



UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA

El oficio del sastre

Concepto y práctica anticipativa de diseño

Camilo Andrés Rodríguez Peralta

Universidad Nacional de Colombia
Facultad de Artes, Maestría en Diseño
Bogotá, Colombia

2016

El oficio del sastre

Concepto y práctica anticipativa de diseño

Camilo Andrés Rodríguez Peralta

Trabajo de investigación presentado como requisito parcial para optar al título de:
Magister en Diseño

Directora:
PhD Martha Patricia Sarmiento Pelayo

Universidad Nacional de Colombia
Facultad de Artes, Maestría en Diseño
Bogotá, Colombia
2016

Dedicatoria

Son 25 y 7 años

Para los de sangre, los de sudor, los de lágrimas, los de abrazos y los de risas.

Son 25 y 7 años

Para los que escogí, los que me escogieron, los que creyeron, los que amaron y los que sintieron con o sin mí.

Son 25 y 7 años

Para lo interno de la bestia, el orgullo del felino, la curiosidad del zorro, el amor del conejo, la inocencia del ciervo y la timidez del ratón.

Son 25 y 7 años

Para los que no están.

Agradecimientos

Un profundo y cálido abrazo a esos 5 maestros de sastrería que abrieron las puertas de sus talleres. Ellos dieron sentido a mis pensamientos, sueños y expectativas alrededor de su oficio. Gracias por confiar en el proceso y por la paciencia con la que enfrentaron cada interrupción en su quehacer.

Este viaje no hubiera sido posible sin las caídas y fracasos que marcaron el acontecer de este año. A ellas gracias por permitirme ser consciente, orientarme y guiarme hacia lo desconocido. A ellas mil gracias.

Agradezco el apoyo de todas aquellas personas que me han rodeado a lo largo de estos 25 y 7 años, de esfuerzo y dedicación: Familia, amigos, profesores, compañeros, personal administrativo y estudiantes.

A Martha Patricia, gracias por tu compañía, por tus consejos, por tu carácter y por mostrarme una ruta en la que despliego mis alas. Gracias por acogerme.

Alfred, agradezco cada día tus palabras de aliento, tu respaldo, tu confianza en mí y la amistad que se ha forjado durante estos 7 años.

Daniel, gracias por tu ayuda, amistad y las largas conversaciones acerca de lo no complejo de la vida.

Santiago, en la distancia aun nuestros abrazos nos mantienen cerca, buenos aires amigo.

Al comité de la Maestría en Diseño de la Universidad Nacional de Colombia.

Al ciervo, al conejo y al ratón que ya no están...Al pasado gracias

Resumen

Se ubica en el oficio del sastre de la ciudad de Bogotá, una oportunidad para describir aquellos elementos que evidencian la presencia de concepto, pensamiento y práctica de diseño. Mediante la descripción del proceso de ideación-creación, la revisión del pensamiento de diseño y el reconocimiento de un proceso de diseño completo en el oficio del sastre. Confrontando la separación histórica entre arte, diseño y artesanía que destierra el saber instalado en el ambiente creativo del artesano; propiciando una brecha que distancia el cuerpo teórico del ejercicio práctico en las destrezas del hacer. De ahí, la degradación del conocimiento situado en el pensamiento, la experiencia y la acción de quien piensa y crea con sus manos, a través de una inteligencia que funda y proyecta la construcción de realidad desde la experiencia social.

Por ello un proceso de investigación descriptiva de corte etnográfico, selecciona 5 maestros de sastrería con más de 20 años de experiencia para desarrollar un estudio de caso cruzado. Analizado cada caso bajo la estructura teórica del proceso de diseño iterativo; mediante observación, entrevista y recopilación material acerca del proceso de ideación-creación de un traje de sastrería. Así se indagó sobre cada etapa del proceso de diseño: Análisis, Proyección, Síntesis y Comunicación; como categorías de comparación para la identificación de patrones, contrastes y consistencias.

Los resultados revelan la existencia de un proceso de diseño en el oficio del sastre, cuyo proceso de ideación-creación experimenta cada etapa del proceso iterativo de diseño, puntualizando la presencia de actitudes, acciones y maneras de entender el oficio entorno a la construcción de usuarios, escenarios y usos. Paralelamente emerge una noción acerca del futuro a partir de la interpretación del cuerpo como instrumento portador de información para la definición y concreción de lo producible. Así sugiere un

ejercicio anticipativo mediante la percepción y lectura de sensaciones que evidencian la capacidad de ver-hacer para satisfacer en el oficio del sastre.

Finalmente, la actividad del sastre es un acto creativo que va más allá de la repetición de gestos y movimientos como tradicionalmente se entiende el oficio, ofreciendo la posibilidad de entender el diseño mediante la convergencia de actitudes en un mismo momento: Ética, estética y productiva. Estos procesos de concepción y materialización, desde la cotidianeidad, fundan una intuición cercana a los problemas de funcionalidad y aspiración del usuario. Una intuición capaz de entender el lugar del otro y su papel en el mundo; pensando y configurando materialidades insuperables por un proceso común de diseño.

Palabras clave: Conocimiento situado, Investigación a través del diseño, Proceso de ideación, diseño iterativo, proceso de diseño, fashion thinking.

Abstract

It is located in the craft of tailor of Bogota city, an opportunity to describe those elements that show the presence of concept, thought and practice of design. Through the description of conception-creation process, the review of design thinking and the acknowledgment of complete design process in the craft of tailor. To confront the historical separation between art, design and craftsmanship that banishes the knowledge installed in the creative environment of the craftsman. This creates a gap that distance the theoretical body of practical exercise in the skills of the craft. So the degradation of situated knowledge in thought, experience and action of those who think and creates with his hands, through a form of intelligence that holster and planned the construction of reality from the social experience.

Therefore, with a process of descriptive ethnographic research, that selected five (5) tailors with more than 20 years of experience to develop a case cross study. Each case analyzed under the theoretical structure of iterative design process; through observation, interview and gathering materials about the conception-creation process of a sartorial suit. It enquired about each stage of the design process: Analysis, synthesis, projection and communication; as categories of comparison for the identification of patterns, contrasts and consistencies.

The results reveal the existence of design process in the craft of tailor, whose conception-creation process develops each stage of the iterative process of design. Pointing out the presence of attitudes, actions and ways to understanding the craft around to the configuration of users, uses and scenarios. In parallel emerges a notion about the future based on the interpretation of the body. As an instrument carrier of information for the definition and production of what to do. It therefore suggests an anticipatory exercise

through perception and reading of sensations that shows the ability to view-do to create in the craft of the tailor

Finally, the activity of tailor is a creative act, it goes beyond the repetition of gestures and movements as traditionally understood the craft. That offers the possibility to understand the design through the convergence of attitudes: ethic, aesthetic and productive. These daily processes of conception and realization, founded a closer intuition to the problems of functionality and user aspiration. An intuition able to understand the other's place and role in the world. In fact, this intuition thinks and configures materialness insurmountable than the materialness from common design process.

Keywords: Situated knowledge, research through design, ideation process, iterative design, process design, fashion thinking.

Contenido

	Pág.
Resumen	IX
Lista de ilustraciones	XVI
Lista de tablas	XVIII
Introducción.....	1
1. Perspectivas teóricas.....	7
1.1 Menosprecio de lo Cotidiano.....	8
1.2 Artesanado y saberes.....	17
1.3 Aprendizaje por descubrimiento.....	24
1.4 Diseño como capacidad para representar.....	26
1.5 El diseño como forma de conocimiento	29
1.6 El carácter evolutivo del diseño	36
1.7 Sobre el modelo genérico de diseño.....	39
2. Metodología	49
2.1 Preguntas de investigación	49
2.2 Diseño de investigación	50
2.3 Justificación elección metodológica	52
2.4 Rol del investigador	53
2.5 Participantes.....	54
2.5.1 Reclutamiento de participantes	54
2.5.2 Selección de participantes	56
2.5.3 Riesgos y beneficios para los participantes.....	56
2.5.4 El anonimato de los participantes.....	57
2.5.5 Los perfiles de los participantes	57
2.6 Instrumentos recolección de datos y procedimientos	59
2.6.1 Entrevistas	59
2.6.2 Protocolo de entrevista.....	60
2.6.3 Observaciones	65
2.6.4 Colección de evidencias.....	65
2.7 Análisis de datos.....	66
2.7.1 Preparación de los datos.....	67
2.7.2 Creación de códigos y categorías	68
2.8 Confiabilidad y autenticidad	69
2.9 Dificultades encontradas.....	70

3. Hallazgos de la investigación	73
3.1 Concepto de diseño	75
3.1.1 Definición de diseño	75
3.1.2 Auto-percepción.....	79
3.1.3 Reconocimiento.....	81
3.2 Pensamiento de diseño	84
3.2.1 Aprendizaje.....	85
3.2.2 Intervención	93
3.2.3 Toma de decisiones.....	104
3.3 Proceso de diseño.....	126
3.3.1 Análisis	127
▪ Diálogo empático.....	128
▪ Observación empática	132
▪ Toma de medidas.....	135
▪ Lectura del usuario	139
▪ Caracterización del usuario.....	146
3.3.2 Proyección.....	148
▪ Pruebas visuales	148
▪ Individuación.....	154
▪ Prácticas de manipulación	158
3.3.3 Síntesis.....	163
▪ Concreción de representación	164
▪ Realización	169
▪ Evaluación de representación.....	178
3.3.4 Comunicación.....	182
4. Discusión.....	187
5. Conclusiones	191
5.1 Conclusiones.....	191
5.1.1 Contribución a la literatura existente	193
▪ Concepto de diseño	194
▪ Pensamiento de diseño	194
▪ Proceso de diseño	195
5.2 Limitaciones	197
5.3 Investigación futura	198
A. Anexo: Carta de Contacto	199
B. Anexo: Declaración de interés.....	201
C. Anexo: Carta de información	203
D. Anexo: Carta de Referencia	205
E. Anexo: Formato consentimiento	207
F. Anexo: Declaración de Interés.....	209
G. Anexo: Protocolo de entrevista	211
H. Anexo: Documentos recopilados	215

I. Anexo: Categorías de análisis.....	217
J. Anexo: Toma de medidas	221
K. Anexo: Pruebas visuales	225
L. Anexo: Prácticas de manejo.....	229
M. Anexo: Elementos comunicación	235
Bibliografía	241

Lista de ilustraciones

	Pág.
Ilustración 1. <i>Proceso del pensamiento de diseño</i>	31
Ilustración 2. <i>Dominios del conocimiento en el proceso de diseño</i>	41
Ilustración 3. <i>Modelo de aprendizaje experiencial</i>	43
Ilustración 4. <i>Modelo de aprendizaje del Instituto de Instituto de Diseño de Chicago</i>	43
Ilustración 5. <i>Diseño metodológico</i>	52
Ilustración 6. <i>Pensamiento de diseño en sastres participantes</i>	184
Ilustración 7. <i>Proceso de diseño iterativo en sastres participantes</i>	185
Ilustración 8. <i>Toma de medidas participante 1</i>	221
Ilustración 9. <i>Toma de medidas participante 2</i>	222
Ilustración 10. <i>Toma de medidas participante 3</i>	222
Ilustración 11. <i>Toma de medidas participante 4</i>	223
Ilustración 12. <i>Toma de medidas participante 5</i>	223
Ilustración 13. <i>Prueba visual participante 1</i>	225
Ilustración 14. <i>Prueba visual participante 2</i>	226
Ilustración 15. <i>Prueba visual participante 3</i>	226
Ilustración 16. <i>Prueba visual participante 4</i>	227
Ilustración 17. <i>Prueba visual participante 5</i>	227
Ilustración 18. <i>Manejo textil entre 2 y 3 dimensiones</i>	229
Ilustración 19. <i>Manipulación de insumos</i>	230
Ilustración 20. <i>Manipulación de insumos 2</i>	230
Ilustración 21. <i>Montaje de prendas sobre cuerpo</i>	231
Ilustración 22. <i>Improvisación sobre el maniquí</i>	231
Ilustración 23. <i>Cuerpo y pruebas del diseño</i>	232
Ilustración 24. <i>Yuxtaposición de textiles</i>	232
Ilustración 25. <i>Observación de creación</i>	233
Ilustración 26. <i>Manipulación de ropa en pecha</i>	233

Ilustración 27. <i>Dibujo indicativo con manos</i>	234
Ilustración 28. <i>Observación con las manos</i>	234
Ilustración 29. <i>Cuaderno de registro participante 1</i>	235
Ilustración 30. <i>Cuaderno de registro participante 2</i>	236
Ilustración 31. <i>Cuaderno de registro participante 3</i>	236
Ilustración 32. <i>Cuaderno de registro participante 4</i>	237
Ilustración 33. <i>Cuaderno de registro participante 5</i>	237
Ilustración 34. <i>Bocetación participante 4</i>	238
Ilustración 35. <i>Bocetación participante 3</i>	238
Ilustración 36. <i>Ficha de proceso participante 3</i>	239
Ilustración 37. <i>Ficha de proceso participante 5</i>	239

Lista de tablas

	Pág.
Tabla 1. <i>Las medidas y acciones del proceso de pensamiento de diseño</i>	31
Tabla 2. <i>Características del proceso de diseño</i>	32
Tabla 3. <i>Modelo clásico de toma de decisiones</i>	33
Tabla 4. <i>Relación conceptos de investigación de diseño</i>	40
Tabla 5. <i>Matriz proceso de diseño iterativo</i>	45
Tabla 6. <i>Matriz proceso de diseño iterativo. Ejemplo de análisis</i>	46
Tabla 7. <i>Tipos de procesos de diseño e investigación de diseño</i>	47
Tabla 8. <i>Definición de diseño</i>	79
Tabla 9. <i>Autopercepción como diseñador</i>	81
Tabla 10. <i>Reconocimiento profesional</i>	84
Tabla 11. <i>Aprendizaje como adquisición de conocimiento</i>	92
Tabla 12. <i>Roles de intervención</i>	93
Tabla 13. <i>Intervención como asesor</i>	97
Tabla 14. <i>Intervención como líder</i>	98
Tabla 15. <i>Toma de decisión por factor explícito</i>	105
Tabla 16. <i>Toma de decisión a partir de gusto del cliente</i>	106
Tabla 17. <i>Toma de decisión a partir del escenario</i>	111
Tabla 18. <i>Toma de decisión a partir de la moda</i>	113
Tabla 19. <i>Toma de decisión por factor implícito</i>	117
Tabla 20. <i>Comparativa entre toma de decisiones por factor explícito e implícito</i>	125
Tabla 21. <i>Estrategias fase de análisis</i>	127
Tabla 22. <i>Diálogo empático</i>	132
Tabla 23. <i>Observación empática</i>	135
Tabla 24. <i>Toma de medidas</i>	139
Tabla 25. <i>Lectura de usuario</i>	146

Tabla 26. <i>Caracterización de usuario</i>	147
Tabla 27. <i>Estrategias fase de proyección</i>	148
Tabla 28. <i>Pruebas visuales</i>	153
Tabla 29. <i>Individuación</i>	158
Tabla 30. <i>Prácticas de manejo</i>	162
Tabla 31. <i>Estrategias fase de síntesis</i>	163
Tabla 32. <i>Concreción de representación</i>	168
Tabla 33. <i>Realización de representación</i>	169
Tabla 34. <i>Realización de representación a partir de consideración corporal</i>	173
Tabla 35. <i>Realización de representación a partir de consideración técnica</i>	177
Tabla 36. <i>Evaluación de representación</i>	182
Tabla 37. <i>Elementos de comunicación</i>	183

Introducción

No es un secreto que la expresión creadora acompañe el desarrollo de la humanidad, incluso desde la sociedad preindustrial, toda actividad humana se sujeta fervientemente a un proceso de creación. De ahí que la creación del artefacto preindustrial fuese y aún esté en manos de maestros artesanos que trabajaban directamente con la materia, allí se reúnen en un mismo momento acciones de diseño y acciones de creación, que para la producción industrial deben estar claramente separadas (Cross, 1995). De esta manera se ha concebido el accionar artesanal distante de todo contenido de «diseño» en el sentido entendido por la sociedad industrial. Es decir, completamente distante de la forma original, la innovación, el dibujo o el modelo anticipativo para la creación. Cuando se habla de artesanía se piensa en una obra nueva replicante de su antecesora donde el maestro artesano es el único poseedor de sus reglas para la forma y proceso de creación.

En apariencia el oficio del artesano carece de un conocimiento que manifieste conciencia alguna del porqué de aquellas reglas y operaciones acatadas; solamente se sabe que cualquier desviación de las mismas, dará como resultado una falla en la creación (Cross, 1995). Sin embargo, con la llegada de la era industrial se reconoce en todo acto de creación la presencia de cualidades para la ideación y materialización, que anuncian una capacidad creadora, situada en la acción, el hacer y la creación. Lo que despierta en este curso investigativo un interés acerca de la posibilidad de encontrar rasgos y huellas que delaten pensamiento de diseño instalado en el artesanado.

Bajo esta perspectiva acerca del oficio artesanal, se debe profundizar en esos modos de hacer, como oportunidades que involucran procedimientos que se desconocen pero que son capaces de lograr forma y diferenciarse (Alliaud & Antelo, 2009). Este desconocimiento se debe a las trazas históricas que reivindican la separación entre

práctica y teoría, técnica y expresión, artesano, artista y diseñador (Pugni, Ferlan & Morh, 2010). Ante esto se debe señalar en el oficio del artesano la presencia y uso de instrumentos, de orden y conciencia en las corporalidades, y de reflexión material (Sennett, 2009). Lo que abre una puerta al concepto de experiencia, como escenario unificador de la praxis del oficio, en el que vivencias y habilidades sintetizan el rumbo del accionar.

No obstante el accionar artesanal ha sido distanciado también de la idea de proyecto, pues habitualmente se asocia el último con actividades de raciocinio y cálculo en la predisposición de hechos – objetos, servicios, acontecimientos– guiados por una técnica convenida (Mallol, 2007). De ahí que se evidencie un conflicto entre lo instrumental y lo reflexivo, impidiendo un estudio crítico pues cada polo entorpece el sentido esencial del otro. Por lo tanto cuando se invita a reconocer el oficio artesanal como práctica social con desarrollo y conocimiento, que compete al pensamiento de diseño, surgen diversos interrogantes: ¿Cómo se genera el conocimiento en el oficio?, ¿Qué condiciones generan el conocimiento derivado del oficio?, ¿Cómo el oficio es productivo más allá de la creación material y llega a constituir un conocimiento conceptual?, ¿Cómo se produce la originalidad conceptual en el oficio?, ¿Podemos aprender acerca de un oficio a través de una comprensión del cómo se hace?, ¿Existen señales que indiquen la presencia de pensamiento de diseño en la práctica del oficio?

Para responder a estas preguntas se abordan dos plataformas: la primera tomará como caso de estudio el oficio de sastrería en Colombia y la segunda el argumento acerca de la presencia de elementos anticipativos que reconozcan la idea-concepto en la producción del oficio. Ambas relacionadas al proceso creativo, cargadas de la mirada personal de quien concibe la creación, gracias a una autonomía creativa, cuya producción es nutrida por sus propias vivencias (Saulquin, 2006). Lo que permite entender el oficio, como predecesor de una práctica de diseño, comprendiéndolo desde la ampliación de sus canales de producción y circulación (Horta, 2007), en los que habita el diseño como recurso para la estructuración del uso, hábito y conciencia en la producción del oficio.

Ciertamente esta postura debe enfrentarse ante el no reconocimiento del pensamiento y concepto en la producción del oficio, que se vincula al tecnocratismo en la educación del diseño, conducida por un pragmatismo acrítico con antipatía a las causas y procedencias; deshaciendo la conciencia social y cultural en la formación de diseño (Chaves, 2001). Así una fe ciega en la creación, es decir, en la generación de forma a partir de la observación, abstracción y combinatoria, hacen de la morfología y la geometría bases suficientes para la producción. Al consagrar esta idea como dogma, se ha olvidado cómo el buen hacer de los artesanos y su estética, reside en el espíritu de las vivencias. Es por eso que la observación sobre el mundo del trabajo y la vida cotidiana del oficio, bajo una mirada antropológica de los sentidos, puede reconocer el nexo entre la comunicación verbal - no verbal del taller y la acción de creación.

Con esto se identificará el valor en las maneras cotidianas del hacer, entendiendo cómo a través de la experiencia, la trayectoria y la práctica; esos procesos de caracterización individual construyen los sentidos de lo colectivo. De este modo, se ha de establecer que detrás del esfuerzo de lo hecho a mano, del valor del trabajo; hay más que añoranza, hay una actitud política. Una actitud que reconoce las dimensiones de habilidad, compromiso y juicio, centradas en la estrecha conexión entre mano y mente del oficio. Lo que evidencia un diálogo permanente entre la práctica concreta y el pensamiento; es decir ese hábito, que establece el ritmo entre la solución y el descubrimiento de problemas (Sennett, 2009). Así es notorio un componente no codificado, pero categorizado por distintas miradas: Tardif (2004) habla de los saberes prácticos, Contreras & Pérez de Lara (2010) de saberes experienciales, Polanyi (1966) los titula como conocimientos tácitos y, Schön (1992) se refiere a ellos como conocimiento en la acción. Estas categorías se orientan para aseverar los procedimientos, habilidades y secretos desarrollados en la práctica.

Pues bien, este proyecto de investigación centrará sus esfuerzos en entender el diseño como propiedad de la naturaleza humana, dada la inteligencia práctico-operativa del acto diseño, que transforma al mundo natural y cultural, modificándolo para la supervivencia humana y social. Una inteligencia que funda la realidad futura mediante la acción y que busca dinamizar lo real proyectándolo a posteriori (Dussel, 1977). Por lo tanto cada

creación no es enteramente tecnológica, ni artística; como tampoco corresponde a la suma de la tecnología y arte con un componente científico. En cada creación las partes se integran correspondiendo a la ciencia, la tecnología y el arte (Dussel, 1977) acoplándose orgánicamente en el acto de diseño. Así a pesar de que la idea de diseño represente una totalidad, en ella se intersecan fluencias económicas, políticas, sociales y ambientales, que sobre la esfera cultural, proveen de sentido a una época.

Un sentido que provee de luz al diseño al materializar experimentos alrededor del proyecto cultural, que dan como resultado, para cada situación, una respuesta única y circunstancial. De ahí que las habilidades del ser humano, en un instante dado, dependan de la percepción del futuro y de la memoria que se conserva del pasado (Prigonine en Vilar, 1997). De allí el oficio como vía para entender esas decisiones provenientes de un contexto y una idea de mundo que conducen una premisa para el desarrollo del concepto, pensamiento y práctica de diseño. Considerando el oficio como un lugar para la identidad, en el que fluyen la construcción de recuerdos y aprendizajes (Felacio-Jiménez, 2011); que dan sentido en la configuración de memoria. Además, asume también un papel prospectivo cuando habla sobre su percepción acerca del futuro; que se encuentra en la transmisión de esa experiencia personal y subjetiva que reside en la actividad y el suceso del taller del artesano, un lugar que para Sennett (2009) reconstruye esos pequeños movimientos cotidianos que se agregan a una práctica.

Sin duda alguna, el estudio del artesano y su oficio, facilitará la comprensión de un diálogo entre la práctica concreta y el pensamiento reflexivo; un diálogo significativo e indispensable en el ejercicio de diseño. De la misma manera el estudio de la práctica en el taller revelará el espacio de construcción de conocimiento y desarrollo de habilidades. Por esta razón se constituyen como elementos relacionales para dilucidar las categorías de análisis vinculadas a la producción de conocimiento en la práctica: *practicum reflexivo*, experiencia, habilidad y conocimiento tácito. (Pugni, Ferlan & Morh, 2010). Con ello se reconocerá el conocimiento del oficio como algo en construcción, no como producción o reproducción de dominios teóricos, sino aprehensión de éstos gracias a la experiencia y conocimiento previo, es decir, el aprendizaje de medios, instrumentos, destrezas y habilidades.

Paralelamente el oficio del sastre, como caso concreto de este estudio de investigación, encarna un caso escasamente examinado por la investigación del diseño. Desde esta perspectiva, el estudio del oficio y su producción constituye la creación de un camino para la comprensión de la realidad material; siendo la producción sartorial portadora de un estado material-intelectual. Así la mística sartorial puede ser leída entonces, a partir de los reflejos del pensamiento y producción que el devenir del oficio supone, suministrando señales anunciadas de diseño, que permitirían entender en la acción del oficio la modelación de la vida, una característica presente en el acto de diseño. Estas búsquedas y construcciones desde una perspectiva aclarativa de los fenómenos, son necesarias, para un acercamiento real al conocimiento científico. Así aclarar rasgos acerca del pensamiento, concepto y práctica en el oficio de sastrería abre la puerta para el entendimiento de su circunstancia, percepción, imaginario y creencia, lo cual provee de sustento y sentido a su obra.

En efecto el alcance de este estudio está enmarcado por un enfoque cualitativo para el análisis de los datos obtenidos, a partir del desarrollo de un caso de estudio cruzado que involucra 5 maestros de sastrería localizados en la ciudad de Bogotá, Colombia. Los participantes cuentan con más de 20 años de experiencia en la realización de funciones dentro del oficio artesanal. Por lo que su abordaje se resume en la organización del estudio de la siguiente manera:

Capítulo 1, Perspectivas teóricas: En este capítulo se presentan los conceptos que apoyan la complejidad de las observaciones reveladas en los datos recogidos. Inicia con una sección en donde se presenta el menosprecio de lo cotidiano, haciendo referencia a esa separación del concepto de razón en el ejercicio del artesanado. Por lo que se hace necesario abordar el artesanado y los saberes que le rodean; en concreto se abordará el aprendizaje por descubrimiento como vía para la comprensión de la generación de saber en el hacer. Seguido a esto se desarrolla una aproximación al diseño como capacidad, forma de conocimiento, su carácter evolutivo y no menos importante su noción de proceso genérico. Por último, una sección dedicada a la relación concreta del sastre en la construcción de cuerpo y moda.

Capítulo 2, Metodología: Este capítulo describe las razones y la necesidad para desarrollo del estudio de caso cruzado y su enfoque cualitativo para la toma y análisis de datos, que sistemáticamente aplica principios de la Teoría Fundamenta. En este aparte serán desarrollados los perfiles de los participantes e ilustrados detalladamente los pasaos para la recopilación, elaboración y análisis de los datos de este estudio. El capítulo concluye con una breve discusión de los problemas encontrados.

Capítulo 3, Hallazgos de la investigación: Este apartado ofrece los resultados del estudio mediante el análisis de datos estructurado en torno a la pregunta de investigación. En este capítulo, se exponen los detalles generados por los temas emergentes durante el desarrollo del caso cruzado, mediante la comparación cualitativa de los cinco participantes a través de material disponibles públicamente. De esta manera figuras, tablas y ejemplos de textos producto de las entrevistas proporcionan insumo para la localización de los hallazgos. Seguidamente se desarrolla una exploración de las relaciones entre los datos que surgieron durante el análisis, que vinculan las conclusiones principales del proceso investigativo.

Capítulo 4, Discusión.

Capítulo 5, Conclusiones y recomendaciones: Esta sección cierra con una reflexión sobre las limitaciones del estudio, y sugiere nuevas oportunidades de investigación.

1. Perspectivas teóricas

A pesar de la ausencia de antecedentes concretos en los cuáles se reconozca la presencia de diseño, como capacidad humana en el oficio, si es posible observar como el diseño toma partida del oficio -en este caso del oficio de sastrería- para hacerlo parte de su gama de productos en una rama de su profesión. Así la producción sartorial tiene espacio en el diseño de vestuario, indumentaria o modas; ensanchando el perfil competitivo y laboral del diseño, dada la funcionalidad inherente a la disciplina y sus procesos. En esta apreciación se visibiliza una singularidad para establecer de manera anticipada a su elaboración: los rasgos de un objeto, artefacto o producto y sus complejidades productivas para que cumpla con una serie de requisitos definidos anteriormente; propia del oficio y que el diseño conserva aunque lo niegue. Por lo que se hace necesario considerar la potencia de la praxis, a fin de reconocer en ella una capacidad de construir conocimiento de la realidad a través de la observación.

Bajo una mirada constructivista, en esta potencia se reconocen aspectos cognitivos, sociales y afectivos, que no son producto del entorno sino del cúmulo de experiencias. Para este caso, es el maestro artesano el constructor de su propio conocimiento; relacionando los conceptos con sus intereses, expectativas y vivencias. En su acervo, la concepción de su obra se encuentra ligada a la idea de proyecto, entendida como una figura anticipativa que identifica las características de un futuro deseable como también los medios para lograrlo (Boutinet, 1990). En este espacio son consideradas las transiciones y posibilidades inmersas en situaciones concretas y significativas; que estimulan el saber, el hacer y el ser, es decir, lo conceptual, lo procedimental y lo actitudinal.

Ciertamente se debe admitir la instalación de una plataforma para la construcción del conocimiento, a través de la artesanía como oficio, en cuya práctica se entreteje un proceso de reflexión para la resolución de problemas. Se debe decir que esta reflexión se caracteriza por el aplazamiento de todo accionar mientras se piensa en el proceso (Mohr, 2010), lo que podría aportar juicios a la realidad del diseño. Es así como el oficio y su producción, proporcionan una visión interior acerca de las técnicas inmersas en la experiencia social (Sennett, 2009) que convergen en el taller, donde se planea la integración y se estimulan las exploraciones, favoreciendo un proceso de reflexión-acción.

Por este motivo reconocer la presencia de diseño en ese proceso de reflexión-acción o ideación-creación en el oficio del sastre, se presenta a continuación un cuerpo teórico con el cual se enfrenta la separación del conocimiento al ejercicio práctico en la artesanía. Desde allí será posible reconocer las características propias del conocimiento inmerso en el accionar, así como las características en las cuáles se desarrolla su aprendizaje. De esta manera tanto aprendizaje como construcción de conocimientos serán reconocidos junto con el diseño como capacidades humanas, por tanto presentes en la reflexión del artesano. Lo que en efecto permitirá hacer una aproximación acerca de las características del diseño como capacidad cognitiva y su proceso genérico, como modelo para la observación del proceso de ideación y creación en el oficio del sastre.

1.1 Menosprecio de lo Cotidiano

En vista que se ha malentendido la artesanía por pensarla en función del arte, bajo un esquema negativo, en cuyo fondo reside esa depreciación derivada de la cultura occidental, que menosprecia también la vida cotidiana. Si se reflexiona pausadamente el ejercicio del arte es asociado con la trascendencia, la construcción de la idea, y la residencia de lo espiritual; la artesanía por su parte es nexa de lo mundano, 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 la artesanía habita el espacio íntimo del hogar y el 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 a la dimensión técnica. A su vez la artesanía se enfrenta a un olvido en el que ha caído, y que hace necesario encontrar categorías que permitan pensarla desde ella misma (Grisales, 2015), seguramente esas supuestas limitaciones pueden reivindicar su sentido y su dimensión.

Como concepto la artesanía, hace referencia a un saber-hacer mecánico y repetitivo aparentemente despojado de creatividad, enfocado en la creación de objetos producidos de un modo premoderno. Al mismo tiempo se relaciona con un tipo de objetos, hechos a mano, portadores de una dimensión estética y una carga de identidad cultural (Grisales, 2015). En ese escenario se ha entendido como una actividad de transformación para la producción creativa de objetos particularizados, que cumplen una función; configurados gracias a la estructura funcional del oficio y sus líneas de producción (Herrera, 1996). Ciertamente se enmarca como una actividad que hace uso de la energía humana física y mental, donde ingenio y habilidad manual, tienen un efecto transformador sobre las máquinas y la herramientas, para la agregación de valor atribuible al trabajo humano (Lauer, 1982). Así en el sentido práctico la artesanía tiene un espacio de reconocimiento; sin embargo este no es evidente en el plano teórico, que la comprende y valora en términos negativos y que en el mejor de los casos, se resuelve entendiéndola desde el arte.

Dentro de este contexto es el mismo arte, quien desprovee una obra, expresando que es mera artesanía, lo que la enmarca dentro del virtuosismo vacío privado de espíritu, o dentro del conjunto de lo intrascendente, lo local y costumbrista (Grisales, 2015). Aquí es prudente reconocer que han sido las ciencias sociales quienes desarrollan posturas más enriquecedoras acerca de la distinción entre arte y artesanía, que no se sustenta en algún rasgo ontológico o fenomenológico, sino que se trata de un dispositivo de poder para resguardar la estratificación social (Bourdieu, 1988). Al mismo tiempo otro ámbito teórico mucho más cercano aparece, se trata del contraste artesanía y diseño. Cuya perspectiva ve en el trabajo y la producción artesanal: un modo preindustrial de elaboración de objetos, desde un paraje opuesto a la descomposición analítica del proceso de producción (Grisales, 2015). En cierto sentido se atribuye al diseño y a su

producción: la objetivación y racionalización del concepto de funcionalidad, por este motivo la belleza es reducida a la categoría de lo formal, mientras tanto la artesanía ilustra la irracionalidad productiva, que entremezcla lo productivo, lo emotivo, lo funcional y la belleza.

De ahí que la teoría del diseño concrete una separación del ejercicio artesanal, incluso en algún momento se propuso como el verdadero arte, conforme a las condiciones contemporáneas, pues busca prescindir de esa dimensión irracional de todo arte pasado (Dorfles, 1977). Por tanto es la misma teoría del diseño quien provee a la artesanía de una esencia que pertenece al pasado; y lo confirma cuando vuelca sus ojos a la estructura artesanal, como un rico depósito de formas, disponible para darle un nuevo vigor a la producción occidental. Fortaleciendo esa tensión entre tradición y modernidad, donde pese al enorme espacio que ha ganado la artesanía, subsiste respecto de ella una cierta conciencia de atraso (Lauer, 1982 y Canclini, 2001). Esto en parte porque a pesar de no haber línea entre artesanía y arte; ya que el arte no es en realidad un “después” de la artesanía, sino algo completamente distinto de ella, esta no aclaración ha llevado a malentender la artesanía y a encerrarla definitivamente en el pasado; así, cualquier intento por pensarla se considera un anacronismo (Grisales, 2015). De esta manera quizá aún no se comprende la artesanía por pensarla en función del arte (Collingwood, 1960) y del diseño.

Se debe tener en cuenta en este horizonte en el que prima la irrelevancia del oficio para el arte y el diseño, cómo una implicación decisiva se hace obvia e innegable. Se trata de la devaluación de la vida cotidiana y del modo de racionalidad que le es más propio al oficio del artesano: el saber práctico (Grisales, 2015). Sin duda esta es una característica que define la artesanía: el oficio y el trabajo manual. No obstante para el diseño la categoría “hecho a mano” pareciese significar “hecho sin pensar”, cuando bien pudiera significar que fue “pensado con las manos” (Grisales, 2015). Esto en parte a ese bagaje teórico que le atribuyó a la artesanía la modalidad única de la decoración, dirigida por la irracionalidad y el derroche, una acción criminal en la esfera productiva (Loos, 1972). De esta manera el trabajo manual cae en una justificación exclusivamente estilística, y por ello se desconoce en una dimensión racional o cognitiva, de allí el aparente

distanciamiento entre el pensar y el hacer, que domina la forma en que se piensa la artesanía.

No es raro que este distanciamiento, sea producto de la abstracción de los conceptos de racionalidad y funcionalidad que llevan consigo la noción de perfección; noción que se impone desde la revolución industrial y que ha llevado a pensar el objeto y la producción artesanal como algo imperfecto. Esto se debe a que el modelo material de la perfección reside en el producto industrial, que es elemento de comparación ante la definitiva unicidad de cada pieza artesanal, que se enfrenta a la homogeneización del objeto industrial. Si se considerase el inicio moderno del diseño –Ruskin, Morris y la Bauhaus–, se localiza una exigencia del carácter artesanal, sin embargo el diseño por oposición termina definiéndose contra la misma artesanía (Grisales, 2012). En efecto el corpus teórico limita a la artesanía como un modo de realización irracional que no diferencia los procesos de diseño y fabricación, ni factores subjetivos de factores objetivos, como tampoco segrega los factores utilitarios de los simbólicos. Así la superación de esa manera inestable e ineficaz de producción, sería el diseño.

Por otro lado corresponde regresar a la categoría “hecho a mano” como referente de la imperfección manual, para reconocer en ella una posibilidad de entender de una manera formal esa perfección que se opone a la madurez industrial, que suprime todo criterio de contenido al desarraigar toda singularidad para hacerse de forma y homogeneidad (Grisales, 2015). Para el artesano es diferente pues cada materia tiene su propio carácter y voluntad, proponiendo un acto de resistencia, que lo desafía, por tanto conseguir dar forma establece un fruto por sí mismo (Grisales, 2015). Del mismo modo ocurre con el concepto de funcionalidad, entendido desde el diseño en términos abstractos, que distan tanto cultural o históricamente; como contraste en el trabajo artesanal, funcionalidad y producción son explícitos por factores subjetivos, culturales, históricos e incluso geográficos.

Al llegar a este punto ciertamente es propicio rescatar el saber legítimo que orienta el trabajo artesanal: el saber práctico; como saber guiado por una racionalidad que tiene en la mira lo singular de cada situación específica. Así es natural que para el saber práctico no sea propia una idea de progreso, entendida por el sentido abstracto 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 porque centra su atención en un mercado definido, sin pretensiones de una abstracta Historia de la Artesanía (Grisales, 2015). Por eso para Aicher (2001) la hegemonía racional que condiciona el proceder que reduce todo a calcular, termina por malear la tarea del diseñador, llevándolo a pensar que la funcionalidad se puede aislar de las situaciones particulares de uso; recomienda así, para recuperar la sensatez, que el diseñador vuelva sus los ojos al saber práctico del artesano.

Es así como profundizar en la condición en que se ha comprendido a la artesanía, permite cuestionar esa apreciación cuantitativa, la cual pondera la presencia de racionalidad en mayor o menor grado en los oficios. Por tanto vale la pena conducir que la técnica moderna no es más racional que la técnica artesanal, lo que allí opera es una idea diferente de racionalidad con implicaciones éticas y políticas. Para este propósito fueron abordados en contraste los bosquejos teóricos de Gillo Dorfles y Otl Aicher, quienes procuran la comprensión del ejercicio de diseño, aunque se contraponen en el destino que desempeña la técnica artesanal en relación con el diseño. Así es interesante examinar el contraste primero desde la perspectiva teórica de Dorfles, quien prefiere delimitar el campo de la creatividad humana, dentro de un fragmento racional y científico, apoyado por la conexión causal, y otro fragmento parcialmente irracional e instintivo de desarrollo casual (Dorfles, 1972). En esta iniciativa el primer fragmento creativo acoge a la arquitectura y el diseño, mientras que al segundo fragmento pertenecen la artesanía y el arte.

No obstante para Dorfles, el objetivo no termina con el establecimiento de una demarcación entre diseño y arte, por lo que decide presentar al diseño como la forma del arte que supera en su curso a la artesanía, subordinada por una dimensión de tintes simbólicos e irracionales. Así el diseño, no se opone al arte, sino que se opone a la

artesanía; por lo que el propio arte debe superar su curso artesanal, y el diseño es una de las formas puntuales en esa superación. Es por ello que un trabajo fundamentalmente manual y artesanal constituye una actividad irracional y antinatural, pues persistir en la producción artesanal representa un freno que se opone a perfeccionar la técnica (Dorfles, 1972), demorando la adaptación del ser humano con el entorno.

En su propuesta, el concepto de técnica se limita a la técnica moderna, que sirve como vehículo para pensar el concepto de racionalidad. Así que Dorfles ve cómo la técnica se ajusta a la modernidad, por tanto la artesanía es irremediabilmente premoderna, y al ser la técnica realmente racional, la artesanía configura un modo de producción irracional (Grisales, 2012). Sin embargo este concepto de racionalidad, es definido por el carácter formal que prescinde de toda dimensión simbólica, para ocuparse de la creación de objetos que cumplan cierta función. Lo que también conduce a comprender que el trabajo, sólo será racional al excluir la dimensión subjetiva; fortaleciendo la evocación indigna, anacrónica e irracional en el trabajo manual.

De aquí que el mayor problema en la limitación irracional de la artesanía de Dorfles, sea la hipótesis de la técnica moderna como superación del saber práctico, lo que resulta controvertible, ya que por la innegable racionalidad en la técnica moderna se puede dudar que tenga sentido práctico (Grisales, 2012). Lo que hasta ahora ha anulado el saber práctico, es por tanto su reemplazo en manos de la técnica moderna. Por ende la barrera teórica de Dorfles sobre el irracionalismo artesanal, impide reconocer el tipo de racionalidad en la artesanía; pues se ha pensado su producción en términos de ineficiencia sin percatarse que es abismalmente efectiva desde la perspectiva de la preservación y el cuidado (Grisales, 2012).

Dentro de este marco problemático ha de considerarse cómo el diseño nace movido por una conciencia revolucionaria —particularmente en la Escuela de Bauhaus— que buscaba humanizar la técnica y acercar el arte a la vida, cuyo propósito era la configuración de un mundo más humano en medio del contexto industrial y masificado de

las sociedades. Es aquí donde convergen dos posturas: la primera aboga por la posibilidad de humanizar la técnica, mediante la reconciliación entre la técnica y el arte, y la segunda reside en la radicalización del racionalismo técnico, a fin de no caer en un esteticismo lleno de derroches, que ubican el ejercicio de diseño al servicio de la lógica del mercado y de la moda.

Hasta aquí son visibles múltiples miradas acerca de la relación artesanía-diseño; la primera mirada responde a Dorfles, que objeta en el arte y la artesanía todo carácter estético, tratándoles como categorías sólo desde la perspectiva objetual y técnica, concluyendo en la afirmación del diseño como superación de toda etapa artesanal. Otra mirada reconoce en el arte una dimensión espiritual que combate el carácter deshumanizador de la técnica, atendiendo así en la artesanía un tipo de arte y nunca un objeto producto. Finalmente una mirada de Aicher, que bajo los criterios del racionalismo funcionalista cuestiona el idealismo estético propio de las dinámicas del mercado; y cuyo alejamiento podría ser considerado bajo el rol artesanal como modelo de pensamiento.

Cuando se dice que la tarea del diseño es dar respuesta a la humanización del mundo - considerando el arte un camino adecuado para ello- la postura afirmativa de la Bauhaus resonó en la construcción de un modelo para tal fin. Sin embargo para Grisales (2012) el dilema empieza cuando se asume que la técnica necesita de juicios que conduzcan el accionar; y se ve al arte como la máxima vía capaz de humanizar la técnica. Por lo tanto un diseño regido por criterios técnicos no gozará una orientación que cuestione la conveniencia de su producción, lo que involucra la ausencia de reflexiones éticas y políticas. Por este motivo lo más conveniente es la producción de objetos de carácter artístico, ya que se ha considerado al arte humanizante y libre de todo interés utilitario, ético o político (Grisales, 2012), desprovisto de posibles egoísmos.

No obstante para Aicher, esto se traduce en la estetización del diseño, a causa de del proyecto humanizante de la técnica por el camino del arte en Bauhaus -que reconociendo la función-uso como el camino- establece a la técnica como modelo de la nueva estética (Aicher, 2005). Esto debate un conflicto del diseño, pues Aicher no considera

deshumanizante la técnica, como tampoco concibe al arte máxima creación humana. Por tanto si el diseño humaniza la técnica, esto debe significar la correspondencia entre productos y necesidades humanas, reconociendo todo criterio para el uso real de los objetos. Esto contrarrestará ese vicio productivo en el que toda toma de decisión se concibe bajo la búsqueda de belleza, ganancia o posicionamiento social (Grisales, 2012). De allí que se necesite un diseño con sentido práctico y visión aguda que comprenda el mundo.

En esta vía, Aicher señala una condición simbólica y estética del arte con un complejo vínculo político; que ha hecho del arte algo noble, sagrado e incluso negocio (Aicher, 2001). Produciendo así un descrédito intelectual que persiste en todo aquello que encarna utilidad o sentido práctico; orientando toda producción industrial o de uso cotidiano, a adquirir condición como obra de arte. De allí la separación intelectual entre el diseño y la artesanía, gracias a la atribución intelectual superior de la una sobre la otra. Con respecto al diseño, Aicher lo propone como una forma de ser para afrontar la existencia humana que busca entender el mundo como proyecto (Grisales, 2012), a través de un impulso que hace del mundo algo hecho y estructurado por el ser humano (Aicher, 2005). De allí que el ser humano tenga la capacidad de crear un segundo mundo, a partir de sus propias construcciones (Aicher, 2005). Aunque reconoce en esta creación una incongruencia conceptual acerca de la razón, al seguirle pensando de manera abstracta y distante de fines concretos; para Aicher (2001) en cierto sentido el pensamiento racional configura una separación entre ver y pensar.

Además la cultura ha entendido el concepto de verdad a través de la búsqueda de una objetividad que ignora todo fin concreto y persigue principios supremos y abstractos. Como respuesta Aicher sugiere descentralizar la verdad de esa esfera objetiva mediante criterios subjetivos, que abogan por un principio de utilidad; en el cual la razón universal considera a la razón individual, a la intuición y a esa capacidad de juicio personal (Aicher, 2005). Este principio de racionalización al lado de la estetización, tiene como base un fundamento político con el cual el otro es despojado de toda subjetividad y control de su creación; al respecto Aicher (2001) propone reconocer dos tipos de racionalidad: una

digital que aborda una razón abstracta de cálculo y otra analógica que no prescinde de la situación concreta, que valora y juzga.

En primer lugar el pensamiento digital para Aicher, es ese modo de pensar que reduce toda singularidad real y concreta a cantidades medibles, donde la técnica es el método para calcular. La principal característica de este modo de pensamiento es la precisión, que ignora toda valoración, para reducir la verdad en una suerte de exactitud que busca orientar la acción humana como criterio para la toma de decisiones. En el otro lado, el pensamiento analógico no busca leyes universales pues comprende esa realidad concreta, donde impera la experiencia. Trabaja gracias a la comparación, la analogía y la metáfora, para alcanzar finalidades concretas y prácticas. Ciertamente son la existencia y la subjetividad base para la configuración de valoraciones (Aicher, 2001), por tanto para el pensamiento analógico es imprescindible para la existencia humana; donde categorías no medibles como los modos de vida no son algo que se pueda decidir a partir de un cálculo neutro, carente de valoraciones.

A partir de allí en el pensamiento de Aicher, se localiza una propuesta para entender el conocimiento desde el horizonte del hacer; una perspectiva significativa para este proceso de investigación que entiende la obtención de entendimiento a través del trabajo (Aicher, 2001). Así mismo Aicher sugiere a la filosofía instalar su atención en el hacer y en sus formas de conocer; para comprender una dimensión acerca del cómo se logra el conocimiento. Una invitación que se traslada al diseño como forma de conocimiento que puede ser comprendida mediante el entendimiento del hacer. Con lo anterior es necesario, desarticular la idea de la praxis como producto teórico, pues praxis también es conocimiento. Por dichas razones para Aicher, el uso no resuelve una verdad, puesto que la verdad reside en el usar mismo; con ello el saber es posterior al hacer, al actuar, y al uso, convirtiéndose en consecuencia y no en ley (Aicher, 2001).

1.2 Artesanado y saberes

Hasta aquí será pertinente reconocer como artesano a quien imprime toda la capacidad técnica y la energía para hacer bien un oficio con altísimo sentido de compromiso y habilidad, en el que entra en juego la capacidad, la dignidad, la actividad corporal repetida y la reflexión; elementos que permiten desarrollar la habilidad desde dentro y reconfigurar el mundo material a través de un proceso de metamorfosis. Un proceso lento cuya fuente es la satisfacción en la práctica y en la habilidad fundada en su ser. El tiempo artesanal permite el trabajo de la reflexión y la imaginación (Sennett, 2009). El proceso de producción del artesano integra el pensar y el sentir, esta postura, permite entender que la acción de producir por pequeña que sea, lleva consigo acciones implícitas del binomio pensar-sentir. Por lo tanto, no solamente constituye la producción de manualidades personalizadas e interiorizadas por una serie de habilidades sicomotoras, creativas, sensibles, destrezas, capacidades y habilidades técnicas. Sino que también conforma un proceso integral cuyo reflejo evidencia originalidad y creatividad en obras diferenciadas de la producción mecanizada.

Así el artesano representa la condición particularmente humana del compromiso (Sennett, 2009), por lo que entender la artesanía únicamente desde la habilidad manual, es desconocer la presencia de niveles superiores. En los cuales la técnica ya no es una actividad mecánica y en donde se puede sentir más plenamente lo que se está haciendo y pensar en ello con mayor profundidad cuando se hace bien. Sin embargo esta postura se enfrenta a una perspectiva histórico-teórica, que deriva de la colonización española; que presenta a la actividad artesanal como una forma de producción instaurada en el trabajo fabril y los oficios tradicionales de la cultura europea. Así se reconoce en ella una forma de responder a las necesidades de las ciudades y pueblos construidos durante la conquista y la colonia. Amparada por la voluntad de un grupo de personas con un capital suficiente para mantener el taller-vivienda, como lugar de sustento para una actividad socialmente rentable. De allí la importancia de reproducir el conocimiento dentro del hogar como el aliciente principal para el aprendizaje y reproducción de técnicas y herramientas en el marco del artesanado.

Bajo la mirada del contexto colombiano, según el Artículo 2 del Decreto 258 de 1987, la artesanía se entiende como “una actividad creativa y permanente de producción de objetos, realizada con predominio manual y auxiliada en algunos casos con maquinarias simples, obteniendo un resultado final individualizado, determinado por los patrones culturales, el medio ambiente y su desarrollo histórico”. A partir de esta reflexión se observa una postura local en el esfuerzo de instituciones como Artesanías de Colombia S.A., una entidad de carácter económico mixto fundada en 1964, cuyo objetivo ha sido la participación de los artesanos dentro del sector productivo nacional a fin de consolidar su actividad y su respectiva comercialización mediante el reconocimiento de técnica, conocimientos, experiencias, procesos y tecnologías propias.

Se suma a esta delimitación, una clasificación de la artesanía en tres categorías: Indígena, tradicional popular y contemporánea. Para este estudio se contemplan las dos últimas teniendo en cuenta los rasgos del oficio de sastrería presentes en las siguientes categorías: La sastrería como artesanía tradicional popular dada su producción de objetos derivados de la fusión cultural, que en el caso de la sastrería revela la transculturación europea y americana. Cuya elaboración señala el dominio del material a partir de la transmisión de saberes de generación en generación, constituyendo una expresión cultural. Paralelamente se reconoce también la sastrería como una artesanía contemporánea, por la producción de objetos provenientes de otras culturas con características transicionales.

A pesar de estas clasificaciones, se debe reconocer que la artesanía como actividad social adolece de una continuidad lineal y homogénea (Herrera, 1992), lo que dificulta la construcción de redes entre las actividades de producción y la configuración cultural de la tradición. Por otra parte la artesanía carece también de interpretación histórica dado el afán por su institucionalización, dejando por fuera la ruptura discursiva inmersa en dos categorías (Vega, 2012): artesanía gremial y artesanía cultural. La primera deriva de los procesos de colonización en los cuales la actividad artesanal es una forma de producción fabril instaurada en el oficio tradicional europeo con una fuerte agrupación de artesanos que compartían el mismo oficio; con reproducción de conocimiento en el hogar mediante el aprendizaje y replicación de técnicas y herramientas. La segunda no deviene de la

identificación de artesanos gremialmente constituidos sino del reconocimiento por parte de la actividad académica, diverge de la producción y organización anclada al termino colonial y hegemónico (Vega, 2012), por lo tanto integra la diversidad, propia del cambio y la apropiación de formas de vida tradicionales, con características propias y saberes que se reproducen de manera particular.

Con respecto a los saberes, bajo la mirada de Villoro (1982), todo saber plantea dos sentidos: saber que, el cual reside en referirse a un hecho, a través de una proposición verdadera o falsa, y el saber hacer, que hace alusión a una actividad existente o no, representando la manera de la actuar. Aunque distintos, el saber hacer confirma el saber que, ambos comparten la certeza para el sujeto que la posee. El saber implica la recepción de información de sentido común o de carácter científico, o bien haber captado una situación mediante la percepción o la memoria. Así, el saber expresa un conocimiento, aceptando la posibilidad de ser falso, y que al ser utilizado dota de sentido expresado en un lenguaje ordinario. De esta manera en el saber los conceptos implicados, no están sistematizados pues no enuncian sus relaciones lógicas, por lo que no dan forma completa al objeto o situación.

Se debe agregar que los saberes hablan de hechos y situaciones formales, empíricas y prescriptivas cuyas explicaciones, habitan en los datos recopilados tal como sucedieron al observarlos en el momento en que sucedió el hecho o bien proceden del saber ajeno. Con una relación profunda al plantear la vida cotidiana, como el conjunto de actividades que caracterizan la reproducción de los hombres y su reproducción social (Heller, 1977). Para Heller (1977) los sujetos realizan actividades, desde su función, que les permite reproducir el sistema socioeconómico en su sociedad; dentro de la vida cotidiana como momento histórico-social que hace del hombre un sujeto histórico. Este por su parte, apropia los usos y herramientas sociales convenientes del sistema en que actúa, así como del lugar que ocupa en la división social del trabajo (Heller 1977).

