio, clase, género, afinidades, etc.). Actualmente, la cultura digital ha propiciado nuevas capas conceptuales de la comunidad y formas de trabajar más interactivas y de largo alcance, a la vez que genera paradojas.

Cuando circunscribimos un grupo humano bajo el término comunidad hay muchos conceptos enlazados, aunque no siempre se incluyen todos: identidad, sentido de lo común, formas de organización social, toma de decisiones para la colectividad, etc. Anderson (1983) narra históricamente el proceso de construcción social de las naciones como comunidades imaginadas (cada persona no conoce a la globalidad del grupo al que pertenece). Este análisis ha sido en muchas ocasiones incorporado a otros procesos de construcción del sentido de comunidad. La comunidad no es, se hace; cada vez que definimos un grupo humano como comunidad hay una intención y unas prácticas que lo hacen posible.

Por eso, y al objeto de considerar el contexto como parte del proceso de diseño, debemos estar atentos a estas dinámicas específicas de las comunidades. Así mismo, es preciso considerar que las capas de realidad que rodean un artefacto son múltiples, puesto que siempre habrá una intención que orientará la elección de los elementos de esta realidad que actuarán como su contexto de interacción. Por eso, el sistema proyectual no es cerrado, sino que se constituye en el transcurso de la percepción y organización de las conexiones distinguidas por el diseñador como elemento inseparable del contexto. En esta dirección, destacamos la necesidad de una formación coherente con esta actuación entrelazada y flexible. En este sentido, a continuación relatamos la experiencia en el ámbito educacional.

El proyecto de lo intangible: la colaboración en el ámbito académico

Como mencionamos anteriormente, todavía subsiste el aura del genio creador en el universo mediático y en determinadas derivas de enseñanza del diseño de moda. La actual coyuntura social y la transversalidad que caracterizan el proceso de diseño requieren iniciativas metodológicas que rompan esa idea jerárquica y monolítica, y esto se tiene que trasladar al campo de la formación y educación proyectual. Para reforzar esta idea ofrecemos un análisis de los efectos de ciertos enfoques colaborativos en el ambiente académico del diseño de moda.

En concreto, esta experiencia en el universo académico se formalizó a través de una investigación de doctorado (2012-2016) desarrollada mediante la colaboración de la Universidade de São Paulo (Brasil), la Universitat Politècnica de València (España) y la Universidade Estadual de Londrina (Brasil). La consolidación de la investigación se basó en el abordaje cualitativo, por medio de investigación-acción, haciendo que profesores y alumnos fueran co-partícipes en la construcción de nuevas herramientas metodológicas para el diseño de moda.

Para reforzar la conexión entre la práctica docente y la investigación científica, nos planteamos el espacio de enseñanza como un lugar de reflexión compartida en torno al proceso proyectual. Creímos que únicamente en ese ambiente pedagógico dinámico y favorable a la colectividad sería posible proponer métodos verdaderamente sistémicos, es decir, métodos que asimilan el proceso de diseño no como una cadena lineal, en la que las etapas proyectuales ocurren aisladamente en un trayecto predefinido, sino que inciden en acciones simultáneas y sucesivos ciclos de interacción y retroalimentación. Desde un enfoque sistémico, las estrategias para gestionar el proyecto deben permitir el flujo cíclico y interactivo

de las asociaciones en transversalidad. Desde esta perspectiva, la educación proyectual se hace más congruente con la comunicabilidad de saberes y la interacción de percepciones en grupos, aspectos primordiales para la práctica del diseño en el contexto complejo.

Así, durante tres años el proceso de investigación-acción se llevó a cabo con estudiantes y profesores del Grado de Diseño de Moda de la Universidade Estadual de Londrina (Brasil). El curso cuenta con un proyecto pedagógico que proporciona flexibilidad de planificación, integración horizontal de las unidades curriculares e interacción de los profesores en actividades conjuntas. Estas condiciones favorecen abordajes metodológicos sistémicos, acciones compartidas y la receptividad a la innovación didáctica. En este contexto, pusimos en práctica un instrumental que facilitó la gestión de la información, la síntesis de conceptos estético-formales y la concreción de ideas en un proyecto real de diseño de moda. No obstante, nuestra prioridad aquí no es detallar el uso del instrumental, sino señalar las formas colaborativas experimentadas en el ambiente educativo.

Con base en la línea pedagógica del Aprendizaje Significativo, planteado por David Ausubel, adoptamos la cooperación entre estudiantes y profesores como vía para la acción transformadora. La esencia constructivista de esa línea estimula el uso del conocimiento existente como puente cognitivo para la construcción del nuevo conocimiento y la participación activa del estudiante, proporcionándole un espacio de autonomía y decisión para la práctica reflexiva (AUSUBEL, 2003).

Desde ese enfoque, la trayectoria de investigación se convirtió en un proceso de aprendizaje para todos los participantes del mismo modo que en el proyecto “Textil en Abierto” y, igualmente, la documentación continuada del proceso fue esencial.