Se debe considerar que los saberes son interiorizados para conservar la realidad a través de la rutina, dificultando el cambio, ya que la conducta es guiada por el saber. Por lo tanto solo al transformar los conocimientos se podrá transformar la conducta guiada por estos. Esto quiere decir que el saber cómo saber cotidiano (Heller, 1977), configura el conocimiento sobre la realidad que se utiliza en la vida cotidiana, para guiar las acciones en la cotidianidad. Sin embargo se debe reconocer la presencia de un filtro del saber cotidiano que descarta nociones innecesarias para el sujeto y que lo lleva a apropiarse solo del saber necesario para responder a su vida cotidiana. Por lo tanto todos los sujetos no manejan el mismo saber cotidiano, ya que el saber depende del contexto específico de cada sujeto y de su historicidad laboral o biografía (Berger y Luckmann, 1986).

Bajo la mirada de Porlán (1997), se reconoce la existencia del saber-hacer tácito, que es concreto e irreflexivo, basado en la lógica del pensamiento cotidiano, es generado por la interiorización mimética de la forma de actuar observada y replicada por procesos intuitivos de ensayo y error durante el trabajo, dando lugar a la elaboración de esquemas de conocimiento (Porlán, 1997). Su carácter es tácito pues el sujeto actúa en su práctica, guiado por ellos, sin analizarlos construyéndolos inconscientemente. El saber tácito es entonces aquel incorporado sin tenerlo permanentemente accesible a la conciencia pero que es usado cuando las circunstancias lo requieren y que es utilizado como instrumento para manipular el fenómeno que se está analizando (Polanyi, 1966).

El conocimiento tácito es subjetivo y se basa en la experiencia, siendo específico para determinado contexto, difícilmente puede ser expresado en palabras, números o fórmulas. Se considera dentro del saber tácito, toda creencia, imagen, intuición y modelo mental, así como la habilidad técnica y artesanal (Polanyi, 1966), dadas estas características el saber tácito es profundamente personal. Al respecto Polanyi (1966), opina que el saber tácito manifiesta un alto grado de inteligencia al integrar las diferencias en un todo nuevo y coherente. Haciendo de la inteligencia un movimiento de la imaginación hacia la integración vinculada a la intuición espontánea. Esta integración creativa configura la experiencia individual, donde el conocimiento es el resultado del vivir humano como actividad de una conciencia corporeizada.

Desde una perspectiva pedagógica, de la enseñanza y del rol docente, se entiende el concepto de saber práctico, esta postura del saber implica el hacer para saber, es decir la reflexión sobre lo que se hace. Por tanto el sujeto que sabe, voluntariamente mejora su accionar, y en cada acción reflexiona y mejora los saberes para interesarse por la realidad y deliberar sobre ésta (Barnechea, 1994). Para que esto suceda se debe tener la voluntad y la actitud para mejorar la construcción de la realidad, y por otra parte poder hacer, lo que implica dominar herramientas de pensamiento, y las habilidades para el desempeño de una función reflexiva.

Así partiendo del dominio del proceso y contenido se podrá enseñar lo que se sabe, y dar ejemplo de lo que se es, pues enfrentarse a situaciones imprevistas y desconocidas presentes en la práctica, constituye el impulso a la búsqueda de acciones intuitivas hacia un camino de respuestas (Barnechea, 1994). Para Tardif (2004), el saber –docente- es plural, formado por saberes procedentes de la formación profesional y disciplinaria, curriculares y experienciales. Debido a que el saber puede adquirirse en un primer momento de formación rodeado de elementos disciplinares y, en un momento práctico que se apropia de la experiencia.

En efecto Tardiff (2004) entiende los diversos saberes de la siguiente manera: 1- Pedagógicos que corresponden a la doctrina y concepción racional del proceso educativo, que conducen a sistemas de representación y orientación. 2-Disciplinarios correspondientes a los programas escolares y surgen de la tradición cultural. 3- Curriculares propios de los discursos, objetivos, contenidos y métodos para categorizar los saberes pertenecientes a la cultura erudita. 4- Experienciales, saberes que se adquieren en el ejercicio de la práctica, desarrollando saberes específicos, a partir de lo cotidiano. Para incorporarlos a la experiencia individual y colectiva en forma de hábitos y de habilidades, que abastecen convicciones relativas (no sistematizadas) para hacer frente al contexto, facilitando la interpretación, comprensión y orientación de la práctica cotidiana.

Por otra parte todo componente inteligente encargado de la orientación en toda actividad humana, se encuentra en el saber hacer, que responde a la acumulación de conocimiento tácito íntimo, vinculado a la percepción y la acción espontánea del individuo. Es decir, un conocimiento contenido en la actividad práctica que acompaña la acción personal. Este conocimiento en la acción de Schön (1998) distingue dos componentes: el saber proposicional de carácter teórico que concierne al estudio científico y, el saber en la acción, procedente de la práctica como algo tácito, espontáneo y dinámico. De este modo cuando el sujeto realiza su tarea, se provee de un equipaje personal de conocimiento teórico, práctico, experiencial, vivencial; en el que también tiene espacio el inconsciente, el prejuicio, el recuerdo y la interpretación subjetiva.

Del mismo modo, también se debe atender el concepto de reflexión en y durante la acción, una fase que corresponde a un conocimiento de segundo orden que trata el pensamiento producido por el individuo sobre lo que hace según actúa. Schön (1998) explica este momento como un proceso de reflexión en la acción, es decir una conversación reflexiva con la situación problemática concreta. Se caracteriza por la inmediatez momentánea y por la captación in situ de variables y matices del escenario que se vive. Además no posee una identidad sistemática dado su distanciamiento del análisis racional, se trata por tanto de una reflexión que emerge ante lo inesperado – y que acarrea una experimentación in situ –, de no ser así responde al saber en la acción.

Este último puede ser comprendido bajo el concepto de secreto personal, que es referencial para abordar el saber en el artesanado, pues Sennett (2009) señala que la dificultad para transferir el conocimiento del oficio, lo convierte en un secreto personal, al tratarse de un tipo de saber tan personal y poco codificado. La experiencia en sí misma es personal, subjetiva e intransferible, pero los saberes del oficio que de ella derivan, pueden ser transmitidos. Según Sennett (2009), todos pueden aprender un oficio y todos pueden lograr hacerlo bien, bajo ciertas condiciones. Siempre y cuando se reconstruyen y consideran "los mil pequeños movimientos cotidianos que se agregan a una práctica" (Sennett, 2009: 101). Ese encuentro entre el maestro y el aprendiz crea el punto para la transferencia del saber secreto, en el hacer y el mostrar, en la compañía mientras se

experimenta, tantea, y se prueba. En este proceso, el novato incorpora a su cúmulo de saberes la capacidad que sostiene un oficio.

Este encuentro de transmisión abre el espacio para hacer y mostrar, mediante la experimentación, el tanteo, y la prueba como escenarios que incorporan las aspiraciones del oficio. Desde esta perspectiva el oficio permite pensar nuevas y mejores maneras para abordar el diseño sin disolver el pensar y el hacer, el conocimiento teórico y el conocimiento práctico. Lo que implica establecer un diálogo entre los saberes formalizados con los saberes de la experiencia, en palabras de Alliaud (2014), entre los saberes expertos y los experimentados. Aunque estos saberes no se encuentren codificados en palabras, pues su concentración es mediada por la experiencia individual y colectiva en forma de hábitos y de habilidades, de saber hacer y de saber ser (Tardif, 2004), son el producto de una íntima relación entre el hacer y el pensar, entre la mente y la mano (Alliaud & Guevara, 2014). En síntesis, los saberes del oficio se construyen en la práctica y sirven para enfrentar la práctica.

Por ello se debe acotar en esta actividad específica, la del oficio, una naturaleza productiva, operativa y técnica; por lo tanto no trata un arte, una ciencia, ni tecnología científica sino de la práctica empírica experimental artesanal. Dicha práctica, sintetiza múltiples dimensiones: cultural, estética, técnica, y económica; cuyo saber se vuelca sobre la producción concreta (Chaves, 2001). Su espíritu instrumental configurado por técnicas y procesos ésta mediado por su transmisión, esencialmente empírica; que se redescubre en el crear y progresa con la experiencia repetida. Sin embargo para el caso del diseño, son los mismos diseñadores quienes poseen sus propios puntos de vista sobre lo que establece la habilidad para diseñar y sobre la naturaleza de sus técnicas. Pero como la mayoría de personas con oficio, habitualmente no reflexionan acerca de su técnica, ni su articulación (Chaves, 2001). Lo que evidencia el alcance del desconocimiento y subestimación de la intuición, presente en el oficio, como pieza categórica en el acto de creación. Este como todo oficio depende del hacer productivo como vía para la adquisición, transmisión y apropiación de un cuerpo técnico. A esto se

suman conocimientos teóricos; a los cuales solo se accede bajo la incorporación, corroboración y corrección de un proceso de síntesis simultáneo a la práctica productiva.

Esta destreza y habilidad aborda también la comprensión del aprendizaje en el oficio, en el que cada instrumento, y cada técnica; son ligazones del esfuerzo productivo concreto y, se entienden y aprehenden en la experiencia. Construyen por lo tanto, un escenario cuyo punto de partida es la observación e imitación de actos y comportamientos, puestos bajo la lente de verificación, que analiza cada resultado creativo. De aquí no emana ley universal sino criterios específicos para aspectos particulares de la creación, que deben ser puestos en acción para aprehenderlos. Esto contradice la noción que considera la construcción del oficio por la mera exteriorización de la habilidad individual. Así la construcción del oficio se hace posible a través de los argumentos del saber reservado históricamente por sus ejecutores, un saber hasta ahora, aparentemente no explorado desde el pensamiento de diseño.

1.3 Aprendizaje por descubrimiento

A partir del reconocimiento acerca de la presencia y la transmisión del saber en la práctica de la artesanía como oficio, es prudente considerar dentro de este marco el concepto de aprendizaje por descubrimiento. Este se entenderá como una disposición a solucionar de problemas de manera autónoma mediante la exploración de posibilidades, que estimulan el accionar del descubrimiento (Barrón, 1993). A través de este concepto se reconoce una capacidad natural en el ser humano para descubrir saberes, gracias al dominio de su accionar que le permite el desarrollo de experiencias de aprendizaje por descubrimiento (Barrón, 1993). Se debe agregar cómo el dominio del accionar incluye factores intelectivos, afectivos, motores, sociales, entre otros; con los cuales el sujeto descifra la realidad al construir y codificar su intervención sobre la misma.

En este dominio, convergen los sistemas cognitivo, comprensivo y actitudinal, generando una construcción personal, que implica restablecer significados dentro del sistema cognitivo a partir de la novedad (Barrón, 1993). Por su parte este restablecimiento tiene

como origen conocimientos previos, que al ser coordinados con aquellos nuevos elementos, dan lugar a significados originales (Barrón 1991b). Así este aprendizaje tiene como impulso un contexto de identificación de problemas, en el cual son generadas expectativas que son puestas a prueba para la consecución de un objetivo. Por lo tanto son configuradas situaciones problemáticas que estimulan procesos de indagación y descubrimiento (Laudan 1977, Simon 1977, Goldman 1983), que dan como resultado reflexiones que permiten el entendimiento diferenciación y formulación de conocimiento previo (Dewey, 1989), para la estructuración de nuevas inteligencias.

Desde este punto de vista, es posible entender en el artesanado como oficio, un proceso de resolución de problemas, teniendo en cuenta la habilidad intencional del artesano para poner a prueba toda sospecha en la esfera creativa, dejando al descubierto comprensiones acerca de la relación medios-fin que fundamenta el descubrimiento (Ausubel et al. 1983). A su vez este descubrimiento no surge de la simple observación, pues tiene lugar en establecimiento de acciones ejecutadas para dar respuesta a la situación problema. De esta manera este proceso responde a la conceptualización y comprobación de hipótesis (Barrón 1991a), cuyo principio de comprobación permite dar lógica al concepto de descubrimiento.

De allí se hace visible la autorregulación y creatividad en toda actividad de descubrimiento, pues para el caso del artesano concretamente; es este quien configura, organiza y controla sus propias estrategias de comprobación. Estas estrategias no implican exclusivamente la reproducción de conocimiento previo, sino que además emplean el pensamiento productivo, como vehículo para la configuración de hallazgos (Piaget 1981). Este accionar puede ser caracterizado por la producción de errores, entendidos como una potencia para la producción cognoscitiva (Barrón 1993), que los distancia de ese carácter de indeseable. De allí que sea la reflexión del error; un estímulo para la construcción de indagaciones y saberes que actúa como un impulso mucho más prolífico que el estímulo del éxito inmediato (Piaget 1985, Casávola 1988).

Se debe reconocer cómo este estímulo se encuentra mediado por el bagaje sociocultural, que direcciona a su vez el accionar del proceso de aprendizaje. De esta manera la experiencia personal y social, compone elementos que promueven la expresión y la configuración del pensamiento (Forgas 2001, Nelson 1988). De allí que este proceso de descubrimiento tenga como base una actitud frente a la estructuración de problemas; su planteamiento, experimentación y comprobación (Dewey 1989, Hintikka 1981, Simon 1973). En efecto esta estructura revela el seguimiento de pautas no mecanizables en el aprendizaje por descubrimiento (Bunge, 1984), esto en parte a que sus procesos están inmersos en la originalidad. Una originalidad que responde al pensamiento creativo como aspecto de la conducta humana, es decir una capacidad innata.

1.4 Diseño como capacidad para representar

De modo que hasta el momento se reconoce la presencia de una racionalidad propia del hacer, que se articula con el aprendizaje y la producción de conocimiento como capacidad propia del ser humano. Al mismo tiempo en esta investigación se entiende el diseño como una habilidad humana que transita la resolución y estructuración de problemas (Maldonado, 1977). Se debe mencionar como para algunos la existencia del diseño data con el primer ser humano (Polo 2001, Llovet 1979) quien interfiere en la construcción de la cultura material a través del dominio de la materia mediante la figura del artesano (Toffler, 1981). Es así como el proceso evolutivo ha permitido a la humanidad a través del diseño, hacer frente a la adversidad y formalizar la configuración de la cultura material. Esto mediante la especificación de representaciones en forma de artefactos, es decir, realidades creadas por personas en contraposición a lo natural (Simon, 1996).

Por otra parte se ha entendido el objetivo del diseño a través de la dación de forma a dichos artefactos, lo que relega su comprensión exclusivamente al resultado de una actividad, es decir, a la producción que ignorando la naturaleza de la actividad. Por tanto se debe recordar que el artefacto es el resultado de un proceso complejo de actividades dirigidas a la resolución de necesidades humanas; este proceso entonces tomará el nombre de diseño (Moran y Carroll, 1996). Así mismo otros autores ahondarán en la

especificación de estos procesos mediante la configuración de planes que representen y describan tales artefactos (Archer, 1984; Schön, 1988). Estas especificaciones del artefacto darán cuenta de los requisitos, las funciones, necesidades y objetivos a ser satisfechos bajo limitaciones, condiciones y contextos determinados.

Sin embargo es desde el nivel cognitivo, donde la categoría de diseño adquiere valor para esta investigación; al ser abordado como una capacidad humana que conduce una actividad en la que se construye a través de la generación, transformación y evaluación de representaciones sobre las creaciones (Visser, 2010). Estas representaciones tienen un nivel de precisión, concreción y detalle que especifican su aplicación, construcción e implementación. Esta mirada difiere respecto al diseño como solucionador de problemas, en la cual el diseño se describe como un procedimiento de tres etapas, a saber: la estructuración de problema, la generación de solución y su respectiva evaluación (Simon, 1996). Así para Visser (2010) deben diferenciarse tres actividades que componen la mirada del diseño como configurador de representaciones: Generación, transformación y evaluación.

Al respecto se debe agregar una disposición para dominar el conocimiento, ya que es el recurso central para la construcción y uso de representaciones en una actividad crítica que en esencia linda el orden de la representación (Visser, 1996). A diferencia del enfoque del diseño como solucionador de problemas, en el cual en un escenario problemático se abordan múltiples conocimientos encontrar la solución (Simon, 1978); en la representación de diseño se acude al conocimiento en acción. Ya que es la experiencia del accionar la que permite hacer proceso de interpretación, a partir de acciones anteriores, que direccionan el conocimiento y la producción de representaciones. De esta manera la representación es un resultado de la interacción entre los conocimientos, la experiencia y la situación concreta (Visser, 2010).

Respecto a la importancia y adquisición del conocimiento, Visser (2010) señala cómo a través de la experiencia se obtiene una capacidad (Falzon & Visser, 1989) que se

compone de factores como la creatividad, la interpretación y la simulación. Esta capacidad permite determinar la existencia o no de una situación problema, esto gracias al reconocimiento de los contextos, la aplicación de métodos, y el dominio teórico-técnico. Es así como en todo conocimiento, la experiencia personal, como insumo, facilita la generación de ideas, soluciones y su evaluación como solución a escenarios concretos (Visser, 2010). Con respecto al papel de la experiencia en la construcción de representaciones, algunos estudios se esfuerzan por comparar y distinguir del dominio de la experiencia desde la formalización educativa del diseño (Cross, 2004; Glaser, 1986). Ofreciendo perspectivas clínicas para categorizar la experticia en diseño, que no atienden suficientemente ese escenario no formalizado y académico, que para este caso responde al contexto del artesanado.

Justamente es la experiencia, el camino para la generación de las representaciones; ya que es imposible la concepción de una idea, dibujo o esquema sin un insumo evocativo proveniente de la memoria (Goel, 1995; Visser, 1991) que a través del razonamiento analógico da lugar a un proceso de transformación. En este proceso de transformación Visser (2010) distingue algunas actividades a partir de su relación con la representación: duplicar que consiste en replicar o reformular la representación (Goel, 1995), agregar o introducir alteraciones (Van der Lugt, 2002), detallar los componentes y concretar la representación que en Van der Lugt (2002) reciben el nombre de transformaciones tangenciales. Y finalmente modificar transformando otra versión y revolucionar que consiste en tomar una nueva dirección que orienta la representación (Visser, 2010)

En esta fase de generación se reconoce una etapa de análisis, en la cual se introducen detalles y concreciones que minimizan el grado de ambigüedad del proceso de diseño, a través de la razón analógica como camino para la generación de ideas. Algunas inmersas en la transición análisis-generación-transformación son la interpretación, el enfrentamiento, la articulación y la exploración de representaciones mediante dibujo, redacción y otras formas para la comunicación de ideas (Visser, 2006). Estas servirán como insumo para las etapas de generación y evaluación de soluciones, en las cuales se debaten las representaciones ante los obstáculos y criterios a superar dentro de cada situación concreta del proceso de diseño.

Estos criterios responden al direccionamiento de referencias evaluativas, conocidas como especificaciones, que son limitaciones prescritas dadas al diseñador o que él mismo produce acerca del problema. De allí la importancia del dominio del conocimiento, pues permite la construcción y deducción de limitaciones que pueden ser inferidas de acuerdo al estado de la situación concreta (Bonnardel, 1991). Seguidamente para la toma de decisiones que dan solución a un problema en un proceso de diseño, se desarrollan estrategias de evaluación; pueden ser analíticas cuando se evalúa una solución respecto a sus limitaciones, comparativas al evaluar varias alternativas entre sí y finalmente analógicas al emplear conocimientos adquiridos en una solución anterior (Bonnardel, 1991). Ciertamente estas referencias evaluativas son formas de conocimiento que emergen desde el dominio de la experiencia (D'Astous et al., 2004), que basadas en un principio de simulación de la representación, constituyen ese mecanismo para la comprobación de ésta como respuesta en un proceso de diseño.

1.5 El diseño como forma de conocimiento

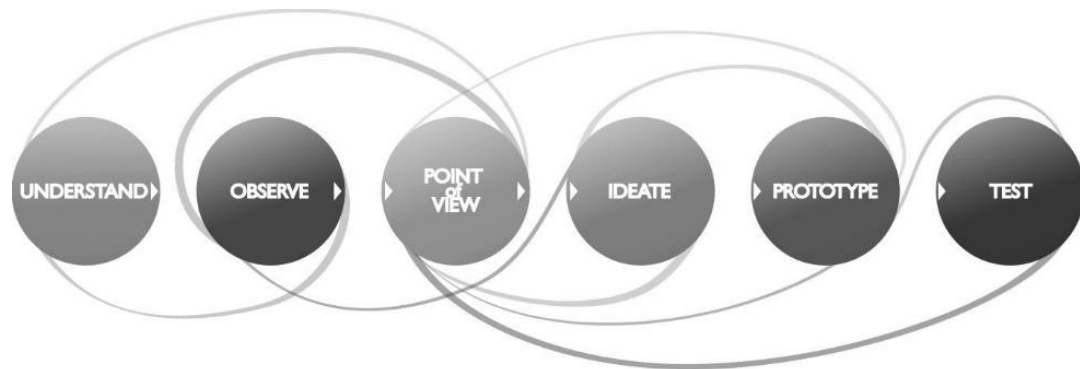
Una vez argumentado el proceso de diseño como actividad humana, se debe tener en cuenta cómo en el sistema de acreditación para el diseño profesional existen intentos que pretenden codificar el diseño dentro de una disciplina específica (Ott, 2012); excluyendo a aquellos individuos que no han tenido acceso a dicha formación particular. Si se considera el diseño en términos de formación profesional universitaria, se debe señalar que en Colombia no existe una acreditación lo suficientemente fuerte en el ámbito del diseño de moda. Por lo tanto se debe considerar bajo la visión de la práctica, en cuyo caso, plantea el desafío de incluir personas con poca o ninguna formación que libremente ejercen prácticas de diseño.

Al respecto vale la pena recordar cómo Schön (1983), analiza el enfoque intensivo de conocimientos en el diseño de soluciones para satisfacer necesidades y deseos de Simon (1996); viendo como el proceso básico de diseño se instala en las profesiones y oficios. Sugiriendo que todas las profesiones que participan en la transformación de las situaciones reales para situaciones preferidas están asociadas con el diseño (Schön,

1983). Un ejemplo de ello, está constituido por los estudiantes de Simon que revelan capacidades profesionales para solucionar problemas mediante el establecimiento de especificaciones y el rendimiento previsto del objeto a realizar (Ott, 2012). Esto permite reconocer cómo toda formación implica el aprendizaje del hacer, cómo el aprendizaje del diseño requiere un dominio de lo tácito y del conocimiento práctico, y no sólo de un cuerpo teórico. De allí que para Schön (1983), un buen proceso de diseño sea iterativo y reflexivo, configurando los cimientos para el desarrollo de la experiencia.

De esta manera se han formalizado metodologías basadas en el supuesto de que los principios de diseño se componen de habilidades que pueden enseñarse y aprenderse (O'Nolan, 2009). Permitiendo a Rowe (1987) el desarrollo del concepto de pensamiento de diseño (*design thinking*) con el cual explora la idea de una actitud de diseño para la selección de alternativas, creación de conceptos y su análisis tras la experiencia. De allí que para Kimbell (2012), las prácticas de diseño estén regidas por reglas de carácter rutinario de niveles conscientes e inconscientes; que reconocen el contraste entre el pensamiento analítico y el pensamiento de diseño. El primero eficaz para el desarrollo de soluciones en estructuras definidas con metas definidas pero limitado ante la incertidumbre y el segundo con un potencial para el abordaje de la complejidad y el tratamiento de problemas indefinidos.

El pensamiento de diseño, incluso fue definido como una metodología que acapara las actividades de innovación a través de una filosofía de diseño centrada en el ser humano para reconocer las necesidades y deseos de los consumidores (Brown, 2008). Aunque se replicó como una herramienta para impulsar la innovación organizacional y un método de replicación de experiencias, el pensamiento de diseño defiende la idea de un proceso que no es en su totalidad: racional-funcional o artístico-creativo. Con esto surgieron enfoques que intentan describir el proceso de diseño de manera lineal que abordaron fases para el tratamiento de la información y la solución de problemas. Sin embargo a partir de su formulación se reconocen modelos de carácter iterativo que incorporan fases de reflexión, y retroalimentación continua, como lo enseña la ilustración 1.

Ilustración 1. *Proceso del pensamiento de diseño.*

Fuente: Instituto de Diseño, Universidad de Stanford

Ciertamente pueden ser identificados los conceptos que rodean el proceso de pensamiento de diseño, configurados por pasos no lineales y repetibles. Un ejemplo de ello se evidencia en el proceso descrito por el Instituto de Diseño de la Universidad de Stanford.

Tabla 1. *Las medidas y acciones del proceso de pensamiento de diseño*

Proceso de pensamiento de diseño

Paso	Acción
Comprender	Reunir conocimientos, realizar investigaciones para configurar procesos de aprendizaje
Observar	Observación de la interacción con el entorno. Desarrollo de empatía a través de preguntas y reflexiones
Definir punto de vista	Identificar la necesidad, desarrollar la intuición y sugerir efectos sobre las experiencias
Idear	Lluvia de ideas, desarrollo creativo y suspensión del juicio
Prototipar	Trabajar rápido, estimulando los fracasos para aprender de los errores
Probar	Aceptar comentarios y encontrar mejoras

Fuente: Instituto de Diseño, Universidad de Stanford

De la misma manera Cross (2007) define características propias del proceso de diseño, de orden no lineal e iterativo.

Tabla 2. *Características del proceso de diseño*

Características del proceso de diseño

Paso	Acción
Nociones del cliente	En el sentido más amplio comprender que el trabajo es “para”
Planeado vs. Oportunista	En proceso y contenido "hablar" atendiendo sorpresas y consecuencias
Usos de Representaciones	Para apoyar la organización de las cosas. Manejar diferentes herramientas para pensar
Tratar la Incertidumbre	Definiendo el umbral de atasco y las estrategias para el despegue en la resolución de problema
Evaluación y juicio	
Los temas guía	Configuración y solución de problemas
Actividad práctica y transiciones entre modos de trabajo	Desarrollo de los primeros pasos y definición de un trabajo terminado

Fuente: Cross, 2007, pág. 560

Anteriormente se ha establecido que el diseño trasciende el ejercicio de resolución de problemas, pues involucra el desarrollo cognitivo para la identificación y resolución en una situación; sin embargo también permite la estructuración y formulación del problema para proponer una solución de diseño apropiada (Cross, 2001). A partir de ello Nelson & Stolterman (2003) abordan el concepto de racionalidad, enfocado en la resolución de

problemas, sugiriendo la dificultad para predecir la racionalidad del proceso de diseño. Revelando una racionalidad impredecible en cada proceso de diseño, haciendo necesario un modelo para cada situación, pues depende de cada individuo. En efecto esto permite decir que el pensamiento de diseño emplea la cognición, la emoción y la sensibilidad para la discusión de problemas contradictorios y cambiantes (Eagen et al., 2011). Este proceso merece de empatía, creatividad y racionalidad; por lo que la toma de decisiones de diseño no puede enmarcarse en una lógica puramente racional; por el contrario, su operación está fuera de la conciencia (Rogers, 1954).

De hecho para Nelson & Stolterman (2003), el juicio y la toma de decisiones en un proceso de diseño, tiene una dimensión de múltiple epistemología, donde la justificación para una elección se siente y no se elige. Por otro lado una toma de decisiones de orden racional y con acción definida; tiene inicio en el desarrollo de una estrategia que se implementa para la evaluación de sus resultados (Tarter & Hoy, 1998). La tabla 3 describe los pasos en el modelo clásico de toma de decisiones.

Tabla 3. *Modelo clásico de toma de decisiones*

Modelo clásico de toma de decisiones	
Paso	Acción
Identificar el problema	Determinar las discrepancias entre los actuales y los resultados esperados.
Diagnosticar el problema.	Recopilar y analizar la información que explique la naturaleza del problema
Definir las alternativas	Desarrollar todas las opciones que son posibles soluciones
Examinar las consecuencias	Anticipar los efectos probables de cada alternativa.
Tomar la decisión	Evaluar y elegir la mejor alternativa, la que se aproxime a metas y objetivos
Hacerlo	Aplicar la decisión

Fuente: Tarter & Hoy, 1998

Considerando la multiplicidad de miradas acerca de la toma de decisiones, se debe señalar que este proceso es conducido por un criterio que determina cuán suficientemente buena es, una solución propuesta (Simon, 1996). Esa búsqueda por toda propuesta lo suficientemente satisfactoria, también se encuentra mediada por los conocimientos del hacer, que en una suerte de reflexión desarrolla un proceso iterativo que perfila el conocimiento tácito (Schön, 1983). Al respecto se reconoce una necesidad por observar esas manifestaciones de diseño centradas en la práctica y su desarrollo de un diseñador en contexto (Kimbell, 2012); ya que en él está presente ese proceso de diseño que en Brown (2008) tiene la capacidad de inducir empatía gracias a la observación, seguidamente las vías de la creatividad desarrollarán un ejercicio de ideación que será puesto a prueba por la racionalidad.

Hasta aquí una mirada cognitiva reconoce la fluencia del diseño en la estructuración del pensamiento, sin embargo vale la pena decir que el diseño posee características específicas que lo distinguen de otras actividades cognitivas (Simon, 1996), aunque asuma diferentes formas dependiendo de las dimensiones propias de cada situación (Visser, 2009). De esta manera en esta investigación, se aborda una mirada que reconoce similitudes entre los procesos de diseño llevados a cabo en diferentes situaciones. Permitiendo diferenciar el diseño de otras actividades cognitivas, gracias al reconocimiento de las características propias de una situación de diseño (Visser, 2009), es decir el proceso de diseño, los diseñadores y el artefacto. Ciertamente algunas características son visibles para entender la implementación del proceso de diseño en diferentes dominios, sin embargo existe muy poca investigación acerca de la presencia de diseño en situaciones diferentes y de orden empírico (Goel & Piroli, 1989).

Por tanto se debe empezar por reconocer *el diseño como una actividad cognitiva en lugar de una categoría profesional*, comprendiendo que no es propiedad de las disciplinas de la ingeniería o el diseño; ya que se encuentra presente en los curso de acción que buscan el cambio en situaciones concretas (Simon, 1996). De allí que se considera *el diseño como una actividad de solución de problemas*, en el marco de procesamiento de información simbólica desarrollado por Newell y Simon (1972), que a través de la construcción de representaciones (Visser, 2006); configura procedimientos para formular

soluciones. Del mismo modo *los problemas de diseño se consideran mal definidos y estructurados* (Simon, 1984), esta es una característica específica donde los problemas no tienen formulación definitiva; sino que cada formulación corresponde al menos a una solución (Akin, 2001; Buckingham, 1997).

Este enfoque distingue dos etapas para su configuración: *Estructuración y solución de problema* (Simon, 1996), aunque también puede entenderse a partir de tres fases de elaboración paralela: *Análisis, síntesis y evaluación/proyección* (Akin, 1986, Goel & Pirolli, 1992). El resultado de este proceso se enmarca en *la búsqueda de una solución satisfactoria*, que responde a un escenario con información incompleta sobre su estado (Simon, 1984). Esta búsqueda tiene lugar en una *descomposición del problema*, a fin de hacer manejable y comprensible la situación a resolver (Simon, 1984), aunque se debe aclarar que rara vez esta descomposición se hace manera sistemática (Visser, 2006), ya que el dominio experiencial enfrenta la formulación del problema con muchas miradas.

Esta formulación lleva a la *generación de un núcleo inicial de objetivos que permite la búsqueda de soluciones* en el contexto del problema, que bajo la literatura recibe el nombre de idea y concepto central (Cruz, 2004). Esta idea estimula la producción de varias soluciones aceptables enmarcadas en criterios para la satisfacción de la situación problema (Akin, 2001), que a su vez establece criterios de evaluación a partir del dominio de la experiencia, que empieza a reconocerse como conocimiento en todo proceso de diseño (Bonnardel, 1991). Ciertamente a través de estas formas de conocimiento la evaluación de las solución, tiene como base dinámicas de negociación y de acuerdo que comprometen los criterios del diseñador e involucrados.

Naturalmente en esta forma del conocimiento se evidencia la *reutilización del conocimiento*, derivado de la experiencia del proyecto anterior, que mediante el razonamiento analógico enfoca el proceso de diseño (Visser, 1996; Goel, 1995); al mismo tiempo este conocimiento se articula con la utilización de conocimientos específicos y generales que subyacen en todo ámbito del proyecto de diseño. Revelando

un *carácter organizado* en la actividad de diseño, cuyo proceder no sistemático y multidireccional actúa en amplitud y profundidad, en niveles abstractos y concretos.

1.6 El carácter evolutivo del diseño

En definitiva en esta investigación se entiende el diseño como un factor decisivo para la elaboración de la vida, cuyas representaciones son producto de esas decisiones que deben empezar a ser entendidas, debatidas y decididas en conjunto social; a fin de potenciar esa capacidad humana para la construcción de la realidad (Heskett, 2002). Por tanto una vez abordadas esas características del diseño como actividad cognitiva, se atiende al llamado de Hugentobler, Jonas, & Rahe (2004), respecto al enfoque del proceso de diseño. Reconociendo su crítica en tres orientaciones (Hugentobler et al., 2004): al artefacto-centrismo orientado en la función, tecnología y estética que ignora la experiencia de usuario. Al autor-centrismo, que exalta la voz individual desatendiendo la responsabilidad social. Finalmente el negocio-centrismo, cuyo interés para el accionista desconoce la creación de valor para todos los involucrados. De allí que se consideren estrechos estos enfoques y sea necesario cuestionar el cómo y por qué se diseña.

En efecto existe un enfoque y método de diseño en cualquier acción; desde los dibujos en la parte posterior de una pieza de papel, los recesos para la toma de decisiones e incluso en la observación-experimentación de esa representación. En síntesis quien dirige el proceso de diseño encuentra un método cuando decide qué actividad es apropiada para tal fin, sin embargo la utilidad de un método es proporcionar una manera adecuada de escuchar los usuarios (Hugentobler et al., 2004). Es por eso que los anteriores enfoques resultan insuficientes para abordar los problemas mal estructurados de Rittel (1972). Por lo que se hace necesario incorporar el sistema de pensamiento (Hugentobler et al., 2004) en un enfoque interesado por la noción de interfaz (Simon, 1996), como interacción e interrelación del artefacto o representación en el contexto del usuario.

De esta manera y bajo una visión darwiniana sobre el desarrollo de procesos naturales y culturales se evidencia que el desarrollo de la humanidad junto con sus procesos

socioculturales, difícilmente siguen un tipo de plan o diseño (Jonas, 2006). Lo que introduce el concepto de evolución como soporte teórico y metodológico para la comprensión del proceso de diseño, explicando su propia aparición bajo un modelo descriptivo y auto referencial (Jonas, 2007). Lo que no implica el desconocimiento de la existencia de seres humanos capaces de diseñar representaciones; que configuran intervenciones temporales en los procesos evolutivos (Jonas, 2006) que se convierten en archivo socio-cultural de la humanidad, independientemente de su éxito o fracaso. Dentro de este contexto la capacidad de diseñar y ser consciente de ello -la capacidad de ser retrospectivo y proyectivo con respecto a la situación en el medio ambiente- distingue a los seres humanos del resto del mundo viviente (Jonas, 2007).

En este sentido la epistemología evolutiva, explica el recorrido de la producción de conocimiento y los artefactos, sin una naturaleza específica para el conocimiento en diseño. Donde los patrones de la evolución natural y del artefacto confirman la presencia de patrones evolutivos en la teoría de diseño. Para Luhmann (1997) el concepto de evolución social se basa en la distinción entre sistema y ambiente, esta diferencia permite la evolución. Aunque la teoría evolutiva no distingue épocas históricas, admite un ciclo de *variación, selección y re-estabilización*; que explica la aparición de formas esenciales y sustancias accidentales sobre las cuáles atribuir el orden Jonas (2007). Este proceso cíclico de acción es coordinado por la intención, como parte esencial del cuerpo para la generación de conocimiento (Dewey, 1986). De ahí que la separación del pensar como contemplación pura y, la acción como intervención física sea obsoleta; pues juntas dependen de la situación concreta a desafiar. Puesto que el pensar inicia con la elección de medios adecuados para alcanzar consecuencias esperadas, haciendo de la mejora de una situación, la principal motivación para pensar, diseñar y producir conocimiento (Jonas, 2007).

En este ciclo de *variación, selección y re-estabilización*, los componentes evolutivos que envuelven este entramado teórico pueden relacionarse con las interacciones que constituyen la sociedad como sistema comunicativo, sirviendo para la identificación de patrones de evolución natural que pueden ser transferidos a la evolución de los artefactos (Jonas, 2006). Para Jonas (2006) la fase de *variación* responde al desvío y

cuestionamiento de las expectativas a fin de explorar conexiones comunicativas con mayor significado; lo que en diseño significa la aparición de nuevas creaciones concebidas a partir de la materialización de la comunicación. La fase de *selección* contempla las estructuras que determinan y comunica las creaciones, que al ser seleccionadas sirven de filtro para controlar su propia difusión; en diseño son considerados los fenómenos que dan rienda a la creación, como la moda. Finalmente la fase de *re-estabilización*, que evidencia la necesidad de evolución después de una selección, esto gracias a un sistema de memoria acerca de las relaciones y conexiones entre variaciones; haciendo del concepto de estabilidad, dinámico, pues sirve como desencadenador de la variación.

Estos elementos sugieren para Jonas (2007) patrones procesuales entre la producción de artefactos y la evolución natural, que permiten la exploración de nuevas descripciones y herramientas para el proceso de diseño. La identificación de estos componentes desarrolla una comprensión acerca de la evolución de los artefactos; en esta postura se esclarece la conciencia y capacidad del diseñador sin importar el ámbito profesional de la práctica del diseño. Lo que revela el conocimiento del diseño, expresando que no hay necesidad de ninguna naturaleza específica en su haber (Jonas, 2007). Este enfoque evolutivo no centra su atención en el progreso, no persigue proyecciones e interpretaciones acerca del mañana; pues centra su esfuerzo en reconocer la adaptación (Jonas, 2007) como una condición sobre la cual es posible producir más vías de adaptación para la generación de creaciones.

Finalmente en su enfoque Jonas (2005) reconoce el concepto de *autopoiesis*, como esencial para el proceso de diseño; ya que es portador de una lógica auto-referencial con la que se auto (re)producen sistemas (Maturana y Varela, 1985). Este concepto es propio del ser humano, manteniendo identidad, reconociéndole como un entorno que evoluciona gracias a relaciones auto-generadas. Esto invita a entender, cómo a partir de cambios internos se produce el interés por la transformación en los escenarios del ser humano; enriqueciendo la noción de adaptación (Hugentobler et al., 2004). Pues en ese proceso de adaptación se desarrollan *selecciones de configuraciones* para sobrevivir, lo que refleja cómo a través de la interacción se moldea el futuro y se evoluciona.

1.7 Sobre el modelo genérico de diseño

El diseño es acerca de lo que no lo es (todavía). Esta declaración expresa el principal problema epistemológico de la disciplina tiene que afrontar para llegar al propio paradigma. Aunque el diseño sucede ahora, intenta -por medio de diferentes enfoques metodológicos - incluir los acontecimientos futuros. En una vía filosófica este problema es abordado por Nelson & Stolterman (2003), quienes argumentan que el diseño es una investigación en tres áreas de conocimiento: la verdad, lo ideal y lo real, con formas incompatibles de razonamiento en cada uno de ellos. De allí que Jonas (1996) vea en el modelo de proceso diseño compuesto por las fases: Análisis - Proyección - Síntesis, una vía con un enfoque más pragmático acerca de lo verdadero / lo ideal / lo real.

A partir estas indagaciones y postulados, que involucran el desarrollo de los procesos de diseño e investigación en diseño; Jonas (2007) establece un marco para la *Reflexión sobre la relación entre la investigación en diseño y el desarrollo metodológico de la disciplina*. Esto al considerar insuficientemente claro el concepto de investigación a través del diseño, considerando que es una indagación sistemática cuyo objetivo es el conocimiento *de, en, o de la forma de realización y significado* de las cosas-sistemas creados por el ser humano. Con respecto a esto Cross (1999), sugiere la clasificación de la investigación en tres categorías basadas en las personas, los procesos y los productos: -Epistemología: Estudia las formas de conocer el diseño. -Praxiología: Estudia las prácticas y procesos de diseño. -Fenomenología: Estudia forma y configuración de los artefactos.

Por su parte Jonas (2007), presenta un concepto que refiere a la Investigación a través del diseño (*Research Trough Design*), ofreciendo los conceptos epistemológicos para el desarrollo de un paradigma de investigación, que sea base de condición para el desarrollo metodológico de la disciplina. De esta manera se preocupa por definir qué tipo de investigación corresponde a la investigación *a través del diseño*, pues considera que tanto el término como sus acepciones han sido difusos a partir de la postura de otros teóricos como Frayling (1993) y Findeli (1998). A continuación se referencia la Tabla para relación de conceptos acerca de la investigación en diseño que es proporcionada por Jonas (2007)

Tabla 4. *Relación conceptos de investigación de diseño*

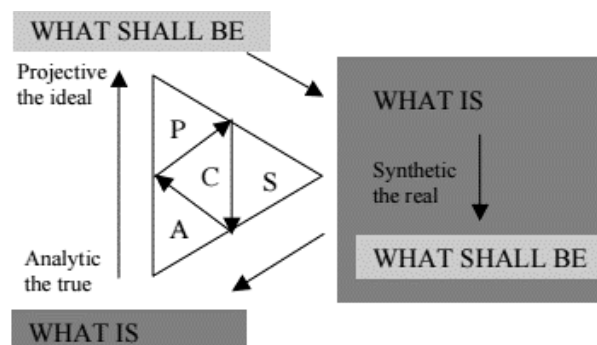
	ACERCA	PARA	A TRAVÉS	COMENTARIOS
Frayling	<ul style="list-style-type: none"> - Directa y común -Investigación histórica, estética o perceptual. -Investigación bajo perspectivas teóricas -Genera reglas y procedimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> -Investigación cuyo resultado final es un artefacto. -El pensamiento está encarnado en el artefacto, el objetivo es la comunicación visual, icónica o imaginada. 	<ul style="list-style-type: none"> -Investigación enfocada a desarrollo de materiales, procesos y comunicación de resultados. -Investigación experimento práctico para contextualizar mediante resultados. 	<ul style="list-style-type: none"> -La categorización es inconsistente y difusa (Jonas, 2007).
Findeli	<ul style="list-style-type: none"> -Separación entre investigación y práctica de diseño. (Teoría débil), contribución al campo de los estudios de diseño. 	<ul style="list-style-type: none"> -Diseño como ciencia aplicada (no teoría) -Investigación y desarrollo. 	<ul style="list-style-type: none"> -Conciliación entre Teoría y práctica (Teoría fuerte) -Construir teoría adoptando un sistema epistemológico constante y específico para el diseño: El proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> -La categorización provee conceptos epistemológicos y semánticos más claros (Jonas, 2007)
Jonas	<ul style="list-style-type: none"> -La investigación sobre diseño, opera desde afuera, manteniendo su objeto distante. -Filosofía, Historia y Crítica del diseño 	<ul style="list-style-type: none"> -La investigación para el diseño opera desde afuera, apoyando el proceso. -El investigador es proveedor de conocimiento, durante cierto período pues su objetivo es el cambio. 	<ul style="list-style-type: none"> -La investigación a través del diseño refiere un proceso de investigación y diseño intrínseco. -El investigador se involucra en el establecimiento de relaciones y - //Problema perverso. 	<ul style="list-style-type: none"> Jonas construye a partir de la categorización de Findeli

Fuente: Jonas, 2007

Por otro lado reconoce un cuerpo epistemológico en la investigación a través del diseño, nutrido por la teoría fundamentada (*grounded theory*) y la teoría de acción (*action theory*); la primera contribuye en la construcción teórica de un sujeto susceptible a modificaciones y cambios, mientras la segunda se propone la modificación de la realidad mientras se observan y procesan modificaciones teóricas. Ambos enfoques permiten la participación del investigador, así como la generación de teorías con la aparición de datos; en contraste con la vía tradicional de construcción teórica por medio de verificación de hipótesis. (Jonas, 2007).

De esta manera Jonas referencia la naturaleza del diseño, desde las observaciones acerca de la generación de conocimiento en diseño, enmarcadas como “Ciencias de lo Artificial”, provenientes del pensamiento de Simon (1969), que equiparan estos conocimientos con los de las ciencias y las humanidades. Paralelamente apela a las afirmaciones de Nelson y Stolterman (2003), quienes caracterizan los dominios del conocimiento en diseño, sin embargo para Jonas (2007) no son compatibles con las indagaciones existentes en la investigación de diseño: *verdadero*, refiriéndose a los hechos objetivos, hoy se basa principalmente en la investigación científica; *ideal*, refiriéndose a las normas y valores, sobre la base de órdenes superiores, espirituales entre sistemas; y *real* refiriéndose a la información subjetiva, basada en la intención. De allí que la relación entre el concepto de lo verdadero, lo ideal y lo real (Nelson y Stolterman 2003) con el proceso de diseño el modelo de análisis, proyección y síntesis (Jonas, 1996), referenciado por la ilustración 2.

Ilustración 2. Dominios del conocimiento en el proceso de diseño

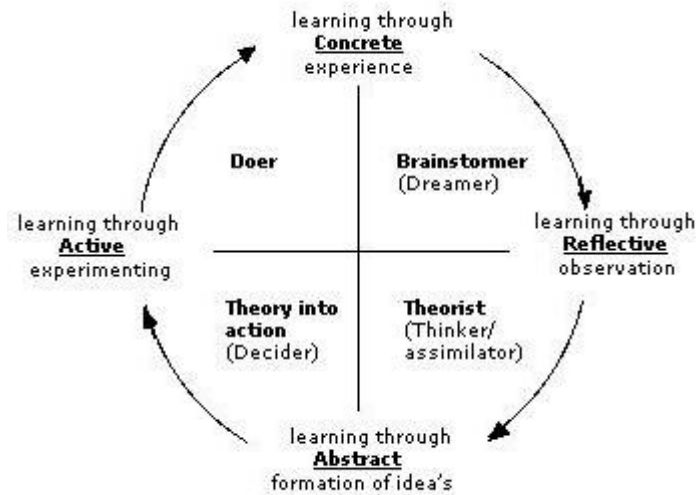


Fuente: Jonas, 2004

Es prudente mencionar algunas perspectivas acerca del dominio del conocimiento en el proceso de diseño diferentes al modelo de Jonas (1996); por ejemplo Jones (1970) reconoce un proceso de análisis de divergencia y: convergencia; para Melican (1997) será examen, interpretación, proyección y realización; Owen (1998) desarrolla un esquema de investigación, análisis, síntesis y realización y finalmente Roozenburg (2002) configura un modelo de análisis, síntesis, simulación y evaluación. A pesar de esto Jonas (1996 y 2005) relaciona estos dominios comprendiendo el *diseñar*, como un compuesto de orden investigativo, que tiene acción en los tres ámbitos del conocimiento, generando de esta manera un diseño activo, que adquiere un sentido procesual en un esquema de diseño. También añade a este esquema el componente de comunicación, con el ánimo de incluir un enfoque humanista que referencia cursos de reflexión, integración y coordinación a través de la comunicación. En esta relación la construcción interior puede nombrarse como reflexión en acción (Schön, 1983), es decir la reflexión sobre la acción exterior. En efecto este tránsito de comunicación produce y reproduce el proceso de diseño, convirtiéndose en dominio esencial del diseño y su proceso de investigación.

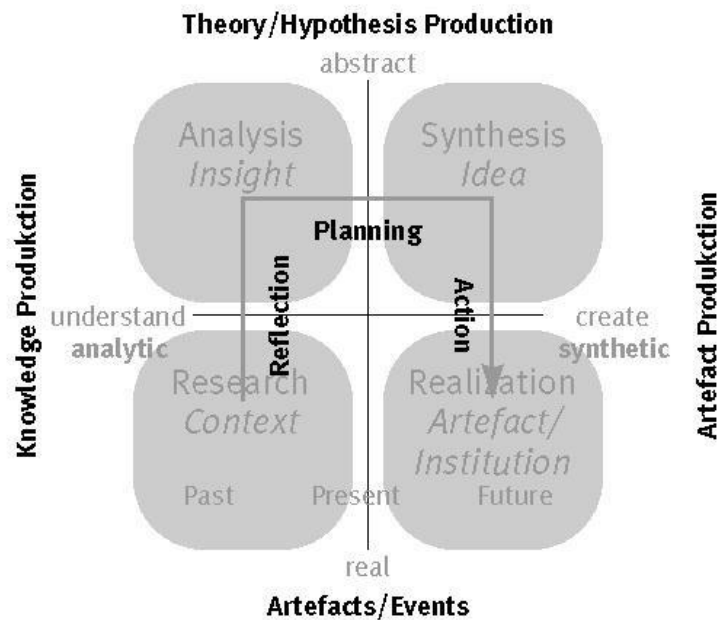
Bajo una interpretación operativa, los dominios de la investigación: verdadero, ideal y real, establecen una relación con el modelo de Análisis Proyección, y Síntesis (Jonas, 1996). En estas circunstancias el diseño constituye un esfuerzo de racionalidad, incrustado en procesos de prueba y error, cuyo resultado sitúa la búsqueda de variaciones en fases socioculturales para su evolución. Posteriormente las actividades de diseño, a través del método, evalúan y reflexionan entorno a las etapas de selección y re-estabilización. Como ya se expresó anteriormente el discurso del diseño expresa todo acerca *de lo que no es todavía* (Jonas, 2007). Sin embargo en el proceso cíclico de diseño, se ha inadvertido esas reflexiones de largo plazo inmersas en la personalidad proyectiva del diseño, por lo que se hace necesario adherir a este esquema de comprensiones la manera de adaptación proveniente de los ciclo de aprendizaje (Kolb, 1984) referenciado por la ilustración 3. Además para el caso Jonas (2004) tomará como referencia el modelo del Instituto de Diseño de Chicago (Investigación-Análisis-Síntesis-Realización), descrito por la ilustración 4.

Ilustración 3. *Modelo de aprendizaje experiencial*



Fuente: Kolb, 1984

Ilustración 4. *Modelo de aprendizaje del Instituto de Instituto de Diseño de Chicago*



Fuente: Owen, 1998

Impulsado por una combinación entre el macro modelo de Análisis / Proyección / Síntesis (dominios del conocimiento en el proceso de diseño) y el micro modelo de Investigación-Análisis-Síntesis-Realización (fases de aprendizaje en el proceso de diseño) Jonas (2007) proporciona un modelo de diseño genérico basado en el concepto de hiperciclos de Eigen (1979). Estos son patrones del proceso de transición entre la evolución química y biológica; en otras palabras explican el origen de la vida (Eigen, 1979). A partir de ello Jonas (2007) entiende los hiperciclos en diseño como aquellos patrones que producen caos determinístico y desarrollo evolutivo para dar sentido a las creaciones.

Por tanto propone interpretar los hiperciclos del proceso de diseño mediante una caja de relaciones entre las filas desde el macro modelo de Análisis / Proyección / Síntesis (dominios del conocimiento en el proceso de diseño) y las columnas desde el micro modelo de Investigación-Análisis-Síntesis-Realización (fases de aprendizaje en el proceso de diseño). De esta manera configura 12 compartimentos que representan el establecimiento de un proceso que contiene métodos y herramientas; que llevarán a contemplar diferentes rutas para el desarrollo de un proceso de diseño. (Jonas, 2007). Esto responde a la formulación de un paradigma de diseño, que requiere de un proceso de diseño genérico, un marco hacia la investigación a través del diseño, que considera el carácter proyectivo inmerso en el diseño.

En este caso el dominio de la comunicación es de especial importancia, porque introduce la perspectiva de observación, de lo que se hace y cómo. La comunicación es un controlador, para la creación de significado en el proceso de diseño. Este dominio incluye procesos y herramientas tales como: La creación de bases sociales de un proceso de diseño cooperativo, la configuración de un proceso mediante la toma de decisiones sobre la selección de las herramientas y métodos), el control del proceso mediante observaciones, el proceso de toma de decisiones a partir de criterios y rutinas de evaluación, la introducción de la intuición y el factor vivencial en el proceso de conocimiento tácito y la actividad de documentar el proceso.

A continuación se presenta la Tabla 4, que proporciona un modelo para el abordaje de proceso de diseño a través de la localización de los métodos y las herramientas; que se emplean para configurar una ruta de diseño en un caso específico. A su vez cada casilla proporciona una pregunta que direcciona la intencionalidad de cada una de las acciones cometidas dentro del proceso de creación.

Tabla 5. Matriz proceso de diseño iterativo

		<i>Fases de aprendizaje en el proceso de diseño Micro proceso de diseño</i>			
		INVESTIGACIÓN	ANÁLISIS	SÍNTESIS	REALIZACIÓN
		Sintiendo	Observando	Pensando	Haciendo
Dominios del conocimiento en el proceso de diseño Macro proceso de diseño	ANÁLISIS "la verdad" la forma hoy	¿Cómo obtener datos sobre la situación tal como es? > Los datos sobre lo que es	¿Cómo dar sentido a estos datos? > En el conocimiento que es	¿Cómo entender la situación como un todo? > Visiones del mundo	¿Cómo presentar la situación cómo es? > Consentimiento sobre la situación
	SÍNTESIS "el Real" la forma mañana	¿Cómo obtener datos sobre cambios en el futuro? > Futuro relacionada datos	¿Cómo interpretar estos datos? > información acerca de futuros	¿Cómo obtener imágenes consistentes de futuros posibles? > escenarios	¿Cómo presentar los escenarios futuros? > Consentimiento de los problemas / objetivos
	PROYECCIÓN "el ideal" cómo podría ser	¿Cómo obtener datos sobre la situación tal como será? > Datos de problema	¿Cómo evaluar estos datos? > Problema, lista de requisitos	¿Cómo diseñar soluciones al problema? - Soluciones de diseño	¿Cómo presentar las soluciones? > Decisiones
	COMUNICACIÓN "el conductor"	¿Cómo establecer el proceso y moverlo hacia adelante? ¿Cómo habilitar la dinámica del equipo? ¿Cómo encontrar el equilibrio entre la acción / reflexión? ¿Cómo construir equipos? ¿Cómo habilitar la igualdad de participación? > Trabajo en equipo enfocado y eficiente			

Fuente: Jonas, 2007

De la misma manera Jonas (2007) provee para esta investigación de un ejemplo acerca de su matriz para la aproximación de la investigación del proceso de diseño, en el cual han sido identificadas algunas herramientas que responden a las dinámicas que relacionan el dominio del conocimiento en diseño, mientras se desarrolla un proceso de aprendizaje. Este ejemplo es desarrollado en la Tabla 6.

Tabla 6. Matriz proceso de diseño iterativo. Ejemplo de análisis

		<i>Fases de aprendizaje en el proceso de diseño Micro proceso de diseño</i>			
		INVESTIGACIÓN	ANÁLISIS	SÍNTESIS	REALIZACIÓN
		Sintiendo	Observando	Pensando	Haciendo
Dominios del conocimiento en el proceso de diseño Macro proceso de diseño	ANÁLISIS "la verdad" la forma hoy	Recolección de datos a través de métodos etnográficos	Analizar los datos recolectados	Construcción de un modelo para la situación actual	Preparar un resumen ejecutivo de la situación
	SÍNTESIS "el Real" la forma mañana	Recolección de datos considerando desarrollos futuros	Analizar los datos recolectados Analizar las tendencias futuras y haciendo pronóstico	Desarrollo de escenarios	Desarrollo de escenarios como una película
	PROYECCIÓN "el ideal" cómo podría ser	Recolectando datos sobre tecnologías disponibles	Desarrollando un brief de diseño	Probando y diseñando con el usuario	Usando herramientas de prototipado
	COMUNICACIÓN "el conductor"	Usar y aplicar habilidades blandas, las técnicas de moderación, herramientas de administración de proyectos, métodos de espacio abierto, el equipo de facilitación dinámica herramientas			

Fuente: Jonas, 2007

2. Metodología

El propósito de este proceso de investigación de orden cualitativo responde a la examinación sobre la presencia de aquellos rasgos y huellas características del diseño, presentes en el oficio del sastre para su posterior descripción. Para ello se pretende examinar el proceso de ideación y creación del sastre, específicamente el proceso en paralelo de 5 maestros de sastrería en la ciudad de Bogotá - Colombia. Seguidamente se desarrolla un análisis transversal de patrones mediante el desarrollo de un estudio de caso cruzado con el ánimo de respuesta a las preguntas de investigación; que a su vez dieron luz al diseño del estudio, la selección de métodos y procedimientos para recopilar y analizar los datos.

2.1 Preguntas de investigación

Si bien las preguntas de investigación son desarrolladas a lo largo del estudio cualitativo (Stake, 1995), las preguntas para este proceso de indagación fueron:

- ¿Cómo identificar señales que indiquen la presencia de concepto, pensamiento y práctica de diseño en el oficio del sastre?
- ¿Cuáles son los rasgos y características principales del diseño?
- ¿Cuál es el proceso que describe la generación de diseño?
- ¿Cómo identificar estos rasgos y características en el desarrollo de un proceso de creación (oficio del sastre)?
- ¿Cómo se relacionan estos rasgos para configurar un proceso de diseño?
- ¿Cómo se deben describir estos rasgos inmersos en un proceso de creación (oficio del sastre)?

- ¿Cómo comparar las características halladas en el proceso de creación con el proceso de diseño?
- ¿Cómo se manifiesta el dominio del conocimiento en el oficio del sastre?
- ¿Cuáles son las condiciones que generan conocimiento derivado del oficio del sastre?
- ¿Cómo es conducida la originalidad conceptual en el oficio del sastre a través de la técnica y la habilidad manual?
- ¿Qué se aprende acerca de un oficio a través de una comprensión del cómo se hace?
- ¿Cómo el oficio del sastre puede llegar a constituir un conocimiento útil para el diseño?

Así el proceso de indagación gira finalmente alrededor de una interrogante que encierra la totalidad de la investigación: ***¿Cuáles son los elementos anticipativos que evidencian la presencia de concepto, pensamiento y práctica de diseño en el oficio del sastre, en la Bogotá actual?***

Estas preguntas se ajustan al criterio de flexibilidad propio del estudio cualitativo para determinar cuáles elementos evidencian la presencia de concepto, pensamiento y práctica de diseño en el oficio del sastre. Estas formulaciones generales servirán de guía durante las observaciones y las entrevistas para el proceso de investigación (Creswell, 1994; Miles y Huberman, 1994). Sin embargo, no se subestima la calidad de información proveniente de los participantes para el estudio, por tanto se aceptarán nuevas interrogantes que surjan para las observaciones y las entrevistas (Borg & Gall, 1983).

2.2 Diseño de investigación

El diseño de la investigación de este estudio es de tipo cualitativo, bajo un enfoque constructivista, se selecciona un método de estudio de caso cruzado pues permite la exploración acerca de los modos de pensar y hacer en el oficio del sastre. Además el uso de recursos de orden cualitativos facilita la representación e interpretación del mundo,

para expresar lo que no se dice a través de los números o, al menos, lo que no se puede decir tan bien (Eisner, 1998) con el objetivo de aproximarse al entendimiento y descripción de lo que realmente está pasando. A su vez algunos reconocen los estudios cualitativos como investigaciones naturalistas (Lincoln & Guba, 1985). Paralelamente distintos tipos de enfoques cualitativos han sido discutidos gracias a la literatura (Creswell, 1994; Eisner, 1998; Jacob, 1987; McCracken, 1988; Smith, 1987; Tesch, 1990) incluyendo el caso de estudio, la etnografía y la teoría fundamentada.

Ciertamente todas las perspectivas cualitativas ocurren en ambientes naturales (Eisner, 1998; Gay & Airasian, 2000; Merriam, 1998); obedecen en gran medida al curso de la descripción verbal (Eisner, 1998; Gay & Airasian, 2000; Merriam, 1998; Stake, 1995); para relacionar el contexto de los participantes, sus significados, sus experiencias, sus perspectivas y su realidad (Creswell, 1994; Eisner, 1998; Gay & Airasian, 2000; Marshall y Rossman, 1999; Maxwell, 1996; Merriam, 1998; Patton, 2002; Stake, 1995). Al mismo tiempo son de tipo inductivo (Creswell, 1994; Gay & Airasian, 2000; Merriam, 1998); y a diferencia del enfoque cuantitativo, donde las variables son seleccionadas con antelación y estabilidad a fin de reducir el campo de estudio. Los estudios cualitativos también son dinámicos y flexibles en el diseño (Eisner, 1998; Gay & Airasian, 2000) mediante preguntas de investigación provisionales y que tienen la capacidad de evolucionar durante el desarrollo del estudio.

A pesar de que exista el reconocimiento de pasos generalizados para el desarrollo de estudios cualitativos como la selección de un tema de estudio, el acceso a un contexto, la selección de participantes, la recopilación y análisis de datos, y la configuración de conclusiones (Gay y Airasian, 2000). No es posible codificar un cuerpo de procedimientos que iluminen el camino para el desarrollo del estudio (Eisner, 1998), esto en parte a la naturaleza plena de incertidumbre en los estudios cualitativos. De allí que los métodos cualitativos sean apropiados para la descripción de individuos o grupos y sus interacciones (Creswell, 1994), como es el caso en este estudio acerca de las relaciones entre el pensar y el hacer que describen el oficio del sastre.

investigación, de allí la metodología seleccionada (Patton, 2002). En efecto un estudio de caso es el estudio de un sistema acotado (Stake, 1995), que como estudio cualitativo proporciona una comprensión profunda acerca de este sistema a través del entendimiento material y la recopilación de datos que el investigador sitúa dentro de este sistema o caso inmerso en su contexto (Creswell, 1998).

Así mismo un estudio de caso, estimula la comprensión de las condiciones existentes, las prácticas preponderantes, las creencias y modos celebrados, los procesos ejecutados y las tendencias asumidas. Al mismo tiempo este proceso no se asume para entender otros casos; pues su principal preocupación será la comprensión particular de los casos seleccionados (Stake, 1995); que serán analizados mediante un análisis del caso transversal o análisis del caso cruzado que consiste en examinar los patrones establecidos entre los casos estudiados para discernir elementos comunes en cada uno de ellos. Este es un paso de observación correspondiente al análisis de varios casos, respondiendo al contexto establecido por esta indagación, que Stake (1995) llama proceso colectivo estudio de caso, en el que se estudian varios casos que configuran uno solo (Creswell, 1998).

2.4 Rol del investigador

Desde el punto de vista teórico el investigador desempeña funciones diversas en los estudios cualitativos: abogado, biógrafo, evaluador, intérprete, maestro y teórico, sin embargo de todas éstas, la función de intérprete, y recolector de interpretaciones, es central (Stake, 1995). Esto alimenta la convicción de que el conocimiento se construye antes de ser descubierto (Stake, 1995) ya que el investigador como entrevistador, observador y coleccionista, se despliega como intérprete en la investigación. De la misma manera esto hará que el investigador cualitativo deba enfrentarse a la toma de decisiones durante el desarrollo de un caso de estudio, determinando el grado de participación dentro de una actividad del caso, su papel como experto para comprender y revelar lo observado y la intermitencia de su observación neutral, evaluativa o analítica crítica (Stake, 1995). Entre tanto deberá prever las necesidades de sus futuros lectores,

decidiendo cuándo es oportuno proporcionar interpretaciones acerca del caso, cuándo defender una posición o cuándo es el momento adecuado para relatar el proceso como una historia (Stake, 1995). De modo que el investigador cualitativo debe estar capacitado para formular preguntas, ser buen oyente, ser flexible, conocer las categorías implicadas en su estudio, y estar libre de preconcepciones acerca del proceso (Yin, 1994).

2.5 Participantes

Alrededor de diez maestros de sastrería fueron invitados para ser partícipes en el desarrollo de este estudio, fueron localizados en su gran mayoría, gracias a su ubicación comercial estratégica en la ciudad de Bogotá – Colombia. Dadas las características, responden como casos intrínsecos, a causa de la particularidad de su naturaleza (Creswell, 1998). En el estudio de caso intrínseco, el caso en sí es de interés, en contraposición al estudio de caso instrumental, donde un estudio es necesario para lograr algo diferente una teoría de aprendizaje sobre el caso (Stake, 1995). Conviene aclarar que finalmente se contó con la participación de cinco maestros sastres, que aunque responden a un pequeño número de colaboradores, para el desarrollo de la actividad cualitativa del estudio permiten una comprensión más profunda y más amplia de los participantes (Patton, 2002), añadiendo características de realismo para la recolección de datos.

2.5.1 Reclutamiento de participantes

Ante la ausencia de una asociación o agremiación actual que congregue a los maestros de sastrería, el proceso de acercamiento inició con una actividad de observación acerca del estado actual del oficio de sastrería en Bogotá, con el propósito de explicar e identificar la existencia de zonas comerciales caracterizadas por el devenir de este oficio. Esto teniendo en cuenta la fuerte presencia del mismo a lo largo de la tradición vestimentaria en la ciudad de Bogotá. Por esta razón el proceso de investigación empezó con la visita de aquellas zonas características y representativas de este oficio, a fin de reconocer la permanencia de esta actividad en esos espacios capitalinos. Una vez fueron reconocidos los espacios, se entra en contacto con los sastres para identificar el interés

por ser parte del proceso de investigación. Sin embargo frente a la dificultad por encontrar aceptación de los invitados y dado el escaso número de sastres vigentes en la ciudad; se acude a un muestreo por avalancha, sin importar el no abordaje de una zona específica.

De esta manera los participantes fueron reclutados a través de una carta de contacto que explicó la finalidad y el proceso del estudio (Anexo A) que a su vez se sumaba a una declaración de interés, con la que el participante confirmaba la disposición para ser parte del proceso (Anexo B). Las respuestas de los participantes fueron recogidas durante un periodo de dos semanas. Lo que dio partida a la concreción de su participación mediante cartas de información que reclutaron oficialmente a los colaboradores (Anexo C), estas incluían referencias de la directora de la Maestría en Diseño: PhD Martha Patricia Sarmiento Pelayo (Anexo D). Se debe aclarar que cada uno de los instrumentos de reclutamiento fue entregado personalmente para hacer llamado oficial a los participantes e iniciar el proceso de seguimiento. Posteriormente las respuestas de aprobación por parte de los sastres fueron recogidas inmediatamente al recibo de la carta de información. Esto mediante un formulario de consentimiento (Anexo E) proporcionado para que los participantes fuesen conocedores del propósito, los pormenores del estudio y su participación. Los formularios de consentimiento también explicaron que la participación sería anónima, voluntaria y que los participantes podrían retirarse en cualquier momento.

Finalmente un cuestionario demográfico (Anexo F) fue completado por los participantes in situ antes de la entrevista. Así el estudio tuvo lugar en cada taller del maestro de sastrería para asegurar un entorno natural para la observación de los participantes (Gay & Airasian, 2000; Merriam, 1998).

2.5.2 Selección de participantes

La selección de los participantes se produjo a través de muestreo intencional, de conveniencia o propositivo (Creswell, 1998; Gay & Airasian, 2000; Maxwell, 1996; Merriam, 1998) caracterizado por el interés de obtener una muestra a partir de un grupo de maestros de sastrería bajo el cumplimiento de criterios de selección. En este caso el criterio de poseer experiencia mínima de veinte años, ejerciendo el oficio de sastrería, a fin de contar con participantes conocedores a plenitud de las particularidades, actividades y problemas propios del hacer en el sastre. Por otra parte el criterio de tener o no formación académica no fue considerado por el investigador como parte de la definición de la muestra.

Se debe recordar que parte del muestreo propósito se logró gracias a la incursión de un muestreo de avalancha, mediante la recomendación de los participantes interesados en ser parte del proyecto investigativo. Facilitando el establecimiento de una relación de confianza con los colaboradores ya que corresponden a un perfil difícil de localizar. De esta manera las visitas con los cinco (5) participantes fueron desarrolladas conforme a su disposición de participar y después de identificar su capacidad para proveer de información a lo largo del proyecto de investigación. En este orden los participantes seleccionados fueron identificados mediante seudónimos que responden a su participación cronológica: "Perfil 1", "Perfil 2", "Perfil 3", "Perfil 4" y "Perfil 5".

2.5.3 Riesgos y beneficios para los participantes

Es prudente señalar que no existe ningún riesgo para los participantes en este estudio, las preguntas de la entrevista tienen una naturaleza prudente e intentaron ahondar en el cómo se piensa, cómo se hace y cómo se desarrolla el proceso de ideación–creación en el oficio del sastre. Las entrevistas se desarrollaron en el taller de sastrería correspondiente a cada participante, para asegurar su comodidad y libre expresión. Además se garantizó que cada participante conociera muy bien los métodos para desarrollar durante la investigación (Sosin, 1999), indicando como éste puede ser provechoso en el reconocimiento y caracterización de su oficio. En efecto los resultados y

conclusiones del estudio son beneficiosos para señalar qué hay más allá de la creación manual y el conocimiento oculto detrás de cada puntada ejecutada en el taller de sastrería.

Al final se entrega un reconocimiento que certifica la participación de los maestros a lo largo del proceso investigativo; además se deja a disposición toda la información correspondiente a cada participante y un breve resumen escrito tras la finalización del estudio. Por otra parte no existió compensación alguna para los participantes, y la información no fue retenida tras la finalización del proceso de indagación.

2.5.4 El anonimato de los participantes

El anonimato de los participantes es un intento por no revelar los nombres y la identificación de los participantes y sus respectivos talleres. Sin embargo estos colaboradores hacen parte de un oficio en extinción por tanto son una minoría laboral, así que un anonimato completo puede no ser posible. Durante el transcurso del estudio y para efectos de análisis y comunicación de la investigación sus nombres reales fueron cambiados por la categoría participante o perfil para proporcionar anonimato.

2.5.5 Los perfiles de los participantes

A continuación se presentan los cinco perfiles de los maestros de sastrería, que fueron ubicados en la ciudad de Bogotá – Colombia, cada uno ha construido una experiencia superior a los veinte años en el oficio de sastre, cumpliendo así con el criterio de selección que los hace parte de la muestra propositiva utilizada en este estudio (Creswell, 1998; Gay & Airasian, 2000; Maxwell, 1996; Merriam, 1998).

Perfil 1.

Con 64 años, empezó desde muy chico casi a los 14 años de edad, por lo que cuenta con cerca de 50 años de experiencia en el oficio de sastre. Es un autodidacta por excelencia, trabajador incansable y fue el primer colaborador en aceptar la invitación para ser parte del proceso.

Perfil 2.

Con 45 años, empieza en el oficio del sastre a los 18 años de edad, motivado por su padre y como una vía para pagar sus estudios universitarios. Sin embargo se enamoró tanto de su profesión que decidió continuar con el legado familiar, teniendo así 27 años de experiencia como sastre.

Perfil 3.

Motivado por los consejos de su padre accedió a ser formado por el sastre de su pueblo de origen, cuando tenía 18 años. Hoy a sus 47 años de edad, acumula 29 años de experiencia en el oficio de sastre. Este perfil fue sugerido por los sastres inicialmente invitados, que no disponían de tiempo para ser parte del proceso de indagación.

Perfil 4.

Motivado por mejorar su situación económica y aprender un arte, empieza su formación como sastre a los 32 años edad. Actualmente a sus 66 años acumula 34 años de experiencia en el oficio de sastre.

Perfil 5.

No menos importante, este participante también fue referenciado por los sastres inicialmente invitados. Con 41 años, es el participante más joven de la muestra. Cuenta con 22 años de experiencia en el oficio de sastre y fue su suegro quien lo invitó a ser parte de este selecto grupo de creadores cuando tenía solamente 19 años.

2.6 Instrumentos recolección de datos y procedimientos

El investigador es el principal instrumento en un estudio de orden cualitativo (Eisner, 1998; Gay & Airasian, 2000; Merriam, 1998) haciendo imperativa su profunda interacción con los participantes del estudio (Guba y Lincoln, 1982; Merriam, 1998; Stake, 1995). Por lo tanto, el investigador utiliza entrevistas, observación y colección de artefactos como métodos para construir un puente que facilita el responder a las preguntas de la investigación. Hay tres principales herramientas cualitativas aplicadas para la producción de datos: Entrevistas semi-estructuradas, observaciones y recopilación de datos. Las entrevistas se han realizado con los participantes seleccionados, maestros de sastrería, mientras que los datos observacionales pueden incluir otros miembros que hacen parte de las dinámicas del taller, que a menudo tiene lugar en un contexto de trabajo en equipo.

2.6.1 Entrevistas

Ciertamente el pilar de este proceso de investigación, es la oportunidad y capacidad de escuchar lo que la gente tiene que decir acerca de sus actividades, sus sentimientos, sus vidas (Eisner, 1998, pág. 183), en este se dirigen los esfuerzos por entender el oficio del sastre. Así el desarrollo de una serie de conversaciones con propósito (Dexter, 1970) serán usadas con los participantes para responder las preguntas de investigación, al presentar ventajas trascendentales como herramienta de investigación. En primer lugar, permite la entrada en la perspectiva del otro, para configurar la información durante el proceso de investigación (Patton, 2002). En segundo lugar, facilita el rastreo de las respuestas generadas por los participantes, mientras se aclara el contenido producido por las mismas (Marshall y Rossman, 1999).

Este recurso es diseñado para obtener descripciones acerca del mundo, bajo la mirada del entrevistado, a fin de interpretar el significado de los elementos (Kvale & Brinkmann, 2009). Para este caso se reconocerá desde la fenomenología y la hermenéutica, el uso de criterios de interpretación, no obstante un componente pragmático acompañó el proceso entendiendo el entrevistar como una habilidad dentro de la investigación. En

efecto la entrevista como instrumento de investigación para este estudio, es una excelente técnica para llegar a profundidad e intensidad sobre los individuos (Merriam, 1998). Para este proceso se empleó un modelo semi-estructurado, esto en parte porque la investigación a través del estudio de caso suele tomar giros inesperados y espontáneos, por lo que un protocolo de entrevista semi-estructurada provee de flexibilidad para revelar las respuestas a las preguntas de investigación planteadas.

A través de un protocolo de entrevista semi-estructurada (Anexo G) se anticipó razonablemente cierto grado de objetividad mientras se admite una comprensión más completa de las opiniones de los encuestados y las razones detrás de ellos. Así mismo la entrevista proporcionó con profundidad, información detallada e intensiva sobre las experiencias de las personas de determinados hechos y situaciones. Por lo tanto el objetivo del estudio mediante entrevista, es la consecución de mayor precisión y mayor cercanía con las experiencias del entrevistado (Brinkmann & Tanggaard, 2010). A partir de esto, la entrevista como método se adaptó en la investigación, permitiendo el abordaje de los casos, que comienzan con la personas, se analizan los datos producidos en ellas y se transforman en modelos o teorías más generales.

De modo que se ofreció a los participantes la lista de preguntas de la entrevista antes de su respectivo desarrollo, pero también se alertó sobre el surgimiento de preguntas adicionales a la entrevista conforme el proceso de investigación. Por otra parte, mediante el consentimiento informado (Anexo E) se obtiene una autorización del participante para el desarrollo de las entrevistas y su respectiva videograbación. En este proceso garantizar la claridad de las respuestas y la corroboración de los datos escritos al finalizar cada entrevista. Además los datos producto de estos encuentros fueron transcritos por un transcriptor que apoyó el proceso de investigación.

2.6.2 Protocolo de entrevista

Las entrevistas fueron de carácter semi-estructurado con una duración de 60 y 180 minutos cada participante, desarrolladas conforme a los encuentros que cada uno de los

participantes consideraban pertinentes para seguir el proceso de creación del traje de sastrería. En promedio se desarrollaron tres encuentros con cada maestro sastre: El primer constituía la fase de ideación y toma de medidas, el segundo encuentro responde a la fase de maquetación del traje, el tercero corresponde a la fase de entrega de la creación. Durante los primeros encuentros se debe aclarar que los sastres fueron libres de ir o no documentando el proceso que se desarrollaba, esto teniendo en cuenta que en su gran mayoría argumentaron preservar los secretos de su oficio respecto a la profunda realización del traje. Las preguntas fueron estructuradas conforme a la teoría, y fueron guiadas y aclaradas proporcionando ejemplos y comentarios generales.

Todos los participantes fueron entrevistados en sus talleres y estudios, mientras ejercían las labores propias de su oficio, concretamente mientras desarrollaban el traje asignado para este proceso de investigación. Las entrevistas fueron desarrolladas en sus talleres para mayor comodidad y privacidad de los participantes; aunque en algunos casos su equipo de trabajo estaba presente y reforzaban los comentarios en paralelo al proceso de indagación. En todos los casos se pidió específicamente a cada participante considerar un espacio adecuado en su taller para garantizar su comodidad y privacidad. A pesar de los esfuerzos se debe considerar que en un taller hay una serie de distracciones que corresponden a las dinámicas de producción; pese a ello fueron sorteadas para el desenvolvimiento del proceso investigativo. Así la ubicación y el tiempo designado para cada entrevista fue provisto por cada participante, lo que permitió cierta flexibilidad y comodidad, ya que los participantes no tuvieron que desplazarse ni interrumpir ninguna de las actividades de su taller. De esta manera es el investigador quien visita a cada maestro de sastrería en sus propios contextos y espacios productivos.

Al comienzo de cada entrevista, se desarrollaron preguntas acerca del historial profesional de cada participante, de la situación del oficio, y de su estado de ánimo; con el ánimo de propiciar el mejor de los ambientes para la toma adecuada y pertinente de los datos, esta información no está disponible públicamente. La entrevista se centró en el proceso de creación del sastre, su concepción acerca del diseño, la forma de aprendizaje y los criterios de su producción. Una primera fase de preguntas abiertas desarrolladas a

cada participante en el mismo orden permitió la aproximación a cada uno de los conceptos contemplados por la pregunta de investigación: Concepto, pensamiento y práctica de diseño. Fue muy importante solicitar a cada participante la visión acerca de cada tema o proceso, a tal punto que era el participante quien hacía una narración de cada una de las decisiones y procesos que se llevaban a cabo durante el curso de indagación. Para ahondar en las observaciones se plantearon preguntas a lo largo del proceso de ideación y creación para alcanzar mayores detalles y descripciones gráficas acerca del proceso de sastrería. Para esto también fueron solicitados ejemplos o reflexiones a partir de anécdotas pasadas. Al inicio y final de cada entrevista, fueron comentados los propósitos de cada una de las entrevistas, así como los detalles y la información que ellos consideraron pertinente recibir.

Teniendo en cuenta lo anterior se presenta oficialmente a la lista de preguntas o protocolo que responde al desarrollo de preguntas estructuradas cuyo orden de realización puede ser reorganizado. Esta entrevista y sus respectivas preguntas se convierten en un vínculo inmediato entre la literatura de investigación y las preguntas de la investigación. A continuación se enuncia mediante una lista las preguntas que fueron utilizadas como esbozo para el desarrollo de la entrevista. Con esbozo se hace nuevamente referencia a la imposibilidad de separar al participante de las acciones del taller, por lo tanto fue necesario, emplear una estrategia guiada por la intuición que localizó el momento adecuado para cada una de las preguntas conforme al proceso de creación del sastre:

1. ¿Considera Ud. que tiene un proceso para la construcción de un traje de sastrería? Si / No / ¿Por qué?
2. ¿Sigue Ud. una serie de pasos de manera ordenada y consiente para el desarrollo de un traje de sastrería? ¿Cuáles son? Descríbalos
3. ¿Toma Ud. datos acerca del usuario de su traje? ¿Qué es lo primero que le pregunta? ¿Qué es lo primero que hace cuando un cliente llega a su taller solicitando sus servicios?

4. ¿Cómo organiza la información que su cliente le suministra a la hora de solicitar sus servicios? ¿Cómo interpreta la información que suministra su cliente para la realización del traje de sastrería? ¿Existe una información más valiosa que otra?
5. ¿Cuál es el uso que Ud. da a la información suministrada por su cliente para el desarrollo de un traje? ¿Es empleada esta información para contextualizar y situar el traje y su uso en escenarios específicos?
6. ¿Ud. tiene un instrumento para asignar y compilar estos datos acerca de su cliente? ¿Documenta en algún tipo de sistema los datos suministrados por su cliente para el desarrollo del traje?
7. ¿Solicita Ud. información a su cliente acerca de cómo, dónde, cuándo el traje va a ser usado? ¿Es importante para Ud. conocer cuáles son las actividades y los usos a los cuales el traje va a ser sometido? ¿Tiene Ud. ciertas consideraciones para la ideación y creación del traje a partir de la información acerca del cómo será usado?
8. ¿Se rige o se guía Ud. de las tendencias para la confección de un traje? o ¿Prefiere mantener su estilo a lo largo de los años que ya lo caracteriza? ¿Cuenta Ud. con las sugerencias de su cliente acerca de lo que está o no está en vigencia para la confección del traje? ¿Se mantiene al tanto acerca de nuevos referentes identificando que se ajusta más a su tipo de clientela?
9. ¿Construye Ud. en su imaginación escenarios o lugares en donde puedan ser usadas sus creaciones? ¿Cómo construye estas imágenes? ¿Estas visiones acerca de sus creaciones están situadas en el futuro o por el contrario cree que se devuelven en el tiempo? ¿Por qué?
10. ¿Qué ocurre en su cabeza mientras desarrolla un traje? ¿Sueña con la persona usándolo, sueña en la manera en que este camina sobre el cuerpo de su cliente y lo viste? ¿Qué lugares cree Ud. que visitará su creación una vez salga de su taller de sastrería?
11. ¿Existe algún método o sistema que Ud. quisiera incorporar a la manera en crea y construye su creación? ¿Cree que su proceso de ideación y creación podría mejorar o está conforme con este? ¿Si pudiese mejorar este proceso de ideación y creación qué haría?

-
12. ¿Con toda la información y los datos que Ud. recibe de la interacción con su cliente, se construye un documento que de guía a la realización de su proceso de creación? ¿Recurre Ud. a la configuración de una ruta que le permita controlar y verificar que lo que se está haciendo corresponde a lo que se está pidiendo? ¿Puede asegurar que lo que el cliente pide es exactamente lo que recibe?
13. ¿Cómo es el proceso de verificación para el resultado del proceso de creación? ¿Cuántas pruebas realiza Ud. con su cliente para verificar que su creación se ajuste a sus necesidades? ¿Qué tan importantes son para Ud. las observaciones que este hace acerca del resultado y el proceso alcanzado? ¿Bajo qué criterios y cómo toma Ud. las decisiones de la mano de su cliente hacer del resultado esperado?
14. ¿Qué herramientas e instrumentos emplea Ud. para la realización de su proceso de creación? ¿Utiliza modelos, prototipos, pruebas, borradores u otros elementos que permitan verificar las características esperadas, antes de dar marcha a procesos más complejos como los de corte y confección? ¿Prefiere Ud. dar rienda suelta al trabajo directo con el material apropiado e ir verificando en la marcha qué es lo esperado, lo inesperado y lo deseado?
15. ¿Utiliza Ud. un sistema interno para controlar y dar seguimiento a sus procesos de creación y construcción para sus trajes?
16. ¿Ha construido un cuerpo de criterios y rutinas de evaluación que le permitan identificar qué se encuentra bien y mal en sus procesos de ideación y creación?
17. Comunicación. ¿Cómo reacciona Ud. ante aquellas sensaciones e impulsos provenientes de su intuición, ante el proceso de ideación y creación? ¿Qué tan a menudo se deja guiar por sus corazonadas para el desarrollo de su oficio? ¿Qué tanto confía en toda la experiencia capturada a lo largo de tantos años desarrollando este oficio?
18. ¿Suele Ud. documentar la toma de decisiones o el curso de sus procesos de ideación y creación para posteriores revisiones? ¿Por qué lo hace o no lo hace? ¿Cree Ud. que esta podría ser una herramienta para la transmisión de su legado creativo?

2.6.3 Observaciones

A diferencia de otros procesos investigativos, en este lo que las personas hacen y dicen, y cómo lo hacen y dicen, son los principales elementos para centrar atención (Eisner, 1998). Acorde a esto la observación para este estudio de caso será empleada para diferenciar los datos observados frente a los recopilados a través de otras fuentes como las entrevistas y los artefactos. Se espera que la observación en un proceso de investigación esté planeada deliberadamente, sea registrada de forma sistemática, y se someta a comprobaciones y controles (Kidder, 1981). La observación alrededor del oficio del sastre incluirá cuatro (4) momentos posibles entorno al proceso de ideación y creación del objeto indumentaria de sastrería:

- Toma de medidas: primer acercamiento con el que se establecerá el tipo de traje y las medidas a partir del cuerpo para confeccionar.
- Primera prueba: se desarrollan observaciones acerca del proceso de confección y su interacción con el cuerpo del usuario.
- Prueba final: se aproximan y verifican los últimos detalles para la consecución del conjunto deseado.
- Arreglos y entrega: se verifica el alcance de lo propuesto y se entrega en resultado del proceso de confección sartorial.

(Aclarar este proceso de observación con cada maestro de sastrería)

El permiso de los participantes para ser observados se obtuvo a través de una carta de consentimiento informado, que permitió el acceso al entorno de los participantes a fin de alimentar la observación mediante notas de campo, un proceso sugerido por Merriam (1998). Sin embargo se aclara que se estableció un protocolo para la toma de las mismas, conforme a las variables observadas (Eisner, 1998).

2.6.4 Colección de evidencias

Los documentos y artefactos frecuentemente revelan lo que la gente no quiere o no puede decir (Eisner, 1998), sirven así como fuente de una descripción acerca de cómo las personas producen pensamientos acerca de su mundo (Bogdan y Biklen, 1992). Por esto la recolección y análisis de esos materiales, es esencial para la triangulación de datos (Marshall y Rossman, 1999; Yin, 1994) porque proporciona otra perspectiva que

facilita la comprobación en medio de la subjetividad de las entrevistas y la observación. De allí que la triangulación, como uso de múltiples métodos, estrategias de recopilación de datos, y/o las fuentes de datos, sea un mecanismo para obtener una imagen más completa, en donde se coteje la información (Gay & Airasian, 2000). Para este estudio en concreto se compilaron sus notas de medición, notas de proceso y entre otros ya existentes a fin de autenticar y detallar de lo que ocurrió en el estudio.

Paralelamente el investigador pide a los participantes mostrar sus notas de registro de medidas, molderías, esquemas de confección, bocetos, trazos sobre los textiles, entre otros elementos; que proporcionan al menos un ejemplo de documentación en el oficio del sastre. También fueron fotografiados estos elementos ya que para la gran mayoría de los casos, éstos representan una herramienta crucial en la realización de las prendas. De esta manera el investigador organiza la documentación, incluyendo el nombre del participante, el número de entrevista en que se toma el documento, y una descripción del documento. Los documentos fueron agrupados y su análisis, responde dentro del estudio de caso cruzado acerca de cómo estos participantes configuran herramientas de apoyo para la estructuración de un proceso de diseño. Véase el Anexo H para referenciar una tabla sobre los documentos públicos recogidos como orígenes de datos.

Para este proceso fue utilizada una cámara fotográfica a fin de capturar los elementos susceptibles de analizar y ser incluidos dentro de los procesos de triangulación. Cada elemento era fotografiado con la ayuda de un asistente de investigación, mediante una cámara semi-profesional, equipada con un micrófono que fue empleado para la grabación de algunas entrevistas también.

2.7 Análisis de datos

Por otra parte se debe aclarar que las etapas de recopilación y análisis de datos, fueron desarrolladas paralelamente, considerando simultáneamente criterios para la investigación cualitativa (Creswell, 1994; Huberman & Miles, 1994; Marshall y Rossman, 1999; Merriam, 1998). Por ello durante la recopilación de datos se mantuvo un fuerte

carácter interpretativo (Stake, 1995). En cuanto a la recopilación, también se debe aclarar que fueron usados tres métodos participativos enfocados en las dimensiones descritas en Visser (2006), que configuran esas diferencias entre las formas de diseño: el proceso de diseño, el diseñador y el artefacto. Por lo tanto durante los procesos de entrevista se propuso el desarrollo conjunto de un mapa de actores, un mapa de procesos y un mapa de problemas; como estrategias de desarrollo con el participante.

Además fue empleado el enfoque para el desarrollo de *teoría fundamentada* de Glaser & Strauss (1967) que requiere la comparación periódica entre datos y teoría, a lo largo de la recopilación y análisis de datos. Por ello fueron observados los hechos, los detalles y aquellas temáticas que los participantes configuran de manera simultánea, ya que estas permitieron la identificación de los conceptos para facilitar el flote de las categorías emergentes. Seguidamente las categorías iniciales fueron modificadas continuamente, considerando los elementos carentes de relevancia a fin de establecer la evidencia. Tras la recopilación de datos, cada factor fue rigurosamente examinado para la localización de esas categorías comunes.

Paralelamente las transcripciones fueron codificadas mediante análisis comparativo constante, en el que son considerados factores para un esquema de codificación abierta que involucra todas las entrevistas y los documentos pertinentes. En esta constante de comparación se identifica una categoría básica con la cual se analizan los datos mediante un proceso iterativo de codificación (Glaser y Strauss, 1967). En esta codificación los datos fueron dispuestos como unidades de significado para su análisis y evaluación de relaciones entre sí, gracias a la observación de palabras, frases, oraciones y párrafos cuya comparación dará la localización de semejanzas o diferencias (Glaser y Strauss, 1967).

2.7.1 Preparación de los datos

Conforme al criterio de anonimato para cada participante, nunca fue abordado el nombre completo del participante para el proceso de análisis; sin embargo la necesidad de acercamiento obligó a emplearlo y nombrar a cada participante durante el proceso de entrevista. Cada entrevista fue grabada en una tableta equipada con un micrófono para

controlar la calidad de la grabación. Después de cada entrevista, cada grabación fue indexada a un equipo, fue borrada de la tableta y empezaba su proceso de transcripción en manos del asistente de investigación. También se aclara que todas las grabaciones fueron indexadas a servidores seguros, que facilitaron su procesamiento como documento de Word para la revisión inicial. Fueron presentadas observaciones en el proceso de transcripción para lo cual se formateó en un procesador de textos (*Microsoft Word*), diferenciando la presencia del entrevistador y el entrevistado.

2.7.2 Creación de códigos y categorías

De igual modo se desarrolla una etapa de creación de códigos y categorías, como estrategia para proporcionar de sentido, orden y estructura en los datos obtenidos (Merriam, 1998). Esta etapa de construcción, constituye un proceso de codificación en el que se asignan denominaciones abreviadas acerca de los aspectos de los datos, de manera que se puedan organizar y estructurar fácilmente como piezas específicas dentro de la investigación (Merriam, 1998). Se siguieron las indicaciones de autores como Miles y Huberman (1994) y Merriam (1998), que sugieren la creación de categorías después de la recopilación de datos, a fin de conformar una suerte de terreno para satisfacer las expectativas de los análisis. De la misma manera se sugiere que la creación de categorías sea inductiva a fin de alentar una mente abierta acerca de los datos.

Este proceso de elaboración de categorías es en gran medida un proceso intuitivo, pero también fue sistemático y fundamentado en el propósito del estudio, para lo cual se desarrollan categorías de análisis orientadas bajo el modelo teórico de generación iterativa de diseño de Jonas (2004). Entendiendo el cruce entre los componentes del proceso iterativo de macro diseño (Investigación, análisis, síntesis, realización) con los componentes del proceso de aprendizaje iterativo de micro diseño. Este cruce arroja como resultado un esquema que fue utilizado como enfoque de observación para la actividad del sastre entorno a la solución de problemas. Así fueron estructuradas categorías que almacenan esas herramientas y métodos característicos en este proceso de diseño.

Posteriormente los datos se ordenan en las entrevistas, la observación y la colección de documentos a partir de las categorías utilizando criterios de comparación constante (Glaser & Straus, 1967). Este método, como su nombre lo indica, consiste en la comparación periódica y coherente de las unidades de datos reunidos a partir del trabajo de campo. Las categorías son caracterizadas como unidades similares, dotadas con significación para la segmentación de los datos compilados (Merriam, 1998). Se debe decir que estas unidades pueden ser tan pequeñas como una palabra de un participante, pero en esta primera fase se utilizaron categorías que describen la identidad del esquema teórico de generación iterativa de diseño.

En efecto para la construcción de las categorías de análisis se tuvieron en cuenta los siguientes criterios: Reflejo del propósito investigativo, las categorías para esta investigación fueron estructuradas a partir de las preguntas de investigación encaminando las respuestas de las mismas. Organización exhaustiva, todos los datos que se consideraron importantes fueron enmarcados en una categoría. Precisión, la abreviación de cada categoría fue exacta en la medida de lo posible para la organización de las unidades de datos. Congruencia conceptual, abordando niveles de abstracción similares entre categorías (Merriam, 1998). De esta manera las categorías contribuyeron en la determinación de patrones (Lincoln y Guba, 1985) dentro de cada caso y a través de los casos.

2.8 Confiabilidad y autenticidad

Esta investigación de orden cualitativo encausa sus esfuerzos por el establecimiento de la confiabilidad y autenticidad (Lincoln y Guba, 1985), a diferencia de una investigación de enfoque cuantitativo cuyo enfoque es la medición a través de validez (Gay & Airasian, 2000). Por tanto es la triangulación, un mecanismo para la comprobación y descripción en esta investigación, para el alcance de criterios de confiabilidad y autenticidad (Lincoln y Guba, 1985). En primer lugar, estrategias de investigación cualitativa. Este curso investigativo utiliza la triangulación, que como práctica implica el establecimiento de los datos desde una variedad de fuentes y métodos (Lincoln y Guba, 1985; Merriam, 1998; Miles y Huberman, 1994; Patton, 2002). Es por ello que los datos fueron triangulados a

partir de diferentes técnicas (entrevistas, observación, y recolección de artefactos), así como de diferentes participantes, concretamente cinco maestros de sastrería.

En segundo lugar, esta investigación utiliza estrategias de control (Creswell, 1994; Lincoln y Guba, 1985; Merriam, 1998; Miles y Huberman, 1994; Stake, 1995) para asegurar la precisión de los hallazgos; por lo que informa, pregunta y entrega información del estudio a los participantes para garantizar la exactitud de los elementos encontrados a lo largo del proceso de indagación. Finalmente, se aborda con interés un enfoque de descripción gruesa, por lo que se presenta a detalle el contexto, la voz, las acciones, y el sentido de interacción de los individuos participantes (Denzin & Lincoln, 1994). Por tanto este enfoque proporciona autenticidad, verosimilitud y credibilidad, así como la transferibilidad a otros ajustes (Lincoln & Guba, 1985; Merriam, 1998).

Finalmente al desarrollar la configuración de categorías relacionadas a partir de la emergencia de los datos y ponerlas a prueba mediante el establecimiento de categorías conceptuales; hasta alcanzar una saturación teórica por repetición del proceso, en donde no surgen nuevas categorías que vayan en contra de la evidencia desarrollada (Glaser y Strauss, 1967), procura el buen curso del proceso de codificación.

2.9 Dificultades encontradas

Se debe considerar en este tipo de investigación la pericia del investigador para la realización de las entrevistas, a fin de configurar diálogos con un nivel de empatía que garanticen tanta riqueza en las respuestas como sea posible. Esto con el ánimo de inducir una dinámica en la conversación que evite la reiteración en los comentarios, que extienden de manera considerable los procesos de transcripción y análisis de comentarios. Para este proceso algunas entrevistas tuvieron buenos resultados, aunque su extensión temporal evidenció procesos de repetición en las respuestas cuya extensión produjo una mayor inversión en el tiempo de desentrañamiento de las esencias y códigos circulantes en el proceso de ideación y creación en el oficio del sastre.

Por otra parte se debe considerar que durante el curso de investigación uno de los participantes debió retirarse del proceso, debido a problemas de salud, con esto se interrumpió el desarrollo de la observación, la entrevistas e incluso la etapa creativa del traje se vio afectada. Aunque se incorporó más adelante, su salud representó una dificultad para el acompañamiento en los procesos de toma de datos. Del mismo modo se observa una extensión no programada de las entrevistas, superando el tiempo proyectado, y con ello se observó un agotamiento del entrevistado a causa de responder a la actividad propia de su oficio y a la ruta de indagación de manera simultánea, Esto por supuesto influyó en la manera de responder las preguntas de la entrevista, por lo que algunas seguramente no fueron atendidas con la plenitud deseada.

3. Hallazgos de la investigación

Los hallazgos de la investigación y la discusión en este capítulo serán desarrollados a partir de las observaciones e interpretaciones del proceso de ideación y creación de 5 maestros de sastrería para la configuración de un traje. El enfoque para la recopilación de datos responde al marco establecido por la pregunta de investigación, con el cual se buscó identificar aquellos elementos que evidencian concepto, pensamiento y práctica de diseño en el oficio del sastre. Se debe agregar cómo la estructuración de las categorías o temas, respondió de manera simultánea a la fase de recolección y el análisis de los datos (Glaser & Strauss, 1967), generando la tabla de codificación utilizada para el análisis en este estudio (Anexo I). Además la estructura de este capítulo se encuentra determinada por las categorías emergentes del proceso de análisis. Por otro lado algunos valores y códigos fueron considerados para mejorar la gestión De los datos, este proceso no representa un enfoque jerárquico específico. Finalmente conviene aclarar que los hallazgos de este estudio son apoyados por citas tomadas de las transcripciones de las entrevistas de los participantes entrevistas y para algunos casos se apoyará con fotografías del material y los procesos encontrados durante el estudio.

Para la ilustración del desarrollo de las categorías fueron usadas las citas provenientes de las entrevistas, cada caso puede o no haber registrado una gran cantidad de ellas; sin embargo se optó por un enfoque de selección que abrazará los matices encontrados entre los participantes. Este enfoque condujo la fase de comprensión a elementos de mayor profundidad que serán considerados por el lector. Para conducir la lectura y la identificación de elementos, fueron desarrolladas señales mediante subrayados en las citas, resaltando algunas frases o palabras; esto con el objetivo de identificar el código. Del mismo modo se procuró la no modificación en el proceso de citación, sin embargo algunas citas fueron modificadas o presentan comentarios que proporcionan claridad, sin

alterar el significado del texto; esto mediante la corrección de silencios, repeticiones y usos gramaticales.

Durante el proceso de recopilación y análisis de datos algunos participantes desarrollaron sus respuestas mientras trabajan en la elaboración del traje, evidenciando el olvido de la pregunta o el desvío de sus ideas; sin embargo sus respuestas también fueron consideradas para alimentar el proceso de investigación. Esto considerando el inmenso valor localizado en la información proporcionada por los participantes acerca de sus visiones, creencias, acciones y pensamientos; que puestos en la estructura de la oralidad aunque no respondían a la pregunta directa, si representan la intención del participante

A partir del proceso de revisión los resultados de este estudio revelan la diferencia en las perspectivas entre los participantes a la hora de considerar las coincidencias para la localización de los criterios de codificación. Del mismo modo fue necesario evaluar la intensidad de algunos códigos en las respuestas para desarrollar la comparación con los mismos criterios de codificación. Paralelamente fueron revisadas algunas investigaciones que emplearon metodologías similares en una fase que identificó el estado del arte respecto al interés investigativo. Esto arrojó un enfoque para la precisión en el análisis de los códigos a partir del concepto de *dominancia* (es decir, el número de sastres que revelan la presencia del código) e *intensidad* (es decir, el grado de participación declarado y observado en el proceso que referencia el código). Este enfoque facilitó la identificación de los matices en los temas a partir del concepto de *intensidad*, mientras que el concepto de *dominancia* ayudó en la confirmación del grado de importancia para cada tema y código.

Este capítulo presentará la primera parte de la pregunta de investigación: El concepto de diseño presente en el oficio del sastre, discutiendo la definición encontrada gracias a las expresiones de cada participante, su auto-percepción como diseñadores y con ello la ausencia de reconocimiento profesional. Seguidamente se dirige la segunda parte de la pregunta de investigación: El pensamiento de diseño instalado, discutiendo los temas de aprendizaje como adquisición de conocimiento, intervención dentro del proceso debido a

la asunción de roles que estructuran pensamiento y seguidamente la toma de decisiones para la ejecución del hacer. Finalmente será abordada la última parte de la pregunta de investigación: El proceso de diseño, discutiendo las estrategias abordadas por los sastres y su relación con la matriz acerca del proceso de diseño iterativo de Jonas (2007). Las estrategias fueron ordenadas a partir del proceso de análisis, síntesis, proyección y comunicación conforme a su desempeño teórico y práctico según el modelo de comparación. Del mismo modo a lo largo del capítulo fueron vinculados los hallazgos derivados de la pregunta de investigación a las perspectivas teóricas que encauzaron la ruta de indagación.

3.1 Concepto de diseño

La primera categoría de análisis responde al concepto de diseño inmerso en el oficio del sastre. Para ello cada participante revela su propia definición del término, en algunos casos se usa la noción de diseñador, por lo que se abre un camino para cuestionar su auto-percepción como diseñadores. En ese tránsito de referenciación profesional se encuentra una sensación que señala la ausencia del reconocimiento profesional como diseñadores e incluso como sastres.

3.1.1 Definición de diseño

Es preciso aclarar, antes de dar inicio a la resolución del tema, cómo durante el desarrollo de las entrevistas se evitó la inclusión de conceptos que pudieran viciar la definición de diseño innata en los participantes. Para ello solamente se efectuó la formulación de una única pregunta que permitiera capturar en un solo instante su noción acerca del término bajo los criterios propios de su experiencia conforme al hacer. De esta manera se pidió a los participantes del estudio definir el concepto de diseño desde su oficio. Para la mayoría de los participantes, el diseño fue identificado con un accionar de fines creativos al servicio de una persona. En sus definiciones aparecen palabras como “arte”, “crear”, “idea”, “innovación” y “concepto”; revelando que las nociones acerca del pensamiento también son importantes dentro de las prácticas del hacer.

Participante 1: “Diseño es el arte de lograr una perfección de acuerdo a la persona. Una persona puede comprar un vestido muy fino de diseñador pero en algunos casos no sirven las proporciones. Actualmente la gente no sabe vestir...”

Participante 5: “Diseño son esas ideas aplicadas para la innovación. Diseño es innovación, cuando hay diseño hay innovación. Son ideas aplicadas a conceptos específicos.”

Participante 2: “Diseño es, entiendo que es crear... cuando me dicen diseño me imaginé que era hacer algo distinto a lo casual, pero con el tiempo me he dado cuenta que puede ser algo único para esa persona... al gusto y con las medidas de esa persona”

Paralelamente algunos no emplearon un discurso entorno al concepto sino que decidieron expresar su idea a partir del imaginario profesional del diseñador. En este caso particular el participante usa palabras asociadas a la "invención" y al "hacer", cuyos resultados tienen lugar en el campo de la "moda", porque alguien vio en ellas una "oportunidad" de orden comercial.

Participante3: “El diseñador es quien inventa una moda (una manera de hacer)”
“Por ejemplo hay un programa muy particular, *Tu basura, Mi plata* por *Discovery Channel*, es un tipo que recoge piezas de basura: un pedazo de moto, de carro, de máquina. A partir de eso él hace algo especial, pero que otros no vieron la oportunidad de hacer”

Participante5: “Por eso algunos diseñadores son tan exclusivos porque todo lo que hacen es vender una idea. La gente usa lo que hacen porque es exclusivo... todo el mundo quiere la exclusividad. Aunque no todos pueden acceder a un diseñador”

De esta manera es evidente desde la perspectiva de los participantes, la asociación del concepto de diseño con nociones que involucran la creatividad” y la innovación los marcos del pensamiento y el accionar. Sin embargo también se debe señalar cómo el concepto fue usado para referir características atribuidas por dinámicas del mercado

como la noción de “exclusividad”. Además en su intervención culmina con una apreciación acerca de la accesibilidad del diseño para algunos, considerando esos factores de “exclusividad”.

Este análisis también consideró aquellos momentos en los cuales el concepto de diseño fue utilizado en la fase de indagación. El participante 5, constituye un ejemplo en la articulación del concepto. En una primera participación nuevamente emplea la noción de “innovación” que atribuye a su creación, luego utiliza el mismo concepto como algo propio de los diseñadores, Esto permite ver un intento por reconocerse como diseñador, mediante la estructuración implícita de un silogismo: *Los diseñadores innovan, Yo innovo, Luego soy diseñador.*

Participante 5: “Yo busco innovar para que sea llamativo, lo clásico para mí no es relevante...todos los diseñadores buscan innovar”

En esta asociación profesional, se localiza un punto de vista que refiere la concepción del diseñador como un creador de tendencias; en cierto sentido aborda al profesional de diseño bajo la capacidad de anticipar los movimientos de un mercado en un contexto o mercado.

Participante 5: Porque a veces, yo trato de ser intelectual, llevar e intentar estar a la vanguardia. Como lo que hace un diseñador: lanzar tendencias, uno lanza al cliente a las tendencias, en nuestra cultura somos muy conservadores, poco de arriesgarnos, con tonos y con colores”

Seguidamente en su descripción el participante reconoce en su oficio características propias del profesional de diseño. Relacionadas al dominio de conocimientos para la conducción y concreción de representaciones mediante el establecimiento de representaciones iniciales (Visser, 2006). En este apartado las representaciones iniciales son una serie de nociones estéticas percibidas como ideales para el cliente:

Participante 5: “Uno hace de diseñador, eso es oficio de diseñador, decirle al cliente: Esto le queda bien, este color le sienta, este forro le queda, todo debe ir siendo creado. Si yo fuera solamente obrero...me dedicaría solamente a hacer una prenda”.

El participante 5, también emplea el concepto para referir procesos de “invención” y “creación” ligados a una lógica de “reevaluación”, “reinención” y “rediseño”. Esta noción puede relacionarse con los procesos de validación mencionados por Jonas (2007), en su descripción del carácter evolutivo del diseño.

Participante 5: “Hoy en día, todo está inventado, el diseño se hace reinventando, rearmando, rediseñando”

Para este análisis acerca del concepto de diseño, el participante 5 emplea la noción de diseño para referenciar las características de los involucrados en la dinámica de su taller. Su comentario ilustra la diferencia entre quien confecciona las prendas y quien diseña las mismas. En esta diferenciación se hace notorio un empoderamiento de la acción de diseño por parte del sastre, quien finalmente es quien traza y corta el traje para que luego sea inserto en los procesos de confección.

Participante 5: “El obrero de pecho, es quien hace el saco, porque quién corta y diseña es otro”

Para finalizar, durante el proceso de indagación fue notorio el reconocimiento de un lugar de enunciación que diferencia y jerarquiza la labor del diseñador por encima de la labor del sastre. Por ejemplo en el apartado desarrollado por el participante 5, se evidencia la necesidad de reconocimiento de acciones y conocimientos que se asocian con el concepto de diseño, sin embargo el sastre termina su intervención recalcando que el dominio de su conocimiento supera en ocasiones el conocimiento del diseñador.

Participante5: “Uno está metido en este negocio y aprende mucho de diseño. Tengo muchas cosas, uno trabaja muchas texturas, uno termina sabiendo más que el diseñador, uno maneja paños de toda índole y yo que me he puesto a hacer de todo... ¡Ah! ¡Ya terminé la chaqueta de cuero!”