Por una parte, los registros facilitaron la síntesis de ideas y la comunicación para la toma de decisiones dentro de cada grupo de proyecto, por otra parte, permitieron el acceso a los modos de interacción espontáneos que surgieron entre los estudiantes al interactuar con las nuevas herramientas. Esto aportó una dinámica de transformación de la práctica proyectiva para los estudiantes y de ampliación del conocimiento sobre el razonamiento proyectual para la investigadora y profesores colaboradores.

La gestión del proceso de diseño en sí mismo supuso que los estudiantes trabajasen en pequeños grupos por proyecto. En estos grupos, se facilitó la comunicación con la utilización de estrategias gráfico/visuales, las cuales condujeron la integración de las potencialidades individuales, dando espacio propositivo ecuánime a todos los sujetos del grupo (alteridad). Por medio de los protocolos de observación participante, de testimonios extraídos de grupos de discusión (alumnos y profesores) y de la documentación de proceso de cada grupo, comprobamos que la utilización de imágenes y diagramas lúdicos ayudaba el flujo de pensamientos divergente y convergente, característicos del razonamiento proyectual, proporcionando la conexión de las ideas individuales en favor de un objetivo compartido. Sanches (2017), Eppler y Burkhard (2004) y Burdek (2005) corroboran que el pensamiento visual puede favorecer la organización cognitiva, pues ayuda a concretar abstracciones, sintetizar parámetros o transferir conocimiento en el trabajo en grupo. Eso también facilita las iniciativas de co-diseño, ya que estas herramientas son más intuitivas y se puede incluir los sujetos destinatarios del proyecto, ampliando la gama de colaboradores y la conexión con el contexto más allá del campo controlado del aula.

Cabe resaltar que el recorrido creativo estuvo constantemente acompañado por la experimentación material. Los registros del proceso de experimentación y prototipado también formaron parte de la documentación, ayudando a evolucionar el conocimiento colectivo sobre la forma del artefacto proyectado, una vez que la vivencia de la materialidad favorecía nuevas percepciones de lenguaje visual y funcionalidad al grupo.

De esta manera, se comprobó que el pensamiento visual y la experimentación optimizan el trabajo colaborativo que, a su vez, incorpora los razonamientos cíclicos y realimenta las asociaciones de saberes. Eso facilita los ajustes de las síntesis efectuadas en el avance de del proyecto y promueve la inserción constante de nuevos conocimientos en el proceso de diseño. Para avanzar en el camino proyectual es importante que nuevas informaciones se asocien al repertorio existente y expandan el conocimiento sobre la situación en estudio. Así pues, cada proyecto será también un ejercicio de gestión del conocimiento y de investigación aplicada, que implica desentrañar universos, detectar cuestionamientos, formular objetivos y sintetizar, experimentar y comunicar propuestas. Sobre todo, es un proceso en permanente “resignificación” pues, aunque consolide un conocimiento al proponer un resultado, el mismo resultado también despierta nuevas percepciones y posibilidades abiertas a otros saberes.

Sin embargo, constatamos igualmente que las acciones colaborativas en el ambiente académico dependen de una reorganización constante del tiempo y de la planificación, además del acompañamiento cercano de las posibles dificultades y nuevas conexiones. Por eso, el éxito de estas iniciativas dependerá de un marco pedagógico que ampare la interdisciplinaridad y las integraciones transversales, tanto para los contenidos como para las estrategias didácticas.

Conclusiones

Actualmente vivimos un nuevo cambio de paradigma en cuanto a la estructura de producción y los hábitos de consumo. Las perspectivas que apuestan por la sostenibilidad económica y social en el mundo de la moda y por visibilizar la ética de estos procesos cada vez tienen más alcance. Este alcance se debe a un trabajo constante de divulgación de las iniciativas de moda sostenible, pero también a que los modelos económicos están agotando sus ciclos y empiezan a considerar otras formas. En estos nuevos modelos, el “producto de diseño cerrado” está agotado como concepto, de la misma forma que el concepto del consumo. La sostenibilidad, como filosofía y objetivo en moda, puede verse reforzada por la visibilización y promoción de los procesos proyectuales que apuestan por una interacción sistémica y abierta, permitiéndonos ir más allá del producto.

La industria textil y de la moda deben transformar sus procesos y la formación en este campo tiene el compromiso de empujar en este sentido. La indumentaria ha supuesto, en variedad de entornos, una segunda piel que protegía, pero sobre todo, adornaba y moldeaba el cuerpo en interacción con el medio ambiente, el contexto social y cultural. Sin embargo, como práctica simbólica y material panhumana, está sujeta por dinámicas contrapuestas. Las formas de producción dominantes de la contemporaneidad afrontan o subsumen propuestas

alternativas que rescatan y promueven la sostenibilidad, la circularidad de la producción y la accesibilidad del conocimiento en abierto.

Aunque en los últimos años el diseño ha sido visto como una máquina de producir valor agregado y de competitividad, el diseñador como ciudadano activo es responsable del impacto (social y ambiental) de las interfaces materiales que propone, así como de sus reflejos simbólicos en la red de relaciones que constituyen el mundo que habitamos.