La relación de conceptos para la definición de diseño por cada participante se ve expresaba en la Tabla 8:

Tabla 8. Definición de diseño

Código	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Participante 5
Arte	1				
Idea					1
Innovación		1			4
Concepto					1
Creación		1	1		
Invenición			1		1
Exclusividad					1
Tendencia					1

Tabla 8. Relación entre la definición de diseño por intensidad en los participantes

Esta primera fase permite corroborar la multiplicidad de interpretaciones relacionadas al término diseño, lo que confirma ese debate académico por la localización de una definición de diseño que pueda ser aceptada por gran parte de los sectores que componen el campo del diseño.

3.1.2 Auto-percepción

A raíz de la aparición de la figura del diseñador, para la descripción del concepto de diseño, como conductor de las actividades y expectativas relacionadas con la práctica. Se decide explorar cómo los participantes se ven a sí mismos dentro de estas dinámicas, considerando la posibilidad de reconocerse como diseñadores. Sin embargo sus comentarios revelan un distanciamiento en sus expectativas, teniendo en cuenta la aparente jerarquización profesional que ubica al diseñador formalizado por encima del maestro de sastrería.

En este sentido el participante 3, atribuye a la figura del diseñador una capacidad de creación ausente de todo tipo de referenciación, en la cual la imitación de lo existente difícilmente tendría lugar. Este argumento es alimentado por una pequeña descripción de su proceso de ideación, donde reconoce observar el trabajo de otros y a partir de allí tomar para configurar su creación. Sin embargo esta descripción se relaciona con la generación de representaciones planteada por Visser (2006) que reconoce en las actividades de duplicación y adición, un proceso de transformación de representaciones; característico en la definición de diseño.

Participante 3: ¿Se considera usted diseñador? “No, porque siempre veo lo que otros hacen, y entonces de ahí voy tomando de a poquitos. Yo siempre me he considerado sastre no más, aunque haga lo mismo que el señor del ejemplo”

Para la apreciación del participante 1, refleja nuevamente la conciencia de una jerarquía que establece en un orden superior a la profesión del diseñador. El comentario induce un proceso de auto-realización para el alcance de un mayor y mejor nivel. Ese proceso se encuentra dinamizado por la noción de formación y experimentación, como sucesos para lograr el perfeccionamiento en el proceso de ideación y creación.

Participante1: “Yo no me considero aún un diseñador...nunca estoy completamente formado, eso es algo que va más allá. Día a día tengo la satisfacción de lograrlo, he pasado por muchas...yo tenía un local en la época del hipismo, un momento en el que florecía la música, los colores, los materiales, las formas...ahí experimente muchísimo. Por eso me siento tan joven y lleno de vida”

Por otra parte en otras intervenciones hay un auto-reconocimiento profesional del sastre como diseñador, asociando su desempeño a la aceptación de todo tipo de reto, mediado por la interpretación de problemas (Simon, 1996). En esta apreciación una característica de los procesos de diseño, el boceto, aparece como un instrumento para la conducción de la materialización de la creación. El comentario revela la importancia que se atribuye a la materialización de la creación, ya que esta representa el sentido del diseño más allá del boceto: “hacerlo realidad”

Participante 2: “Sí, me considero diseñador, he aceptado todos los retos que las personas me han traído aquí...me le mido a cualquier problema. Por ejemplo acá han llegado estudiantes de la Escuela de diseño Arturo Tejada, y ellos traen el

dibujo y ellos me dicen quiero que lo hagamos que sobre el papel lo hagamos...yo pregunto dónde está el molde o el patrón. Diseño no es sólo dibujar, ahí arranca uno porque diseñar también es hacerlo realidad. Porque de ahí a hacerlo realidad es una parte muy importante...influye el diseño”

Finalmente la consideración del participante 5, constituye una oportunidad para percibir un auto-reconocimiento como diseñador, que involucra la noción de un profesional capaz de resolver problemas (Simon, 1996) a través de la experiencia (Visser, 2006 y Cross, 2004) cuyo resultado representa la generación de respuestas de carácter satisfactorio (Simon, 1996)

Participante 5: “muchos somos diseñadores, resolvemos problemas de manera empírica. Entregamos trabajos y proyectos satisfactorios a quienes lo requieran”

La relación de conceptos en la autopercepción como diseñadores por cada participante se ve expresaba en la Tabla 9:

Tabla 9. *Autopercepción como diseñador*

Código	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Participante 5
Imita			1		
En formación	1				
Soluciona problemas		1			
Responde para satisfacer					1
Se considera diseñador		1			1
No se identifica	1		1		

Tabla9. Relación entre la autopercepción como diseñador por su intensidad en los participantes

3.1.3 Reconocimiento

De la misma manera el ejercicio de auto-percepción como diseñador, trajo consigo para los participantes, la ausencia concreta de reconocimiento profesional. Haciendo relevante la percepción del otro para su posicionamiento como diseñador y su legitimación profesional (Margolin, 1989). En esta vía las estimaciones desarrolladas por los participantes reflejan cuán lejos se encuentran de ser reconocidos por el público y los

medios de comunicación, como diseñadores, incluso como sastres. Si bien algunos en los comentarios de algunos participantes anuncian criterios de auto-percepción como diseñadores, la descripción de una visión proveniente del otro sugiere un panorama que demanda evidencias de formación titulada:

En el comentario del participante 2, se hace notoria una auto-percepción como diseñador que se enfrenta a los criterios de validación de la formación. Este participante manifiesta la ausencia de certificación que confirme sus capacidades para el desempeño profesional de una serie de conocimientos desarrollados por más de 27 años de experiencia.

Participante 2: “En algún momento tuve la oportunidad y tentación de irme a España. Sin embargo para ese tiempo eso hace 10 años, una sastrería me pedía un título o que alguien me recomendara. Ahí quedé varado porque lo más cercano es el diseño de modas...pero en las escuelas eso sólo dura un solo semestre. Creo que me falta un cartón para que me digan diseñador...palabras más palabras menos. Yo aprendí así con mi papá, y sin un título no tengo el reconocimiento. Han sido 27 años de formación”

Otra manifestación responde a la apreciación pública que relaciona la ausencia de reconocimiento, fue expresada por el participante 5, quien a través de un hecho anecdótico, relata su participación en un proceso de ideación y creación del cual otra persona se hizo acreedora del reconocimiento profesional por el éxito alcanzado por la creación:

Participante 5: “Les voy a contar una anécdota que pasó en el congreso de la república. Al expresidente Álvaro Uribe Vélez se le hicieron como 10 trajes. Eso pues como muy prestigioso, también es de mucha responsabilidad. El ex presidente tuvo mucha fama cuando llegó a la presidencia, por la popularidad que tenía tan alta. El señor para el que yo trabajaba, desde que yo le hice el traje a Álvaro Uribe, se disparó en fama en los noticieros y las emisoras; porque supuestamente él era un sastre que vestía al presidente”

Participante 5: “Entonces en este medio usted sabe que siempre es el diseñador lo más importante. Sin embargo el diseñador no es tan diseñador como se cree. El hombre, ahí todavía lo tiene en el almacén un reportaje en la revista Semana pero eran otros los que hacían el traje”

Participante 5: “Ese señor tenía un cliente, nosotros le hacíamos ropa a este señor que vende ropa en el congreso. Él decía que él era el sastre que confeccionaba las prendas, tuvo que hacer como una prueba, y pues al final tuvo que decir finalmente que no era sastre. Él sí vendía allá en el congreso, ese lugar era un buen mercado para él. Pero al hombre le pasó ese incidente y tuvo que decir que no sabía nada”

Participante 5: “Tengo varios clientes, algunos clientes los tengo directo yo. Pero existe un intermediario, yo trabajo con un señor, él es una persona que hace ropa para televisión desde hace mucho tiempo. Pero no es como uno cree porque él muestra y soy yo quien debe trabajar”

Es tal la ausencia de validación profesional sentida por el sastre, que el participante 1, decide enfrentar la diferenciación profesional aclarando cuáles son los campos y creaciones propias de su haber; a fin de no ser confundido con otras profesiones. Además de la confusión profesional a la que se siente expuesto, también manifiesta cierto grado de menosprecio hacia su trabajo por parte del cliente. Lo que confirma que cuando la validación profesional se deja en manos de terceros –los clientes, la industria de la moda, los medios, incluso los mismos diseñadores- se corre el riesgo de menospreciar todo impulso creador (Evamy, 1994):

Participante 1: “La diferencia entre un sastre y una modista, primero es el tipo de ropa: la modista se especializa en vestidos vaporosos, blusas, faldas, ropa para mujer. Y el sastre se especializa en ropa de paño, los abrigos, en sastrería. Las manos de una mujer son mucho más precisas, ellas saben manipular muy bien las telas, saben hacer cualquier cantidad de detalles...que tal vez la mano del hombre no podría con tal facilidad”

Participante 1: “El cliente siempre quiere más de lo que paga...la gente no es agradecida. La gente no valora, y no puedo dedicarle tiempo a personas que no valoran mi trabajo”

La relación de conceptos para en el reconocimiento profesional por cada participante se ve expresaba en la Tabla 10:

Tabla 10. *Reconocimiento profesional*

Código	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Participante 5
Ausencia certificación		1			
Apreciación pública	1				4
Diferenciación profesional	1				
Relación entre el reconocimiento percibido por intensidad en los participantes					

En resumen las fases emergentes del concepto de diseño: auto-percepción y reconocimiento, presentan las siguientes conclusiones: 1- Aunque no todos los participantes se autoproclamen como diseñadores, la descripción de su oficio incluye características propias de un ejercicio de diseño que los declara como tal. 2- La jerarquía profesional concebida por los participantes ubica al diseñador en un lugar superior, el cual es posible alcanzar mediante la formación, superación y perfeccionamiento del conocimiento. 3- Los participantes perciben el no reconocimiento de su profesión dentro de los campos profesionales del diseño, esto gracias a la ausencia de procesos de educación formalizada demostrable. 4- Los participantes denotan un bajo nivel de respeto por parte de aquellos que están fuera de la industria y desconocen los alcances de su experticia para la realización del oficio. 5- El grado de confusión acerca de los alcances de su proceso de ideación y creación obliga a algunos de los participantes a hacer aclaraciones de las posibilidades y oportunidades de su oficio.

La siguiente sección tratará sobre la segunda parte de la pregunta de investigación: El pensamiento de diseño presentes en el oficio del sastre.

3.2 Pensamiento de diseño

Antes de abordar los procesos de gestación que permiten el tránsito de una idea hacia la materialización de la creación en el oficio del sastre. Se considera necesario profundizar en la adquisición del conocimiento que da lugar a esa configuración tácita en manos del sastre. Esto se desarrolla al determinar cómo los sastres obtienen los criterios con los que toman decisiones en medio de un conglomerado complejo de interacciones. De allí que al emprender la complejidad propia del proceso de concretar y materializar una idea en una prenda terminada, se requiera del conocimiento tácito (Schön, 1998). Además

para comprender las fluencias dentro del proceso de pensamiento de diseño presente en los participantes del estudio, fue utilizado en un primer momento el modelo ofrecido por la Escuela de diseño de la Universidad de Stanford; el cual se compone de una estructura no lineal e iterativa. De esta manera esta perspectiva ofreció una guía para asumir el proceso de ideación y creación de los participantes; en un primer momento bajo los esquemas de "comprender", "observar" y "definir el punto de vista", como fases de reconocimiento de problema y comprensión del cliente. Seguidamente una fase de "ideación" que responde al desarrollo de propuestas y alternativas a través de esquemas alternativos dentro del proceso de diseño; para este estudio esta fase se encuentra estrechamente vinculada a la fase de "prototipado" pues gran parte de los participantes continúan su ideación mientras definen la forma y el progreso de sus representaciones. Finalmente una fase de "prueba", que en todos los participantes registra un carácter iterativo con el que se evalúa la idoneidad final de la creación, concretamente un traje de sastrería.

3.2.1 Aprendizaje

Sobre el curso de aprendizaje acerca del oficio de sastrería y sus procesos de ideación-creación, emergen temas recurrentes ligados a los participantes relacionados al inicio en la profesión. Un patrón recurrente en sus apreciaciones responde a la oportunidad localizada en el oficio por mejorar sus condiciones económicas, en la mayoría de los casos se registra un impulso familiar que los motivó a tomar esta decisión de ver en la sastrería un camino para el progreso.

Las circunstancias de los círculos familiares tomaron partida de manera positiva o negativa en la elección de la sastrería como un modelo para la vida. Estos impulsos representan la construcción de una intención de aprendizaje que dirige la búsqueda de una mejor condición a través del trabajo. De esta primera fase es conveniente resaltar una intención por aprender a hacer y ser; de la misma manera esta decisión encuentra motivaciones en criterios financieros que posteriormente se vinculan a la idea del amor al oficio.

Participante 1: “Yo comencé a causa de una inquietud en la ropa. Porque las posibilidades en mi casa eran muy limitadas, era una familia numerosa. Mi papá no tenía cómo decir: miré tome estas camisas y estos pantalones. Cuando lo hacía me decía: Tome y hasta el otro año y si había para dos prendas era mucho. La posibilidad de tener varias mudas era un asunto imposible”

Participante 1: “Yo comencé desde quinto de primaria. Yo ya me ponía la ropa que hacía y eso era un muestrario. En primero de bachillerato, yo siempre vivía con dinero. Yo hacía la ropa en materiales llamativos, eran los sesenta. La moda se prestaba para crear los modelos, para variar lo tradicional. Entonces yo me inspiraba y así comencé a hacer clientela”

Participante 2: “Eso fue por allá en el año 90 o 91. Resulta que en esos momentos yo vi esto como una alternativa de pago. Pues como la universidad pública es de día, entonces la ventaja de esto era que no tenía horario. Hacia mi trabajo, llegaba, entregaba y me iba a estudiar. Entonces, arrancó por eso, hasta que llegó un punto donde ya le toca decir a uno si sigue en la carrera. Porque ya uno metiéndole tiempo a la carrera es cuando empieza uno a pensar que hay que empezar a sacarle dinero. Entonces, ya empecé por ahí a dictar clases, ya vi que la cosa no era así como que me matara a mí. Entonces, ya tomé la decisión que no, definitivamente me iba ya por el lado de la sastrería. Siempre me ha gustado, y desde que a uno le guste y desde que a usted le nazca hacerlo y le tenga amor; no hay ningún problema”

Participante 3: “¡Ah, no!, en esa época uno no elegía. El papá es el que decía: vaya haga tal cosa. Sí, mi papá dijo: “vaya a donde Fulano que le va a enseñar”. Yo simplemente obedecí”

Participante 3: “Yo soy de Ubaté...Lo que pasa es que hoy, de pronto uno también tiene esa iniciativa con los hijos, pero no hay esa obediencia, porque generalmente el papá siempre quiere que el hijo haga alguna cosa diferente, o que no le toque tan pesado. Porque mi papá trabajó en construcción y no quería que nosotros hiciéramos lo mismo. Porque a él le parecía muy difícil y muy duro el trabajo de la construcción. Y entonces cuándo fue a donde un sastre a mandar a hacer su ropa, se dio cuenta que eso era bueno y fácil. Él dijo esto es para mi hijo”

Participante 5: “Sin embargo sabe que pensé y me puse a hacer unas cuentas, me pareció muy atractivo económicamente aunque no sabía nada de nada del oficio del sastre”

En las conversaciones fueron relevantes las localizaciones de maestros que infundieron sus saberes a los participantes; fortaleciendo el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante una lógica de transmisión percibida, esencialmente empírica; que se redescubre en el proceso de creación de las experiencias repetidas (Chaves, 2001). En una buena medida todas las experiencias de aprendizaje se encuentran establecidas en la acción, ya que es el hacer, el camino para la construcción del conocimiento en la experiencia de los participantes.

Participante 1: “Entró en mí una curiosidad por aprender más, porque no era suficiente con lo que sabía. Entré a trabajar a Manhattan, con la mentalidad de aprender más, logré entrar como sastre. Una fábrica muy bella y con toda la tecnología de la época...para mí fue como estar en la universidad, aprender mucho”

Participante 2: “Mi papá es un obrero de pecho, ¿Qué es un obrero de pecho? Es una persona que hace sólo el saco, a él le entregan cortado el paño y él se encarga de cortar el resto. Él corta la entretela y el forro, es decir, él recibe el saco desde que lo entregan en retazos y lo entrega terminado. Eso es lo que hace mi papá, porque hoy en día todavía lo ejerce. Entonces yo arranqué por ese lado, ayudándole a él. Después de eso ya comencé”

Participante 3: “Yo estudié la primaria y de una vez pasé con el señor que me enseñó. Después trabajé ayudándole a mi papá, pero siempre es difícil el trabajo de la construcción”...“De todas maneras, este oficio no es por un tiempo, este oficio es a largo plazo. Yo creo que hasta cuando uno se muera, así como está ese señor de ahí, que tiene una cantidad de años (señala la fotografía de un sastre de mayor experiencia). Yo conocí un sastre así de viejito cuando comencé a trabajar, y él me ayudó bastante a mejorar. Porque usted generalmente falla en las costuras, una y otra cosa a uno le falla, y él me ayudó bastante, y era ver a ese viejito, y entonces en este trabajo: uno es el que decide cuándo dejarlo, él no lo deja a uno”

Participante 5: “Yo inicié en el oficio del sastre por accidente, tuve un altercado con mi papá. Y mi suegro que era sastre me sugirió que podía enseñarme. A mí inicialmente no me parecía “algo para hombres”. Pero mi suegro me dijo: si quiere yo le enseño”.

En esta lógica para la localización de maestros, también es relevante el accionar y su reflexión como camino para la adquisición del conocimiento. En este comentario el participante 1, induce una voluntad por aprender y mejorar el accionar, evidenciando una reflexión que se interesa por la realidad y su deliberación (Barnechea, 1994). Aquí es importante reconocer cómo la acción de observar conduce un proceso reflexivo que se interioriza para luego debatir el accionar aprendido.

Participante 1: “Ya para el grado de los compañeros de bachillerato hice en gran proporción los vestidos para el grado. Y para reformar esos conocimientos no hay una academia o bueno por lo menos no en esa época. El único lugar para aprender era con los sastres pero ellos son muy egoístas de por sí con su conocimiento...Ayudaba en lo que fuera igual me pagaban. Entonces miraba y aprendí, porque como yo tenía el interés. Trabaje con dos sastres...uno ve todas las técnicas que ellos tienen, que de todas maneras esas técnicas son una tradición”

Además se perciben cualidades autodidactas en la experiencia del aprendizaje, donde la iniciativa facilita la adquisición de criterios para el proceso de ideación y creación. En esta experiencia se percibe un grado de intuición, que Chaves (2001) articula a los actos de creación. Para este apartado la noción de curiosidad envuelve la orientación del querer saber hacer, estrechamente relacionado al concepto del conocimiento tácito de Schön (1998), que luego será adaptado conforme a la experiencia personal de cada participante.

Participante 1: “Ya de muchacho empezó la vanidad de querer vestirse. Por lo que encontré unas telas, las corté, las lleve donde una modista para que las armará, lógicamente con imperfecciones. Después probé suerte con los pantalones, los hice a proporción sobre papel milimetrado. Con sus respectivos errores pero quedaron bien. Luego mis prendas le gustaron a mis compañeros, y ellos me decían venga hágame un pantalón”

Participante 1: “Yo salía de estudiar a trabajar en lo mío. En toda casa había una máquina de coser, como ahora se ven los televisores. En esa época lo importante era la máquina de coser, así la señora no supiera nada pero le hacía, así andaba súper ocupado. Ya después vino la necesidad de hacer el vestido. Y compré una

revista de modas en donde estaba como hacer un vestido. Esa revista tenía una técnica súper complicada para llegar a hacer un vestido. Con esa técnica las desmenuce, y llegue a sacar mi corte”

Participante 1: “En las revistas de confección venían las instrucciones y los planos en papel milimetrado. Apenas descubrí el papel milimetrado sacaba todo a escala. Ahí hacía mis vestidos y me quedaban bien...Yo primero trazaba y armaba...Entonces, ya empieza uno a ver como lo sacan ellos; y ya lo mío lo saqué en papel milimetrado. Las proporciones salían con algún defecto, por ejemplo una vez un pantalón me salió con el bolsillo mal ubicado. Luego, los amigos del barrio ya preguntaban ¿Dónde compro eso? Yo les respondí que yo lo hacía. Cuando me di cuenta, yo estaba estudiando y trabajaba fuera del estudio haciendo pantalones. Ya después aprendí hacer camisas y pantalones, como pasatiempo y negocio también. En ese tiempo empecé haciendo ropa deportiva, en eso empieza uno y luego ya empieza uno que una costura aquí, que un arreglo allá. Finalmente es allí donde ya la imaginación y la creatividad sale.

Participante 1: “Desde que era estudiante yo comencé con la inquietud al mandar hacer unas camisas. Las lleve a una modista, creería fue en segundo de bachillerato, fue por curiosidad de niño. Este oficio es una curiosidad, por eso este trabajo que hago aquí me gusta hacerlo, no es un sacrificio.

Participante 5: “Decidí buscar en libros de sastrería que son muy escasos, los errores en esos libros son de cortes antiguos. Debo acomodar los criterios a mis cortes. Solamente me quedo con los principios estructurales”

También es posible identificar procesos de aprendizaje por descubrimiento a partir de una actitud que estructura problemas tras los vacíos localizados en la transmisión de conocimientos. De allí que en procesos reflexivos se planteen, experimenten y comprueben (Dewey, 1989; Hintikka, 1981; Simon, 1973) nuevas alternativas en una dinámica de ensayo y error. En efecto esa estructura revela el cuestionamiento de pautas que enriquecen el aprendizaje por descubrimiento (Bunge, 1984), mientras se configura el pensamiento creativo.

Participante 5: "A medida que me enfrento a los errores tengo que empezar a desbaratar los conceptos. Como el maestro que me enseñó, me enseñó una estructura muy básica; él nunca me dijo mire le va a pasar esto o lo otro"

Participante 5: "Hay que tener mucha autocrítica para mejorar. Hay que romper el esquema de: el corte que me enseñaron no lo cambio nunca"

Participante 5: "Cuando uno está aprendiendo es susceptible a cometer errores usted sabe. Por ejemplo en el corte, usted sabe que el corte es primordial"

Participante 5: "El que es buen profesor y es abierto para dar buena enseñanza, le dice, le enseña a manejar talles. Es como cuando a usted el profesor de economía, le enseña a manejar su economía como debe ser, así también le pasa a uno. Si a uno no le enseñan recurre al ensayo y error...ensayo y error"

Avanzado el análisis se encuentra una reiteración en los actos y el aprendizaje del hacer que Schön (1983) razona como un medio para adquirir el conocimiento tácito. Este conocimiento se incorpora en los participantes de manera inconsciente para la manipulación del fenómeno analizado (Polanyi, 1966). Por tanto representa un factor para la toma de decisiones que permite diferenciar en el proceso entre el pensamiento irracional y el pensamiento racional (Tarter & Hoy, 1998).

Participante 1: "Claro, uno ve y aprende uno debe aprender del que sabe, si usted sabe algo yo trato de aprenderlo, entonces me enriquezco, pero uno no es una prepotencia, si yo veo que hay una curiosidad, la creatividad de otra persona, todos tienen su forma de hacer, es como una idea, se cambia pero por otra mejor, no por cambiarla o por facilista sino que sea mejor, y como en este trabajo en tantos años uno ha tratado con diferentes circunstancias, el tiempo le ha permitido a uno ganar experiencia y ha pasado uno por épocas buenas épocas malas, en este momento me gusta trabajar así que me queda pequeño, ahora también estoy trabajando varias horas, pero ya le voy a reducir

Participante 5: "El proceso para aprender a hacer algo básico duró dos años. Desde ese comienzo hasta acá ya van 24 años...Empecé muy joven a los 18 años y llevo 24 años en esto"

Participante 5: “Lo primero es empezar a manejar, manipular la máquina, dar puntadas y controlarla. En cierta medida tuve una ventaja al aprender en una máquina familiar con un motor pequeño, se tiene más dominio, en cierta forma fue rápido, me demoré 1 mes. Después se debe saber hacer una puntada recta, hacer los atraques, rematar, hacer un nudo con la máquina para que no se suelte eso hace que sus prendas no se rompan. Cuando se saben manejar las máquinas se empieza a aprender a hacer operaciones específicas, hacer ribetes, es lo más básico, para los bolsillos de chaqueta y pantalón. Después de las operaciones básicas se debe aprender a hacer costuras a centímetro es el estándar de la industria, con la excepción de la sastrería donde se deja más en los aumentos por si se debe reducir o ampliar el tallaje de la prenda”

Participante 5: “Seguidamente se debe empezar a conocer la prenda, y el saco es lo más complejo. Así como los médicos tienen su nombre para cada cosa así mismo los sastres. Entonces se empieza a conocer el saco, los cortes, las partes internas llamados avíos: los forros, el falso y el forro del falso”

Participante 5: “Sí, manejo muy bien los entalles. También me ha costado mucho aprenderlos a manejar, no es solamente ir a la escuela y aprender”

Bien pareciera con todo lo anterior, que el aprendizaje del saber hacer en los participantes, se asocia a la obtención de habilidades, técnicas, manipulaciones y experiencias que determinan la experticia dentro del oficio. Esta experticia finalmente puede ser concretada gracias a la sensación de progreso dentro del gremio de sastres. Esto se observa en los comentarios desarrollados por el participante 1 y el participante 2, quienes relatan un proceso de evolución profesional gracias al dominio de habilidades en el marco del saber hacer. En ambos relatos se considera como realización la capacidad de dominar su propio trabajo, permitiendo hacer una referencia al taller como espacio de relaciones de autoridad alcanzada por el dominio del conocimiento y la técnica (Sennet, 2009), que le dan al sastre la habilidad y la voz de mando; esta relación se verá más adelante cuando se aborden los procesos de trabajo en equipo.

Participante 1: “Prácticamente, me he hecho a pulso. Yo aprendí la técnica del sastre tradicional con algunos sastres. Después ya entre a trabajar a Manhattan de Colombia. Por lo general, en la fábrica son operarios, digamos en una fábrica de vestidos; le enseñan a echar una costura pero usted siempre se encarga de

esa costura y no le pasan más que eso. Usted puede pasar años haciendo lo mismo. Lógicamente la hace bien porque se vuelve experto en hacer esa costura. Cada persona hace una operación y no necesitan personal especializado. En el caso mío, cuando yo entré a Manhattan podía moverme por toda la fábrica, conocer toda la técnica industrial, las máquinas y el sistema. Mientras que los operarios llegaban a su sitio, pero solo podían ir al baño o ir almorzar, pero no se podían mover a otro punto. En cambio a uno lo requerían en varios puntos, para atender determinado problema o para control de calidad. No me conformé porque allá pagaban por destajo (Por la cantidad de cosas que usted haga gana plata) y eran muy buenos los sueldos allá en Manhattan. Entonces, yo podía quedarme hacer ciertas cosas, y hacer buen dinero pero mi intención no era ganar dinero sino aprender conocimientos. Apenas lo supe, dure como dos años y me retire. Entonces, yo salía de trabajar allá y llegaban los clientes ahí a mi casa”

Participante 2: “Bueno cuando me fui a trabajar a Unicentro, me fui a trabajar a Chapinero...Y fue por culpa de mis patronas con las que tuve un percance. Entonces me vine a trabajar acá. Yo la verdad, no tenía en mente montar un negocio, sino que ya con el tiempo uno piensa que todo el tiempo como empleado no es bueno; pues entonces era hora de dar otro paso, de avanzar a algo más. Entonces, comencé en esta oficina, hace diez años. Esta oficina la tenía arrendada un señor, y un señor que trabajaba con él se fue. Se fue y le propuse que si me arrendaba la media oficina y dijo que sí, que no había problema. Entonces, ahí empecé ya como a aventurar y ver cómo me iba...Y como todo al principio, en ese tiempo yo trabajaba para varios sastres en este edificio. Yo comencé haciendo trabajo de obrero de pecho para varios sastres, mientras me daba a conocer. Y ya hace como diez años empecé aquí mi negocio. Eso todo lo hace es el tiempo”

La relación de conceptos para el aprendizaje como adquisición de conocimiento por cada participante se ve expresaba en la Tabla 11:

Tabla 11. *Aprendizaje como adquisición de conocimiento*

Código	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Participante 5
Intención	2	1	2		1
Transmisión	1	1	1		1
Intuición/Reflexión	5				1
Descubrimiento					4
Saber hacer	1				4
Evolución	1	1			

Relación entre el aprendizaje por intensidad en los participantes

3.2.2 Intervención

Al continuar el proceso de análisis acerca de los elementos que delatan pensamiento de diseño en los participantes del estudio, salió a la luz una dinámica de roles que los sastres interpretan durante sus procesos de ideación y creación. A su vez esta interpretación de roles tiene lugar dentro del esquema del pensamiento de diseño, abordado por este estudio. De esta manera son manifiestos dos papeles desempeñados por los sastres durante los procesos de ideación y creación: El primero es un papel de asesor durante las fases de *observar* y *definir un punto de vista* y un segundo rol como líder de un proceso de materialización en la fase de *implementación*. Sin embargo aunque los roles pueden presentarse en otras fases, fueron mucho más claros en las mencionadas. Esta relación se ve expresa en la Tabla 12:

Tabla 12. Roles de intervención

Código	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Participante 5
Asesor	8	2	3	0	13
Líder	11	10	5	0	13

Relación entre el rol de intervención por intensidad en los participantes

Iniciaremos el análisis con el rol de asesor, que hace obvia una función del participante dentro del proceso de diseño que obliga a configurar una serie de criterios para la ordenación de las representaciones a configurar. En un primer momento se evidencia una apropiación del concepto de *asesoría*, con el cual se acotan criterios encauzadas a la determinación de las expectativas del cliente. Algunos de esos criterios asisten a preocupaciones vinculadas con la percepción del cuerpo, lo vigente, los materiales y las prácticas vestimentarias:

Participante 5: “Siempre priman mis conocimientos si él acepta mi asesoría. Prima mi asesoría si el cliente me pide una asesoría. Vamos a intercambiar información...mire le queda bien esto, se está usando esto, le ofrezco estos paños, para tal tipo de evento le sugiero esto, esta combinación me parece apropiada”

La construcción de estos criterios es producto de la observación de un cliente que interactúa con el entorno, al reflexionar acerca de tal interacción; la asesoría es conducida por criterios que incluyen la contemplación de una actividad y uso del traje que determinan incluso la selección de los insumos para materializar la creación. Por ejemplo para el participante 1, la identificación del cliente a través de la definición de la intensidad en la actividad laboral, permite hacer recomendaciones acerca de los materiales adecuados para extender la duración del traje:

Participante 1: “Yo no puedo recomendar un paño fino, porque entre más fino es más delicado...si van a usar el traje para un uso no proporcional. Es como los zapatos no es lo mismo un calzado para hacer deporte que uno para lucir un traje”

Participante 1: “Por ejemplo cuando se hace el presupuesto del traje, uno evalúa qué tipo de paño recomendarle al cliente. Hay clientes que usarán el traje para trabajar, un traje de trajín, entonces se debe comprar un paño resistente. Hay personas que usan el traje hasta 2-3 veces en la semana, estos deben ser de paños más resistentes”

En esa asesoría acerca de los materiales para la concreción del traje, nuevamente se evidencia la estructuración de una fase de observación alrededor del perfil del cliente, sobre el cual se llevará a cabo el proceso. En esta observación el participante 5, considera la actividad y la práctica vestimentaria como rutas para la selección de materiales:

Participante 5: “El cliente me da un perfil y sobre ese perfil yo le ofrezco opciones. No es que el cliente no conozca. Por ejemplo un cliente que viste informal solicita informalidad entonces sugiero materiales como el *dril* o cortes deportivos para que combinen con su ropa más casual”

El nivel de asesoría inclusive llega hasta la fase de implementación de la representación, concretamente para el participante 3, la asesoría debe extenderse tanto para la selección de materiales como para la extensión de la vida útil de las prendas en relación a ellos.

Participante 3: “Yo asesoro a un cliente, por ejemplo en los materiales malos, materiales que se dañan con primeras lavadas, incluso en el proceso de mantenimiento del traje”

Participante 3: “Sobre los usos posteriores hay recomendaciones acerca de los lavados hay trajes muy delicados y otros que aguantan muchísimo”

Los criterios de esta asesoría dentro del marco de las fases de observación y definición de un punto de vista, tienen un grado de concreción considerable al momento de definir el cuerpo que se viste. Esto en función a las expectativas del cliente y a las recomendaciones que el sastre pueda hacer sobre el cuerpo que observa. Para la estructuración de estos criterios el sastre asume un rol de asesor, en el cual se observa al cuerpo, sus posturas y las posibilidades para su abordaje.

Participante 1: “Cuando el cliente empieza a lucir el traje, hago sugerencias sobre cómo vestir el traje por ejemplo disminuir las cosas de la cartera, apuntar los botones correctos, disminuir los pesos sobre el vestido. Es importante saber cómo llevar puesto un traje”

Participante 2: “Con esos casos uno sugiere, aunque el cliente quiere lo que quiere. El problema es que lo hacemos y finalmente no les gusta, uno ya sabe que es lo que le queda bien a una persona...son cosas de cuerpos”

Participante 2: “El único que interviene para asesorar a un cliente soy yo. Acá es muy importante haber detallado el cuerpo: qué tan alta es una persona, cómo son sus hombros, no todos los cuerpos son iguales en apariencia y características”

En el marco del cuerpo también son incluidas las percepciones que puedan relatar los usuarios a través de la configuración de un perfil que puede alentar la localización del gusto, como conglomerado de expectativas acerca de lo esperado en el traje. Por otra parte la ordenación de estas estructuras, también reciben una influencia acerca de las expectativas personales del sastre que fluyen en el diálogo con el cliente:

Participante 5: “De acuerdo al cliente me atrevo a decir y sugerir conforme a los gustos, el tono de piel, la altura, el tipo de cuerpo cómo se está usando, todos nos queremos ver bien”

Participante 5: “¿Cómo quiere la chaqueta? Yo le sugiero no hacerla tan larga, porque no me gustaría vestirlo como un viejito. Actualmente no se está usando la chaqueta larga”

Participante 5: “El cliente cuenta como siempre que compra un traje tiene el problema que no se ajusta a mi cuerpo...entonces yo sugiero un corte más entallado”

En efecto este análisis cierra con una conciencia acerca del dominio del conocimiento para la realización de la asesoría. En esta conciencia si bien aparece la figura del cliente, con la cual se establece un diálogo para el intercambio de información y panoramas, el sastre declara el saber controlar el hallazgo de juicios para la definición del traje. Además una buena parte de los comentarios realizados por los participantes, sostienen identificar la ausencia de una claridad en las maneras de seleccionar y vestir un traje.

Participante 1: “Uno es el que tiene la idea, y uno asesora de acuerdo al tipo de cliente, a su físico y al gusto”

Participante 1: (El sastre señala la situación actual de sus clientes) Actualmente el cliente no sabe cómo vestir, no tiene idea de proporciones, compra por tallas y medidas, desconoce los paños”

Participante 5: “Algunos clientes le dicen a uno que saben pero realmente proporciono el conocimiento yo. Porque hay cosas que son bastante completas”

Participante 5: “Prácticamente debo enseñarle a mi cliente cómo puede vestir. Haciendo sugerencias de cómo vestirse y combinar las prendas”

Participante 5: “Si un cliente no está acostumbrado a las buenas posturas, hasta en eso doy consejos...siempre dan una buena impresión” Un traje, es una prenda

que proporciona elegancia. Es una prenda que da muy buena postura. Si uno se pone una chaqueta y cree que usa una sudadera está errado...porque hay que guardar unas reglas”

De este rol como asesor, localizado principalmente en la fase de *observar y definir un punto de vista*, es posible encontrar una relación con la concepción del conocimiento dominado por el pensamiento de diseño que asume “lo que es” para ver “lo que debería ser” (Simon, 1996). Esto a causa de entender la situación concreta de un cliente, es decir ese “lo que es” para después estructurar “lo que debería ser”, expresado en la acción de la asesoría. Finalmente la relación de los conceptos que permiten el rol de asesoría para cada participante se ilustra en la tabla 13:

Tabla 13. *Intervención como asesor*

Código	Participante1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Participante 5
Actividad	1				3
Cuerpo	3	2			3
Práctica vestimentaria	1				3
Material	2		3		2
Gusto	1				1
Moda					1
Relación entre el rol de asesoría por intensidad en los participantes					

Seguidamente continúa el análisis en torno al rol como líder del proceso de materialización en la fase de *implementar*. Para el desempeño de este rol, el sastre recurre a la configuración de criterios de orden técnico-productivo para la organización y división del trabajo en su taller. Aunque esta observación de análisis aparente un dominio procedimental, enfocado en la realización de tareas y ejecución de acciones; las características alrededor de la correcta organización del proceso revelan una red dinámica de pensamiento que debe ser mencionada.

Dada la multiplicidad en las diferentes relaciones observadas en las dinámicas del taller, para presentar el análisis acerca de este rol se debe abordar cada participante a la vez

para mencionar los elementos encontrados de manera común pero sin separar los contextos que caracterizan el rol del liderazgo para cada sastre. A continuación se presenta la relación de los conceptos que permiten el rol de líder para cada participante ilustrada en la tabla 14:

Tabla 14. *Intervención como líder*

Código	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Participante 5
Trabajo equipo	3	3	3		4
Dinámica conocimiento	3	2	2		3
Dominio Técnico	1	1			1
Especialización	4	4			5
Relación entre el rol de liderazgo por intensidad en los participantes					

De esta manera de primera mano se hace evidente un factor que enmarca un trabajo en equipo, lógicamente en algunos casos con una presencia mucho más relevante que en otros. El análisis inicia con el participante 1, quien manifiesta hasta el proceso de investigación, no trabajar con más personas involucradas dentro de su taller. Sin embargo a manera de relato menciona las experiencias del trabajo con colaboradores, aludiendo algunos dominios técnicos para la incorporación de otros al proceso de producción. En esta incorporación también se hace implícita la coordinación de las actividades en manos del sastre, aunque en la incorporación de otros en el proceso también se reconoce una dinámica de conocimiento bilateral; en la cual ambas partes comparten y construyen conocimiento.

Participante 1: “En un tiempo yo tuve trabajadores. Aunque la gente les dice obreros de pecho, pero a mí no me gusta decir eso de obreros. Entonces yo prefería tener ecuatorianos y pastusos porque son muy pulidos y tienen puntadas bien hechas. Inclusive uno aprende de ellos”

Participante 1: ¿También aprendía de sus trabajadores? Claro, también. Por eso es que uno debe aprender del que sabe, si usted sabía algo yo trato de aprenderlo. Entonces, me enriquezco. Pero, uno no puede tener prepotencia para decir: yo voy sobrado

Participante 1: “El conocimiento en la relación con mi esposa es bilateral. Surgen ideas para ciertas situaciones, hagámoslo así, sobre todo el control de calidad. El control de calidad es que todo acá debe salir bien: por ejemplo tomar bien las botas, que nada se vaya sin su respectivo botón, ninguna bota suelta, entre otros”

Para el participante 2 en las dinámicas del taller es más que necesaria la vinculación de otros para el fortalecimiento del proceso productivo, ya que a través de las dinámicas de equipo se concretan las creaciones en un periodo más corto. En esta incorporación es relevante la división y especialización del trabajo, ya que los participantes no asumen la totalidad del proceso de confección con sus propias manos. En vez de eso recurren a personal especializado en la confección específica del pantalón y la chaqueta, encargándose de la coordinación y evaluación del proceso y sus resultados.

Participante 2: “No, si yo lo hiciera todo no me alcanza. Yo generalmente tengo una persona encargada que hace los pantalones. ¿Qué hago yo? Yo, lo que hago es cortar todo y entregar para el armado. Para la chaqueta sucede igual, generalmente la hace mi papá. Esa parte si la tengo bien presente”

En esta división del trabajo por especialización dentro del proceso de producción, el participante 2 revela una conciencia acerca del dominio técnico necesario para la ejecución de tareas y cómo se relaciona con la duración misma del proyecto. Dentro de sus comentarios el participante reconoce el saber hacer pero también categoriza el saber de acuerdo al tipo de ganancia económica que representa dentro del proceso. De allí que recurra a personal especializado para optimizar el tiempo de realización, prefiriendo encargarse de la verificación de los criterios solicitados.

Participante 2: “¿Qué sí no toco? Es esta parte la confección del pantalón. ¿Por qué? Porque no tengo habilidad para hacerlo. Prefiero hacer un saco, una chaqueta que sé que para mí en 4 o 6 horas estoy terminando. Mientras que para mí un pantalón son 3 a 4 horas, pero no cuesta lo mismo que la chaqueta. Entonces no es productivo y no es rentable. Entonces, tengo la persona que está especializada en eso, ya sabe cómo me gusta el trabajo. ¿Qué hago yo?: Reviso que las cosas lleguen con las medidas que le mandé y ese es mi trabajo del pantalón”

Nuevamente el participante 2: señala que para el proceso de confección se requiere de la presencia de un equipo de trabajo coordinado por su experiencia, que se manifiesta en el desarrollo de un trazo y corte que más adelante el equipo reconocerá como el corte personal. Esta dinámica se desarrolla en una suerte de lenguaje donde el corte del sastre es un mensaje, susceptible al reconocimiento inmediato por parte de su equipo de confección.

Participante 2: “Para la confección de las prendas, es necesario que los auxiliares conozcan mi corte. Ya entienden mi corte, es un entendimiento mutuo. Hay un proceso de comunicación efectivo entre nosotros. Pero eso ellos ya lo saben por el corte. Ya saben cómo va el corte entonces lo único que necesitan es la medida”

Participante 2: “Ajá, de eso se trata de un equipo. El año pasado trabajaba con una señora que era mi mano derecha. Ella se encargaba de casi toda la parte de damas la hacíamos los dos acá y yo sacaba todo lo de hombre para afuera. Con ella hacíamos blusas, chaquetas, pantalones, faldas, entre los dos nos encargamos. Cuando el trabajo estaba bajo, pues metía la parte de hombre acá”

Finalmente hay una convicción acerca de la coordinación del proceso, en el participante 2, si bien el participante reconoce que la división y especialización del trabajo permite una optimización del proceso. De la misma manera su rol de liderazgo y supervisión sobre las actividades; hace que considere diferenciar las actividades de creación -trazo y corte- de aquellas actividades de producción -confección-, por la noción de lo *mecánico*, aludiendo a la repetición y seguimiento de instrucciones.

Participante 2: “La relación del conocimiento con mi obrero de pecho también es mutua. Yo corto y doy las instrucciones acerca de lo que debemos hacer. Al obrero de pecho le entrego instrucciones como el modelo de la chaqueta, el largo de manga, la medida de hombro y el ancho de cintura y pecho. Igual también específico que bolsillos lleva y los entalles”

Participante 2: “Nos hemos entendido muy bien sin inconvenientes con mi pantalonero. La relación del conocimiento es mutua. Yo corto y mando las

instrucciones acerca de lo que debemos hacer. Al pantalonero le entrego instrucciones el modelo del pantalón, la medida de cintura y el largo del pantalón”

Participante 2: “Precisamente en este oficio hay cosas que pueden volverse algo mecánico, para el pantalonero y para el obrero de pecho”

Por su parte el participante 3 considera útil la noción de confianza para la incorporación de personal al proceso de creación, en su taller su esposa se convierte en una pieza fundamental ya que inclusive ella podría encargarse de la interpretación del cuerpo durante el proceso de medidas. Esto a diferencia de los otros participantes, quienes bajo ninguna circunstancia permitirían que una persona diferente a ellos interprete, trace y corte el traje. Sin embargo se repite dentro de la estructuración del rol como líder, una primera concreción del proyecto mediante el trazo y corte del mismo; que luego será finalizado en manos de los auxiliares o participantes del proceso de confección.

Participante 3: “La toma de medidas la puedo hacer yo, o la podría hacer mi esposa” “El corte lo hago yo. Allí se maneja muy bien la tela, algunos vienen con sesgo, entonces debo manejar muy bien la tela”

Participante 3: “Para este proceso, cuando ya he cortado las piezas, ya entra una persona de confianza...empiezo a delegar se le entrega todo cortado a mi obrero de pecho”

Participante 3: “Pues yo trazo y corto, algunas prendas las entrego ya .avanzadas. Depende de la persona con la que trabaje, esa persona me las adelanta o yo ya las termino. O si trabajo con mi esposa, a ella, yo sólo le corto, y ella ya me lo entrega terminado. Por ejemplo esta prenda (enseña un pantalón). Para ella, yo lo corté y ella en tantos años que lleva ayudándome, pues, ya aprendió la tarea, y ya me lo entrega listo. Sólo hay que esperar que la clienta llegue y se lo pruebe”

En las apreciaciones del participante 3 también hay una estructuración del proceso de confección desarrollada con la incorporación de personas especializadas en la confección de prendas. Sin embargo a diferencia de otros se percibe una dinámica de

conocimiento mucho más equilibrada la cual reconoce los saberes del otro, para el proceso de materialización del proyecto

Participante 3: “Nunca quien hace el pantalón es quien hace la chaqueta. Ahora porque antes si era el proceso completo. Ahora se han clasificado las personas, el que hace chaquetas no hace pantalones. Las indicaciones son casi las mismas porque es el mismo material para el traje”

Participante 3: “El conocimiento lo tenemos juntos, los dos. El obrero de pecho lleva 40 años en el oficio”

Participante 3: “Esto funciona como un equipo, si no estamos coordinados las cosas no van a salir bien. Se crea una interrelación con la persona que uno trabaja. Tiene que existir un engranaje para definir el proceso”

Para finalizar en este análisis acerca del pensamiento y su intervención por roles; se abordarán los comentarios generados a partir de la percepción de división estratégica hallada en el participante 5. En cierto sentido su reflexión reconoce la presencia de una lógica que organiza el proceso de confección, en el que cada persona tiene un lugar y un papel que cumplir.

Participante 5: “Acá hay una lógica de confección que se da por costura y plancha...cada uno tiene algo que hacer. Es importante el orden, la organización de nuestros procesos. Tenemos una secuencia, una lógica de confección que nos permite no enredar la confección”

La intervención desde el rol de liderazgo es asumida bajo una dinámica que domina el conocimiento y a partir de este se gestiona la actividad que materializa la creación.

Participante 5: “La relación del conocimiento la doy yo. El portador del conocimiento soy yo y soy yo quien coordina la dinámica”

Sin embargo en esta dinámica no se descarta un intercambio de conocimiento entre participantes que comparten sus reflexiones acerca de los dominios técnicos y las ideas para ocuparse de la concreción de las representaciones. Incluso el participante 5, se anima a ponderar la participación y el grado del conocimiento de los involucrados en el proceso de confección del traje. Paralelamente al igual que en los demás participantes el trazo y el corte son los pasos iniciales para dar rienda al proceso, estos son exclusivos del sastre; luego de estos la conducción del proceso tiene un dominio de conocimiento mutuo en el marco del trabajo en equipo.

Participante 5: (El sastre habla acerca de la relación productiva con su esposa) “Ella me enseña a mí y yo le enseño a ella. La relación del conocimiento es mutua. Mi esposa conoce un 60% - 70% del proceso porque ella sabe hacer lo que hace el ayudante de confección y además ella me colabora a mí”

Participante 5: (El sastre se refiere acerca de su relación con el pantalonero) “Cuando yo le mando a hacer un pantalón debo tener la claridad de lo que quiero para que el me interprete lo que quiero. Yo proporciono un 20% que es la información, él un 80% de interpretación y un 100% en la confección que es totalmente suya. Sin embargo el conocimiento es mutuo. Yo voy allá y negociamos el estilo del pantalón, las tendencias y los estilos que permiten la confección del pantalón. Uno manda a hacer un pantalón básico y proyecta los requerimientos de la prenda”

Participante 5: (El sastre refiere su relación con su auxiliar para la confección de chaquetas) “El ayudante de confección participa en un 40% de la elaboración de la chaqueta. Yo soy quien traza y corta, él me la entrega armada y yo la cojo y la término”

Participante 5: “Lleva trabajando con nosotros casi 6 años. Él en cierta forma se retrae un poco con esto, porque él tenía una actitud muy represiva. Mi esposa me dice que porqué le vendo a todo el mundo este oficio. Él se reprime mucho porque esto es manual, es de paciencia y de esperar”

Ciertamente el participante 5, cierra su intervención al admitir la especialización del trabajo mediante la tercerización del servicio de confección, en su caso particular, su

taller se especializa en la producción de chaquetas. Esto no quiere decir que no domine el conocimiento para la realización del pantalón, todo lo contrario, si se tiene en cuenta que se comprenden criterios para la realización y recepción de la prenda tercerizada.

Participante 5: “Los pantalones se deben hacer en otro lado, nosotros nos dedicamos exclusivamente a una sola prenda. Si yo hago pantalón debo tener a la persona que hace el pantalón acá en mi taller. Quien hace el pantalón no hace chaqueta, cada quien se especializa en una sola prenda”

Participante 5: “Es muy raro encontrar alguien que haga las dos prendas por la practicidad que eso implica. Si hace la chaqueta esa persona seguramente manda a hacer los pantalones. Quien me enseñó... sabía hacer ambas prendas pero se dedicaba solo a hacer chaquetas. Quien tiene un taller hace las chaquetas y manda a hacer los pantalones”

Hasta aquí los roles que desarrollan los participantes -asesoría y liderazgo- denotan una actitud que estructura el pensamiento de diseño como coordinación de factores humanos y técnicos, que facilitan el tránsito de lo invisible a lo visible (Frascara, 2006). Del mismo modo cuando se asesora y se lidera, se implementan, generan y evalúan conocimientos; que como ejercicio de diseño fortalecen la configuración experiencial para la toma de decisiones (Frascara, 2006).

3.2.3 Toma de decisiones

Antes de continuar se aclara que en esta fase de análisis acerca del pensamiento, este estudio ha centrado su atención sobre las estructuras manifiestas para la ordenación de conocimiento que después servirán para la concreción de la creación. De aquí que fuese conveniente observar los criterios emergentes durante el proceso para la toma de decisiones en los participantes. Basando en el enfoque de Tarter & Hoy (1998), en cuya propuesta se identifica una adopción de tipo racional para la toma de decisiones. Ahora bien, esta empieza como una acción decidida que desarrolla una estrategia para ser ejecutada y evaluada; en esta sección serán señalados los criterios configurados para la toma de decisiones en los participantes. Estos criterios tienen como base la información disponible acerca de una circunstancia concreta, que luego servirán para el desarrollo de

una solución satisfactoria (Simon, 1996) o lo suficientemente buena a pesar de la ausencia un cuerpo consistente de información.

Los siguientes criterios son considerados importantes para la toma de decisiones de orden racional basados en la definición de la situación incierta que se enfrenta. Estos criterios permiten la estructuración de una serie de soluciones que conducen el enfoque para la resolución del problema (Tarter & Hoy, 1998). Cabe señalar que estos criterios no pueden ser expresados por escenarios cuantificables, pero sí en contextos explícitos que ponen en evidencia lo esperado de la situación. En este caso concreto los criterios que pueden conducir la racionalidad para la toma de decisiones son: El cuerpo, el gusto personal del usuario, el escenario de uso y el concepto de moda. Todos ellos componen un conjunto de variables que son indagadas para guiar el proceso de creación. Por esto, a continuación se presenta la relación de los factores explícitos para la toma de decisiones en cada participante mediante en la tabla 15:

Tabla 15. *Toma de decisión por factor explícito*

Código	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Participante 5
Gusto del cliente	3	15	6		10
Escenario	2	4			12
Lo actual	5	3	3		14

Relación variables toma de decisión por factor explícito y su intensidad en los participantes

Si bien se ha mencionado el cuerpo como un criterio para la conducción de toma de decisiones razonables, acerca de este se hablará con mucha más profundidad en el análisis del proceso, ya que caracteriza un pilar para la ruta de creación en el oficio de sastrería. Lo que conduce este análisis al criterio del gusto personal del usuario que se hace explícito en las estrategias para el reconocimiento del cliente, desarrolladas por el sastre.

La relación de conceptos que permiten la toma de decisión a partir del gusto del cliente se manifiesta en la tabla 16:

Tabla 16. *Toma de decisión a partir de gusto del cliente*

Código	Participante1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Participante 5
Solicitud de acción		6	2		4
Imposición de expectativa		2	2		1
Jerarquía de opinión	3	7	2		5
Relación toma de decisión a partir del gusto de cliente y su intensidad en los participantes					

Esto lleva al análisis de las apreciaciones del participante 1, para quien el gusto del cliente entra en una jerarquía de opinión, por tanto es directriz y guía para la toma de decisiones en el proceso de creación. Ciertamente para la estructuración de las representaciones el cliente hace explícito su gusto y las variables que dentro de este se han de incluir. Luego el sastre se hace consciente de la importancia de atender la manifestación de las expectativas alrededor del traje.

Participante 1: “La altura de la cintura va de acuerdo al gusto de la persona, por eso al tiro le damos una proporción justa”

Participante 1: “Siempre se debe tener muy presente el gusto del cliente, eso es importante para esta fase. Luego con esto uno desarrolla el gusto para el trazo y el corte”

Participante 1: “El vestido se hace de acuerdo al gusto del cliente: si le gustan sueltos o le gustan al cuerpo. Cuando van al cuerpo se gana estética porque quedan al cuerpo y se ven bonitos, pero se pierde algo de comodidad. Cuando se hacen sueltos se gana en comodidad pero se pierde algo de estética. Esto se decide hablando con el cliente, también al gusto de la persona”

Si se examina brevemente al participante 2, el gusto del cliente también empieza ser un patrón para la definición del traje, pero esta vez es el cliente quien en algunas ocasiones define aspectos concretos del traje, en una dinámica que solicita acciones y características específicas al sastre para la realización del traje. Así de manera expresa los detalles, las solturas y entalles son definidos por las intenciones del cliente, desarrollando pautas e instrucciones.

Participante 2: “Primero tomo medidas, y luego qué debe ir entallado...los detalles se definen con lo que quiere el cliente. Las medidas son importantes para dar inicio, luego el gusto del cliente”

Participante 2: “Depende del gusto del cliente el entalle o la soltura del traje, eso depende mucho del gusto del cliente...la definición del traje”

Participante 2: “El cliente me da las pautas. El cliente por lo menos dice: A mí me gusta este vestido por estas características”

Sin embargo en esta dinámica también se observa la imposición de la expectativa por encima del criterio del sastre, garantizando quizá una solución que satisface al cliente mientras se anula el proceso y la experiencia del participante.

Participante 2: “Para acercarme a un cliente hay dos detalles. El primero es un cliente que viene a buscar asesoría: cómo se me ve, que me sugiere, qué me queda mejor, qué se utiliza hoy en día. Y otro cliente que sabe qué quiere, que exige y sabe qué es lo que está pidiendo sin importar lo que yo pueda decir”

Participante 2: “Hay clientes que entonces dicen: Vea este paño que yo le entrego, quiero mi vestido así...Entonces ya es porque el cliente lo pide y es una instrucción” (El sastre habla acerca del gusto del cliente como instrucción para la creación)”

Esta exigencia explícita incluso va en contra de los conocimientos del sastre, quien a lo largo de los años ha desarrollado criterios para el abordaje de los cuerpos y las prácticas vestimentarias. A pesar de eso la importancia de la opinión del cliente siempre será considerada ley para la ejecución de acciones y decisiones dentro del proceso.

Participante 2: “Por ejemplo el cliente me pedía un saco cruzado, yo le sugerí que no lo hiciera así porque generalmente este tipo de prendas lo hacen lucir más gordo de lo normal. Sin embargo él me hizo la exigencia que lo hiciera cruzado. El

cliente me dijo: A mí siempre me ha gustado la ropa cruzada. En ese caso, mi cliente era bajito y era gordito...uno no puede decir que no, si eso es lo que él quiere, se hace como él quiere”

Participante 2: “Yo puedo ajustar un traje a mi estilo de como creo que se ve bien, pero es complicado porque una persona clásica gusta de lo suelto, de las holguras. No puedo mandar sobre el gusto del cliente. Cuando un cliente se deja asesorar creo que más sencillo intervenir en cómo hacer el traje”

Participante 2: “Un cliente me dice: A mí me gusta que los pantalones sean ajustados al cuerpo. Sin embargo esto presenta un problema porque entre más entubado es más corto un pantalón. Todos esos detallitos deben irse aclarando para ver si el cliente los acepta”

Es interesante ver la asociación permanente que realiza el participante 3, entre la noción del cuerpo y las expectativas provenientes del usuario. Esta relación revela la organización de las acciones conforme a la satisfacción psicológica que el cliente tiene consigo mismo y su cuerpo, cuya manifestación explícita conducirá la definición de acciones para la confección del traje.

Participante 3: “Hay gente que está muy satisfecha con su cuerpo, por eso piden vestidos ceñidos al cuerpo para mostrar el brazo, la pierna, el pectoral. Mientras otros desean ocultar algún defecto de sus cuerpos. Para eso está el traje para sacar y demostrar alguna cosita de sus cuerpos”

Prosiguiendo el análisis acerca del gusto del cliente como factor para la toma de decisiones, en el participante 3 nuevamente se evidencia la importancia del criterio y la información ofrecida por el cliente. Es tal el grado de importancia que el sastre reconoce el desarrollo de una representación por imitación (Visser, 2006), siguiendo al pie de la letra los intereses y expectativas formales que el cliente puede manifestar como regla para la realización del traje.

Participante 3: “El cliente siempre quiere que le cumplan y que se acerquen a lo que él quiere: a su idea de vestir”

Participante 3: “Cuando tomo medidas y revisamos los modelos, las personas dejan ver qué quieren. Es allí cuando trabajo para que las personas estén cómodas. Así hay personas que a pesar de no verse bien en determinado modelo, insisten en vestirse...por ejemplo deseando trajes muy ajustados que revelan todo su cuerpo. Pero entonces las personas luchan porque ese es su deseo, así se vean muy ajustados y no se vea bien la ropa...la última palabra la tiene el cliente”

Participante 3: “En ocasiones hacemos copias del modelo, no se le cambia nada porque las personas desean verse tal como está el modelo. Inclusive la gente ve el modelo, toman la foto y salen a buscar todos los detalles del vestido. Sin embargo hay que tener claridad que ciertos procesos y acabados no podemos hacerlos. Pero si consiguen la tela y los adornos, ni modos debo aproximarme a lo que ellos quieren, porque ellos quieren lucir tal cual”

Como ya se ha indicado el gusto del participante es ley, tanto que la filosofía presente para algunos responde a la sentencia clásica: el cliente siempre tiene la razón. Por eso no es raro que en la estructuración de los criterios para la toma de decisiones, el participante 5, también coincida con una jerarquía que pone en primer lugar el gusto del cliente, cuyos criterios conducen el grado de satisfacción que se debe lograr a través de la creación. En el participante 5, el planteamiento del gusto del cliente, se hace expreso por una interacción personal entre sastre-usuario, a fin de identificar los criterios de realización.

Participante 5: “Uno adquiere mucha intimidad con el cliente, es una interacción porque identifico el gusto, como le gustan las prendas”

Participante 5: “Cuando un cliente no desea asesoría, manejo mucho la discreción. Yo espero que el cliente exprese lo que quiere. Si es muy puntual me rijo a lo que él exprese. La mayoría de veces el cliente tiene la razón”

El propósito de esta interacción es responder a las demandas y necesidades psicológicas que el cliente pueda hacer manifiestas durante el proceso de definición del traje. A lo que el participante reconocerá después bajo el concepto de *exigencia*, que enmarca esos criterios que definen lo qué se quiere, cómo se quiere ver y cómo se siente aquel que viste la prenda. Finalmente de esta *exigencia* sólo queda la satisfacción del deber cumplido, tras la captación de una idea y una intención que dio forma a lo realizado.

Participante 5: “Cuando alguien viene acá sabe que el traje es *a la medida*, pero si van a la tienda no hay problema si le queda la manga mal. Algunos clientes dicen: “como el traje es *a la medida* me tiene que quedar perfecto” eso me exige más”

Participante 5: “Cuando uno tiene un cliente personal, es importante definir el gusto de lo que se quiere, de cómo se siente y cómo se quiere ver. Uno tiene que saber esas cosas cuando hace ropa”

Participante 5: “Cuando uno tiene unos conceptos bien establecidos la exigencia importa, para poderlo asesorar. A mí me importa un cliente que esté muy satisfecho. Es la filosofía que uno tiene: que el cliente quede a completa satisfacción, que su idea sea lo que él quiere, queda plasmada su intención y debo darle gusto en lo que él quiere. El cliente quiere verse bien”

Dentro del proceso de análisis vale la pena detenerse en la importancia que tiene la noción de escenario, en la configuración de la creación. Considerando cómo en los diálogos empáticos que estructura el sastre, se hace necesaria la obtención de información que relacione *el evento social en que va a vestir el traje, en qué lugar se va a vestir, cómo se va a vestir el traje inclusive si hay un impacto social* esperado. Ciertamente ya se ha mencionado que estos criterios no son medibles bajo la lógica de la razón científica, pero sí estructuran los requerimientos para definir los procesos de ideación y creación en el oficio del sastre. Así la relación de conceptos que permiten la toma de decisión a partir del escenario se manifiesta en la tabla 17:

Tabla 17. *Toma de decisión a partir del escenario*

Código	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Participante 5
Ocasión / Evento	2	2			5
Lugar		1			2
Actitud social		1			5

Relación toma de decisión a partir del escenario de cliente y su intensidad en los participantes

Por otra parte esta estructuración pone al descubierto esa consideración del contexto que pondrá a prueba la creación, para ello los participantes emplean palabras como “lugar”, “ocasión”, “evento”, “necesidad de impacto” y otras. En efecto esto demuestra que más allá de la fabricación manual de un traje, hay una preocupación por el aprendizaje y descubrimiento crítico de las relaciones humanas en medio de sus expresiones culturales y sociales en un espacio, con el objeto de configurar un objeto –en este caso un traje– significativo en cultura e identidad (Martínez; 2012).

Participante 1: “La información que recibo es el tipo de uso que se va a dar al vestido: hay vestidos para trabajo diario, hay vestidos para ceremonia u ocasiones especiales, hay vestidos para trabajar vistiéndolo. Si quieren un vestido para lucir se sacrifica la comodidad”

Participante 2: “En las pruebas analizamos conjuntamente los detalles acerca del cómo, dónde y en qué lugar se va a usar el traje”

Participante 2: “El evento lo menciona el cliente. Por ejemplo se trabajan vestidos que son de ceremonia, puede ser un *Frac*, un *Fuller*, un *Victoriano*, vestidos más que todo para matrimonio. Generalmente lo dice el cliente, para qué ocasión lo quiere”

Participante 5: “Por ejemplo usted me dio una información acerca del lugar, la hora, el tipo de evento y la necesidad de impactar en ese evento. Eso para mí es muy importante”

Participante 5: “Siempre necesito información, la información es recíproca. Porque cuando usted me dice sus gustos se genera una intimidad. Usted me dice yo hago

esto, voy a tal evento, me gustan estas actividades, quisiera verme de determinada manera”

Es tal la importancia del contexto para el participante 1, que la no adecuada definición del mismo puede representar inconvenientes futuros. Por eso el participante recurre a la delimitación de las actividades en las que un traje podría funcionar o no.

Participante 1: “Puedo hacer un vestido estéticamente bien y así no falta la persona que dice que está estrecho. Por ejemplo un saco no está hecho para conducir, para levantar los pesos. Pero si el cliente busca la comodidad, se le dice que va a perder estética”

La definición del contexto permite determinar qué tipo de traje es el adecuado para una situación concreta y su correcta definición, es un compromiso adquirido por el sastre. En este compromiso se examina el uso, la sensación, el lugar y su relación con el escenario cotidiano del usuario.

Participante 5: “Yo no puedo enviar a un cliente a una ceremonia en pijama, si lo envío mal presentado él me va a culpar por el fracaso de su presentación”

Participante 5: “Aparte de las posturas y las actividades del cliente. El cómo la va usar, el cómo se va a ver, el cómo se va a sentir, el para qué la va a usar. El mantenimiento de las prendas y el uso de los materiales”

Participante 5: “Si un cliente dice yo quiero verme bien usando mis prendas cotidianas...yo hago una chaqueta para usar con jeans y sus pantalones”

Para finalizar con el análisis de variables para la toma de decisiones, se debe sumar la incorporación del concepto moda, para la apreciación y definición de las características y expectativas del usuario. Estas variables facilitan la descripción de un oficio de sastrería interesado por la interpretación de la necesidad en un entorno social, cuyas dinámicas en

constante cambio obligan a responder asertivamente en la resolución de expectativas. De esta manera la actitud observada en los sastres, tiene relación estrecha con la actitud del diseñador planteada por Frascara (2006), este entiende al diseñador como un individuo que asume con responsabilidad las dinámicas sociales que plantea su época. Para este caso el fenómeno social que atiende el sastre, es la moda, que se enfrenta con responsabilidad al sentar postura frente al curso de la misma. A continuación se presenta la Tabla 18, que expresa la relación de conceptos que permiten la toma de decisión a partir de la moda:

Tabla 18. *Toma de decisión a partir de la moda*

Código	Participante1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Participante 5
Dinámica social	3	1	1		5
Contraste histórico		2	1		3
Postura personal	2		1		6
Relación toma de decisión a partir de la moda y su intensidad en los participantes					

El primer criterio para la toma de decisión bajo la conciencia de moda, es la identificación de una tendencia, es decir, la definición de lo aceptado socialmente en el marco del tiempo. Para esto los participantes solicitan al cliente la expresión de un interés para responder a ese entorno social personal. En esta expresión son relacionadas las expectativas a través de las pautas que ofrecen el reconocimiento del mercado y su dinámica de generación de variedad para la atracción comercial.

Participante 1: “En este momento, el saco tiende a corto, pero como queremos algo elegante no lo recomiendo corto...por eso el largo de la manga en el nudillo del pulgar, ya lo vemos en la postura en la prueba”

Participante 1: “El largo del saco ha cambiado básicamente por la moda, usted sabe que tiene que estarse moviendo, si no los almacenes qué venden, o la gente se queda con un solo modelo, es un asunto de generar variedad”

Participante 2: En el hombre no influye tanta variedad en la mujer sí.

Participante 5: “El diseñador sí está todo el tiempo en la tendencia, Yo soy el que necesita estar al tanto de lo que pasa”

Participante 5: “Hoy se ha adelgazado mucho la prenda, porque hoy en día se trabajan más livianas más estructuradas y más pegadas al cuerpo, los bolsillos no desaparecen porque siempre tiene algo que guardar. Se trata de que se vea usted muy bien sin tantas piezas internas en la prenda”

Considerar la variable de tendencia como signo del comportamiento del mercado, cuyo impacto social influye en la expectativa del cliente, asume un papel de exigencia para el sastre. Concretamente el participante 5, manifiesta aprender del mercado y su tendencia, pues estas señales actualizan sus criterios para responder de manera acertada a la petición del cliente mientras se identifican criterios para definir lo esperado en las prendas.

Participante 5: “De cierta forma, todos los días se aprende, porque salen nuevos cortes, nuevas texturas, nuevos paños y nuevas tendencias. Por eso el diseño es tan cambiante. En el hombre no tanto, pero hay que hacer ajustes pequeños centrados en lo que se está haciendo, hay que ir cambiando, modernizando y actualizando conforme a lo que se use”...“Uno trata de acomodarse a las necesidades del cliente, mire estos colores que se están usando, es como una interacción”

Participante 5: “Hace como 3-4 años se lanzaron los colores pasteles, rojos, azules, vinotinto y si usted lo ve muy poca gente los usaba. Los jóvenes lo intentaron. Los primeros que se lanzaron para hombre eran de corte formal, pero acá eran informales en dril”

La novedad, como ruptura de un patrón o tendencia posicionada configura un criterio en la elección de insumos, según el participante 5, ese interés por mantenerse al tanto es compartido incluso por sus proveedores; quienes surten sus anaqueles con materiales al filo de la tendencia.

Participante 5: “Nuestros proveedores son los que traen productos nuevos...aunque yo siempre les pregunto si traen cosas nuevas o novedosas. Entonces creo que ese interés es mutuo”

Con el concepto de novedad también aparece su opuesto, lo antiguo, para referir y organizar referencias, criterios y estilos vestimentarios que no responden a las dinámicas sociales establecidas de momento. Este contraste entre lo nuevo y lo viejo, se encuentra marcado por una profunda relación con el cuerpo, pues ambos criterios responden a la manera en trazo y corte congenian con los atributos corporales. De este contraste se hace visible también el cambio en los modos productivos y los insumos que se asocian a ellos, por ejemplo si los textiles son mucho más ligeros, si el proceso se complejiza o si el cliente demanda el uso de más prendas en sus prácticas vestimentarias.

Participante 2: “Generalmente les digo: mire se está utilizando este estilo, estas solapas con estas medidas, estos largos. Si ellos traen un traje antiguo les sugiero entallar un poco, eso es lo que se usa ahora”

Participante 3: “Ahora es muy recurrente estilizar el traje, hacer muchos entalles. Antiguamente era al revés dejarlo todo más suelto, más ancho...”Por eso el proceso de trazar y cortar ha evolucionado. En épocas anteriores las telas eran más gruesas, a la gente le gustaba el traje más suelto, para colocarse camiseta, saco, chaleco. Ahora todo eso toca hacerlo más pequeño, eso implica reducir medidas en general de todo y también vienen los materiales que antes eran gruesos y ahora son súper delgados”

Participante 5: “Antiguamente el hombro era mucho más alto, pero el mercado ha venido cambiando”...“Antiguamente se trabajaba más recto hoy en día se trabaja slim fit, más entallado, más pegado, con más silueta, más al cuerpo de las personas”

Aunque para la toma de decisiones se involucren variables que referencian las propuestas y señales de un mercado con el cual el cliente pueda relacionarse, no se puede desatender la postura personal para atender o no a estos llamados. Si bien el seguir o no los movimientos del mercado podría asociarse con la variable del gusto

personal, se incluye en la noción de moda al establecerse como un criterio en la adopción o no de tales parámetros. Este criterio involucra tanto al cliente como al sastre, pues son ellos los que determinan qué variable asumir según la necesidad localizada. Para ello algunos términos para la definición del traje aparecerán en el proceso como: “Lo clásico”, “Lo tradicional”, “Lo actualizado”, “lo antiguo”, “lo de moda” y otros. Está claro que estos tienen una fuerte carga subjetiva pero aportan concreción y delimitación a la representación del sastre.

Participante 1: “El gusto es algo que armoniza con la moda y el cliente. Yo no estoy tan presto a seguir el impulso de la moda. Me mantengo en lo clásico, aunque he actualizado mi corte, me mantengo enterado...pero es que lo clásico no pasa de moda”

Participante 1: “La moda influye mucho, yo trazo en punto medios. El corte es la moda yo lo trazo en un corte intermedio. Ahora se usan solapas muy delgadas, pero eso es moda. La elegancia no es eso (mientras muestra referencias visuales de los trajes italianos)”

Participante 3: “Para la percepción del cliente, influye mucho el mercado. Queremos parecernos a otros, lo que esté de moda queremos imitarlo eso pasa mucho con la gente... quiere parecerse a determinada persona”

Participante 5: “Ahora está la moda de que todo está muy corto muy apretado muy fit, pero hay que ver la percepción del cliente”

Participante 5: “Si usted es mi cliente yo quiero hacer algo muy actual, muy bien hecho y que le guste”...“Cuando uno hace un traje nadie dice quiero verme antiguo. Todo el mundo dice quiero verme bien presentado, nadie quiere verse desactualizado. Porque la ropa, la presentación, y todo entra por los ojos”

Participante 5: “La hombreras que uso son supremamente delgadas, se trabajan los sacos desestructurados. A mí me gusta estar enterado de qué se está usando como se usa. Para poder decirle que se usa”

Hasta aquí se han analizado una serie de variables de información explícita proveniente de diversas fuentes, que alientan la configuración del traje en los procesos de ideación y creación del sastre. Sin embargo no es posible configurar el proceso de decisiones a partir del uso exclusivo de información manifiesta, pues todo proceso lleva consigo cargas intuitivas o espontáneas que desarrollan la resolución de problemas. Es así como en este estudio los participantes apelan a variables configuradas por la intuición y el conocimiento tácito, que son analizadas bajo los criterios de la experiencia y el sello personal. Al respecto vale la pena mencionar a Schön (1983) quien sugiere la adquisición de conocimiento tácito en el diseñador a través del hacer, lo que potencializa su toma de decisiones basado en experiencias pasadas. De esta manera se presenta la Tabla 19, que manifiesta la relación de conceptos que involucran la toma de decisión por factores implícitos:

Tabla 19. *Toma de decisión por factor implícito*

Código	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Participante 5
Sello Personal	6	2			7
Experiencia	14	5	2		6

Relación variables por factor implícito para toma de decisión y su intensidad en los participantes

De esta manera no se trata de proyectar con brevedad las prendas sino de evitar la gesta de errores en éstas gracias al aprendizaje y la retención de conocimiento experiencial; que a su vez revela la ordenación de un proceso. Esta ordenación se ve reflejada en la apropiación de una serie de criterios internos con los cuales el sastre considera que su creación puede ser diferenciada en el mercado y atribuida a su mano. Estos criterios configuran la noción de sello personal, que para la mayoría de participantes se encuentra instalado en la interpretación del traje mediante los procesos de trazo y de corte. Estos son reconocidos como elementos para la interpretación de la ideación del traje, que hacen de la representación una expresión propia del participante:

Participante 1: “Por ejemplo esta recta tiene su curva pero yo prefiero no marcarla porque cuando corto yo la aplico y le pongo mi sello. Hay esclavos de las reglas...todo tiene que coincidir, cualquier punto no va a capricho...cada punto está en función con el cuerpo. Yo casi no he usado las reglas de modistería”

Participante 2: "Acá está el sello personal del sastre. Mis entalles, la forma de mis solapas, las caídas...todo es fruto del trazo y el corte"

Participante 5: "Todo se registra en mi cabeza, esto requiere de mucha interpretación. Mi sello personal está en mi cabeza: es mi interpretación...esto es muy particular porque ningún trabajo va a ser igual así tenga las mismas medidas y menos comparando a dos sastres"

Participante 5: "En el trazo y en el corte está mi sello personal, las modificaciones y transformaciones del corte genérico. Debido al conocimiento me atrevo a cambiar, a quitar, a añadir a transformar la estructura base"

Participante 5: "La pinza que sienta, el costado, los entalles y la manga los aplomes. Estos elementos son mi sello personal"

Esta interpretación puede asumir muchas otras formas, para el participante 1 la conciencia del sello personal está reflejada en la estructuración del estilo, el sentido, un criterio y el gusto. Todas estas expresiones permiten entender una toma de decisiones amparada en destellos espontáneos que definen ese lado no visible en cada participante:

Participante 1: "Ya cuando uno está trazando el traje voy plasmando el gusto del cliente. Depende de las medidas que yo personalmente siempre las tomo igual, porque si no se vuelve un ir y venir: un desorden"... "Como yo tengo la base de mis medidas, mi estilo está en dibujar el vestido"

Participante 1: "(Cuando traza una curva para el saco) dice: Por ejemplo existen reglas para cortar esta curva pero yo no la aplico. Prefiero en el momento de cortar dar el sentido de la curva, yo lo suavizo porque no van rectas, pero eso es doble trabajo como se dice"

Participante 1: "Cuando uno traza se desarrolla el criterio para dar o no dar ensanches, pero lo importante es que no resulten otras medidas diferentes a las tomadas"

Participante 1: “Si uno no tiene gusto en hacer la prenda...se daña. Se puede trabajar muy bonito, pero si uno no tiene gusto no queda bien armado el traje”

Anteriormente se menciona la relación directa de la conciencia del sello personal con la ejecución del trazo y el corte del traje; esta relación tiene un carácter propio que se hace explícita bajo las expresiones de “mi trazo” y “mi corte”, para referir la apropiación interna de las interpretaciones.

Participante 1: “Hay trazos a los que ya me he acostumbrado, por ejemplo saber trazar a 2 cm. Para esas cosas uno no necesita usar reglas, ese es mi trazo, que nunca me falla. Aunque voy a confirmar la medida porque el exceso de confianza puede causar errores”

Participante 2: “Inclusive, yo tengo clientes que vienen de Estados Unidos y han venido acá una o dos veces y quedan guardadas las medidas. Entonces me llaman: Tal día paso, téngame todo. Eso pasa porque el cliente confía en mi trazo y en mi corte”

Participante 5: “Cojo la idea, con mi trazo la plasmo, patrono y luego empieza el proceso de armado...“Si usted ve, mi corte es bien tallado, la idea, hermano es que quede apretado (ajustado o ceñido al cuerpo)”

La apropiación de esta interpretación es un concepto plenamente encarnado que incluso manifiesta para algunos participantes la expresión de su identidad. El trabajo que asume la forma del trazo y del corte, lleva consigo una carga identitaria del sastre que lo realiza. Esto refuerza la idea de Sennett (2009) acerca de la transmisión del conocimiento en el oficio artesanal, pues la conciencia de este se encuentra cimentada sobre los secretos personales.

Participante 5: “Uno reconoce el trabajo, uno tiene una forma de hacer las cosas, una identidad”

Participante 5: “Cuando yo aprendí a trazar, lo aprendí de otro sastre, yo le enseño a cortar, pero el toque personal y su identidad se la da usted al corte, esas características me identifican a mí yo soy muy vanguardista”

Participante 5: “Esto es algo muy particular y muy personal, nadie trabaja de la misma manera”

Una última variable para la toma de decisiones articulada al pensamiento de diseño observado en este estudio, refiere directamente a la experiencia como una actitud cognitiva que permite al diseñador confiar en su instinto para tomar decisiones (Ott, 2012) a partir de circunstancias pasadas. En este enfoque se incluyen esas configuraciones provenientes de del sentir y la intuición, a modo de guía para la toma de decisiones mediante el establecimiento de patrones que orientan las acciones a seguir. Estos patrones según Sennett (2009) se manifiestan como un procedimiento, es decir, en las técnicas de la experiencia que en los participantes envuelven de conocimiento tácito a la acción.

Ciertamente la experiencia descrita y percibida en el oficio del sastre, está configurada a partir de la acción que permite percibir, formular y resolver problemas (Newell & Simon, 1972; Suchman, 1987). Concretamente la experiencia se convierte en un conglomerado de estructuras que permiten la ordenación de soluciones y la previsión de errores:

Experiencia para solución de problemas

Participante 5: “El saco tiene 6 piezas que deben ir en armonía con su cuerpo. Si algo no le queda bien, si sale una arruga y no sabe cómo solucionarlo. Si no tengo el conocimiento tengo que equivocarme mucho y buscar la solución a través de la física experiencia”

Experiencia para prever errores

Participante 2: “En el caso del pantalón nunca dejo una bota tan chiquita. Por experiencia si el cliente dice: déjeme una bota de 18, no lo voy a hacer, lo más probable es que me diga: está muy apretado...suélteme”

Participante 2: “Los errores se mejoran con la experiencia...cuando empecé en esto mi proceso mejoró en el pantalón...la observación fue la clave para mejorarlo, revisar y revisar constantemente en mi error”

Los participantes, demuestran grados de experticia, cuyo conocimiento va más allá de las reglas, los principios y los ejemplos, al establecer conocimientos lo suficientemente organizados de manera que sea más accesibles y aplicables cuando sea necesario (Bédard & Chi, 1992). Esto queda en evidencia cuando el sastre relaciona su experiencia con los dominios técnicos y cómo éstos representan ventajas para hacer frente a los procesos.

Participante 1: “La experiencia predomina para la selección de los paños, uno se informa a pesar que los proveedores brinden conocimientos, en los muestrarios. Ellos manejan cartas para mostrar los textiles...luego uno decide dependiendo de las características que ofrecen para cada paño”

Participante 5: “Saber darle sientu y el asentamiento a las telas, saber manejar y manipular los textiles. Conocer los arrastres de las maquinarias...en todo esto se requiere una experiencia”

Participante 5: “Si usted puede ver su traje es una prenda muy bonita, y se deja manejar muy fácil, pero esto lo da sólo la experiencia, aprender a manejar las prendas”

Participante 5: “Una cosa es decir yo coso, otra cosa es conocer el arrastre, es decir el comportamiento de la tela sobre la mesa de confección porque hay unas telas que se manejan mejor que otras. Eso lo da únicamente la experiencia”

Además durante la concreción de ideas, las acciones son encauzadas hacia la solución de problemas gracias al recuerdo y adaptación de soluciones a problemas anteriores (Eckert & Stacey, 2000); incorporando al proceso de diseño elementos de los diseños anteriores.

Participante 5: “Hay que cambiar ciertas cosas, puedo proponerle hacer algo así y le mejoro esto y ya sé por experiencia cómo cuadrar para que su idea quede bien plasmada...como yo soy el que corto”

Participante 3: “Este proceso lo hago yo, acá necesito el conocimiento de lo que ya he visto con otros clientes, conocimiento a través de la experiencia” “Ahí trabajo con el modelo, en la revista o la foto y por supuesto aplicar muy bien las medidas”

La experiencia aborda la evolución del proceso de ideación y creación, evidenciando una conciencia de progreso y mejora para la determinación de acciones, patrones de reconocimiento y de síntesis para la creación de prendas.

Participante 1: “Mi experiencia me permitió darme cuenta que lo mejor es hacer las cosas sobre medidas. Porque durante el proceso no puedo acostumbrarme a trabajar con moldes y talles. No es posible ver a un cliente y aplicar tallas, eso es perder el tiempo. Por eso depure mi corte, con la experiencia lo saqué”

Participante 2: “Como todo, la experiencia me pulió. Yo empecé como obrero de pecho, y cuando empecé con el pantalón, eso me comenzó a dar nuevas pautas. Por ejemplo me quedaban largos y cortos de tiro, me salían arrugas que yo pensaba eran por mi corte pero eran de la confección. Muchas veces se deformaba la prenda...en ese sentido miraba y detallaba qué pasaba exactamente. Tenía que desarmar y corregir las cosas”

Participante 1: “El cliente escoge un vestido, y más que todo el vestido queda, si uno tiene la intención, desarrolla con la experiencia el gusto para trazar una línea eso se nota en el vestido, el traje queda bien hormado si uno tiene buena línea”

Participante 1: “El corte debe ser depurado: tiene que haberse experimentado y corregido los detalles. Para no repetir errores innecesarios”

Por otra parte la dimensión de la experiencia asume elementos tácitos que son considerados para el desarrollo de tareas de manera práctica, llevando al sastre a la

eliminación y modificación de pasos en sus procesos. Un ejemplo de esto es el establecimiento del trazo directo sobre los insumos que como práctica de manejo (Ræbild, 2014), erradica el desarrollo de molderías. La experiencia en este caso proporciona la seguridad y confianza necesaria para agilizar la toma de decisiones y dar rienda suelta a la creación de las prendas.

Participante 1: “Yo por la práctica entiendo el paño y de una vez trazo el traje sobre el paño”...“En realidad el oficio es algo que ya está hecho por la práctica”

Participante 1: (El sastre traza directamente sobre el material el tipo de prenda a realizar) Mientras hace esto dice: Hay personas que usan moldes, por tallas estandarizadas y aproximan la medida sobre la persona o trazan moldes y lo pasan al paño. Pero yo lo trazo directamente sobre el paño, a veces desarrollo moldes si no cuento con la suficiente cantidad de tela o el paño es muy costoso. Se usan los moldes para poder acomodar las piezas en su forma correcta”

Participante 1: “A mí me gusta trazar sobre el paño porque tengo seguridad en lo que hago. Con la experiencia mi corte es preciso, muchos sastres acostumbran a dejar ensanches dejando un pedazo de paño más...pero para mí lo importante es la precisión”

Participante 2: “El único que interviene para trazar soy yo. Esto depende del conocimiento adquirido en los trazos, qué ajustes corresponden para cada cuerpo. No es lo mismo un corte para dama que para hombre, aunque tengan los mismos principios no es lo mismo”

Participante 2: “El trazo y el corte lo hago todo yo, va directamente sobre el material para trabajar, se debe hacer con seguridad. En el caso del hombre los diseños no son tan complicados de ahí no varía, para una mujer a veces hay que hacer un molde, probar en papel”

Participante 3: “En el trazado yo plasmo lo que le vi a la persona. A la hora de estar trazando, que es el proceso más importante, no hay duda porque es un proceso que conozco. Si hay que aplicar bien las medidas, porque cuando empiezo a pensar: mejor le doy ventaja en la cintura fijo el pantalón le queda muy grande o si pienso mejor le quito fijo no entra el cliente en la prenda”

Para finalizar en la experiencia como constructo para la toma de decisiones, se denotan acciones mentales y físicas de orden rutinario que preparan el trabajo para el reconocimiento de lo que se debe hacer sin necesidad de la formulación de un plan, pues se confía y tiene seguridad en lo que se sabe y se ha hecho. Un ejemplo de ello es la conciencia sobre el método; que garantiza confianza en el trazo, el corte y la disposición de las piezas en el textil.

Participante 1: “La tranquilidad y la seguridad son fundamentales para hacer...una confianza en el método a partir de la experiencia”

Participante 1: “El gusto y la experiencia me caracteriza en el corte y el trazo”

Participante 1: “Yo ya sé que todas las piezas tienen una posición sobre el paño cuando se traza y se corta, esto hace que no se deforme el vestido... (Termina el trazado) dice: Éstas son medidas estándares que tiene uno, cada una tiene una explicación y da el motivo de porqué la medida. Eso es importante, las medidas son las que generan la armonía”

Participante 1: “Hay personas que dejan cierta cantidad de ensanche pero yo digo que eso es inseguridad para cortar una prenda”

Participante 1: “Muchos sastres trazan sobre la prueba el bolsillo y algunos detalles, pero yo lo hago cuando ya está entretelado, porque se pierde el trazo y la tiza”

Participante 1: “Todos los sastres tienen diferentes técnicas, a veces súper complicadas. Pero lo importante es que no hay nada improvisado”

Participante 1: “Con los años aumenta la seguridad, pero si hay necesidad de rectificar se rectifica. Aunque el margen de error en sus prendas ha sido muy poco si usted se fija”

De esta manera la experiencia constituye un factor implícito para la toma de decisiones en la resolución de problemas, que se manifiesta a lo largo del estudio mediante la asociación permanente entre las situaciones y las acciones adecuadas. Revelando la presencia de diseño a través de la formulación de problemas y el desarrollo soluciones mediante la evaluación constante de las respuestas esperadas a través del conjunto cognitivo experiencial de cada participante.

Para finalizar esta fase de análisis acerca de la toma de decisiones, se introduce la tabla 20 en donde se compara la intensidad de toma de decisiones a partir de factores explícitos con la toma de decisiones a partir de factores implícitos. Revelando la importancia de la información manifiesta y concreta proveniente del cliente para algunos participantes y paralelamente la trascendencia del conocimiento tácito experiencial para otros:

Tabla 20. *Comparativa entre toma de decisiones por factor explícito e implícito*

Código	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Participante 5
Factor explícito	10	22	9	0	36
Factor implícito	20	7	2	0	13
Relación variables para toma de decisión y su intensidad en los participantes					

En efecto a lo largo de esta sección ha quedado claro el pensamiento de diseño desarrollado en el marco del oficio del sastre que expone concretamente tres enfoques. El aprendizaje como obtención del conocimiento, la intervención desde el rol asumido para pensar el proceso y finalmente la toma de decisiones y las variables que la componen. Concluye los siguientes puntos para el campo del aprendizaje: 1- El aprendizaje dentro del oficio del sastre se encuentra establecido por transferencia de conocimiento tácito en el marco de las experiencias del hacer. 2- Los vacíos en la transmisión del conocimiento son cuestionados a través de un proceso de acción-reflexión-acción alrededor de la intervención y los roles asumidos desde el pensamiento: 3- El rol de asesor impulsa al sastre a configurar discursivamente ese pensamiento de diseño que entiende una situación concreta -lo que es- para luego expresar -lo que debería ser- en el escenario abordado. 4- El rol de líder, revela la capacidad de coordinación y supervisión del factor humano en la materialización de las ideas y

proyecciones. No menos importante para la toma de decisiones: 5-Considera como factores explícitos toda información manifiesta del usuario y su dinámica social que pueda ayudar en la concreción del problema y su solución y 6- Configura bajo el factor implícito una serie de estructuras encarnadas que permiten la ordenación de soluciones, la previsión de errores y la concreción de alternativas, gracias a problemas y respuestas pasadas.

3.3 Proceso de diseño

Al analizar los datos desarrollados durante los procesos, de entrevista, observación y compilación de resultados se establecieron patrones entorno al tratamiento del modelo genérico del diseño de Jonas (2007), buscando acciones, métodos y estrategias que proporcionen la construcción de categorías de análisis para la comprensión del proceso de diseño inmerso en el oficio del sastre. Fue un proceso de observación simultánea conforme al desarrollo oficio del sastre para la elaboración del traje; por tanto se consideraron aspectos como la forma en que hacen, las interacciones con los insumos, materias e instrumentos de los discursos como insumo vinculado al hacer; de los cuales emerge una combinación de expresiones físicas y verbales. El proceso finalmente acabó con una agrupación de estrategias que permitió el cruce de los datos. En efecto se debe reconocer que dentro del proceso de creación e ideación del sastre, muchas acciones metodológicas ocurren en muchos lugares simultáneamente, por tanto las estrategias analizadas son tan solo fragmentos de una realidad ampliamente nutrida que también se desarrolla fuera del taller de oficio.

Posteriormente surgen códigos bajo una perspectiva de conocimiento encarnado, que hace énfasis en acciones concretas y diferentes a esos procesos regulados dentro del marco del diseño. A continuación se profundiza en algunas de las estrategias como cuenta del resultado investigativo. A lo largo de ellas se observa en el saber hacer, un cuerpo de estrategias prácticas con potente carga de acción, importantes para los procesos de diseño. De esta manera para analizar el proceso de diseño se establecieron los momentos más trascendentales para la realización de las prendas de vestir. Así se empieza con el desarrollo de un proceso empático de diálogo y observación en el que

también se toman medidas del usuario, que conducen a una lectura de caracterización. En paralelo se desarrollan pruebas visuales para guiar la búsqueda de referentes y criterios estéticos para la conducción del traje. Seleccionado el estilo vestimentario, éste sirve de guía para la interpretación corporal a cargo del trazo y corte, cuya fase de materialización responde a también a los ajustes del cliente. Finalmente esta fase de realización; se pone constantemente a prueba, a fin de satisfacer las recomendaciones y observaciones fruto de la retroalimentación personal con el cliente.

3.3.1 Análisis

Bajo el modelo de diseño iterativo de Jonas (2007), la fase de análisis tiene un profundo interés de conocimiento relacionado con el estado actual de las situaciones. Para asumir esta fase, Jonas propone plantear dentro una serie de preguntas alrededor de la circunstancia presente; cuyas respuestas tendrán lugar en las herramientas y estrategias que cada fase de análisis dentro del proceso de diseño considere así pertinente. De esta manera las siguientes interrogantes fueron localizadas tácitamente en algunas estrategias ejecutadas por los participantes: ¿Cómo obtener datos sobre la situación tal como es? ¿Cómo dar sentido a estos datos? ¿Cómo entender la situación dentro de un contexto? ¿Cómo expresar la situación cómo es? A continuación se presenta la tabla 21, que ilustra la presencia de las estrategias de análisis según la intensidad de cada participante.

Tabla 21. Estrategias fase de análisis

Código	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Participante 5
Diálogo empático	4	6	2		12
Observación empática	3	3	2		3
Toma de medidas	4	3	2		4
Lectura de usuario	4	8	6		13
Caracterización usuario	3	3	3		3

Relación fase de análisis según estrategias por participante

▪ **Diálogo empático**

El diálogo empático (Raijmakers 2009), responde a una estrategia desarrollada en un clima de cooperación, donde la ideación y la ruta inicial de creación emergen de manera bilateral; convergiendo sobre los conceptos del cuerpo, el gusto y la moda. Es importante mencionar que estas acciones van acompañadas por el desarrollo de discursos contruidos por la experiencia práctica en el caso del sastre y, para el caso del usuario su constructo cultural comandará la fase de negociación para la ideación. Así y en simultánea una negociación abre la puerta a una fase de interpretación de datos de suma importancia para la creación de las prendas.

Participante 5: “Tener un diálogo cara a cara privilegia la configuración de las prendas”... “Hay un ejercicio de negociación”

Participante 5: “Dentro del proceso de negociación también entran a considerarse aquellos factores que determinan el traje”...“Son las medidas, el estilo, el presupuesto para armar el traje, aterrizar los tiempos y la entrega”

Participante 1: “Toda la información que se trate con la persona va encadenada la toma de medidas, el gusto, el sello personal”

En el proceso de ideación y creación del sastre, hay una gran significación en la generación de diálogos y conversaciones con el otro, pues hay una gran diferencia entre crear para una persona que para las masas. En este proceso que encausa las dinámicas de confección y construcción de prendas; se consideran criterios que abordan el uso y el porte del vestido a fin de configurar representaciones desde el traje. Por tanto son los diálogos aquellos que incuban la gesta de una creación manual, localizada en la comprensión de la necesidad del individuo por representarse y vestir un modelo que linda entre la satisfacción, la mimesis de una tendencia y la conservación de un carácter propio. En estos fragmentos los participantes inician conversaciones mediante preguntas íntimas,

que tienen como objetivo aproximarse al usuario al indagar sobre sus actividades y el uso futuro del traje (Van Dijk et al, 2011)

Participante 2: “Eh!, ¿Usted de casualidad alza pesas? ¿De casualidad práctica natación?...Ustedes pesadito, es ancho de espalda?”

Cliente: “Sí, soy deportista”

Participante 2: “De casualidad ¿Los pantalones los muele por dentro?”

Cliente: “¡Sí, Mucho! ¿Y esas preguntas por qué? ¿Ya con la experiencia se sabe? ¿Y qué pasa ahí?”

Participante 2: “Es importante saberlo para nosotros...Si, ya con la experiencia...Sé que con el movimiento y el roce, como usted me dice que es grueso de pierna, con el movimiento y el roce lo que hace es irse moliendo el paño”

Participante 5: “¿Tanto tatuaje le gusta el tatuaje? / ¿Tiene más tatuajes? / ¿Por qué sus brazos no son pequeños?”

Participante 5: “Disculpe ¿Qué actividad práctica, va usted al gimnasio, va a natación?”

Si es cierto que la presencia del trabajo manual es trascendental en la creación de un traje a medida, de allí que los sastres dentro del estudio se esfuercen por la búsqueda de la más alta calidad. Sin embargo este concepto de calidad, abarca no sólo el producto derivado del hacer sino también la experiencia enmarcada por un diálogo gestado en la intuición, que comprende la noción corporal para la concreción de prendas (Montagna & Morais, 2014). Así como cada sastre desarrolla estrategias para la aproximación personal con su clientela, mediante un proceso que también implica la percepción de la complejidad corporal del usuario

Participante 1: “(El sastre habla sobre el diálogo que desarrolla con el cliente) Yo hago preguntas sutiles. Aunque yo charle con usted no puedo ver totalmente su cuerpo. Estas preguntas son como unos rayos x para tantear una idea del cuerpo”

Participante 2: “Generalmente los clientes le dicen a uno. Por ejemplo si tienen un brazo o una pierna más larga que la otra. Con el vestido la idea es que no se vea la diferencia, que no se vean esos detalles...que se vea totalmente pareja la figura del hombre”

Participante 2: “Bueno en el diálogo se concretan detalles, se analiza el cuerpo del cliente, uno mira cómo es la fisonomía del cliente los hombros altos, anchos de pecho. Todos los detallitos que pueden determinar el corte”

A partir de las conversaciones empáticas el sastre configura una relación mucho más cercana con el cliente para aproximarse al proyecto gracias a las expectativas del usuario. Estas son guiadas por el gusto, el deseo y la aspiración, como recursos para la referenciación de la materialización del traje

Conversaciones para guiar la aproximación al proyecto

Participante 1: “No puedo sugerir algo que no vaya de acuerdo al gusto. Para identificar debo ir preguntando qué es lo que el cliente quiere...ir identificando esas características que el cliente quiere”

Participante 1: “Normalmente yo le pregunto a un cliente cómo quiere estéticamente el saco: cuántos botones, cuántas aberturas.

Participante 2: “Aparte de las medidas...cuando es un cliente normal les pregunto: cómo lo que quiere y en qué estilo quiere el traje”

Participante 2: “Captar qué es lo que quiere el cliente, la idea exacta de lo que quiere el cliente...Yo hago una como una entrevista a la hora de la verdad. Le pongo un traje de los que tengo, a la medida del cliente, y él me va indicando qué le gusta o no le gusta”

Participante 2: “El cliente define si quiere el traje de una o de dos aberturas o si lo quiere con un botón o si lo quiere con dos, quiere la solapa larga o quiere la solapa corta”

Participante 3: “Lo primero es el modelo, porque el cliente llega y dice vea quiero algo así...entonces empiezo a mirar cómo ajustar esos criterios para el cuerpo del cliente, empiezo a organizar las ideas de cómo tomar las medidas, los entalles, las solapas, los botones...”

Participante 3: “Los detalles los capturo en medio de las charlas que tengo con el cliente”...“Lo primero es definir qué modelo quiere y lo que la persona desea...cómo lo quiere”...“Cuando especificamos el modelo, vamos viendo qué es lo que la persona quiere”... “La información permite definir el modelo, las medidas y el tiempo en que se necesita el traje.

Participante 5: “¿El traje lo quiere con uno, dos o tres botones?, ¿Con una o dos aberturas?”

Participante 5: “Porque si usted es mi cliente me importa que quede bien hecho. Si lo tengo en frente mucho mejor, tengo la facilidad de que voy a hacer todo lo que usted me dice. Si usted me dice quiero algo clásico, sin entalles, algo ligero...lo voy a hacer clásico”

Participante 5: “Yo pregunto por el tipo de traje que usted quiere, porque es donde se plasma lo que usted quiere hacer”

Participante 5:“Antes de tomar las medidas yo le pregunto cómo quiere el traje, corto, largo”

Finalmente dentro de las apreciaciones, el participante 5, pregunta acerca de las prácticas vestimentarias a partir de la indagación, que facilita la definición de los parámetros del proyecto al considerar el factor humano en su dinámica social (Montagna. & Morais, 2014)

Participante 5: “En cierta forma uno adquiere mucha intimidad con el cliente en cuanto al vestido, eso requiere preguntar: qué tipos de trajes tiene, cuáles desearía tener. Requiere sugerir estos colores combinan con su tono de piel, esto le conviene”

Participante 5: “Primero hay que adquirir intimidad con el cliente preguntando qué tipo de ropa usa, hay que mirar el armario. Por ejemplo en los *realities* de moda,

el diseñador cuando hacen un cambio extremo, que le van y le rediseñan, lo primero que hacen es revisar el armario, qué colores tiene, qué le falta, cómo se quiere ver, la tendencia vigente, qué tipo de ropa le gusta, si tiene ropa para combinar”

Participante 5: “Lo primero que yo pregunto es ¿Cómo le gusta vestir: actual o clásico? Hay jóvenes que aún visten anchos, como hay otros que visten muy ceñido. También están los señores que siguen siendo muy clásicos”

A través del diálogo empático el sastre obtiene información de la situación en su estado actual gracias a la compilación de datos acerca del cómo es. Así son definidas las características inmersas en la situación concreta para establecer parámetros preliminares para el abordaje del proyecto. Por ello el diálogo empático se ubica en la etapa *análisis-investigación* dentro de la matriz del proceso de diseño iterativo de Jonas (2007). A continuación se presenta la estrategia de diálogo empático y sus códigos de análisis para cada participante. Tabla 22

Tabla 22. *Diálogo empático*

Código	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Participante 5
Negociación	1				2
Aproximación usuario		2			2
Noción corporal	1	2			
Aproximación proyecto	2	2	2		3
Práctica vestimentaria					5
Relación conceptos diálogo empático por intensidad en los participantes					

▪ Observación empática

En cada una de las estrategias de análisis, el cuerpo es objeto del oficio, convirtiéndose en el insumo más importante desde la dimensión física, social y cultural; ya que es en ellas donde la creación del sastre adquiere significación. De esta manera el proceso de creación se enfrenta a una preocupación preliminar constituida por la observación empática (Raijmakers 2009). Esta observación articula la recopilación y análisis de

información que explica la naturaleza de la situación a enfrentar (Tarter & Hoy, 1998) y la toma decisiones involucrada en ella. De esta manera esta estrategia de observación, se encarga de interpretar y leer desde la experiencia las particularidades y características corporales en un primer momento. Para este primer propósito emplea el concepto de postura corporal, este luego apoyará la interpretación de posibles actividades y movimientos en los cuáles se vea involucrado el desempeño del traje.

Observación de postura corporal, como criterio estático del cuerpo

Participante 2: “Hay mucha gente que cuando se pone el traje simula posturas, entonces uno debe fijarse como realmente es la persona”

Participante 2: Yo les pido pararse derecho, no encorvarse, andar derecho, para lucir un vestido es importante...“Usted se fija y analiza porque la chaqueta es la prenda más importante, Lleva más detalles”

Participante 3: “Debo estar pendiente de las posturas naturales de mis clientes, como realmente se paran y como realmente son”... “Cuando el cliente mira el modelo, yo decido porque lado podemos trabajar: entramos a mirar los hombros, el abdomen y la cola”

Participante 3: “Por ejemplo cuando uno está frente al espejo toma otras posturas: sacan pecho, levantan hombros, hay que mirar realmente como son los cuerpos. Si sacan o esconden barriga. Ellos deben volver a la forma natural, si tiene los hombros caídos, si saca la barriga hay que mirarlo”

Participante 5: “Cuando veo y puedo observar el cliente, para mí es un avance muy significativo porque puedo observar el cuerpo para interpretar y para plasmar. El verlo me permite interpretar su cuerpo para que el traje y la chaqueta sean muy acertados, que se acomode muy bien a su cuerpo”

Participante 5: “Necesito concentración para observar el cuerpo”...“Cuando uno va ya conoce, es muy particular la forma en que todos se paran...fíjese cómo se para. Cuando tomo las medidas insisto en observar el cuerpo del cliente porque la chaqueta es para la buena postura”

Participante 5: “Observo la postura que toma el cliente, porque asume posturas exageradas que no corresponden con la realidad de su cuerpo”

Participante1: “Debo estar pendiente porque cuando hago la observación y prueba la gente asume posturas que no tiene: sacan pecho, quiebran la cintura, sacan la cola...eso hace que el traje no forme bien en el momento definitivo. En mi caso personal, prefiero que la manga del saco quede perfecta...por eso deje cierto margen de error, para pulir los detalles”

Observación de movimiento corporal, como criterio dinámico del cuerpo

Participante 1: “Generalmente no pregunto directamente, pero sí observo y durante la conversación analizo sobre las actividades a las que se expondrá el vestido”

Participante 1: “Yo observo simplemente a mi cliente. Tengo en cuenta cómo trabaja, si trabaja sentado o cómo hace las actividades. Yo pregunto cuál es el uso del traje. Si usted quiere un traje para verse elegante; ese traje no puede dejarse grande. Porque usted lo que necesita es verse bien.

Participante 1: “Estas observaciones se hacen cuando hablo con la persona (El sastre habla acerca del proceso de toma de medidas y la importancia del cuerpo). Ahí me documentó y analizo sobre las actividades del usuario porque como yo no trazo con molde sino directamente sobre el paño. Entonces los movimientos del cuerpo y las medidas se tienen en cuenta al momento del corte y del trazo”

Participante 2: “Yo observo y pregunto, o empiezo a buscar el defecto en el vestuario del cliente. Empiezo a buscar o a preguntar: Tiene alguna lesión, tiene algo que le gustaría resaltar, pregunto el porqué de la anomalía en el vestuario.”

Ahora bien es posible hacer un énfasis en la observación empática del sastre, como recurso para la obtención de datos inmersos en el contexto actual del proyecto. Tanto en el diálogo como en la observación, se definen particularidades que describen las medidas preliminares de asumir el proceso de ideación y creación. De esta manera la observación empática se localiza en la etapa *análisis-investigación* dentro de la matriz del proceso de

diseño iterativo de Jonas (2007). A continuación se presenta la estrategia de diálogo empático y sus códigos de análisis para cada participante. Tabla 23

Tabla 23. *Observación empática*

Código	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Participante 5
Postura corporal		2	2		3
Movimiento corporal	3	1			
Relación conceptos observación empática por intensidad en los participantes					

▪ Toma de medidas

Una vez que las estrategias de diálogo y observación tienen lugar en el proceso de ideación, estas son seguidas por la estrategia de toma de medidas en cada uno de los participantes. Esta estrategia constituye una práctica de aproximación corporal establecida por un marco de exactitud sobre las variables ofrecidas por el cliente, sobre las cuales se estructura la ideación y creación en el oficio del sastre. Además una vez que cada una de las variables corporales ha sido calculada; el sastre organiza un proceso de confirmación con el usuario con el ánimo de entender y referenciar lo deseado de lo no deseado para la confirmación del traje. En este sentido se revela un bucle de unidad-multiplicidad; que señala propiamente la fragmentación del cuerpo a través de la comprensión anatómica de cada individuo: Delimitando el inicio de los brazos, surcando con líneas abstractas los planos que componen al cuerpo y diferenciando el tren inferior del superior. Por ejemplo en la chaqueta masculina son separadas mediante corte y costura las nociones de anterior - posterior, derecho – izquierdo, incluso se generan piezas que ciñen el traje lateralmente como respuesta al paradigma del guante (Pena, 2004), que calza a la perfección sobre el cuerpo como superficie. (Ver Anexo J. Fotografías Toma de medidas)

De esta manera un profundo apego técnico a los valores generados en el proceso de medición corporal, evidencia la estructuración de acciones y procesos futuros necesarios para la definición de la creación.

Participante 1: "La información vital es la toma de medidas y por supuesto el saber trazar, porque sin saber trazar no se puede hacer nada"... "Una buena toma de medidas es crucial para el proceso de realización, luego el gusto del cliente y la definición del traje"

Participante 5: "Yo me sujeto a las medidas. Porque las chaquetas son anchas, ceñidas o sin talles. Pero hay clientes que me dicen quiero una chaqueta semi-entallada...eso es querer el cabello liso pero crespo. Eso genera tensiones"

Participante 5: "En eso difiero en las ideas tan particulares. Difiero con esos intermediarios que luchan con nosotros porque yo debo ajustarme a las medidas. Entonces acorde que debo respetar mi criterio, los términos medios no aplican en sastrería: es blanco o es negro"

Participante 5: "La toma de medidas, es la información más importante sin eso no puedo hacer nada, las medidas no me las puedo inventar"... "Así esas medidas son lo que hay que aplicar en el corte, porque si se comete un error con la toma de las medidas hay que volver a comprar el material que se corta"

La estructuración del proceso a través de la estrategia de medición corporal, establece información manifiesta con un orden ponderable. Esto configura factores explícitos con los cuáles la toma de decisiones desarrolla un carácter racional para los procesos de creación. Sin una correcta práctica en la toma de medidas, las variables explícitas no podrían proporcionar el sentido y la dirección que el proceso necesita, evidenciando dificultades en su fase de proyección.