Por esta razón, las metodologías de prototipado y de diseño no deberían plantearse como trayectos cerrados y lineales, sino abrirse a los ciclos y a los movimientos del contexto, manteniéndose abiertas al cambio, al versionado y a la resiliencia.

Al trasladar este planteamiento a la realización de experiencias educativas, formales o informales, asumimos que la práctica del diseño, además de crear artefactos, implica un proceso constante de gestión de información y construcción de conocimiento. Desde el enfoque sistémico y colaborativo, la acción proyectual siempre genera un conocimiento compartido que se incorpora al contexto y puede derivar nuevas cuestiones en la dinámica de las comunidades donde se inserta. En esta red, las percepciones y resultados se multiplican, tanto a nivel individual como colectivo.

Esta premisa es esencial en las propuestas metodológicas para la gestión del diseño de moda actual. Del mismo modo, es imprescindible en la formación de los diseñadores si queremos actuaciones más comprometidas hacia la innovación social y el cambio de paradigmas.

En este sentido, las comprobaciones prácticas que sostienen este artículo demuestran que la experimentación y la investigación, documentadas y compartidas, generan muchas más oportunidades de que el diseño sea circular, sostenible y verdaderamente auténtico.

Referencias

ANDERSON, Benedict. **Imagined Communities**. London/New York: Ed. Verso, 1983.

AUSUBEL, David P. **Aquisição e retenção do conhecimento**: uma perspectiva cognitiva. Tradução Lígia Teopisto. Lisboa: Plátano Ed. Técnicas, 2003.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Tradução Plínio Augusto de Souza Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BONSIEPE, Gui. **Design, do material ao digital**. Tradução Cláudio Dutra. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.

BÜRDEK, Bernhard E. **Design: The History, Theory and Practice of Product Design**. 3. ed. Basilea: Birkhäuser, 2005.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

CHRISTO, Deborah C. **Estrutura e funcionamento do campo de produção de objetos do vestuário no Brasil**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2016.

EPPLER, Martin; BURKHARD, Remo. **Knowledge visualization**: towards a new discipline and its fields of applications. ICAWorking Paper, v. 2, 2004.

HILL, Andrew. People dress so badly nowadays: fashion and late modernity. *In*: BREWARD, Christopher; EVANS, Caroline (ed.). **Fashion and Modernity**. Oxford: Berg Publishers, 2005.

LORENZI, Elisabeth. Investigación Textil en Abierto. *In*: RISPOLI, Ramon; DAL POZZO, Pierino; DE RIBA, Pau (ed.). **Handle with Care**. Actas Bau Design Forum 2017. Barcelona: Bau Ediciones. 2017. p. 35-46.

MANZINI, Ezio. **Cuando todos diseñan**: una introducción al diseño para la innovación social. Madrid: Experimenta Theoria, 2015.

MARTINEZ-BARREIRO, Ana. La difusión de la moda en la era de la globalización. **Papers: Revista de Sociologia**, v. 81, p. 187-204, 2006. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5565/rev/papers.2038>. Acesso em: 5 jul. 2019.

MEAD, Margaret. **Culture and commitment**: the new relationships between the generations in the 1970s. New York: Columbia University Press, 1978.

MORAES, Dijon de. **Metaprojeto**: o design do design. São Paulo: Blucher, 2010.

MORIN, Edgar. **A cabeça bem-feita**: repensar a reforma, reformar o pensamento. Tradução Eloá Jacobina. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

SALLES, Cecília de Almeida. **Processos de criação em grupo**: diálogos. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017.

SANCHES, Maria Celeste de F. **Moda e projeto**: estratégias metodológicas em design. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017.

SANCHES, Maria Celeste de F. **O projeto do intangível na formação de designers de moda**: repensando as estratégias metodológicas para a sintaxe da forma na prática projetual. 268 f. Tese (Doutorado em Arquitetura e Urbanismo/Doctorado en Diseño, Fabricación y Gestión de Proyectos Industriales) – Universidade de São Paulo/Universitat Politècnica de València, São Paulo/ Valência, 2016. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-16022017-094603/pt-br.php>. Acesso em: 5 jul. 2019.

SZTULWARK, Pablo. **Componerse con el mundo**: modos del pensamiento proyectual. Buenos Aires: Diseño Editorial, 2015.

TOBOTA, Marek. Las generaciones no son las nuevas gafas culturales. **Antropología 2.0**. 9 maio 2018. Disponível em: <https://blog.antropologia2-0.com/es/las-generaciones-no-son-las-nuevas-gafas-culturales/>. Acesso em: 5 jul. 2019.

ZURBRIGGEN, Cristina; GONZÁLEZ-LAGO, Mariana. Co-creando valor público. Desafíos pendientes para América Latina. **Revista iberoamericana de ciencia tecnología y sociedad**, v. 10, n. 30, p. 143-171, set. 2015. Disponível em: <http://www.revistacts.net/volumen-10-numero-30/307-articulos/691-co-creando-valor-publico-desafios-pendientes-para-america-latina>. Acesso em: 5 jul. 2019.