Participante 2: "Generalmente cuando uno traza hay detalles que no coinciden, hay aspectos que no son simétricos, por lo que es importante revisar que las medidas no estén mal realizadas" "En la toma de medidas tanto para pantalón como para chaqueta si las medidas están mal tomadas, eso genera un descuadre para su realización y confección"

Participante 3: "Los problemas van ligados a la toma de medidas y al trazo, esas actividades van unidas, entonces no hay que tener dudas acerca de las medidas que se tomaron y mucho menos del modelo del traje a confeccionar"... "No usar

las medidas como fueron tomadas, es decir trabajar con dudas sobre sus medidas y no haber especificado el modelo, eso genera muchos problemas”

Participante 3: “Tomar mal la medida y ubicar mal una zona en el cuerpo, por ejemplo tomar la medida de la cintura encima del cinturón eso representa una dificultad para hacer el traje. No haber definido los gustos, por ejemplo en los tiros eso es importantísimo. Para las damas el tiro es clave, a ellas solo les importa que les quede muy bien el tiro”

Además no se puede perder de vista cómo la lógica para la toma de medidas se encuentra mediada por la identificación de parámetros anatómicos del cuerpo, a través del detalle de la observación empática. Para ello se emplean palabras como “analizar”, “detallar” “observar” todas en función del cuerpo como escenario para la medición.

Participante 1: “Siempre soy yo quien toma las medidas” “Tengo un método definido para la toma de medidas” “Eso es algo analítico, es decir analizar muy bien el cuerpo de la persona”

Participante 2: “El único que intervengo soy yo para tomar medidas. Es un proceso algo mecánico, son 15 medidas que debo tomar en orden. No siento que hay una habilidad específica...solamente detallar muy bien el cuerpo”

Participante 3: “Este proceso de la toma de medidas toma media hora, para detallar el cuerpo y saber qué se hace: uno pasa medidas a un básico de papel, este proceso lo hago yo, a nadie se le delega” “Lo primero para hacer un traje son las medidas, las medidas siempre las toma quien hace el traje. Porque quien hace el molde necesita tomar las medidas”

Participante 3: “La toma de medidas es la misma para todos los clientes, pero las preocupaciones distintas...porque analizo el cliente y sobre eso tomo las medidas” “En la toma de medidas se observa la estructura corporal del cliente, si tiene el estómago pronunciado, si tiene aquí la giba, o si aquí (señala en los hombros) esto lo tiene abajo o arriba...Eso es importante su columna, su abdomen y sus hombros”

Participante 5: “Es el sastre quien se encarga del proceso de toma de medidas. Para ello son necesarias las habilidades de sastrería neta. Tiene uno que sabe de sastrería para saber cómo tomar muy bien las medidas”...“Con las medidas sé que traje puedo o no puedo hacer, también puedo mirar la talla con su morfología...”Para la toma de medidas, hay algo muy importante: Uno debe acercarse a la morfología corporal de la persona, cliente, sujeto” “Se debe saber de patronaje, es decir interpretar las medidas que se han tomado”

Por otra parte en la toma de medidas, se evidencia una fuerte influencia de los elementos para la comprensión del diseño de moda que coordinan los modos de hacer, ya que se observan decisiones a partir de estos criterios que interfieren en la técnica. En este proceso de investigación, la confección sobre medida emplea procesos de individuación mucho más detallados que aquellos procesos en donde se emplean patrones propios del tallaje industrial. Es así como el discurso del sastre se ve impregnado por el diseño de moda llevando consigo marcos de referenciación corporales y estéticos, que son asumidos por el sastre y llevados a la cotidianidad del cuerpo de a pie. Esto mediante una traducción del discurso que se adapta a los conceptos de proporción, armonías y contrastes de los cuerpos (Stecker, 1996).

Participante 1: “De acuerdo a la medida del pecho, se desarrolla una proporción, el pecho da cada punto de los que uno saca para que quede como debe ser el traje” “Todo tiene su proporción, estas medidas (señala el dobladillo y la entrepierna) tienen una lógica, una explicación” “Cuando yo tengo las proporciones ahora vamos a aplicar las medidas. La medida más importante es la cadera...no le digo todas porque pueden estar grabando se está escuchando lo que estoy diciendo...esos son mis secretos de Sastre”

Participante 1: “Eso hay que tenerlo en cuenta (El sastre habla acerca de la medida de la cadera), necesito darle armonía a las piezas...la cintura tiene una proporción de acuerdo a la cadera”

Participante 1: “Tengo que revisar y reafirmar que sean las medidas porque uno se puede equivocar en la proporción y construcción del traje...no me apresuro porque puedo tomar mal el metro o ubicar mal el lugar de la medida. Así evito contrariarme y perder plata y tiempo”

Participante 2: “Todos esos detalles se solucionan en el proceso de trazo y corte. Por lo menos en las medidas tiene el caso que la medida que siempre va a mandar es el ancho de pecho de ella se saca la armonía. Si la medida está más grande, el saco se va a ver así para atrás”

Con todo esto, se afirma cómo la estrategia de toma de medidas, responde a la obtención de datos acerca de la situación concreta para el contexto de diseño. Su enfoque se encuentra relacionado con en el desarrollo de nociones acerca del cliente propuesto por Cross (2007) y en el diagnóstico de la situación gracias a la recopilación y análisis de información de Tarter & Hoy (1998). Es por ello que la toma de medidas responde a una etapa de *análisis-análisis para la* matriz del proceso de diseño iterativo de Jonas (2007) ya que estructura con sentido a los datos encontrados sobre la situación concreta. A continuación se presenta la estrategia de toma de medidas vinculada a cada participante. Tabla 24

Tabla 24. *Toma de medidas*

Código	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Participante 5
Estructuración proceso	1	1	2		3
Parámetros anatómicos	1	1	2		1
Discurso moda	3	1			

Relación conceptos toma de medidas por intensidad en los participantes

▪ **Lectura del usuario**

En el transcurso de la investigación las lógicas de la técnica y la producción del oficio, evidencian una incidencia en la comprensión del cuerpo, mediante una concepción morfológica del cuerpo que debe ser vestido. El concepto de vestido es asumido como un dispositivo de unión con la estructura social humana; dentro de un sistema de referenciación, competencia y reconocimiento (Domínguez Rendón, 2004). Al respecto el sastre es el protagonista que diseña, confecciona y configura la existencia de estas pieles de incorporación social. Esta incorporación está mediada por una lectura corporal que inicia con una serie de estrategias de diálogo, observación y toma de medidas; que

más adelante se transforma en el diagnóstico concreto de obstáculos e inconvenientes que los procesos de corte, confección y prueba deberán sortear.

Para el análisis de esta estrategia se recurre a la narración concreta de los participantes de momentos anecdóticos en los cuales se identifican principios y funciones que deben ser resueltas para cada caso. Muchas de estas incorporan la presencia de la estrategia de observación empática, pues constituye un recurso experiencial para asumir la configuración de la noción del cliente de que refiere Cross (2007), que termina en un diagnóstico acerca del cuerpo para cada cliente.

Participante 1: “¿Qué miro? Los hombros, la altura, el abdomen. Cuando uno hace un traje debe considerar muy bien el cuerpo. Hay personas por ejemplo angostas en los hombros y luego se ensancha el cuerpo en las barrigas”

Participante 2: “Hace dos años me llegó un cliente, en la prueba del traje no le vimos ningún defecto. Hicimos el traje y él no recogió su traje. Cuando vino a recogerlo ¡oh sorpresa! el traje se ladeaba y no sabíamos por qué. Hasta que mi papá me dijo: Este señor se rompió la clavícula hace unos meses. Lo que hice fue levantarlo con hombrera y registrar el detalle en el cuaderno”

Desde las experiencias del participante 2, se puede observar la importancia de identificar irregularidades y cambios corporales en el usuario del traje, pues estas tienen una influencia sobre el desempeño final de la creación.

Participante 2: “Pero para quien traza y corta hay detallitos que no se pueden pasar en el corte. Por ejemplo yo tengo un cliente que tiene 150 cm de medida para pecho, 140 cm de cintura y mide como 1,90 m. Este señor tiene una fractura en la clavícula en el lado izquierdo y usa bastón...”

Participante 2: “Lo mismo sucede cuando hay clientes con un hombro más caído que otro, una pierna más larga que la otra...cuando un cliente se sabe vestir lo primero que señala es que todo debe verse parejo...”

Participante 2: “Casualmente hoy tenía que entregar un vestido. Es un señor que mide 1,80, aparentemente se ve grueso, tiene una medida de 52 de pecho, tiene el hombro caído. Al hacerle el saco, a él resulta que se le hacen unas arrugas. Qué hice en ese caso: Me tocó hacer una prueba y mira los detalles, hice el vestido y apreció el defecto...”

Participante 2: “Me pasó con un joven que hicimos el traje y cuando el muchacho llegó a recoger su traje él había crecido 2 cm...Entonces tuve que volverlo a hacer, completamente porque ese era un traje muy pequeño para él”

El diagnóstico corporal implica un mayor uso de recursos reflexivos para el entendimiento de las morfologías y movimientos del usuario. Para el participante 3, esta reflexión implica el cuestionamiento a través del registro de anotaciones y comparación con el maniquí.

Participante 3: “Cuando viene alguien con dificultades estéticas / defectos estéticos...Yo me demoro un ratito escribiendo en el cuaderno, para a la hora de hacer el molde darle la forma de la anatomía del cliente”

Participante 5: “En mi caso, cómo lo he aprendido, ensayo y error, también con muchas bases. Cuando hay errores que no son fáciles de corregir que uno no esperaba. Porque inicialmente se veía bien en el maniquí. Uno empieza a cuestionarse ¿Qué pasó acá, Qué es lo que le pasa al cliente?”

Para el participante 5, el diagnóstico corporal nuevamente tiene relación directa con los procesos de diálogo y observación empática, con los cuales se articula un proceso de definición mucho más acertado acerca de esas irregularidades que el usuario posee para la realización de su traje.

Participante 5: “...Resulta que el señor tenía una particularidad en el pecho y las costillas. Tenía como una especie de hueco y el señor quería que la chaqueta se le viera perfecta. Al señor se le ladeaba un poco, era porque su cuerpo no era parejo. Este señor quería todo perfecto...pero hay cosas que se le escapan a uno a la vista”

Participante 5: “Ni le pregunté, el tipo se sintió incómodo. Pero eso se debe anotar y se debe tener registro, el defecto se va a notar más. Si está más largo un brazo o cualquier detalle, para eso se pregunta, uno se ocupa de que a veces esas situaciones representan fallas que deben notarse lo menos posible”

Participante 5: “Se le redujo a esa parte izquierda del pecho, sólo en el lado izquierdo, cuando lo miramos bien nos dimos cuenta que tenía un hombro caído. Qué problema porque le tocaba dejar todo igual, prácticamente se perdieron dos chaquetas”

Participante 5: “También tenía un señor con hueco en el pectoral, cuando lo medí le dio pena. Sin embargo yo tenía que cerciorarme y cuando le pasé el metro por el pecho, se le hacía un solo en el pectoral”

Finalmente de ese diagnóstico corporal emerge un compromiso con el usuario, con sus características y con la correcta interpretación de un traje que dinamice con las expectativas en torno al cliente. No en vano en el escenario del sastre hay un diseño premeditado con la capacidad de moldear los cuerpos, cuerpos que para Domínguez (2004), son expuestos a adelgazamientos, rejuvenecimientos y manipulaciones para portar valores y signos sociales

Participante 5: “Si yo tengo un cliente no quiero que se note su defecto, quiere que él se sienta bien con mi atención y mi preocupación por entenderlo”

Participante 5: “Con una prenda yo puedo hacer que se vea más delgado o estilizado o más gordo, todo con una prenda. Además depende también de lo que usted quiera”

Paralelamente el accionar creativo del sastre modifica, desde la observación individual y desde la subjetividad del proceso de ideación, esas dinámicas vestimentarias y el impacto del fenómeno moda en un cliente. Este accionar que tiene como escenario todo proceso de individuación - en parte gracias a los procesos de trazo, corte y confección a medida- en el cual se reconoce en el cuerpo la esencia, la función y el lugar de las personas (Pedraza, 2006). Así la estrategia de lectura de usuario termina con la

comprensión de esas características y condiciones presentes en el cliente que se incorporan al alcance de un objetivo en la acción del diseño. Para ello los participantes configuran perfiles de usuario para asumir el proceso de ideación y creación, cada una de estas consideraciones tendrá lugar importante en la fase de proyección:

Perfiles por conocimiento de sastrería y práctica vestimentaria

Participante 2: “Recuerde que hay dos tipos de cliente: El que hace un traje por vez primera o de afán y ese cliente que se sabe vestir”...“Cuando un cliente se conoce todos esos detalles son indicados y deben solucionarse cuando el cliente conoce”

Participante 5: “Hago una lectura del cliente, para definir qué puedo, o cómo puedo acomodarme a la idea y a las necesidades que él tenga. Puedo sugerir colores, paños, lo que se encuentra a la moda” (Sobre un cliente que hace por primera vez un traje)

Se establece desde la experiencia, perfiles a partir del desarrollo profesional del cliente, diferenciando unos de otros; mientras se estructuran soluciones combinadas a partir de la conceptualización de respuestas adecuadas para cada perfil. Con la configuración acerca de los tipos de usuario, conforme a la actividad que se desempeña; se optimiza la creación del traje cuya fase de detalle será concretada según cada usuario.

Perfiles por actividad laboral

Participante 5: “Se debe revisar muy bien qué actividades, qué cuerpos, qué estilos. Hay una dinámica del conjunto morfológico del cliente”

Participante 5: “Si usted ve la gente de oficina, tienen un corte muy conservador, son muy tradicionales. Culturalmente acá no se maneja la tendencia, estamos predispuestos al cambio”

Participante 3: “Ahora no se ve, pero antes los carteros andaban en bicicletas, yo con solo verlo sabía que el traje debía dejarlo con las mangas casi en la misma posición del arrastre de la bicicleta”

Participante 3: “Todas las particularidades de las personas quedan registradas. Porque cuando estamos en el proceso de medida, las personas sacan pecho. Pero hay actividades por lo menos el cargar una maleta para los mensajeros: eso afecta el cuerpo y un lado siempre queda más bajito que el otro. Yo lo escribo en los registros tal cual: un lado del cuerpo más bajito que el otro, el hombro izquierdo o el derecho”

Participante 3: “Para casos especiales hay que tomar medidas especiales, por ejemplo vienen muchas personas de abastos, ellos necesitan bolsillos supremamente grandes, ellos guardan desde mucha plata hasta papas. Ellos necesitan hilos fuertes, materiales fuertes”.

Participante 3: “Se acuerda de los ejemplos que le di de mis clientes: Los mensajeros ellos necesitan que las mangas vengan mucho más adelante de lo normal porque ellos se movilizan en bicicletas o en motos. Ellos también necesitan mucha comodidad, por eso nunca ajusto un saco para un mensajero. Otro caso son los de las oficinas, ellos trabajan sentados, puede ajustarse el saco, ellos quieren lucir bien...pero gastan mucho los codos, por su trabajo”

Nuevamente la noción corporal aparece y permite al sastre emplear conceptos para la descripción del usuario a modo de agrupación morfológica a fin de establecer patrones conductuales para la definición futura de las prendas

Perfiles por cuerpo

Participante 5: “Por ejemplo los colombianos son chiquitos, el estadounidense es grande. Entonces la ropa que compra acá es diferente a la que compra en Estados Unidos, allá es grande de todo, grande de brazos, grande de largos, grande de todo”

Participante 3: “Con estas características el tipo de trazo cambia. El cuerpo es algo muy complicado. Por ejemplo la gente que es gorda o tiene un cuerpo grande: resulta que hay ciertos tipos de abdomen, tiene que mirar cómo se para y

qué tipo de barriga tiene. Por ejemplo si la tiene en punta, como llena de todo lado, tienen como una llanta grande, hay otros que la tienen como una mujer embarazada”

La estructuración del sastre mediante la configuración de perfiles, incluso le lleva a definir a sus usuarios por las categorías de edad. Esta segmentación al igual que las otras facilita la toma de decisiones a partir de factores explícitos e implícitos para la concreción del proceso de diseño en el que se encuentra el traje.

Perfiles por edad

Participante 2 “A las personas mayores debo preguntarles mucho sobre los largos, los anchos, qué tanta holgura en el traje, sobre el estilo. Cuando es un cliente de edad, yo generalmente le digo: Como usted es una persona clásica, sugiero y voy diciendo los criterios de las solapas o los anchos...en término de cómo se va viendo”

Participante 2: “Cuando son jóvenes, ellos prefieren verse con un traje más ceñido al cuerpo. Cuando es un cliente de edad, ellos coinciden en que no encuentran un traje como ellos exactamente lo quieren”

Así el diagnóstico corporal y la configuración de perfiles se hacen fundamentales para considerar la estrategia de lectura del usuario, como una estrategia pertinente para dar sentido a los datos acerca de la situación concreta en el contexto de diseño. Al mismo tiempo entiende esta situación dentro de un marco de referencias y variables con las que más adelante definirá opciones para la toma de decisiones (Tarter & Hoy, 1998). De esta manera el desarrollo de una lectura sobre el usuario responderá a una etapa de *análisis-análisis* y *análisis-síntesis* en el marco del proceso de diseño iterativo de Jonas (2007) ya que provee de sentido a los datos reales de la situación mientras la configura como un escenario de relaciones concretas. A continuación se presenta la estrategia de lectura de usuario vinculada a cada participante. Tabla 25

Tabla 25. *Lectura de usuario*

Código	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Participante 5
Diagnóstico corporal	2	5	1		7
Configuración perfiles	2	3	5		4

Relación conceptos lectura de usuario por intensidad en los participantes

▪ **Caracterización del usuario**

El resultado de un proceso de análisis determinado por las estrategias anteriormente mencionadas, se enmarca en la caracterización del usuario. Esta tiene su origen en esas dinámicas de intermediación y negociación creativa del sastre, que comprenden el movimiento corporal de quien viste sus prendas; como también sus actividades, sus expectativas y aspectos más relevantes. Además en esa lectura interpretativa del usuario se relacionan y ordenan las tendencias culturales, las necesidades de los clientes y la huella del contexto social. Finalmente todos estos juicios se contemplan para vestir al cliente a partir del propio deseo, del cuerpo asignado y del contexto para el cual se viste; desarrollando una primera fase de diseño conceptual en la que se definen principios, posibles soluciones y funciones para el diseño (Roozenburg & Eekels, 1995). En definitiva esta estrategia pone en evidencia las consideraciones particulares para dar inicio al proceso de creación específico para este estudio. Debe notarse como a pesar de subjetividad inmersa en cada proceso hay coincidencias en las apreciaciones y maneras de abordar características acerca del usuario:

Participante 1: “Para su caso, vi la talla, Usted no es delgado, usted es deportista, sus músculos están desarrollados”... “Para el momento del corte, debo considerar todos los detalles antes de trazar y cortar. Por ejemplo en su caso, sus hombros son parejos. Pero en otro caso debo mover las piezas y hacer correcciones”... “Fíjese en su espalda, si ve que se ve limpia, el maniquí no tiene los músculos que tiene usted. Si yo hago el traje conforme al maniquí, no queda el traje para usted. Su espalda le queda limpia, se ajusta a su cuerpo el traje cuando se lo coloque”

Participante 1: “Para hacer el retoque, utilizó la plancha. Recuerde que por lo general, visualmente hay una manga más larga que la otra. Eso sucede porque recogemos un poquito el brazo que más usamos. En su caso yo sé que es el brazo derecho...a un zurdo le va a pasar igual. Este es un detalle que yo he observado por mi experiencia, y prefiero comentarlo para evitar que el cliente sienta que hay posibilidad de un error en el traje”

Participante 2: “En su caso, observé que usted hace pesas o hace natación. Usted tiene el pecho salido por lo que hay que hacerle un arreglo al corte. Hay que hacer que el corte no se vea corto en la parte frontal...“Para su cuerpo identifique que usted hacía deporte, porque la medida de su espalda no es la normal comparada a la de los otros cuerpos. Por eso pregunto para identificar cómo hacer”

Participante 5: “En usted hay: hombros caídos, ancho de pecho, brazo ancho. Usted es deportista. Gracias a su morfología y sus actividades se definen las cualidades de su cuerpo...“Si usted tuviera que trabajar en una oficina, las cualidades de su cuerpo le exige tener que confeccionar a medida. Una vez usted conoce la ropa a medida difícilmente se devuelve a usar ropa de línea”...“Todo se hace distinto en la sastrería, para que todo se vea limpio. ¿Por ejemplo en la zona de su brazo la ropa no le molesta? La mayoría de las prendas no están pensadas para el tipo de su cuerpo”

Esta fase de caracterización representa una intención por expresar el estado de la situación cómo es; por tanto responde a la etapa de *análisis-síntesis* y *análisis-realización*, al estructurar los criterios iniciales para la creación y a su vez ponerlos de manifiesto de manera verbal en el marco del proceso de diseño iterativo de Jonas (2007). A continuación la tabla 26 ilustra la caracterización conforme a cada participante.

Tabla 26. *Caracterización de usuario*

Código	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Participante 5
Criterios iniciales	1	1	1		1
Definición usuario	3	2	2		2
Relación conceptos caracterización de usuario por intensidad en los participantes					

3.3.2 Proyección

Nuevamente el modelo de diseño iterativo de Jonas (2007), sirve como estructura para entender la fase de proyección con un profundo interés de conocimiento relacionado con el estado futuro de las situaciones. Para asumir esta fase, Jonas propone plantear una serie de preguntas alrededor de la circunstancia por hacer; cuyas respuestas tendrán lugar en las herramientas y estrategias que cada fase de proyección desempeñe adecuada para el proceso de diseño. De esta manera las siguientes interrogantes fueron localizadas tácitamente en algunas estrategias ejecutadas por los participantes: ¿Cómo obtener datos sobre cambios futuros? ¿Cómo interpretar estos datos? ¿Cómo obtener imágenes consistentes del futuro? ¿Cómo expresar los escenarios futuros? A continuación se presenta la tabla 27, que ilustra la presencia de las estrategias de proyección según la intensidad de cada participante.

Tabla 27. Estrategias fase de proyección

Código	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Participante 5
Pruebas visuales	5	13	6		14
Individuación	4	4	4		2
Prácticas de manipulación	125	130	138	0	157

Relación fase de proyección según estrategias por intensidad en participante

▪ Pruebas visuales

De este proceso de ideación y creación, rodeado de biseles técnicos, sobresale una relación directa con el cuerpo en órdenes estéticos –entendidos a partir de la búsqueda del bienestar- que a su vez conciben la construcción de representaciones como ejercicio natural de diseño. Esta construcción se hace visible, por ejemplo, cuando el usuario solicita un estilo vestimentario específico o lleva consigo el referente modelo que desea vestir, revelando la construcción inicial de una representación que da significado al deseo de imitar. De esta manera se dará entenderá como *prueba visual* a los referentes inmersos al proceso creativo internos o externos al creador de la representación. De esta manera a través de pruebas visuales el sastre despliega su accionar como mediador del interés, el sentido y la tendencia, concertando la construcción de una representación

detallada – en términos de Visser (2006) - en forma de prenda, que cumple con los criterios del cliente y esa búsqueda individual por incorporar tendencias y valores estéticos. (Ver Anexo K)

Participante 2: “Generalmente yo trabajo mucho con esa revista, con la que está allá, con la Vogue. Es una revista que tiene buenos modelos, trae modelos así de lo común. Ósea hay mucha gente que se enamora, ven un modelito y saben que no lo van a ver aquí. Por lo menos, hay un modelo de una chaqueta que gusta mucho. Es chaqueta, Esta chaqueta gusta mucho...”

Participante 2: “Yo tengo esta revista (Vogue Masculina), donde se encuentra mucha variedad...no se encuentra tanto traje clásico...porque lo que mucha gente busca es no verse igual al resto de la gente”

Así en el marco de la prueba visual se da la construcción de una serie de cargas simbólicas que se hacen solamente visibles sobre el cuerpo, a través del vestido. En cierto sentido las prendas emergen como una segunda piel que se porta conforme a las variaciones sociales y al gusto particular de quien así escoge portar su propia piel. De allí que para este estudio fuese necesario incorporar la noción de moda en la práctica del oficio, ya que en el quehacer diario se hace visible la instalación de imaginarios que reflejan una postura acerca del mundo. Esta postura es considerada tanto por el sastre como por el cliente con la referenciación visual. Por eso aunque pueda considerarse una postura tímida, a través de las pruebas visuales se evidencia la consideración de las características sociales, culturales y económicas de un contexto que relaciona Bourdieu (2002), en el fenómeno moda y el porte esa segunda piel, es decir, las prendas.

Pruebas visuales para referenciar la representación

Participante 1: “Estas referencias (las revistas) facilitan la captura de la idea del cliente. Aunque es que conseguir las revistas es complicado y valen una cantidad de plata, esta revista vale millón y medio, aquí no las consigues, esto es italiano”

Participante 5: <definiendo el diseño desde pistas visuales> Se define el estilo deseado gracias a las fotos proporcionadas por las revistas de vestuario masculino

Participante 5: <revisando las revistas> El sastre sugiere una serie de modelos a partir de la observación de revistas

Participante 2: “Cuando hay cosas más especiales, diferentes a lo clásico. La gente mira y observa las revistas...la gente llega diciendo, esto me gusta. Hace poco hice un traje que viste George Clooney (actor estadounidense). Cómo sería el proceso, hago el patrón básico, en ese caso para mirar cuáles son las modificaciones que se deben hacer. Ya pasa directamente a la prueba”

Al mismo tiempo, en este proceso de creación no se puede desconocer como el diseño de un traje intermedia la emulación del cuerpo; esto se debe a un proceso de ideación-creación orientado en la posibilidad de ser y parecerse a otro sin la pérdida de la propia identidad. Acá se debe recordar que en las fases iniciales de negociación, el usuario puede ofrecer imágenes de referencia al sastre para la elaboración del traje; o bien es el sastre quien a través de pruebas visuales, revistas, modelos y fotografías escanea las aspiraciones dentro del imaginario vestimentario de su cliente. Claramente es allí donde emerge una reflexión desde la creación 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.

Pruebas visuales iniciadas por el usuario

Participante 2: “Por ejemplo un cliente me mandó a hacer éste modelo (señala una prenda que combina una chaqueta y un chaleco, en una sola prenda) esto es un modelo raro...me preguntó: ¿usted es capaz de hacerme esto así? (el cliente le envió una foto por whatsapp)”

Participante 2: “Un cliente puede venir por asesoría o con una referencia en la cabeza, en ese caso la información es una imagen de un vestido”

Participante 3: “Con las revistas, con fotos o con el whatsapp las personas traen y me dicen quiero parecerme a esto”

Participante 5: “No es lo mismo ver algo, que plasmarlo. La mayoría trae imágenes, referentes, cosas de internet. Yo respondo puedo hacerlo...pero me debo sujetar a las posibilidades del cuerpo”

Participante 5: “Primero hay que tratar de que esa idea de la revista se pueda plasmar a su cuerpo, por los modelos miden 1,80 m ó 1,90 m. Luego yo trato de mejorar para que su idea se acomode a la realidad de su cuerpo”

Participante 5: “Todo es un proceso de negociación, porque usted puede traer una referencia pero debo ver qué tanto de esa idea se puede ajustar a su cuerpo”

Participante 2: (El sastre relata un proceso de creación a partir de una prenda elaborada gracias a una imagen que un cliente trajo a su taller) “Él (cliente) me mostró el diseño y yo solamente le dije cuánta tela se iba” “Para hacer ese traje necesite desarrollar muy bien la moldería...porque lo que pasa es que todo esto (hablando de la estructura de la chaqueta) está amarrado con el costadillo (parte lateral del tronco, zona de las costillas)” “La prenda la hice y la varié porque presentaba errores. El diseño lo varié, al final se le veía bien el vestido”

Dentro de este proceso de creación tienen lugar también, como se mencionaba anteriormente, momentos de referenciación e inspiración que dan rienda a las expectativas del usuario para la elaboración de la prenda. Para ello estrategias de orden visual como la selección de un estilo, un patrón o un figurín a partir de la silueta corporal esperada; un momento de referenciación mediante la selección de un modelo por medio de pruebas visuales a partir de fotografía, e incluso la escogencia de los materiales e insumos forman parte de un proceso de estimulación para la toma de decisiones conjuntas, que en síntesis desarrollan una etapa de negociación que determina y esboza el camino para los procesos de toma de medidas trazo, corte y confección de una prenda.

Prueba visual guía para la creación

Participante 2: “Por lo menos en ésta revista (Pasa páginas y busca revistas) se trabajan las combinaciones. Son diseños distintos. Muchas veces un cliente dice: Me gusta este así este modelo pero no me gusta esta raya... Entonces, muchas veces qué hace uno, intercala. Póngale el cuerpo de este y póngale lo otro. Para

ver cómo se ve el cliente, luego pulimos detalles. Son modelos distintos, pero de esa manera uno trabaja”

Participante 3: “Cuando alguien por ejemplo manda a hacer pido que me envíen esa foto y la estoy mirando y voy plasmando en la obra. Se van aplicando las medidas y se hace la estructura básica, sobre eso básico empiezo a aplicar las recomendaciones y los criterios para el cliente”

Las pruebas visuales por tanto configuran una estrategia para la generación de imágenes acerca del futuro del proyecto, es decir, el traje. Pero también generan imágenes acerca del mercado, sus dinámicas y fluencias para la realización de representaciones conformes a las expectativas de los clientes. De esta manera el mercado también puede articular la producción de representaciones que alimentan la generación de las representaciones propias, tanto del sastre como del usuario. Estas desde luego son elementos de inspiración para la creación.

Pruebas visuales a modo de inspiraciones

Participante 2: “Muchos de nuestros clientes se referencian a través de marcas como Zara, yo prefiero la revista Vogue masculina. Hoy en día todo funciona con internet...yo busco en marcas como Arturo Calle, Carlos Nieto, Zara...cuando son vestidos para coctel reviso mucho el diseño italiano. Reviso mucho las variaciones y lo que este actual y al día”

Participante 3: “Generalmente hay una persona que viene, esa persona nos mantiene informados acerca de lo que viene, cada 6 meses viene esa persona y nos trae de México, de París...nos referenciamos de allí. Cada año vienen las personas, los clientes y me preguntan qué hay de nuevo, entonces ellos solo miran el año e inmediatamente piden eso lo que este al año”

Participante 5: “Aparte de las revistas, utilizó el internet y las referencias de algunas marcas que marcan tendencias para inspirarnos”

Participante 3: “Por internet me actualizo, regularmente estoy buscando referentes”

Participante 5: “Llegó la revista GQ, es que es muy buena esta me encanta porque es de hombre, sólo de hombre, usted encuentra todo lo relacionado con el hombre...por lo menos sabe uno qué hay cosas bonitas”

En efecto la prueba visual es una estrategia y un instrumento poderoso para la concreción de la representación en el oficio del sastre. Los procesos de transformación pueden ser distinguidos de varias maneras: Duplicación-imitación de referencias (Goel, 1995), Agregación, cuando los participantes manifiestan introducir nueva información o alteraciones pequeñas (Van der Lugt, 2002). Y finalmente Modificación / Revolución, es decir, transformar en otra versión (Visser, 2009), produciendo por una representación alternativa.

Vale la pena considerar entonces la estrategia de pruebas visuales como un intento por obtener y dar sentido a las expectativas del usuario. Con ello se aborda la conciencia futura de la representación, obteniendo datos e interpretándolos mediante elementos visuales que se convierten en guía para la representación misma. Por ello esta estrategia tiene lugar en la etapa de *proyección-investigación* y *proyección-análisis*, al estructurar criterios desde la anticipación para la creación. Ciertamente pone en diálogo las representaciones iniciales del usuario, con las del sastre; para finalmente dar sentido a la expectativa de ambas partes acerca de *lo que podría ser*. De allí su posición en el marco del proceso de diseño iterativo de Jonas (2007). A continuación la tabla 28 ilustra las pruebas visuales conforme a cada participante. Tabla 28

Tabla 28. Pruebas visuales

Código	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Participante 5
Iniciativa usuario		3	1		3
Referenciación representación	2	3	1		5
Elemento inspiración	1	2	2		3
Guía representación	2	5	2		3
Relación pruebas visuales por intensidad en participantes					

▪ Individuación

Al mismo tiempo que se identifican las acciones propias del oficio como el dibujar, el trazar, el cortar y el coser; aparecen acciones encaminadas a la comprensión y modelación del cuerpo. Estas acciones determinan soluciones aparentes que establecen y detallan con precisión las características particulares de cada cuerpo. De hecho el sastre desarrolla una fase de interpretación constante, desde el instante de referenciación por pruebas visuales hasta la adaptación sobre el cuerpo del usuario. Esto evidencia un proceso de *individuación*, pues traslada tramas colectivas y creativas para vestir usuarios, inmersos en una cultura propia (Simondon. 2009). Que a pesar del desconocimiento sobre las condiciones acerca de la aparición de los modelos que vestirían; son analizados y caracterizados con minuciosidad dentro de un proceso de ideación y creación.

De esta manera la individuación, garantiza esas acciones y actitudes encaminadas a la distinción y diferenciación detallada entre personas, a partir de las cualidades particulares observadas. Es por ello que dentro del marco del proceso de ideación-creación del sastre es posible reconocer el establecimiento de esas relaciones sociales que señala Simondon (2008). Algunas estrategias como las dinámicas con las revistas y los figurines dan como resultante la expresión de consejos acerca de la moda, las tendencias y los cuerpos en el marco de la creación del traje. Estas acciones también describen una constante relación 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 oficio del sastre desarrolla una conciencia sobre las dinámicas desde la individuación, reconociendo para cada individuo un cuerpo, una esencia, una función y un lugar entre las personas (Pedraza, 2006). Esta conciencia le atribuye un rol asesor anteriormente abordado que permite al sastre establecer criterio acerca de las tendencias y la escogencia de modelos por parte del cliente. De esta manera la aproximación a su oficio se instala en tres cuestiones: *quien cose, qué cose y para quién cose*; que a su vez abren camino a tres pilares de convergencia en el hacer: *un momento ético, un momento estético y otro finalmente técnico*. El primero responde a la búsqueda una satisfacción

personal del sastre, el segundo contempla esos criterios del “verse bien” en el cliente y el último aborda la necesidad de “hacer las cosas bien” por parte del sastre para el cliente. De esta manera las trazas de individuación implican una interiorización de un entorno que recibe tendencias a través de los medios; permitiendo al sastre entender para quién imagina y crea su creación mientras la acción de confeccionar tiene suceso.

Es importante aclarar en este punto que esta estrategia tiene un carácter discursivo que impregna todo el proceso de ideación creación. Y revela el objeto de estudio del proceso de diseño del sastre –considerando los planteamientos de Buchanan (1992) acerca de la peculiar naturaleza del objeto de estudio de diseño- A partir de esta se entiende que el pensamiento de diseño puede aplicarse a cualquier área de la experiencia humana, pues atiende problemas que son indeterminados y perversos cuyo objeto de estudio es en sí lo que el diseñador concibe que va a ser (Buchanan, 1992). De esta manera la individuación constituye 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.

Con lo anterior, teniendo en cuenta los planteamientos acerca de los problemas perversos de Rittel (1972), en el oficio del sastre, el cuerpo y su necesidad de ser vestido puede ser considerado un problema perverso. Considerando que el la noción del cuerpo no tiene una formulación definitiva, pero la formulación del sastre plantea una solución y esta a su vez es satisfactoria o no. La visión acerca del cuerpo y su necesidad de ser vestido, como problema perverso; representa más de una explicación pues depende de la visión del mundo del diseñador y para este estudio se cuenta con 5 maestros de sastrería –diseñadores sin formación profesional-.. Finalmente para Rittel (1972) cada problema perverso es único; no en vano los participantes asumen con responsabilidad el cuerpo de cada usuario reconociendo desde la individuación su unicidad en el mundo:

Participante 1: “No todos los cuerpos son iguales, no puedo trazar un vestido igual para usted que para una persona con tremendo estómago. También hay personas que tienen los hombros súper altos, eso es otro problema”

Participante 1: “Todos los cuerpos son diferentes...sobre todo por las costumbres que se adquieren a lo largo de la vida. Por ejemplo al escribir, cómo se sientan, la personalidad incluso influye en la postura del cuerpo, la gente que no quiebra la espalda, que come de cierta manera”

Participante 1: “Cada tipo de cuerpo requiere especificaciones, nunca se puede trazar un cuerpo igual o con los mismos parámetros. Ningún cuerpo es igual al otro, por más que coincidan las medidas”

Participante 1: “Ver el detalle y corregirlo. Un traje, un cuerpo son cosas únicas...son como un rostro no existe otro igual”

Participante 2: “No todos los cuerpos son iguales, en unos se marcan más los hombros y en otros se marcan menos”

Participante 2: “Todos esos detalles uno los mira, uno empieza a guardar proporciones. Hasta dónde puedo y no puedo hacer. No todos los cuerpos son iguales”

Participante 2: “Anteriormente quedamos en que nunca es un cuerpo es igual al otro, así exista una fórmula de sastrería...para eso existe una toma de medidas, una observación y un diálogo...porque recojo información sobre el cliente, con el ánimo de entenderlo más”

Participante 3: “Los problemas a veces no están en lo que hacemos, sino en cómo la persona desea verse. Ahí los problemas varían en la necesidad de las personas de verse de determinada manera, porque cada cuerpo es único”

Participante 5: “Se debe reconocer la morfología y empezar a patronar sobre mi cliente. En su caso de acuerdo a cómo yo veo el traje, sabía que alguna de las piezas del corte debo reducirlo. No a todo el mundo se le hace el mismo tratamiento porque cada cuerpo es único. Cada traje es especial y personal, cada traje es único”

Finalmente la individuación interioriza un objetivo y deseo individual de vestir valores estéticos tras escuchar los requerimientos del cliente para la confección de un traje. Se hace evidente la construcción de un diálogo a partir de las formas y los discursos que el sastre usa para configurar representaciones en forma de prendas. Para ello emplea un

conjunto de criterios conceptuales, teóricos y técnicos encausados en el trazo, corte y confección que dan rienda a la convergencia de los pilares de su creación (ético, estético y productivo). Sin embargo esta convergencia incluso reconoce más allá del cuerpo como territorio de lo biológico incorporando características individuales como guía para la realización de un traje. De allí que sean incluidas las palabras “personalidad” y “ego”, como criterios para la percepción del deseo manifiesto de vestir y verse en medio de las características del cuerpo; estos son entonces las principales variables para hacer frente al proceso de ideación-creación desde la individuación.

Participante 2: “Más que vestir los cuerpos visto personalidades”

Participante 3: “Un traje tiene la función de crear presencia al cuerpo, genera algo visual, una dinámica de la apariencia. Porque a veces resulta que no es tanto del cuerpo, sino que es el ego de las personas. Si es una persona complicada, esa persona trae eso al taller y no les gusta nada, no les gusta su figura, así creemos algo ideal para esa persona...El vestido perfecto en esa persona va a incomodar”

Participante 3: “Uno puede ponerse un vestido súper hermoso, pero si salgo y me dejo creer de la envidia, pues se dañó toda la obra. La gente realmente no sabe que es lo que quiere. Todo va en la personalidad, si alguien no se siente cómodo...es complejo”

Participante 3: “Muchas veces yo visto más egos y personalidades que cuerpos”

Participante 5: “Cuando las personas tienen alguna característica en especial, lo que hace uno es anotar, tenerla en cuenta. En ese sentido no sólo se visten los cuerpos sino las personalidades y los egos”

Con las anteriores indicaciones se visibiliza a la estrategia de individuación, como un recurso para la definición, captura y comprensión de imágenes acerca del futuro de la situación para el proyecto de diseño. Por tanto responde a la etapa de *proyección-análisis* y *proyección-síntesis*, al disponer observaciones y pautas del cuerpo como

escenario futuro para el marco del proceso de diseño iterativo de Jonas (2007). A continuación la tabla 29 ilustra la caracterización conforme a cada participante. Tabla 29

Tabla 29. *Individuación*

Código	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Participante 5
Unicidad	4	3	1		1
Personalidad		1	3		1
Relación individuación por intensidad en participantes					

▪ **Prácticas de manipulación**

Se debe comenzar aclarando que los gestos de manipulación, manejo y control constituyen acciones de diseño (Ræbild, 2014), que vinculan relaciones directas entre los materiales, los tejidos y el cuerpo. Estas configuran herramientas sin las cuales, las etapas de análisis, proyección, síntesis y comunicación no tendrían sentido y dirección alguna. En especial sin procesos de gesticulación manual, las fases de realización, comprobación y evaluación de las prendas desde puntos de vista ergonómicos, carecerían de estrategias metodológicas. Así muchas de las prendas que se desarrollan, empiezan a ser consideradas y categorizadas bajo criterios sentidos y encarnados que permiten considerarlas como maquetas, pruebas, prototipos y productos terminados; mucha de esta terminología asociada a procesos de diseño formalizado. Esto último es sorprendente y maravilloso dado el distanciamiento de los participantes con procesos de educación formal básica y con aquella relacionada al diseño, en este punto se recuerda que su formación se debe a aprendizajes autónomos, autodidactas y dentro de talleres de sastrería. (Ver Anexo L)

De esta manera aparecen en el escenario del sastre esas prácticas de manejo (Ræbild, 2014) que en el hábito conciben el cuerpo, que usa la prenda y que interviene el sastre, para dar materia a la expectativa de un usuario. Esto se hace manifiesto en la generación del trazo adaptado de un patrón, en la intervención de un maniquí, incluso en la comunicación de consejos para “lucir mejor” el traje de sastrería. Para estos casos las condiciones del contexto constituyen un hábito, que interpreta al individuo, su sociedad, y

la moda (Maus, 1971). Este último criterio, se impone en la lectura del cuerpo y su relación con el vestido, pues la exigencia de lo nuevo, lo actual, lo moderno influye en la selección de un vestido u otro por encima de las propiedades corporales. Es ahí donde más allá de crear con la necesidad vital del vestir para cubrir; el proceso de ideación y creación atiende las peticiones de un cuerpo con sentido, deseo, anhelo y una dimensión más integral de representación individual en sociedad.

Esta estrategia es particularmente fruto de la observación del estudio, por lo tanto dadas las características de la investigación; esta será desarrollada de manera descriptiva. Sin embargo fue corroborada mediante la revisión del material audiovisual (disponible al público) a partir del muestro de la intensidad de cada una de las actividades o acciones más importantes dentro del proceso del participante. Al finalizar esta descripción se presenta una tabla que relaciona cada actividad y su presencia para cada participante.

Vale la pena reconocer en este proceso de creación, la convergencia de actitudes y habilidades que desarrollan escenarios a partir de la acción del trazo, en este caso particular un trazo que se enuncia directamente sobre los textiles e insumos de los que está hecha la creación. Es así como la racionalidad del detalle y el cuidado alza su voz en el lenguaje del trazo de un lápiz sobre la libreta de medidas o en ese discurso secreto de la tiza sobre las telas. Se debe agregar a este proceso la identidad transversal de la habilidad manual y técnica, que permite entender el acontecimiento cultural de un consumidor. De ahí que en el oficio esta lectura incluso se manifieste en la escogencia adecuada de textiles, hilos y modos de corte y confección apropiados para la ocasión y el marco referencial de cada usuario.

Por otro lado esa construcción de grafías y expresiones manuales tiene lugar en momentos que demandan aclaración y exploración de rutas para los procesos de ideación-creación. Esta manera 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- se desarrolla por vías corporales mediante el gesto manual que dibuja interacciones entre el

cuerpo del usuario y el trazo de una prenda futura. Es aquí donde el papel toma forma de cuerpo para explorar la naturaleza humana, de la cual se obtiene un esbozo con el cual se explora y define ese significado deseado 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.

De aquí que el acto mnémico, es decir la evocación de lo memorístico, permite en gran medida desarrollar un camino para el trazo directo sobre el insumo textil, que luego será llevado a las tres dimensiones en forma de prenda. Esto se observa en las prácticas metodológicas de dibujar directamente sobre el textil o prototipo usando una tiza. Con respecto a esta fase estratégica para la creación, conviene añadir la localización de una suerte de dibujo corporal, ilustrado a través del gesto manual en relación con el cuerpo y la construcción de la prenda de manera tridimensional. Esta estrategia metodológica se ajusta para explicar el devenir de la prenda al usuario y en la mayoría de los casos se recurre a un lenguaje que pretende aproximar al mismo con el reconocimiento de las posibilidades que su cuerpo ofrece. En cierto sentido el sastre recurre a sus manos para construir elementos espaciales como líneas, siluetas, detalles y volúmenes sobre su propio cuerpo o sobre el cuerpo del usuario. Esta estrategia está motivada por la conciencia del cambio corporal, a partir de la cual se involucran variables como el crecimiento o decrecimiento de zonas corporales, la movilidad, el confort y la apariencia. Así las manos revelan lo que en esencia aún no está o sucede allí, sobre el cuerpo, posibilitando esa etapa de proyección propia de los procesos de diseño.

A su vez las prendas constantemente están siendo sometidas a pruebas a través de la manipulación, éstas son llevadas hacia los cuerpos, los maniqués y gabarits; allí son puestos, doblados, testeados e inmersos en acciones que garanticen la evaluación de los productos creados mientras se sortean también aquellos criterios para el alcance de mejores respuestas entorno al cuerpo. Estos procesos parecen ser impulsados por la continua reflexión de la experiencia, donde detalles estratégicos son interiorizados para satisfacer la construcción del perfil del usuario. Para esto una permanente interacción con sus probadores, permite el remplazo del cuerpo, teniendo en cuenta que para el

desarrollo de un traje la mayoría de los participantes solamente realiza dos encuentros físicos con su cliente. De esta manera el proceso de diseño es acompañado por este tipo de herramientas que facilitan la construcción de visualizaciones corporales, que permiten la reflexión y evaluación de las creaciones. A diferencia de otros procesos los sastres recurren al dibujo directo en las prendas y creaciones físicamente, esto en ausencia de la posibilidad de perfeccionar planos o molderías; de esta manera el trazo es ese lenguaje de percepción física y visual con el que se comunican.

Ciertamente otra acción de ideación tiene lugar en el juego de yuxtaponer diferentes estilos de prendas, colores, materiales e insumos; genera un entorno de participación para el usuario, proporcionándole la seguridad de estar siendo director del producto esperado. Pero a su vez proporciona al sastre la seguridad de una ruta de diseño aproximada a los criterios escogidos y esperados por el usuario, que solo una estrategia de ideación natural puede facilitar. En esta instancia la mente del sastre trabaja de manera abierta, desinteresada, receptiva a cualquier idea proporcionada por su usuario. Incluso en esta fase de ideación sastre y usuario parecen trabajar juntos bajo un lenguaje de negociación mediando por dos criterios reconocidos por ambas partes: las posibilidades corporales del usuario y la búsqueda de un estilo vestimentario específico. Este último puede o no estar mediado por factores como la moda, el gusto particular del usuario o si bien así éste permite ser guiado por las recomendaciones del sastre.

Finalmente los códigos que surgieron para el análisis de la prácticas, tienen una fuerte influencia desde la perspectiva encarnada con un énfasis en la acción (Ræbild, 2014); complementando ese proceso normativo de inspiración, boceto y toma decisiones que Dieffenbacher, (2013) asocia al proceso de diseño de moda. Así los códigos de acción analizados fueron los siguientes:

1. Manejo del textil entre dos y tres dimensiones
2. Manipulación de insumos
3. Montaje de prendas sobre el cuerpo
4. Dibujo en cuerpo
5. Improvisación sobre el maniquí

6. Cuerpo como herramienta de pruebas del diseño
7. Manipulación de ropa en perchas
8. Dibujo indicativo' con las manos
9. Observación con las manos
10. Diseño verbalizado

La tabla 30, se presenta para ilustrar la intensidad de las acciones referenciadas a través de la observación de los participantes. Se debe aclarar que cada una de estas acciones configuran interacciones en una suerte de interpretar y representar el cuerpo; de allí que cada acción signifique una manifestación de la experiencia propia de cada participante.

Tabla 30. *Prácticas de manejo*

Código	Part. 1	Part. 2	Part. 3	Part.4	Part5
Manejo dimensional	9	12	15		10
Manipulación insumos	25	22	24		29
Montaje sobre el cuerpo	12	12	15		19
Dibujo en cuerpo	11	10	15		22
Improvisación con maniquí	7	15	13		15
Cuerpo y prueba del diseño	23	24	20		29
Ropa en perchas	5	3	7		6
Dibujo con las manos	11	10	9		7
Observación con las manos	5	7	3		9
Diseño verbalizado	17	15	17		11
Relación prácticas de manejo por intensidad en participantes					

La tabla 30, se presenta para ilustrar la intensidad de las acciones referenciadas a través de la observación de los participantes. Se debe aclarar que cada una de estas acciones configura interacciones, en una suerte de interpretar y representar el cuerpo. De allí que cada acción signifique una manifestación de la experiencia propia de cada participante. Por tanto en esta estrategia que abarca las fases de *proyección (pensando-haciendo)* y *síntesis (pensando-haciendo)* en el modelo de Jonas; los participantes dan rastros de su enfoque encarnado acerca de la idea de *cómo crear*, en palabras de Visser (2006) como representar. Por tanto estas estrategias representan cómo el participante percibe su creación. De allí que para este análisis el alcance sea estado conceptual, que valdría la

pena analizar con la profundidad alcanzada por Ræbild (2014) en su estudio. En efecto estas acciones estaban encauzadas por el criterio funcional de las prendas y su interrelación con el cuerpo, respondiendo las interrogantes planteadas por Jonas (2007), acerca del cómo se presentan esas soluciones futuras (*proyección*) y como se materializan (*síntesis*). Del mismo modo a lo largo de las acciones la toma de decisiones por factores explícitos e implícitos reforzará el discurso de Tarter & Hoy (1998), como también la del diseño como una actitud y capacidad humana (Visser, 2006; Buchanan, 1992, Simon, 1996).

3.3.3 Síntesis

En concordancia con el análisis emprendido por este proyecto de investigación, la fase siguiente a la fase de proyección, recibe el nombre de *síntesis*; que Jonas (2007) desarrolla como enfoque de conocimiento para la comprensión de la situación real, después de haber entendido sus posibilidades (*proyección*) gracias a un diagnóstico integral (*análisis*). Dicho esto la fase de síntesis asumirá la realización de los enfoques y criterios concebidos para la mejora de una situación. Para ello Jonas (2007), plantea formulaciones cuyas respuestas tendrán lugar en la concreción, realización y evaluación de la solución generada dentro del proceso de diseño. De esta manera las siguientes interrogantes fueron localizadas tácitamente en algunas estrategias ejecutadas por los participantes: ¿Cómo obtener datos sobre la situación cómo será? ¿Cómo evaluar estos datos? ¿Cómo diseñar las soluciones? ¿Cómo presentar estas soluciones? A continuación se presenta la Tabla 31, que ilustra la presencia de las estrategias de síntesis según la intensidad de cada participante.

Tabla 31. Estrategias fase de síntesis

Código	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Participante 5
Concreción representación	9	7	3	0	9
Realización representación	57	50	55	0	63
Evaluación representación	25	30	20	0	22
Relación fase de síntesis según estrategias por intensidad en participante					

▪ **Concreción de representación**

A partir de estas reflexiones durante el hacer, el sastre desarrolla un discurso con postura alrededor de las tendencias y los momentos que desarrollan la moda; desde sus circunstancias, su situación económica y cultural. Así se debe dar paso a un reconocimiento, de la presencia de una fuerza en dichos comentarios y opiniones, que empodera al rol del sastre como mediador cultural de la moda. Aunque se haga en una esfera de lo privado, enmarcada por el dialogo personal con su cliente, es el sastre quien se reviste de autoridad para discutir el devenir de la moda, sobre el uso de la indumentaria, sobre lo que es elegante y sobre lo que debe usarse o no según la ocasión. De esta manera esos procesos permiten comprender la individuación manifestada en las expresiones y referencias del proceso del corte y confección, que se ajustan a las propiedades corporales e incluso al carácter e idiosincrasia detectados por la observación del sastre.

Por otra parte, este accionar encierra profundas cuestiones del saber hacer, pues el dominio de la técnica y del método, son camino para el alcance de la comprensión corporal que se refleja en la configuración del buen corte, es decir la construcción de un estilo propio y una línea que diferencia el trabajo de manera única y personal. Esto revela que a pesar del estilo vestimentario propio del traje de sastrería compuesto por dos piezas; la configuración de la línea y toma de decisiones establecen variaciones como el número de botones, la localización de las aberturas, las variables en las solapas, los largos de cada prenda, la selección de una línea desestructurada o entallada y por su puesto la lectura individual que incluso concibe la incorporación o no de un método apropiado conforme a cada cuerpo. Esta lectura individual (*análisis*) tamizada por los procesos de individuación (*proyección*) dará como resultado una estrategia de concreción (*síntesis*).

Este término permite acotar la estructuración y combinación de la representación mencionada por algunos autores (Visser, 2006; Verstijnen, Heylighen, Wagemans, & Neuckermans, 2001; Verstijnen, van Leeuwen, Goldschmidt, Hamel, & Hennessey; 1998). En esta reestructuración de la representación, es decir del traje de sastrería; la

combinación de componentes y la creatividad permiten la introducción de nueva información con el objetivo de obtener una concepción original. Al respecto Verstijnen et al. (1998) consideran que detrás de esta representación se movilizan una serie de complejos mentales que operacionalizan las imágenes para dar forma a nuevas ideas. Así esta estructuración puede tener componentes mentales y físicos, para el caso concreto de los participantes las hipótesis creativas son puestas en un escenario mental que asume un carácter discursivo, que expone lo deseado. Esto se relaciona a la postura planteada por Visser (2006) y Verstijnen et al. (1998), respecto al poder de la experiencia para la concreción original de representaciones por procesos mentales.

Por otra parte estos procesos mentales se encuentran acompañados por las prácticas de manejo (Ræbild, 2014) (tratadas en la fase de *proyección*, pero también parte de la fase de *síntesis*) que a través de la acción establecen analogías mentales para la conformación de la representación internamente, cuya expresión interna tomará forma inmediata en las prácticas del trazo y el corte. En este caso los insumos tomarán ese papel donde se ubica la manifestación externa de la experiencia de la analogía, que Verstijnen et al. (2001) establece dentro de los procesos creativos. De esta manera se presentan las expresiones discursivas de los participantes acerca del traje diseñado dentro de este estudio. Se debe recordar que esta expresión tuvo lugar después de la fase de *análisis*, dominada en esencia por estructuras mentales guiadas por la experiencia; en ninguno de los participantes hubo presencia de bocetación alguna que condujera las concreciones para su creación:

Concreción del traje por estilo vestimentario

Participante 1: “Para usted recomiendo hacer un clásico, el vestido clásico ya después cambiamos los botones, actualmente no se está usando tan largo más bien con tendencia corta, aunque la moda exagera en subirlo mucho, y se ve ridículo, entonces le buscamos un clásico actualizado”...“Ahora definamos las aberturas, hay una, dos o sin aberturas. Yo recomiendo hacerlo sin abertura la mayoría tiene dos aberturas, de dos botones. Y el pantalón actualmente no lleva preses, y el bolsillo es sesgado para mayor frescura. El ancho del pantalón ni entubado ni ancho”...

Participante 1: “Bueno le recomiendo que hagamos un vestido con este corte clásico, las solapas las podemos hacer más estilizadas y creo que de dos botones. No tan largo el saco, ahora lo acortamos... ¿Es la idea que tiene?”...“El largo del saco, aunque se están usando cortos, decidimos dejarlo en un punto medio. Creo que eso ha quedado bastante bien”

Participante 2: Para mirar todo eso, la solapa es clásica. Se está utilizando una solapa clásica porque es que en el hombre hay tres variaciones: son las solapas, si el saco es corriente o si es cruzado, ese hoy en día casi no está; y una o dos aberturas, eso”...“La variedad de la sastrería está normalmente en tres puntos: En las solapas, en los cuellos y en los bolsillos de las chaquetas”...“Pues ya habíamos definido el saco: Dos aberturas, dos botones. Es lo que se está utilizando, tipo Slim”

Participante 3: “Su vestido no es cruzado, es solo montado y de dos botones”

Participante 5: “Su vestido lo hicimos de un botón, con la forma de solapa que le recomendé. Usted le va viendo forma a la solapa que está allá en el diseño, en el referente que construimos”...“Le vamos a hacer ribetes internos, porque esos son valores agregados, además ojales picados uno negro, los ribetes negros y el hilo negro no le queda escandaloso”

Participante 5: <anotar el diseño en la orden de trabajo> El vestido lleva una abertura, dos botones, solapas angostas, bolsillos de tapas algunos les dicen carteras, bolsillos rectos, hagamos los bolsillos sesgados, en todos se ve la camisa, si esto es una revista de moda y sólo de moda pues eso es lo que hay que hacer”

Participante 5: “(El sastre habla sobre el forro del traje, señalando las opciones) Eso es cuestión de gustos, esas puntitas más brillantes le dan más vida al traje. Sin que contraste tanto le dé mucha vida, por ejemplo el plateado contrasta muy bonito”...“(Mientras trabaja el material, sugiere observar el contraste producido por un paño de color vinotinto con materiales de color blanco) Por eso yo le decía, usemos un botón blanco, si ve que no se ve mal” (Práctica de manejo para concretar el traje)

Finalmente la representación es abordada por los criterios configurados a lo largo de las fases de análisis y proyección respecto al cuerpo; abordando factores como la aspiración

del usuario, la exaltación del cuerpo o la funcionalidad del traje. Esto solamente revela que las variables a satisfacer se diversifican conforme a la visión de quien desarrolle el ejercicio de diseño (Buchanan, 1992); en el caso concreto las variables de intervención para la realización del traje de sastrería varían según cada sastre. Al respecto es prudente decir que a pesar de la diversidad en las características culturales y socio-económicas entre los participantes en este proceso investigativo; cierta generalidad en el procedimiento para la creación de un traje de sastrería se mantiene permitiendo esta fase de análisis. No obstante en este reconocimiento también debe acotarse, la búsqueda de un estilo por parte de los participantes, que pretende la generación de variables de diferenciación entre pares de oficio.

Concreción del traje desde la relación funcional

Participante 1: “Ésta bota del pantalón, la vamos a hacer intermedia, la vamos a dejar de 21 cm se usa hasta 18 cm, pero una bota entubada queda arrugada. Con una bota entubada el pantalón se hace más corto el pantalón, quitando caída a la prenda y haciendo ver a la persona más cortita y bajita. Una bota en 21 cm queda mucho más estilizada”

Participante 1: Por ejemplo en su traje hice su espalda muy ancha y luego se angosta en la cintura, eso es porque usted es deportista”

Participante 2: “Yo le pregunté si alzaba pesas. Porque es ancho de hombro y hay que hacer un arreglo especial a la chaqueta a la hora de cortar, porque o si no se le va ver la chaqueta como levantada. Ósea, usted se para y se va ver como si la chaqueta quedará así, levantada. Y todos esos son los detallitos que no hace nadie.

Participante 2: “El pantalón viene forrado, con poliéster. La pretina viene con una tirilla de caucho. Esta tirilla tiene una función, cuando usted se ponga la camisa no se le salga tan fácilmente, no este cada ratico acomodándose la prenda”

Participante 2: (Una vez identificada la característica a mejorar, el sastre toma una decisión que configura la representación. En este caso una modificación en el pantalón busca garantizar la extensión de la vida útil de la prenda) ¿Qué vamos hacer en ese caso? En esta parte del pantalón le vamos a poner un triángulo,

para que se desgaste esa parte y luego al retirarla al pantalón no le pase nada. Para que no se dañe tan rápido el pantalón.

Participante 3: “Para usted el traje lo podemos hacer entallado. Pues digamos que podemos trabajarlo al cuerpo, tampoco hacer una cuestión recta, ¿no? a su medida. Ahí, hay es que trabajarle un poquito más anchos los hombros, para que entonces se vea ancho en sus hombros, y baje un poquito en la cintura. Entonces es un traje de dos botones y con una abertura”

Participante 5: “Los entalles los manejo bien marcados, son especiales para su cuerpo porque usted tiene hartito pecho y poca cintura”...“Por su morfología puedo determinar cuál es su contextura. Por ejemplo usted tiene 115 de pecho y 90 de cintura. Así su saco tiene que ser trabajado con buen talle”

Participante 5: “Con su cuerpo yo quería proyectar algo novedoso, un buen producto con buena calidad. Es importante exaltar la figura corporal, sea gordo, flaco, alto, pequeño...Todo lo que tratamos es que su figura corporal quede muy bien resaltada por el traje”

A continuación se ilustra la intensidad en la manifestación discursiva de las concreciones de los participantes. Las anteriores apreciaciones permiten definir una fase de diseño conceptual verbalizado con un trasfondo lógico. Además Visser (2006), observa en este tipo de expresiones inductivas, una oportunidad para establecer razonamientos analógicos que más adelante permitirán deducciones en las situaciones a resolver. Por tanto esta estrategia abarca la fase de *proyección-investigación* en el modelo de Jonas; permitiendo a los participantes la construcción inicial de la idea concepto que define la solución al problema. Así la estrategias configura información acerca del cómo será esa respuesta, en forma de traje, al considerar el estilo vestimentario y su relación funcional.

Tabla 32

Tabla 32. *Concreción de representación*

Código	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Participante 5
Estilo vestimentario	6	3	1		6
Relación funcional	3	4	2		3
Relación concreción de representación por intensidad en participantes					

▪ Realización

La estrategia siguiente a la formulación de la representación, es la realización de la misma. En ese contexto, el taller será el escenario para dar forma a las variables que fueron asumidas para entender los modos de hacer a los que se somete el traje. Sin duda alguna cada uno de los participantes establece sus propias miradas acerca del devenir de la representación, esto se hace evidente desde la fase de análisis en la estrategia de lectura de usuario y nuevamente en la fase de proyección-síntesis con las prácticas de manejo. Más allá de la acción, que ya fue asumida en la práctica de manejo, la estrategia de realización es asumida como la ordenación de juicios y valoraciones para la coordinación de las acciones constructoras de la representación, mediante la incorporación de las consideraciones corporales y técnicas para la materialización del proceso.

Tabla 33. *Realización de representación*

Código	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Participante 5
Consideración corporal	15	16	10	0	21
Consideración técnica	42	34	45	0	42
Relación realización de representación por intensidad en participantes					

Es entonces que a partir de esas variables para la ordenación y estructuración de la creación: aguja y dedal son movidos hacia la construcción de prendas que representen un imaginario de lo masculino para la concreción de un traje de sastrería. Mediante la selección de un corte, un estilo vestimentario, un tono textil, y un proceso de confección personal; se busca la comprensión de una figura corporal a través de un traje que responde a los requerimientos de ocasión, lugar, hora y momento asignado. De esta manera un lenguaje formal sustenta la búsqueda de una armonía en la cual la inspiración conduce un acto creador que reproduce y adapta a partir de los requerimientos negociados por cliente y sastre. Todo esto en una suerte de escenario desde la imaginación, es decir, desde un ejercicio de diseño

En esta línea, es la lectura del sastre, la guía para concebir la creación de un traje que se realiza mediante un corte individual que responde para cada cliente atendiendo sus medidas, sus gustos, sus deseos, su apariencia, y personalidad. De allí que sea indispensable la realización de una atención personalizada, alrededor de la estrategia de individuación, que conduce el trazo y corte de cada traje. Paralelamente desarrolla también la configuración de conjunto de consideraciones corporales entorno a las estructuras morfológicas del usuario, esto con el objeto de descifrar ese sinnúmero de necesidades ocultas para cada cuerpo y que solo la mirada experta puede tratar. En esta fase es indispensable hacer una conexión con la estrategia de lectura del usuario, pues a partir de la categorización del tipo de cuerpo, se toman acciones para la concreción del traje, que son entendidas como *necesidades* a partir del tipo del cuerpo en la mayoría de los participantes.

Consideraciones para representar el traje según el cuerpo (Nociones del cliente Cross, 2007)

Participante 1: “Cuando una persona presenta anomalías en el pecho y abdomen, se necesitan modificaciones en el delantero del saco”

Participante 1: Tengo criterios estéticos, por ejemplo si es gordito o flaco, eso ayuda a determinar las proporciones del traje...”Por ejemplo estas líneas (indica líneas de trazo sobre la zona de la cintura) no pueden hacerse cuando a veces la persona es barrigoncita. Entonces en este caso yo corto generando más curva, y no la lleva el trazo, no porque yo haya cortado mal, sino que es a propósito mi sello y mi entalle”.

Participante 1: “Para una persona gordita dejar un traje corto no es conveniente, pero para un flaco hay que cortar un poco”

Participante 3: “Porque se mira en el cliente si tiene los hombros caídos, el estómago pronunciado, el cuello recto o si tiene una giba. Generalmente una persona alta desarrolla una giba, que jala el saco y hace que tome ciertas características que en otros no pasa”

Participante 2: “Hay personas con hombros rectos o con hombros caídos para ellos también se requiere consideraciones. Por ejemplo las personas gordas también necesitan adaptaciones en los trajes, modificaciones del marco básico para ajustar el cuerpo”

Participante 2: “Tenía un cliente era bajito y gordito, por lo tanto para una persona alta se le ve bien la referencia que el traía. Entonces en ese caso le dice uno al cliente hágalo así o métámosle tal cosa. No le va a quedar como él imagina pero si se acomoda”...“El cliente era bajito y gordo, con esos detalles uno sabe qué tipo de traje no le va a quedar bien, son los pequeños cambios y ajustes que uno ya sabe”

Participante 2: “Para esos casos especiales (el sastre habla de la diversidad en la estructura corporal de todas las personas)...se debe modificar las piezas delanteras, volverlo a cortar, volverlo a hacerlo otra vez”

Participante 3: “En términos del cuerpo, hay muchas personas con las piernas muy unidas, a ellos les hago un trabajo especial para que no muelan los pantalones. Ya sé que ahí se va a dañar el pantalón tan pronto miro a la persona. En ocasiones no digo nada porque prefiero que vengan y me traigan el pantalón para repararlo yo mismo”...“En varios casos se hace las sugerencias...hay algunos clientes que quieren un traje de 3 botones pero son bajitos, eso no le va a ayudar. Lo mismo si es señor gordito un pantalón con pliegues no le sirve, se va a ver mucho más gordito”

Participante 3: “Generalmente cuando pasamos cierta edad, se descuadra el estómago. El estómago daña mucho el cuerpo, hace que la cola se vea muy perdida. Por eso se debe procurar hacerle cintura a esas prendas, Así la persona se empieza a ver con horma, porque cuando se pierde la cintura se pierde la figura”

Participante 3: “Para las personas altas y delgadas, se tienen algunas consideraciones: usar pliegues. Porque ellos son flacos de pierna, con los pliegues se llena un pantalón. Para un gordo hay que quitar esos pliegues” “Eso se debe a que las personas altas necesitan llenar el traje, crear un cuerpo. Pero para un cliente gordo eso no es recomendable” “Para las personas altas hay que tapar la cola. En las chaquetas sí, digamos quitarle el efecto de no tener cola a ese tipo de personas”

Participante 5: Para plasmar sobre los cuerpos se necesita rediseñar el corte, no es un corte normal. Si se hace así se forma una carpa donde sobra demasiado. Eso hace que el traje sobre medidas contemple conceptos y características muy particulares de la gente

Participante 5: Hay que cambiar las cosas de acuerdo a las necesidades que tiene el cliente

Participante 5: Si un señor es chiquito de brazos, entonces la manga la manga le daba acá (muy larga para su cuerpo), a él entonces hay que entallarle el saco aquí (señala zona de brazos y cadera)

Consideraciones dónde el cuerpo es un problema para representar

Participante 5: El mayor de los problemas son los hombros rectos, una persona que tenga la barriga hacia adelante, algunas personas que llamamos seca de pecho o pecho de tabla. Estas son personas que por más que se paren bien no tienen una postura erguida, son personas a las que les sobra tela en la parte delantera

Participante 5: Otro problema, como ahora se está usando la línea *fit* o el traje pegado. Resulta que empiezan a salir arrugas por todo lado sobre el cuerpo, cuando reduzco las prendas

Son justamente estos criterios los que permiten el perfeccionamiento y dominio de la labor, dando lugar a un escenario donde el maestro sastre impera sobre las dimensiones teóricas y prácticas; al entender y configurar el conocimiento acerca del *cómo se hace*, bajo una mirada de la realidad donde es posible o no es posible crear. Esta perspectiva se despliega en cada diseño a medida que se traza, corta, cose, confecciona y termina un traje, ya que son momentos que definen la toma de decisiones como una actitud de diseño. En efecto en cada una de estas fases productivas se visualiza, piensa, crea, transforma y adapta una representación mental, que será conducida en la inteligencia manual. De esta inteligencia se puede apreciar la estructuración de consideraciones a partir de razonamiento y sentir que discierne, detalla, compara y detecta la posibilidad de generar *perfección* desde la *normalidad*.

Finalmente con la tabla 34 se sintetiza la realización de la representación a partir de la consideración corporal

Tabla 34. *Realización de representación a partir de consideración corporal*

Código	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Participante 5
Cuerpo problema	4	5	3		6
Cuerpo futuro	4	3	2		6
Cuerpo necesidad	7	8	5		9

Relación realización de representación a partir de consideración corporal por intensidad en participante

Así dentro de las consideraciones corporales también se debe hablar acerca de la conciencia un cuerpo que transita hacia el *futuro*. Por tanto los participantes emplean el concepto de *ensanche* y *entalle*, como un criterio técnico aplicado a las prendas que permite su reestructuración para proporcionar una o dos tallas más según el cambio del cuerpo. Revelando una circulación futura del cuerpo y del traje, a partir de las reflexiones del sastre.

Consideraciones futuras para representar *el ensanche*

Participante 1: “En el ajuste del vestido cuando se deja grande se pierde estética pero se gana comodidad. Y cuando se deja al cuerpo se gana estética pero se pierde comodidad para ciertos movimientos...hay que desapuntar el saco para ciertos movimientos o no hacer ciertas actividades con el traje puesto”

Participante 1: “Yo le dejé cierta cantidad para soltar, por sí el cliente cambia con los años. No mucha porque si lo hago el pantalón no horma”

Participante 5: “(Mostrando las ventajas que se dan sobre el material) esta es la diferencia de los trajes a medida y los de talla: aquí le estoy dejando un ensanche. Mire el ensanche que se queda en la prenda pequeña. Tengo un margen del doble, 8 cm que le puedo agrandar. Puedo aumentar dos tallas si quiere conforme al cambio del cuerpo”

Participante 5: “Todo lo que es en costura se cose al centímetro, aquí nosotros manejamos aumentos o ensanches, por si queda grande o pequeño es posible modificar”...“Siempre yo trabajo casi siempre 2 centímetros, en caso de que le puedo subir una talla”...“Todo lleva ensanches, más que todo es acá (señalando la zona de la cintura y la espalda) Siempre es acá porque ahí uno le ajusta o le da

un poquito más de material. Ahí en esa parte se maneja les voy a mostrar (indica los ensanches sobre una prenda, en la zona de espalda y cintura)

Conviene distinguir una capacidad de observación y proyección de los participantes en sus representaciones a partir de la experiencia, experticia y habilidad; como facilitadores de la traducción formal del cuerpo en el trazo y prototipo que configuran un vestido o una prenda. En estos recursos hay un conjunto de *consideraciones técnicas* acerca del dominio del *proceso*, del *material* y del *detalle*. Esta comprensión está presente en el trazo con tiza sobre las telas, en la adaptación de un estilo vestimentario, en la referenciación comparativa de los modelos de una revista, en las sugerencias que se efectúan cuando el cliente busca un estilo que no es el más apropiado; en todos estos momentos hay desarrollo de ideas sobre la comprensión técnica para la realización del traje. Esto codifica la existencia de un hábito, que concibe las maneras de crear, usar y vestir un traje. En apariencia este hábito parece innato, propio del quehacer, sin embargo está establecido por la reproducción de una lógica objetiva que contempla requerimientos que se someten a una transformación (Maus, 1971). Del oficio del sastre, entonces se aprecia el traje como fruto material de un hábito, estructurado mentalmente y madurado por la consideración técnica que lo pone manifiesto materialmente.

Teniendo en cuenta el extensivo discurso técnico involucrado en el oficio del sastre, para este análisis solamente serán referenciadas brevemente algunos ejemplos acerca de las consideraciones técnicas: Dominio de proceso, dominio de material y dominio de detalle:

Dominio del proceso (Consideraciones técnicas)

Participante 1: Yo conservo una mezcla entre el estilo artesanal y el estilo industrial. Conservo la cantidad de puntadas, la entretelada, las entretelas que se colocan, la forma de hacer las cosas. Pero digamos que la industrial lleva menos puntadas que la artesanal, que la tradicional”

Participante 1: Y combino las dos técnicas; la industrial y la artesanal, llamémosla artesanal porque cada una tiene sus más y sus menos. Pero, al combinar ambos se corrigen. Por ejemplo, la ropa antigua es muy compleja, es muy pesada, no es

muy cómoda. Mientras, la industrial es muy simplificada y es más cómoda. Entonces al combinar eso se interfieren las cantidades de puntadas dadas. La artesanal exagera mucho en la puntada y en la industrial es mínimo por la necesidad de ir más rápido. Entonces, al complementarlas se tiene una prenda más eficiente. E: ¿Eso podría identificar las prendas que usted hace? L: Sí, porque no le robo ni le quito puntadas ni le doy tantas. Entonces, hay un equilibrio y la ropa sale bien.

Participante 2: “He incorporado la forma de irlo haciendo. Una cosa todo se hacía a mano antiguamente. Para cortarlo a mano se cortaban las aberturas de cierta manera, pero son más rápidas de hacer que la forma industrial. Y la gente lo prefiere así, si lo comprara son muy parecidas a las de un saco de fábrica tiene la misma presentación y la rapidez”

Participante 3: “Hacer un traje en método de fusionado es mucho más rápido y económico. Este fusionado es un material que va sobre el paño, es más rápido y más económico. Pero hacer puntadas y entretelar se demora más pero las juntas duran más. Con los lavados, en el fusionado que es una resina se va despegando, eso genera burbujas porque esto se despega, deja un vacío en el paño”

(Interiorización discursiva de los procesos)

Participante 5: “El saco es una prenda muy delicada, el saco es el que le da la nota final a su traje. El saco le da el sello a su traje. Es el saco y el pantalón todo tiene que llevar una armonía” “Estas son las piezas que forman el saco (señalando los cortes realizados sobre una mesa de trabajo) vea está las voy a nombrar: el falso, el delantero, la parte delantera, la espalda y el costadillo” Así un saco tiene 6 piezas, 12 piezas, yo cuento doble porque todo lo corto doble” “6 partes: dos delanteros, dos costadillos y dos traseros” “Por ejemplo en la repartición de las piezas, debo concentrarme en cual de todas las piezas debo modificar...si no presto atención todo puede fallar”...“Esta es la manga, las dos mangas, en sastrería se manejan las dos mangas. En ropa sport se maneja una manga enteriza (es decir se confecciona a partir de una sola pieza), como usted puede ver en las chaquetas sport o una camisa. Esta manga de sastrería lleva una, dos costuras (se confecciona con la unión de dos piezas)”...“Estas les llama uno avíos (señalando piezas de menor proporción comparadas con las otras y que salen del corte general del traje), con esos retazos o pedazos de tela, se hacen los bolsillos externos e internos”

Dominio del material (Consideraciones técnicas)

Participante 1: “Yo prefiero trabajar con los paños que yo traiga, muchas veces un cliente trae un paño italiano pero cuando lo veo es un paño chino. Entonces el

engañado es el cliente con un paño de la categoría que no es. Por eso prefiero ir donde mi proveedor y que el cliente seleccione conmigo los paños”

Participante 1: “Cualquier extremo para la selección de los paños es malo. Hay paños livianos...y pesados, irse a los extremos es malo”

Participante 3: “Se debe diagnosticar muy bien la tela para hacer el corte, porque hay unas telas elásticas y otras son rígidas”...“Sin embargo hay telas en donde no me atrevo a trabajar porque sé que es una tela mala que me hace perder un cliente”

Participante 3: Las texturas y los tejidos me indican que una tela es buena. Una textura se mide por los grumos, los nudos, las imperfecciones, eso demuestra cuánta calidad tiene una tela”...“Por ejemplo hay unas panas que uno no le puede pasar costuras por el derecho, se tratan de trabajar, todo lo que sea por el derecho, hacerlo a mano”

Participante 3: “Un problema en la confección es el calibre en la máquina, porque no todos los materiales se trabajan con el mismo hilo, la misma tensión, la misma velocidad. Entonces algunos materiales se escurren, se recogen o no quedan parejo. Eso es un conocimiento identificar los materiales”

Dominio del detalle (Consideraciones técnicas) (Definición de un proceso terminado Cross, 2007)

Participante 1: “Bueno lo importante es que salga muy bien la prenda. Yo podría decir que todas las prendas están bien, evitando desgastes, responsabilidades y trabajo. Pero la prenda se va con defectos. Pero si observo bien, si dedico el tiempo reglamentario...analizo y corrijo, luego la prenda se va como debe ser”

Participante 2: “Listo, ya después regresan las prendas confeccionadas...y ahí qué se observa: Mirar las terminaciones, qué tanto viene de plancha, hay que hacer un retoque de plancha, rectifica las medidas. Generalmente ahí mandan el saco sin hacer ojales, llega aquí para hacer ojales, se mandan a hacer en máquina”...“Los criterios para recibir los productos son básicamente terminados y acabados de plancha, qué tan bien planchada venga una prenda y cómo fueron desarrollados los detalles y acabados”

Participante 3: “El traje debe estar completo, sin errores...totalmente planchado. Listo para la entrega”...“La prenda debe estar bien confeccionada, una buena presentación, un corte de elegancia y terminados...”“Miro mucho los aplomes (la caída del vestido), los terminados. Hay partes donde debe ser a mano, entonces deben ir bien pulidas las costuras”

Participante 5: “Todo depende y descarga en el que arma la prenda; el diseño puede ser muy bonito, muy hermoso, pero si yo, como sastre, o cómo [la persona que] Ud., me contrata, no le doy un buen terminado, no le doy un buen acabado a la prenda que Ud. me da, puede ser la prenda más bonita pero no le va a quedar bien. Porque [así como hay que tener] un muy buen corte, un muy buen paño, un muy buen acabado; porque así si Ud. se pone un traje de esos queda impecable, eso le agregan tecnología, toda la que quiera, las grandes casas tienen diseñadores para que desarrollen una línea, entonces..., pues uno no, a uno le toca hacer de todo...”

De este modo con la tabla 35 se sintetiza la realización de la representación a partir de la consideración técnica

Tabla 35. Realización de representación a partir de consideración técnica

Código	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Participante 5
Dominio proceso	17	12	15		13
Dominio material	10	11	13		15
Dominio detalle	15	11	17		14
Relación realización de representación a partir de consideración técnica por intensidad en participante					

Para entender las consideraciones técnicas se explora esa relación que Sennett (2009), formula entre las habilidades como insumo para la configuración de juicios. Resaltando una unión esencial entre el pensamiento y la acción, que en los participantes revela esa conexión entre práctica concreta y abstracta. Cuyo diálogo interior gesta un hábito, que establece a su vez ese ritmo entre la solución y el descubrimiento de problemas (Sennet, 2009). De allí que sea posible afirmar que todas las consideraciones manifiestas por los participantes sean el recurso ordenador de una práctica enfocada en la solución de un problema. Finalmente esto revela un compromiso decidido en el oficio del sastre para la

realización de los procesos a través de la interacción cabeza-mano, evaluando cada situación y sometiéndola al ritmo creado por su experiencia.

Con las anteriores consideraciones se visibiliza a la fase de realización de la representación, como el camino para la materialización de imágenes acerca de la realidad proyectada para la situación concreta en el marco del proceso de diseño. Por tanto responde a la etapa de *proyección* de manera transversal al ejecutarse en los escenarios de *análisis, síntesis y realización* al disponer observaciones y pautas para la ejecución del traje en el marco del proceso de diseño iterativo de Jonas (2007).

▪ **Evaluación de representación**

Continúa el análisis de las estrategias en la fase de *proyección*, reconociendo actitudes con carga de sentido y articulación en los participantes a fin de corroborar el alcance de aquellas características que definen el resultado de su proceso de creación. Por lo tanto se convierten en acciones de testeo y prueba de las prendas de vestir, con el fin de evaluar y finalizar los diseños. Pero a su vez constituyen también acciones en donde nuevamente otras estrategias toman lugar para concretar de manera precisa los detalles del traje. De esta manera en la fase de prueba se evidencian caracterizaciones de usuario, en las que los sastres en compañía de su usuario, desarrollan prácticas de negociación en donde se improvisa la definición del traje mediante testeo de insumos, observación de referentes, prueba de prendas sobre el cuerpo y prueba de estilos vestimentarios (Prácticas de manejo). En esta etapa estratégica el sastre construye el perfil de usuario de acuerdo a las reacciones, comentarios, sugerencias, morfología y actitudes del cliente respecto al curso de la improvisación. Sin embargo al mismo tiempo somete a una serie de evaluaciones su proceso de creación.

Antes de continuar se debe aclarar que es la experiencia particular del sastre, fuente de sentido y dirección en la estrategia de evaluación pues justamente en ella se hacen implícitos los criterios que permiten tanto la individuación del usuario, como la retroalimentación de su obra. De allí que dentro de esta estrategia de evaluación existan continuas fases de comprobación en interacción con el cuerpo, a fin de abordar aquellos

criterios construidos durante la fase de concreción y realización de la representación. Vale la pena mencionar que durante todo el proceso al menos se realizan dos pruebas del traje, a modo de evaluación de los criterios técnicos y corporales ya preestablecidos.

Paralelamente sastre y usuario se encargan de legitimar la representación construida en este proceso, mediante el establecimiento de una conciencia que asume la creación para el espacio físico y otro sociocultural del cuerpo. En efecto estas dos circunstancias convergen para relacionan la comprensión del sastre acerca del cuerpo y sus relaciones a partir del traje, es decir, a partir de su propia creación. De esta manera en un primer momento concibe al cuerpo desde la técnica, en la cual se ajusta, se diseña, se traza, se corta y confecciona con el objetivo de vestir una superficie corporal (Cano, 2010), prototipando directamente sobre el cuerpo a modo de lienzo. Luego de esto en un segundo momento observa al cuerpo bajo la dinámica social y cultural, en la cual la acción de vestir refleja la cristalización de un gusto estético y cultural (Riviere, 1977).

En esta relación también hay una preocupación por la experiencia que se reitera mediante la indagación sobre el sentir y el porte de la prenda, cuyo camino se articula en las siguientes preguntas: “¿cómo lo siente?, ¿cómo lo ve?, ¿qué le parece?” – Refiriéndose al proceso de confección de un traje sobre prueba- lo que constituye la búsqueda de objetividad de todo saber. Estableciendo un proceso de evaluación comparativa (Bonnardel, 1991) a través de interrogantes planteadas al portador del traje, que proveen de criterios para la definición del proceso creativo, sumergiendo sus interés en el detalle y el cuidado. Por esta razón no es extraño que la realización de un traje tome alrededor de cincuenta horas de trabajo, considerando también los encuentros realizados con el cliente para la definición, prueba y entrega del traje. Aquí es necesario resaltar que la actitud evaluativa de la creación es permanente e iterativa, dotando al sastre de un rol con dos dimensiones: Una clínica que obedece a esa capacidad de perfeccionamiento corporal gracias al buen corte como mecanismo para la representación de un cuerpo deseado; y otra de diseño arquitectónico al concebir una relación de planos que adquirirá un espacio, estructura y volumen, determinados por los procesos de trazo, corte, confección, prueba y armado.

Aun así estas dimensiones tienen en común la búsqueda de una representación funcional bajo los criterios acerca de la *rigidez y la movilidad*; que surgen para atender esa necesidad de movimiento presente en la creación. Para ello la confección se hace a partir de los criterios, observaciones y recomendaciones generadas en las anteriores etapas que determinan los niveles de movilidad y funcionalidad a los cuales serán expuestas las prendas. Sumada a ésta, se configura una distinción fundamental para la creación del traje, se trata de la noción *soltura-ajuste*, un criterio crucial para la elaboración del traje pues representa el compromiso y el ideal diferenciador entre la confección industrial y ese proceso de individuación artesanal. Estas características establecen procesos de evaluación analítica, estableciendo parámetros para la evaluación de la creación a través de limitantes nuevamente asociadas a la apariencia y funcionalidad del cuerpo.

Finalmente un bucle de orden formal que corresponde a la observación del *plano-volumen*, como criterio para el desarrollo de cada representación; este criterio parece para definir la aparición de anomalías en la configuración material dando señales de situaciones de mejora. De este modo la creación del sastre es pensada y codificados para reproducir volúmenes corporales por interacción con el usuario sobre el cual se está trabajando. A partir de esta configuración; el traje es estructurado para ser visto desde diferentes perspectivas a fin de contemplar corroborar sus volúmenes, líneas y efectos que enriquecen la belleza de usuario y prenda. Ciertamente las limitantes corporales de nuevo son relacionadas para la consecución de funcionalidad y apariencia, estableciendo un proceso de evaluación analítica, mencionado por Martin, Détienne, & Lavigne, (2001)

Para el análisis del sistema de evaluación han sido mencionados algunos enfoques para la estimación de soluciones en los procesos de diseño (Bonnardel, 1991; Martin, Détienne, & Lavigne, 2001). Para el caso concreto del estudio se distinguieron como ya se han venido mencionando evaluaciones analíticas, donde una solución es evaluada con respecto a una serie de limitaciones; evaluaciones comparativas que cotejan distintas versiones de soluciones o alternativas entre sí y, evaluaciones analógicas donde una solución es evaluada utilizando los conocimientos adquiridos en relación a una

solución anterior. A continuación se presentan algunas apreciaciones en los participantes con las que se da cuenta del proceso de evaluación de representaciones.

Evaluación analítica (Estableciendo limitantes desde el cuerpo)

Participante 2: “Hago una prueba, una prueba pero de la sola chaqueta. En esa prueba...el cuerpo de la chaqueta. Entonces aquí se saca el cuerpo y miramos qué tan entallado, qué tan largo, qué tan ancha la solapa al molde que está hecho. Ya una vez al molde en su cuerpo miramos qué detalles hay que corregir”

Participante 3: “Él (cliente) se va a fijar en el traje: que le quede cómodo y que no se le vaya a descuadrar y los detalles. Que si se lo abotona aquí o que no se le vaya a descuadrar, que no se le haga una cola de pato. Un cliente se fija en cuanto abierto queda el saco, que si queda justo sobre el cuerpo, pero si quiere que esto le quede suelto, o si quiere algo mucho más esbelto”

Participante 5: “Casi no se presentan errores...la mayoría lo hemos corregido. Todo se ha corregido en la primera prueba. Yo aplico los correctivos según cómo se adapta el traje al cuerpo”

Evaluación comparativa (Cotejando soluciones)

Participante3 “Las estrategias y consideraciones para abordar los cuerpos empiezan desde el abordaje de la toma de medidas. Yo trabajo desde el maniquí, yo veo cómo hacer el traje desde la perspectiva del maniquí, porque en pocas palabras este elemento es perfecto. Entonces si viene una persona con hombros caídos por ejemplo, colocamos hombreras para que llenen el hombro y empiezan a hormar”

Evaluación analógica (estableciendo criterios desde experiencias pasadas)

Participante 2: (Con solo una mirada el sastre observa que el pantalón está corto, desarrolla un criterio para indicar que necesita una modificación para que se ajuste al cuerpo) (De la misma manera encuentra que a la cabeza de la manga le sobra cabeza, debe ser modificada la postura de la manga para que quede mucho mejor) “Generalmente miro como queda la solapa el largo el entalle...las arrugas de su manga significan que debo correr la manga hacia adelante y el pantalón lo debemos bajar 2 cm”

Participante 3: “A la hora de la prueba ver debo cómo realmente se paran, aquí hay gente que trabaja con bolsos pesados entonces uno de los lados del cuerpo se va a bajar si es zurdo o es diestro. Dejo que se relaje en la prueba ya cuando se va a ir lo miro bien, a ver cómo es que realmente camina”

De esta manera las anteriores apreciaciones y su análisis revelan una intención por presentar la solución y respuesta, fruto del proceso de diseño. Esta situación se localiza de manera transversal en la fase de síntesis, pues asume la observación, el pensamiento y la realización para la evaluación de la representación. Así será ubicada en los marcos de *síntesis-análisis*, *síntesis-síntesis* y *síntesis-realización* para el marco de diseño iterativo de Jonas (2007). A continuación la tabla 36 ilustra los diferentes enfoques para la evaluación de representaciones conforme a cada participante.

Tabla 36. *Evaluación de representación*

Código	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Participante 5
Evaluación analítica	7	10	9		10
Evaluación analógica	11	12	6		8
Evaluación comparativa	7	8	5		4

Relación evaluación de representación por intensidad en participante

3.3.4 Comunicación

Para finalizar el modelo de diseño iterativo de Jonas (2007), propone una fase transversal de comunicación que acompaña cada una de las fases de análisis, proyección y síntesis. De esta manera la fase de comunicación aborda aspectos dinamizadores propios del proceso de diseño que establecen herramientas para controlar y reflexionar acerca de las acciones desarrolladas en este. Jonas (2007) propone asumir formulaciones que cuestionen las dinámicas de grupo, la construcción de la participación y el seguimiento de las acciones involucradas. (Anexo M)

De esta manera fueron observados patrones para la realización de la creación que estructuran dinámicas de comunicación transversal, motivando el control del proceso creativo y productivo. En un primer momento los participantes desarrollan un registro inicial de medidas que acompaña las toda las fases del proceso (*investigación, análisis, síntesis y realización*). Seguido a esta una boleta de procesos articula los procesos de creación de materialización del traje (*análisis-síntesis-realización*). No menos importante el desarrollo de pruebas y prototipos (*análisis-síntesis-realización*).

La fase de comunicación involucra la experiencia como catalizadora para los procesos de reflexión puestos en marcha en esquemas o estrategias para el seguimiento de la creación. Pues a partir de los conocimientos de soluciones pasadas, se estructuran orientaciones que conciben nociones de ordenación y comprensión del trabajo, recordando una interacción permanente de todas las fases anteriores como proveedoras de información acerca del estado del traje. Algunas de estas estrategias fueron concebidas dentro de los procesos de triangulación de la información, pues sobre ellas son consignadas todas las consideraciones que le permiten al sastre concluir qué tipo de traje es el apropiado para cada individuo.

Seguramente esta fase también es alimentada por la aparición de bocetos, maquetas, fotografías, videos, planos, especificaciones y otros objetos; comunes a las practicas representativas del diseño. Sin embargo aunque tienen lugar en esta investigación mediante ilustraciones, modelos o prototipos; también se debe empezar a abrir la puerta para hacer una mayor comprensión del papel del cuerpo del diseñador como herramienta para la concreción del pensamiento de diseño en futuras aproximaciones investigativas.

Tabla 37. *Elementos de comunicación*

Código	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Participante 5
Registro medidas	5	5	4		3
Registro proceso	5	4	3		7
Marcas en materiales	2	3	1		2

Relación instrumentos de comunicación por intensidad en participante

Para finalizar el proceso de análisis a continuación se presentan dos ilustraciones cuya finalidad es orientar la relación de los códigos estrategias, relacionados con los modelos teóricos adoptados para el análisis. La ilustración 6, presenta el proceso de pensamiento de diseño abordado por la toma de decisiones y los factores que determinan el accionar de esta. Mientras que la ilustración 7, asume el modelo teórico de Jonas (2007), como una plataforma para la ordenación de las estrategias en la ideación-creación del sastre

La ilustración 6, sintetiza las observaciones y evidencias encontradas en el oficio del sastre que relacionan el pensamiento de diseño localizado en el accionar de los participantes. De esta manera son localizados dos roles que convergen en la dirección del proceso de ideación y creación: asesoría y liderazgo. Cada rol asume criterios para la concreción de representaciones mediante la adopción de actividades y modelos de acción concretos dentro del modelo de pensamiento de diseño. Del mismo modo ambos roles comparten el desarrollo de factores de orden explícito e implícito para el encause de la toma de decisiones dentro de todo el proceso.

Ilustración 6. *Pensamiento de diseño en sastres participantes*

<i>Proceso de pensamiento de diseño</i>					
Comprender	Observar	Definir vista	Idear	Prototipar	Probar
Asesoría			Liderazgo		
Factores explícitos Gusto cliente Escenario Moda			Factores Implícitos Experiencia Sello personal		

Finalmente la ilustración 7, presenta cada una de las estrategias localizadas para la estructuración del proceso de ideación-creación en el oficio del sastre, que al mismo tiempo dan forma a un proceso de diseño completo. Ciertamente cada una de las estrategias tiene un lugar y un propósito para la ordenación de datos, la producción de información, la generación y evaluación de representaciones. A continuación se evidencia el papel de cada interacción localizada dentro de la estructura propuesta por Jonas (2007); a fin de incorporar una imagen que revela la complejidad detrás de la

creación del sastre. Ciertamente emerge una estructura ordenada de pensamiento y acción que conduce la generación de representaciones en manos de los maestros de sastrería.

Ilustración 7. *Proceso de diseño iterativo en sastres participantes*

		<i>Fases de aprendizaje en el proceso de diseño Micro proceso de diseño</i>			
		INVESTIGACIÓN	ANÁLISIS	SINTESIS	REALIZACIÓN
		Sintiendo	Observando	Pensando	Haciendo
Dominios del conocimiento en el proceso de diseño Macro proceso de diseño	ANÁLISIS "la verdad" hoy la forma en que es	Diálogo y Observación empática			
			Lectura de usuario		
		Toma de medidas		Caracterización de usuario	
	SÍNTESIS "el Real" la forma en que es mañana	Pruebas visuales			
			Individuación		
			Prácticas de manejo		
	PROYECCIÓN "el ideal" cómo podría ser	Concreción de representación			
			Realización de representación		
			Evaluación de representación		
	COMUNICACIÓN "el conductor"	Memoria como recurso			
		Registro de medidas			
			Boleta de proceso		
		Pruebas y prototipos			

4. Discusión

A través de este estudio de investigación se ha hablado de diseño, sin embargo no se habla de ese imaginario ofrecido por la carga cultural del objeto que interactúa por medio de los sentidos, las actividades y las referencias mentales que germinen por la composición de la imaginación. Esta investigación es un esfuerzo por el reconocimiento del diseño, entendido fuera de las esferas productivas que conciben exclusivamente los resultados de procesos para la transformación de los ambientes construidos. De hecho aunque constituya una investigación acerca de la práctica, donde el oficio del sastre establece una actividad para la generación de objetos con interacciones en la realidad. Se debe aclarar que la investigación representa en todo momento una lucha con la perspectiva exclusivamente objetual del diseño.

De esta postura es visible un sesgo, que desconoce la existencia del diseño como componente del pensamiento y capacidad humana; al atribuirles exclusivamente a aquellos capacitados, si quiere llamarse formalizados para la concreción de ideas propias del campo del diseño. Lo que confirma un intento por separar y diferenciar las voluntades creativas que impulsan la existencia de pensamientos y acciones que consideran pertinente la reformulación de la realidad por medio de acciones de diseño. De allí que sea importante recordar cómo toda creación humana se encuentra establecida por estructuras mentales que conducen la pertinencia y la conveniencia de la materialización del pensamiento para la resolución en contextos determinados.

Por tanto toda creación se encuentra inmersa en redes de significancia que atribuyen posibilidades y oportunidades sobre los sistemas y las creaciones que movilizan la vida. Sin embargo esta capacidad de significar no solo proporciona los mecanismos para

describir y evaluar la realidad sino también de modificarla, es decir, una capacidad de diseño. En concreto el sentido y el significado de todo estímulo (problema, necesidad, oportunidad) es susceptible de ser configurado como recurso para la conducción de esta capacidad. En este caso se sugiere concebirlo como un estímulo para la comunicación, con el cual el ser humano es capaz de comprender, entender y dar respuesta a un fenómeno gracias a la configuración de variables a modo de mensaje sobre el fenómeno enfrentado.

Con lo anterior nuevamente es posible reconocer la potencia de diseño instalada en el ser humano; capaz de estructurar y desarrollar las complejidades propias de su vida cotidiana (Potter, 1999). De allí que sea necesario incorporar una conciencia particular acerca del otro, entendiendo su competencia para asumir problemas específicos diferentes a los propios. De esta manera la alteridad se convierte en un insumo para comprender que el otro tiene una expresión en un contexto diferente, con un búsqueda de verdades disimiles pero cuya experiencia articula la configuración de conocimiento. De cierta manera esta investigación refleja cómo cada participante conoce su propio mundo, el mundo de la sastrería particularmente. Para ello da lugar a sistemas de representación (Visser, 2006) que expresan la comprensión de estímulos, para el establecimiento de mensajes que transformen su realidad.

En cierto sentido cada representación configura una forma de aproximarse, reconocer y sintetizar una visión acerca del mundo que se conoce y domina. Lo que hace posible aceptar la existencia de esas múltiples maneras de representar, es decir, de diseñar y concretar visiones acerca del mundo como las plantea Goodman (1990). A su vez en el reconocimiento de la visión de mundo, se hacen visible esa conciencia de perspectiva, como posibilidad para asumir aquellos puntos de vista plenamente diferenciados (Gershenson, 2013), que dinamizan para la toma y ejecución de decisiones. Con todo esto, esta investigación permite el cuestionamiento de ese poder que se ejerce sobre el diseñador no formalizado; del cual se reconoce poco, se ignora y se reduce a términos de diferenciación inadecuados. De esta manera el empoderamiento creador del otro es silenciado y con ello su condición, su capacidad y la potencia de sus conocimientos.

De allí que la discusión que pueda generar el reconocimiento de la capacidad de diseño, no cuestione la formación profesional y las instituciones que configuran la enseñanza del diseño desde la disciplina. Por el contrario invita a las mismas a incentivar el argumento del diseño como derecho, pensamiento y capacidad humana por encima de todo sistema acreditación para el diseño profesional. Por tanto se evidencia cómo los criterios que codifican disciplinariamente el ejercicio de diseño (Ott, 2012), desatienden a aquellos que sin recibir formación acreditada acerca, sobre y en diseño; son capaces como seres humanos de concebir procesos completos de diseño e incluso de reconocerse como diseñadores.

Por ello se invita a la formalización del diseño, a un proceso de interiorización y empoderamiento de metodologías que consideren a los principios de diseño compuestos por habilidades que pueden enseñarse y aprenderse (O'Nolan, 2009) por diseñadores y no diseñadores. Al mismo tiempo debe desarrollarse el concepto de pensamiento de diseño por fuera de la esfera profesional y administrativa que lo encasilla exclusivamente como una metodología. Este debe empezar a ser vincularlo como el desarrollo de una actitud (Rowe, 1987), que estructura la selección y generación de alternativas a través de la experiencia personal. Lo que abre finalmente la puerta a entender la práctica del diseño por regida por la fluctuación consiente e inconsciente del pensamiento (Kimbell, 2012), para el abordaje de complejidades inmersas en la incertidumbre de lo indefinido.

En concordancia, se debe abogar por el reconocimiento del diseñador como un actor dotado de actitudes para la interpretación de lenguajes e insumos tácitos (Kimbell, 2012; Poulsen & Thøgersen, 2011). A fin de concebir en el pensamiento de diseño, una capacidad para presentarse en todas las cosas, todas partes y, a la vez en todos los seres humanos. Esto con el objeto de asumir esas creaciones que ocupan un lugar en todas las dimensiones humanas, pero que son ignoradas al no ser parte y producto de la retórica hegemónica del diseño formalizado. Así si no se asume el reto de involucrar a todos los posibles en la estructuración de las dinámicas del pensamiento y la acción del diseño, se corre el riesgo de olvidar a Cross (2004), cuando atribuye al diseño la responsabilidad de pensar la cultura y los mensajes que en ella circulan.

No obstante con todo lo anterior, se reafirma la dislocación del diseño como competencia especializada y profesional que lo ha dirigido hacia una actitud que todos poseen; de allí que Papanek (1984), señalara *que todo el mundo es un diseñador*. Incluso mucho antes Simon (1996) involucra el diseño como una actividad presente en muchos otros profesionales. Sin embargo no es claro el papel del diseño y su presencia, en actividades conducidas por criterios estrictamente empíricos, por eso bajo una mirada constructivista desde lo profesional, la visión del sastre no solamente enriquece las visiones acerca de la producción de moda sino también la visión del diseñador acerca del dominio del cuerpo para la concreción de representaciones con un lugar en el mundo. Probablemente del oficio apenas exista la conciencia de la habilidad manual, pero este caso se ha prestado como ejemplo para revelar que detrás de todo traje existe concepto, pensamiento y práctica de diseño.

Con seguridad la conciencia de la existencia del conocimiento del otro, garantizará la observación no solo de nuevos modos de hacer sino de pensar, de plantear y materializar soluciones a contextos que hasta ahora pasaban inadvertidos por la mirada académica. Esta reflexión introduce en la figura del otro, una capacidad para intervenir su propio mundo y el de otro. Si se detiene a observar el caso del sastre, ese conjunto conformado por habilidad, técnica y ejecución se queda corto frente a la noción establecida sobre la funcionalidad, la apariencia, la dinámica social y la necesidad humana; figuras contempladas desde la experiencia para dar guía a su creación. Con esto es posible atribuir al ser humano la construcción cultural, gracias a sus formas de conocimiento y los sistemas de representación con los cuáles asume las expectativas acerca del mundo.

5. Conclusiones

5.1 Conclusiones

La revisión literaria acerca del diseño, el diseño de moda y la artesanía revela algunas ausencias respecto a la presencia de pensamiento y práctica de diseño en diseñadores no reconocidos. Ciertamente durante la investigación algunos estudios, fueron localizados como referentes para los abordajes metodológicos al considerar la experiencia como vehículo para la materialización del diseño. Sin embargo todos los estudios tuvieron en común el asumir prácticas de diseño ejercidas por profesionales en diseño. Por su parte este proceso de investigación asumió el trabajo de localizar y centrar las percepciones de maestros de sastrería, concebidos como diseñadores no reconocidos por los sistemas formales de acreditación en diseño, pero si formados a través de la experiencia encarnada.

El objetivo de este estudio fue la descripción de los elementos que evidencian la presencia de concepto, pensamiento y práctica de diseño en el oficio del sastre, en la Bogotá a través de un estudio de caso cruzado con cinco maestros de sastrería. Ellos participaron de un proceso de investigación a través del diseño acerca de la práctica de su oficio, mediante la elaboración de un traje de sastrería por cada sastre. Compartieron así sus opiniones, sus criterios y sus experiencias acerca de: 1- El concepto de diseño; 2- El pensamiento asumido durante el oficio (pensamiento de diseño; y 3- El proceso de ideación-creación (proceso de diseño). De esta manera fue utilizado un enfoque de teoría fundamentada, en el cual los datos fueron analizados por temas, y los resultados fueron discutidos en el contexto del concepto, el pensamiento y el proceso de diseño.

En el sentido más amplio, el oficio del sastre proporciona un marco para la comprensión del diseño de moda bajo un enfoque diseño artesanal; estos pueden ser considerados concretamente dentro del diseño de artefactos. Sin embargo este estudio se centró en el diseño de moda como enfoque para la aproximación al oficio del sastre, considerando algunos marcos teóricos que fueron responsables para la identificación de estrategias de diseño encarnadas en la experiencia del sastre-diseñador. Por tanto, este estudio representa una contribución en la intersección de las investigaciones acerca de la artesanía y el diseño de moda.

De esta manera las principales conclusiones que surgen del estudio respecto al concepto de diseño en el oficio del sastre son:

- El diseño es concebido bajo múltiples criterios como “arte”, “creación” “innovación”, “concepto” e “idea”, demostrando la naturaleza indeterminable del diseño (Buchanan, 1992) por tanto su definición y objeto de estudio estará sujeto a la visión propia del diseñador.
- Aunque sus definiciones enmarcan consideraciones como “problema”, “solución”, “oportunidad” y “satisfacción”, difícilmente todos los participantes se reconocen como diseñadores.
- Este reconocimiento se encuentra limitado por su lugar de enunciación, refiriendo la ausencia de apreciación y validación profesional como sastres y como diseñadores.

Siguiendo con el objetivo del estudio respecto al pensamiento de diseño en el oficio del sastre se localiza que:

- El conocimiento y la forma de asumir el pensamiento en el oficio del sastre esta mediado por la estructuración del hacer y el saber hacer
- Se hace evidente la estructuración interna del modelo del pensamiento de diseño, mediante la incorporación de roles para asumir los procesos de ideación-creación
- La toma de decisiones está altamente coordinada por la configuración de factores explícitos e implícitos, que dilucidan la falsa idea de una producción carente de juicio en las practicas artesanales

Finalmente el objetivo del estudio se consuma al comprender el proceso de diseño y las evidencias en el oficio del sastre:

- Bajo el modelo del proceso de diseño iterativo de Jonas (2007), es posible afirmar que el oficio del sastre, presenta un proceso de diseño completo.
- El proceso de diseño presenta una fase de análisis, en la cual la noción corporal, se reconoce transversalmente como el objeto y problema a establecer por la representación.
- Una fase de síntesis se encuentra caracterizada por el desarrollo de acciones encarnadas que son reconocidas como estrategias para la configuración de representaciones a partir de la interacción corporal (Ræbild, 2014).
- Para la fase de síntesis son concretadas las soluciones de diseño a manera de representaciones (Visser, 2006), que son constantemente evaluadas en procesos iterativos bajo criterios analíticos, analógicos y comparativos.
- Finalmente una fase de comunicación transversal a todas las fases anteriores, alienta al sastre a desarrollar estrategias de control y seguimiento para la concreción de las representaciones.

A continuación se presentan una serie de abordajes que permiten poner de manifiesto criterios logrados por el estudio investigativo: 1- contribuciones del estudio a la literatura; 2- las limitaciones del presente estudio; y 3- las oportunidades para futuras investigaciones.

5.1.1 Contribución a la literatura existente

Como anteriormente se expresó este estudio de caso cruzado empleó un enfoque de teoría fundamentada, para la fase de análisis de datos compilados, con lo que fueron desarrollados códigos para la comprensión acerca del concepto, pensamiento y proceso de diseño inmerso en el oficio del sastre. Este estudio proporciona información en las siguientes áreas: 1- concepto de diseño; 2- pensamiento de diseño; y 3- proceso de diseño.

▪ **Concepto de diseño**

La múltiple percepción en torno a la definición del diseño propuesto por los investigadores y diseñadores dificulta una definición que pueda enmarcar las apreciaciones establecidas por los participantes. Se recuerda que esta multiplicidad acerca de una definición paradigmática acerca del diseño, no puede ser considerada un problema, sino una oportunidad de asumir desde esa naturaleza indeterminable del diseño (Buchanan, 1992), cualquier campo y aspecto en donde su pensamiento y practica tenga sentido. Del mismo modo se reconoce que la multiplicidad de apreciaciones hace difícil reconocer el proceso de diseño y la evaluación de sus resultados del proceso, así como asumir una definición acerca del problema de diseño.

Del mismo modo esta variedad de definiciones puede relacionarse con la ausencia de formación sobre diseño en todos los participantes, a pesar de eso los participantes en este estudio reconocieron dos temas importantes: la figura del diseñador y la ausencia de reconocimiento profesional: 1) Sobre el diseñador concuerdan en reconocerlo como una figura superior en una escala de jerarquía creativa pero en la mayoría de los casos superable gracias a los conocimientos de la experiencia; 2) Difícilmente los participantes se reconocen como diseñadores, a pesar que dentro de sus definiciones se presenten conceptos que están explícitos en su quehacer; y 3) la experiencia y el aprendizaje son el camino hacia el mejoramiento de los conocimientos acerca del saber y el saber hacer; estos a su vez tienen una estrecha relación con el reconocimiento de una intención que será puesta a procesos reflexivos.

▪ **Pensamiento de diseño**

Este estudio sugiere el oficio del sastre exigen la toma de roles para intervenir la estructuración de los procesos para la realización de representaciones. Al respecto vale la pena aclarar como la investigación sobre el pensamiento de diseño ha concentrado sus esfuerzos en la formulación de estrategias para la repetición de pasos. Sin embargo para este estudio también fue considerada la visión del diseño como una capacidad cognitiva para el discernimiento de situaciones concretas susceptibles a mejorarse. Del

mismo modo los resultados de este estudio sugieren habilidades cognitivas que permiten al participante asumir roles de liderazgo y asesoría según el tipo de actividad que este cruzando su proceso de ideación-creación, con lo que se establece a lo largo del mismo conciencia acerca de los esquemas de "comprender", "observar" y "definir el punto de vista", como fases de reconocimiento de problema y comprensión del cliente. Seguidamente una fase de "ideación" que responde al desarrollo de propuestas y alternativas a través de esquemas alternativos dentro del proceso de diseño; para este estudio esta fase se encuentra estrechamente vinculada a la fase de "prototipado" pues gran parte de los participantes continúan su ideación mientras definen la forma y el progreso de sus representaciones. Finalmente una fase de "prueba", que en todos los participantes registra un carácter iterativo con el que se evalúa la idoneidad final de la creación, concretamente un traje de sastrería.

Finalmente durante la investigación se aborda la toma de decisiones contrastando factores explícitos e implícitos, los cuales asumen criterios racionales e irracionales para la toma de decisiones durante el estudio. Esto permite considerar la inserción de criterios como la experiencia y la intuición para la configuración de soluciones para problemas. Paralelamente para esta toma de decisiones los participantes tienen la capacidad de diagnosticar una situación problema, establecer alternativas, evaluar sus resultados y, luego implementar mediante juicios la solución adecuada.

▪ **Proceso de diseño**

Al analizar los datos se estableció un patrón entorno al tratamiento del modelo genérico del diseño de Jonas (2007), revelando un proceso completo de diseño en el oficio del sastre. Este proceso de diseño se encuentra inmerso en el proceso de ideación-creación de un traje, en el que son considerados el hacer, la interacción material y el discurso como gestos de manipulación que constituyen estrategias de diseño (Ræbild, 2014). Estas prácticas crean relaciones directas sin las cuales las etapas de análisis, síntesis, proyección y comunicación no tendrían sentido en diseño, pues su formación es autónoma y autodidacta en talleres de sastrería. De esta manera surgen categorías bajo

criterios encarnados -maquetas, pruebas, prototipos o productos terminados-que responden a terminología asociada a procesos de diseño formalizado. Esto es revelador dado el distanciamiento de los participantes con procesos de educación formal en diseño, pues su formación es autónoma y autodidacta en talleres de sastrería

Con ello se debe destacar que estos maestros en sastrería, revelan procesos de diseño con un alto nivel de experticia, en el cual más allá de los sucesos, las reglas, los principios y las directrices del oficio; se hace visible la organización de un conocimiento que se estructura para la aplicación y discernimiento de situaciones complejas. Esta experticia, les permite evaluar en simultánea a través del accionar, que a su vez conduce la percepción, formulación y resolución a detalle de situaciones de incertidumbre. Al respecto se agrega que en la solución de problemas fue formalizado gracias a un conjunto de asociaciones a partir de situaciones y acciones pertinentes para su evaluación. Por ejemplo el desarrollo de diálogos empáticos y observaciones expertas en torno a las posturas, los gustos y expectativas del usuario acerca del traje. Estas acciones son conducidas por la identificación del cuerpo de cada usuario como el problema a comprender, lo que implica para cada sastre su percepción y razonamiento lo que lleva en cada caso a categorizarlo para definir restricciones, estrategias y eliminación de alternativas.

En efecto estas formulaciones son guiadas por principios establecidos, preferencias individuales o por el reconocimiento de una similitud con circunstancias pasadas, lo que indica un alto grado de interés por la comprensión del problema a fin de reducir la cantidad de alternativas para diseñar. Este grado de experticia se debe a la realización de prácticas rutinarias en las que el reconocimiento de la situación problema, determina las acciones a tomar, y al hacerlo se evidencia la ausencia de toda formulación o planeación visible. De hecho esta planeación se encuentra fuertemente interiorizada y conduce un proceso cíclico de reformulación de problemas que envuelve toda fase de análisis, síntesis y proyección. Al mismo tiempo en este proceso las acciones de transformación responden a patrones de creación que facilitan la resolución de respuestas complejas adaptadas para cada situación concreta. Esto gracias al reconocimiento de patrones a través del establecimiento de criterios que evalúan las

creaciones en diferentes grados de apreciación –corporal, técnica, satisfacción del cliente- mediados nuevamente por el establecimiento de diálogos empáticos con el usuario. Ciertamente para la evaluación de la creación también son recordadas y adaptadas aquellas respuestas que dieron luz a problemas pasados.

5.2 Limitaciones

El objetivo de este estudio responde a la contribución a la literatura acerca del concepto, pensamiento y práctica en la acción artesanal, tomando como caso concreto el oficio del sastre. Esto mediante los argumentos del diseño como capacidad humana, la experiencia encarnada y los conocimientos situados. A pesar de desarrollar un exhaustivo proceso de seguimiento al oficio del sastre, esta investigación tan solo revela un pequeño fragmento de su realidad para la configuración de representaciones bajo su visión de mundo. Por tanto la contribución a la literatura es por ahora la identificación de muchos de sus criterios contrastados con la realidad de la práctica artesanal, para asumirla como un ejercicio donde el concepto, el pensamiento y la práctica de diseño tienen lugar.

Paralelamente a partir de los procesos de observación e indagación en la acción, fueron relevantes durante el proceso de diseño, acciones concretas que relacionan el comportamiento del cuerpo para la concreción de representaciones. Estas estrategias fueron reveladas como prácticas de manejo, que constituyen procesos interactivos situados dentro del proceso de diseño. De esta manera se identifican un amplio espectro de factores implícitos establecen relaciones experienciales entre el creador y su obra. Esto exige la comprensión de dimensiones sociales, culturales e individuales para el establecimiento de acciones técnico productivas que establecen respuestas adecuadas para cada individuo. De hecho también exigen al sastre una comprensión de la funcionalidad y la apariencia del usuario a través del insumo puesto en contexto. Evidencia un conjunto de variables asumidas que fueron abordadas en cada categoría a partir del establecimiento de códigos para su análisis y comprensión.

5.3 Investigación futura

En este orden 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. En este proceso no hay existe esa fragmentación –propia de las esferas formalizadas- que piensa los procesos de en una suerte de compartimientos; en vez de eso en el oficio del sastre se hacen uso de esas sensibilidades mentales y físicas encarnadas en el diseñador. De allí que la experticia es dinamizadora del proceso de diseño, al generar orientaciones de carácter teórico-práctico para asumir la presencia de pensamiento en las prácticas no formalizadas de diseño. Esto gracias a la práctica como un enfoque que ilustra la naturaleza encarnada del acto de diseño; donde la percepción del cuerpo, el movimiento corporal y su acción configuran vías para el proceso de diseño. Esto obliga a reconsiderar aquella asociación exclusiva del proceso de diseño con la aparición de bocetos, maquetas, fotografías, videos, planos, especificaciones y otros objetos. Ya que si bien todos ellos tienen lugar en esta investigación mediante ilustraciones, modelos o prototipos; también se puede comprender en el cuerpo una herramienta para la concreción del pensamiento de diseño. Esto arroja un camino labrado para el conocimiento encarnado de la experiencia (Kimbell, 2012) y el cuerpo en los procesos de diseño. Así el diseño proveniente de la implicación emocional y corporal sugiere enfoques relativos a Actor-Network Theory (Latour, 2005).

A. Anexo: Carta de Contacto

Bogotá abril 8 de 2016

Respetado

Sr.

Maestro de Sastrería

Durante muchos años la creación artesanal ha sido asociada al seguimiento estricto de reglas formales y procedimentales que adjudicaron al trabajo manual la ausencia de forma original, innovación y trazos anticipativos que dilucidarán un proceso de ideación y pensamiento. Desafortunadamente se ha pasado por alto el conocimiento práctico de cerca de 42.000 personas dedicados a la producción artesanal a la cual hace parte su oficio. Además se debe agregar que Usted es una de las pocas personas que actualmente practica un oficio con un alta carga de pensamiento y creación. Por tanto acercarse a sus conocimientos puede disminuir la brecha entre el conocimiento teórico y práctico que su quehacer cotidiano domina a través de un proceso de ideación y creación que provee de forma pero que se desconoce. Por eso me presento como estudiante de maestría en la Universidad Nacional de Colombia, y estoy realizando la investigación para mi tesis titulada: El oficio del Sastre: Concepto y práctica de diseño.

Este estudio analizará el oficio del sastre a partir de la creación de un traje tradicional a fin de revelar su experiencia y el dominio de los conocimientos instalados en su hacer. Concretamente, espero para averiguar cómo piensa y hace: cómo se aproxima a su creación. El estudio se realizará a través de entrevistas, observaciones y revisión de documentos. Esta recopilación de datos se produciría de manera voluntaria y exclusivamente en su taller, con su permiso, y a su conveniencia.

Estudiar el oficio del sastre podría proporcionar conocimientos beneficiosos para la disciplina del diseño mientras se fortalece la estructura teórica acerca de la creación del saber a partir de un escenario que Ud. ha construido a partir de la práctica. Ciertamente se debe reconocer el conocimiento instalado en el oficio, que aborda saberes tácitos, experienciales y personales. Esta información obtenida gracias al estudio podrá ser útil a usted, por lo que un resumen ejecutivo le será enviado al finalizar el estudio.

Si usted está interesado en participar en el estudio, por favor firme el formulario correspondiente. Hacerlo no indica una participación inmediata sino una declaración de intereses. También adjunto cartas de referencia de la dirección de la Maestría en Diseño, y la Escuela de Diseño Industrial de la Universidad Nacional de Colombia. Si usted tiene preguntas o necesita más información, no dude en ponerse en contacto conmigo por vía telefónica (313-8818296) o por e-mail (caarodriguezpe@unal.edu.co)

Cordialmente,

Camilo Andrés Rodríguez Peralta

Diseñador Industrial

Maestría en Diseño

Universidad Nacional de Colombia

B. Anexo: Declaración de interés

Estoy interesado en participar en el estudio propuesto por el Sr. Rodríguez Peralta, estudiante en la maestría en diseño de la Universidad Nacional de Colombia. Entiendo que hace parte de su tesis de maestría titulada El oficio del Sastre: Concepto y práctica de diseño, como parte del proceso de formación e investigación.

Nombre Apellidos _____

Firma _____

Contacto _____

Soy consciente de mi participación es voluntaria y mi consentimiento expresado sólo intereses, y no de plena participación en este momento.

C. Anexo: Carta de información

Bogotá abril 8 de 2016

Respetado

Sr.

Maestro de Sastrería

Como estudiante de la Maestría en Diseño de la Universidad Nacional de Colombia, y estoy realizando la investigación para mi tesis titulada: El oficio del Sastre: Concepto y práctica de diseño. Este estudio analizará el oficio del sastre a partir de la creación de un traje tradicional a fin de revelar su experiencia y el dominio de los conocimientos instalados en su hacer. Usted está invitado a participar en esta investigación que estudia las experiencias de su hacer. La siguiente información se proporciona para ayudarle a tomar una decisión informada acerca de la participación. Si usted tiene cualquier pregunta con respecto a esta información, no dude en ponerse en contacto conmigo. Usted es elegible para participar específicamente porque es un maestro de sastrería con más de 20 años de experiencia en la ciudad de Bogotá - Colombia.

El propósito de este estudio cualitativo es acercarse a sus conocimientos y a su quehacer cotidiano como actividad que domina un proceso de ideación y creación, mediante la observación del proceso de confección de un traje de sastrería tradicional. La participación en este estudio requerirá varias entrevistas en persona, así como la observación completa del proceso de creación de éste traje. Las entrevistas serán grabadas (para asegurar la claridad de la respuesta), y se llevará a cabo donde y cuando sea más conveniente para usted. El proceso de observación ocurrirá durante las actividades de trabajo de su elección. La investigación requiere un mínimo de dos diferentes observaciones de dos horas de duración. Además, necesitaré fotografiar con su consentimiento algunos documentos, esbozos, dibujos, toma de notas y otros con los que trabaje usted cotidianamente.

Estudiar el oficio del sastre podría proporcionar conocimientos beneficiosos para la disciplina del diseño mientras se fortalece la estructura teórica acerca de la creación del saber a partir de un escenario que Ud. ha construido a partir de la práctica. Ciertamente se debe reconocer el conocimiento instalado en el oficio, que aborda saberes tácitos, experienciales y personales. Esta información obtenida gracias al estudio podrá ser útil a usted, por lo que un resumen ejecutivo le será enviado al finalizar el estudio.

No se conoce el riesgo involucrado en su participación en este estudio. Su participación en este estudio es voluntaria. Para ponerse en contacto conmigo puede referenciar mi número de teléfono, dirección o e-mail a continuación. Si decide participar, toda la información se conservará en la más estricta confidencialidad. Su nombre no será divulgado ni asociados con los resultados de ninguna manera. La información obtenida en este estudio pueden ser publicados en revistas especializadas o presentados en conferencias, pero su identidad se mantendrá estrictamente confidencial. Por favor sepa que aunque la identidad de los participantes no será divulgada por el investigador principal, es posible que alguien pueda inferir su identidad porque hay pocos maestros de sastrería actualmente.

La Universidad Nacional de Colombia y su Maestría en Diseño han aprobado este estudio mediante la aceptación de su respectivo protocolo de investigación

Si está dispuesto a participar en este estudio, por favor firme la declaración adjunta y devuélvala al investigador. Por favor, conserve una copia firmada para sus registros. Gracias. El tiempo y la cooperación son muy valorados y profundamente apreciados.

Cordialmente,

Camilo Andrés Rodríguez Peralta
Diseñador Industrial
Maestría en Diseño
Universidad Nacional de Colombia

PhD Martha Patricia Sarmiento Pelayo
Directora Tesis
Directora Maestría en Diseño
Universidad Nacional de Colombia

D. Anexo: Carta de Referencia

Material oficial suministrado por Maestría en diseño, Universidad Nacional de Colombia

E. Anexo: Formato consentimiento

He leído y entendido la información en el formulario, y doy mi consentimiento voluntario para ser un participante en este estudio. Entiendo que no hay ninguna compensación por mi participación, excepto la correspondiente a la confección del traje de sastrería. Entiendo que los registros son totalmente confidenciales. He recibido una copia firmada del formulario de consentimiento informado para mantener en mi posesión. Entiendo y estoy de acuerdo con las condiciones de este estudio como se describe.

Nombre: (en letra de imprenta) _____

Firma: _____

Fecha: _____

Número de teléfono:

Dirección: _____

Mejores días para contactarlo y observarlo: _____

Certifico que he explicado al individuo por la naturaleza y el propósito, los posibles beneficios y los posibles riesgos asociados con participar en este estudio de investigación.

Camilo Andrés Rodríguez Peralta

Diseñador Industrial

Maestría en Diseño

Universidad Nacional de Colombia

F. Anexo: Declaración de Interés

Nombre _____

Teléfono _____ Fecha _____

Las siguientes preguntas servirán para la construcción de los perfiles correspondientes a los cinco (5) maestros de sastrería a fin de delimitar sus características.

1. ¿Se dedica Ud. exclusivamente al oficio de la sastrería actualmente? Si / No / ¿Por qué?

2. ¿Cómo llegó a desempeñarse como maestro de sastrería? ¿Alguien le enseñó lo que sabe?

3. ¿Tiene usted algún tipo de formación académica? _____
Mencione si es técnica, tecnológica, profesional u otra _____

4. ¿Cuántos años ha estado trabajando en el oficio de sastrería?

5. ¿Ha obtenido distinciones en la práctica del oficio de sastrería?

_____ ¿Cuáles?

6. ¿Considera que en la realización de su oficio como sastre, Ud. tiene un estilo propio que lo diferencia de los demás sastres? ¿De ser así explique por qué?

7. ¿Existe algún rasgo o característica que pueda diferenciar un traje elaborado por Ud. de otro que no sea de su creación? ¿Cuáles son?

8. ¿Cree Ud. que para el desarrollo integro de su oficio es suficiente el dominio de la habilidad manual? ¿Qué más es fundamental para el desarrollo del oficio del sastre?

9. Elija un término para indicar cuan satisfecho está con su trabajo como sastre: Muy satisfecho, satisfecho o poco satisfecho (elija uno) _____

G. Anexo: Protocolo de entrevista

1. ¿Considera Ud. que tiene un proceso para la construcción de un traje de sastrería? Si / No / ¿Por qué?
2. ¿Sigue Ud. una serie de pasos de manera ordenada y consiente para el desarrollo de un traje de sastrería? ¿Cuáles son? Describalos
3. ¿Toma Ud. datos acerca del usuario de su traje? ¿Qué es lo primero que le pregunta? ¿Qué es lo primero que hace cuando un cliente llega a su taller solicitando sus servicios?
4. ¿Cómo organiza la información que su cliente le suministra a la hora de solicitar sus servicios? ¿Cómo interpreta la información que suministra su cliente para la realización del traje de sastrería? ¿Existe una información más valiosa que otra?
5. ¿Cuál es el uso que Ud. da a la información suministrada por su cliente para el desarrollo de un traje? ¿Es empleada esta información para contextualizar y situar el traje y su uso en escenarios específicos?
6. ¿Ud. tiene un instrumento para asignar y compilar estos datos acerca de su cliente? ¿Documenta en algún tipo de sistema los datos suministrados por su cliente para el desarrollo del traje?
7. ¿Solicita Ud. información a su cliente acerca de cómo, dónde, cuándo el traje va a ser usado? ¿Es importante para Ud. conocer cuáles son las actividades y los usos a los cuales el traje va a ser sometido? ¿Tiene Ud. ciertas consideraciones para la ideación y creación del traje a partir de la información acerca del cómo será usado?
8. ¿Se rige o se guía Ud. de las tendencias para la confección de un traje? o ¿Prefiere mantener su estilo a lo largo de los años que ya lo caracteriza? ¿Cuenta Ud. con las sugerencias de su cliente acerca de lo que está o no está en vigencia para la confección del traje? ¿Se mantiene al tanto acerca de nuevos referentes identificando que se ajusta más a su tipo de clientela?

-
9. ¿Construye Ud. en su imaginación escenarios o lugares en donde puedan ser usadas sus creaciones? ¿Cómo construye estas imágenes? ¿Estas visiones acerca de sus creaciones están situadas en el futuro o por el contrario cree que se devuelven en el tiempo? ¿Por qué?
10. ¿Qué ocurre en su cabeza mientras desarrolla un traje? ¿Sueña con la persona usándolo, sueña en la manera en que este camina sobre el cuerpo de su cliente y lo viste? ¿Qué lugares cree Ud. que visitará su creación una vez salga de su taller de sastrería?
11. ¿Existe algún método o sistema que Ud. quisiera incorporar a la manera en crea y construye su creación? ¿Cree que su proceso de ideación y creación podría mejorar o está conforme con este? ¿Si pudiese mejorar este proceso de ideación y creación qué haría?
12. ¿Con toda la información y los datos que Ud. recibe de la interacción con su cliente, se construye un documento que de guía a la realización de su proceso de creación? ¿Recurre Ud. a la configuración de una ruta que le permita controlar y verificar que lo que se está haciendo corresponde a lo que se está pidiendo? ¿Puede asegurar que lo que el cliente pide es exactamente lo que recibe?
13. ¿Cómo es el proceso de verificación para el resultado del proceso de creación? ¿Cuántas pruebas realiza Ud. con su cliente para verificar que su creación se ajuste a sus necesidades? ¿Qué tan importantes son para Ud. las observaciones que este hace acerca del resultado y el proceso alcanzado? ¿Bajo qué criterios y cómo toma Ud. las decisiones de la mano de su cliente hacer del resultado esperado?
14. ¿Qué herramientas e instrumentos emplea Ud. para la realización de su proceso de creación? ¿Utiliza modelos, prototipos, pruebas, borradores u otros elementos que permitan verificar las características esperadas, antes de dar marcha a procesos más complejos como los de corte y confección? ¿Prefiere Ud. dar rienda suelta al trabajo directo con el material apropiado e ir verificando en la marcha qué es lo esperado, lo inesperado y lo deseado?
15. ¿Utiliza Ud. un sistema interno para controlar y dar seguimiento a sus procesos de creación y construcción para sus trajes?
16. ¿Ha construido un cuerpo de criterios y rutinas de evaluación que le permitan identificar qué se encuentra bien y mal en sus procesos de ideación y creación?
17. Comunicación. ¿Cómo reacciona Ud. ante aquellas sensaciones e impulsos provenientes de su intuición, ante el proceso de ideación y creación? ¿Qué tan a menudo se deja guiar por sus corazonadas para el desarrollo de su oficio? ¿Qué tanto confía en toda la experiencia capturada a lo largo de tantos años desarrollando este oficio?

18. ¿Suele Ud. documentar la toma de decisiones o el curso de sus procesos de ideación y creación para posteriores revisiones? ¿Por qué lo hace o no lo hace? ¿Cree Ud. que esta podría ser una herramienta para la transmisión de su legado creativo?

H. Anexo: Documentos recopilados

Fotografía de documento por participante

Código	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Participante 5
Registro medidas	X	X	X	X	X
Registro proceso	X	X	X	X	X
Marcas en materiales	X	X	X	X	X
Relación instrumentos de comunicación por localización en participante					

I. Anexo: Categorías de análisis

Tema/Categoría	Código	Descripción	Dominancia	Intensidad
Concepto			4	30
	Definición de diseño		4	15
		Arte	1	1
		Idea	1	1
		Innovación	1	5
		Concepto	1	1
		Creación	2	2
		Invención	2	2
		Exclusividad	1	1
		Tendencia	1	2
	Autopercepción		4	8
		Imita	1	1
		En formación	1	1
		Soluciona problemas	1	1
		Responde para satisfacer	1	1
		Se considera diseñador	2	2
		No se identifica	2	2
	Reconocimiento		4	7
		Ausencia certificación	1	1
		Apreciación pública	2	5
		Diferenciación profesional	1	1
Pensamiento			4	210
	Aprendizaje		4	27

Tema/Categoría	Código	Intención	4	6
		Descripción	Dominancia	Intensidad
		Transmisión	4	4
		Intuición/Reflexión	2	6
		Descubrimiento	1	4
		Saber hacer	2	5
		Evolución	2	2
		Intervención	4	65
		<i>Asesoría</i>	4	26
		Actividad	2	4
		Cuerpo	3	8
		Práctica vestimentaria	2	4
		Material	3	7
		Gusto	2	2
		Moda	1	1
		<i>Liderazgo</i>	4	39
		Trabajo equipo	4	13
		Dinámica conocimiento	4	10
		Dominio Técnico	3	3
		Especialización	3	13
		Toma de decisión	4	118
		<i>Factor explícito</i>	4	77
		<i>Gusto del cliente</i>		
		Solicitud de acción	4	12
		Imposición de expectativa	3	5
		Jerarquía de opinión	4	17
		<i>Escenario</i>		
		Ocasión / Evento	3	9
		Lugar	2	3
		Actitud social	2	6
		<i>Moda</i>		
		Dinámica social	4	10
		Contraste histórico	3	6
		Postura personal	3	9
		<i>Factor implícito</i>	4	41
		Sello personal	3	14
		Experiencia	4	27

Tema/Categoría	Código	Descripción	Dominancia	Intensidad
Proceso			4	1129
Análisis			4	92
		<i>Diálogo empático</i>	4	24
		Negociación	2	3
		Aproximación usuario	2	4
		Complexión corporal	2	3
		Expectativa modelo	4	9
		Práctica vestimentaria	1	5
		<i>Observación empática</i>	4	10
		Postura corporal	3	7
		Movimiento corporal	2	3
		<i>Toma de medidas</i>	4	16
		Estructuración proceso	4	7
		Parámetros anatómicos	4	5
		Discurso moda	2	4
		<i>Lectura de usuario</i>	4	29
		Diagnóstico corporal	4	15
		Configuración perfiles	4	14
		<i>Caracterización usuario</i>	4	13
		Criterios iniciales	4	4
		Definición usuario	4	9
Síntesis			4	599
		<i>Pruebas visuales</i>	4	36
		Iniciativa usuario	3	7
		Referenciación representación	4	11
		Elemento inspiración	4	8
		Guía representación	4	10
		<i>Individuación</i>	4	13
		Unicidad	4	9
		Personalidad	3	4

Tema/Categoría	Código	Descripción	Dominancia	Intensidad
		<i>Prácticas de manipulación</i>	4	550
		Manejo dimensional	4	46
		Manipulación insumos	4	100
		Montaje sobre el cuerpo	4	58
		Dibujo en cuerpo	4	58
		Improvisación con maniquí	4	50
		Cuerpo y prueba del diseño	4	96
		Ropa en perchas	4	21
		Dibujo con las manos	4	37
		Observación con las manos	4	24
		Diseño verbalizado	4	60
		Proyección		394
		<i>Concreción representación</i>	4	28
		Estilo vestimentario	4	12
		Relación funcional	4	16
		<i>Realización representación</i>	4	225
		Consideración corporal	4	62
		Consideración técnica	4	163
		<i>Evaluación representación</i>	4	97
		Evaluación analítica	4	36
		Evaluación analógica	4	37
		Evaluación técnica	4	24
		Comunicación	4	44
		Registro medidas	4	17
		Registro proceso	4	19
		Marcas en materiales	4	8

J. Anexo: Toma de medidas

Ilustración 8. Toma de medidas participante 1



Ilustración 9. *Toma de medidas participante 2*



Ilustración 10. *Toma de medidas participante 3*



Ilustración 11. *Toma de medidas participante 4*



Ilustración 12. *Toma de medidas participante 5*



K. Anexo: Pruebas visuales

Ilustración 13. *Prueba visual participante 1*



Ilustración 14. Prueba visual participante 2



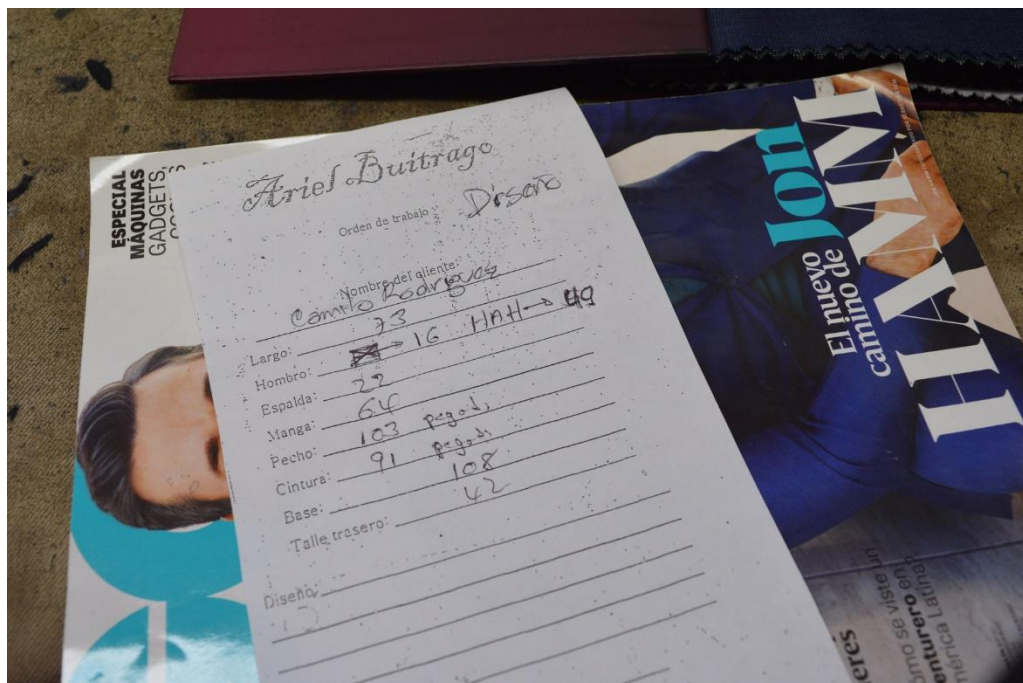
Ilustración 15. Prueba visual participante 3



Ilustración 16. Prueba visual participante 4



Ilustración 17. Prueba visual participante 5



L. Anexo: Prácticas de manejo

Ilustración 18. *Manejo textil entre 2 y 3 dimensiones*



Ilustración 19. *Manipulación de insumos*



Ilustración 20. *Manipulación de insumos 2*



Ilustración 21. *Montaje de prendas sobre cuerpo*



Ilustración 22. *Improvisación sobre el maniquí*



Ilustración 23. *Cuerpo y pruebas del diseño*



Ilustración 24. *Yuxtaposición de textiles*



Ilustración 25. *Observación de creación*



Ilustración 26. *Manipulación de ropa en pecha*



Ilustración 27. *Dibujo indicativo con manos*



Ilustración 28. *Observación con las manos*



M. Anexo: Elementos comunicación

Ilustración 29. Cuaderno de registro participante 1

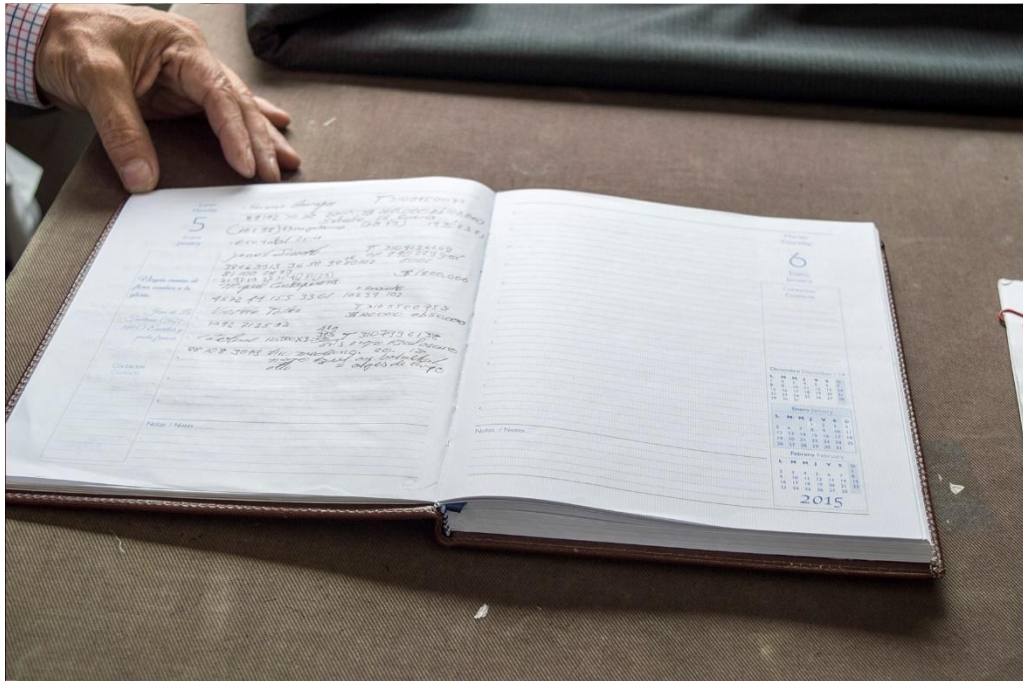


Ilustración 30. Cuaderno de registro participante 2

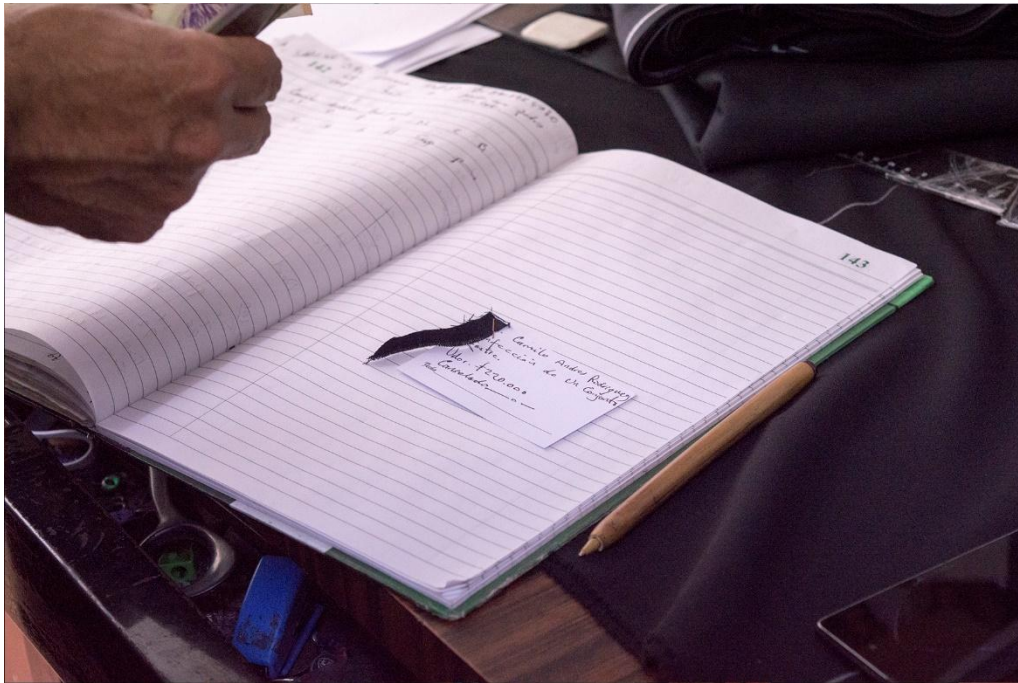


Ilustración 31. Cuaderno de registro participante 3

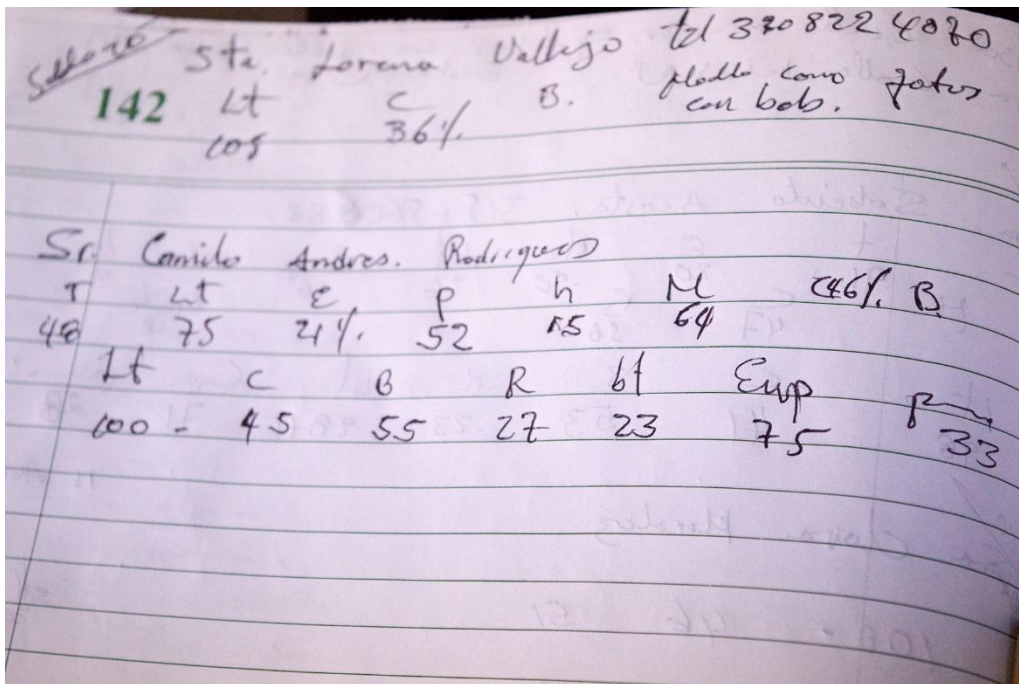


Ilustración 32. Cuaderno de registro participante 4

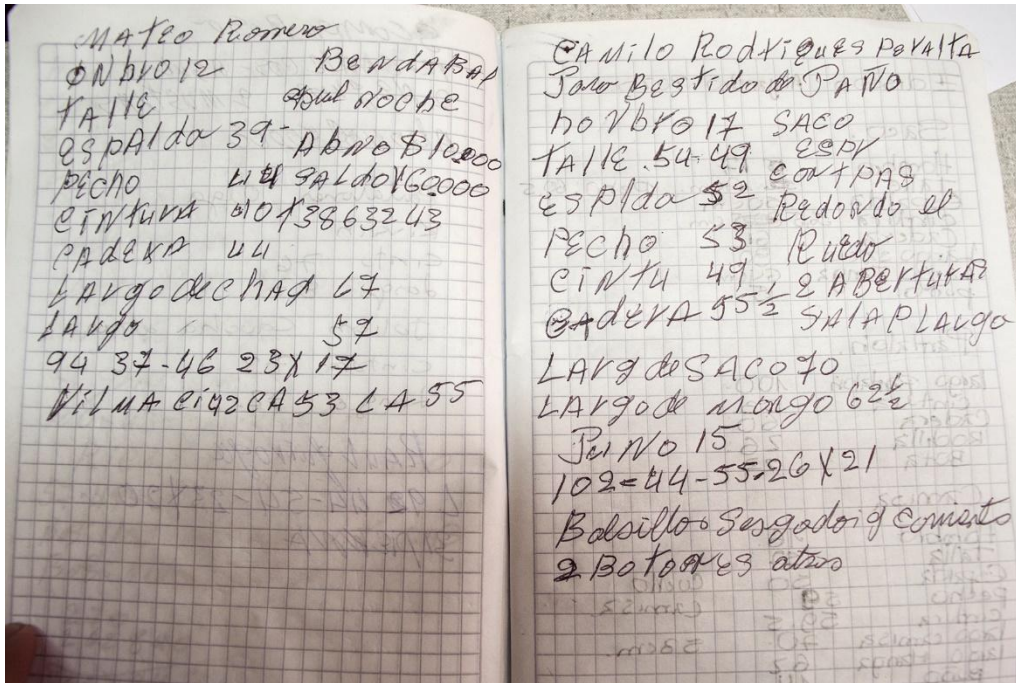


Ilustración 33. Cuaderno de registro participante 5

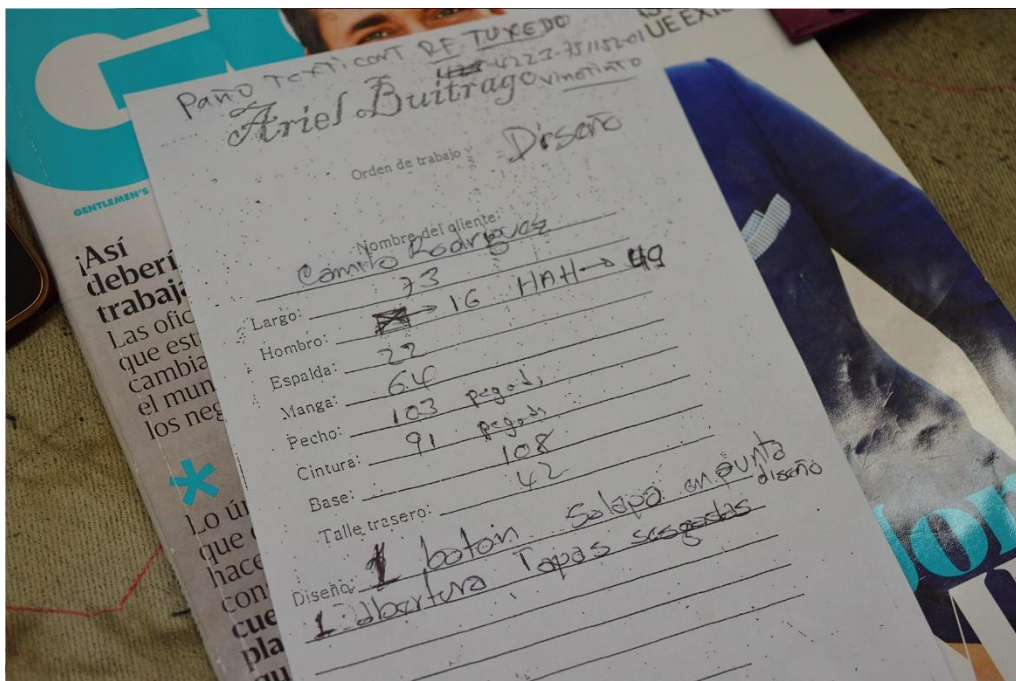


Ilustración 34. Bocetación participante 4

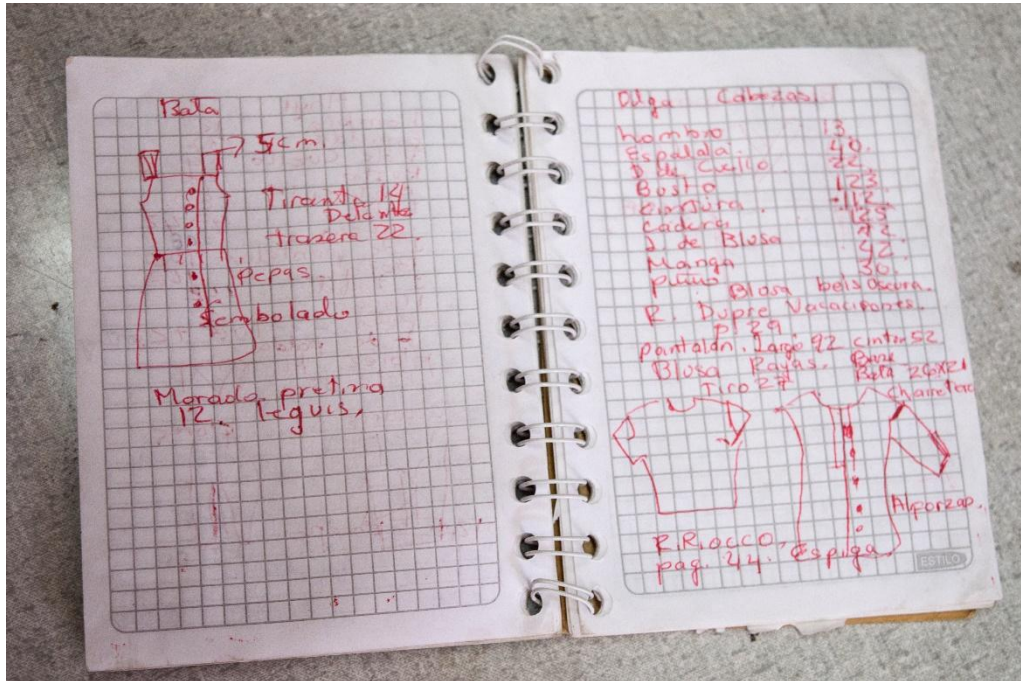


Ilustración 35. Bocetación participante 3

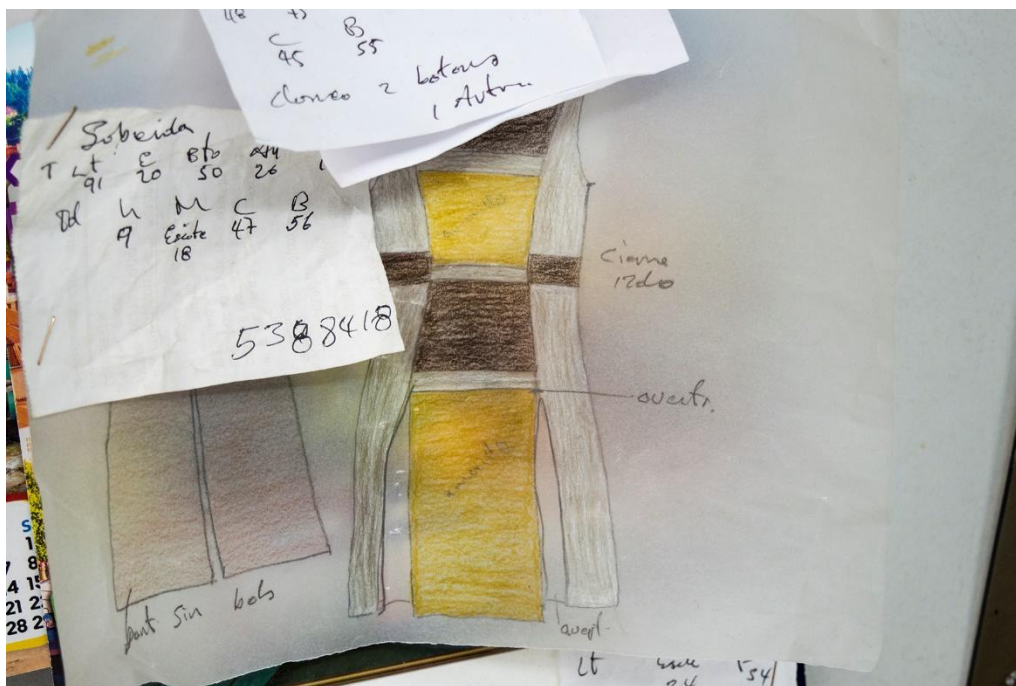


Ilustración 36. Ficha de proceso participante 3

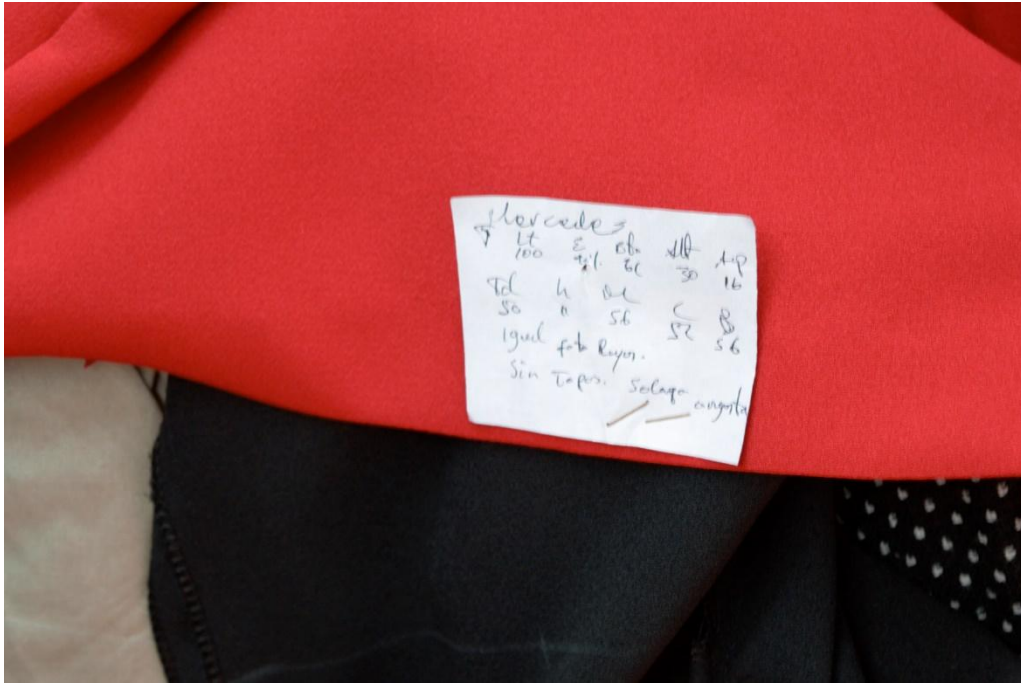
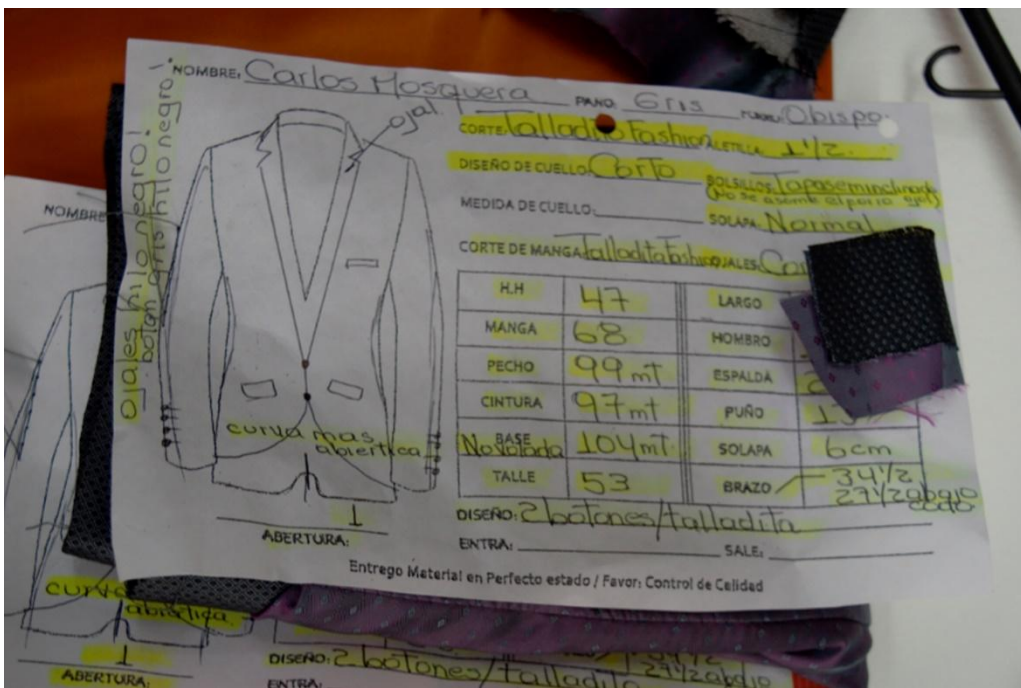


Ilustración 37. Ficha de proceso participante 5



Bibliografía

- Aicher, O. (2005). *El mundo como proyecto*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Aicher, O., Wilhelm, P. Z., & Yves, T. (2001). *Analógico y digital*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Akin, O. (1986). A formalism for problem restructuring and resolution in design. *Environment and Planning B: Planning and Design*, 13(2), 223-232.
- Akin, O. (2001). Variants in design cognition. *Design knowing and learning: Cognition in design education*, 105-124.
- Alliaud, A. & Antelo, E. (2009). *Los gajes del oficio: enseñanza, pedagogía y formación*. Buenos Aires: Aique.
- Alliaud, A. & Guevara, J. (2014) La formación de los que enseñan: hacia la transmisión de los saberes de oficio.
- Alliaud, A. (2010). Experiencia, saber y formación. *Revista de educación*, (1), 141-157.
- Alliaud, A. (2014). Formación de profesores para la calidad de la enseñanza. *Revista de política educativa*, 4, 51-73.
- Archer, L. B. (1984). Systematic method for designers. En N. Cross (Ed.), *Developments in design methodology* (pp. 57-82). Chichester, England: Wiley.
- Ausubel, D.P. et al. (1983). *Psicología Educativa*. México: Trillas.
- Barnechea, M. (1994). La Sistematización como Producción de Conocimientos. Santiago. *Revista La Piragua*, (9).
- Barrón, A. (1991) a. Aprendizaje por Descubrimiento: Análisis crítico y reconstrucción teórica. Salamanca: Universidad de Salamanca y Amani.
- Barrón, A. (1991) b. Constructivismo y desarrollo de aprendizajes significativos. *Revista de educación*, (294), 301-321.
- Barrón, A. (1993). Aprendizaje por descubrimiento: principios y aplicaciones inadecuadas. *Enseñanza de las Ciencias*, 11(1), 003-11.

- Bédard, J., & Chi, M. T. (1992). Expertise. *Current directions in psychological science*, 1(4), 135-139.
- Berger, P. y Luckmann, T. (1986). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Bonnardel, N. (1991). Criteria used for evaluation of design solutions. *11th Congress of the International Ergonomics Association: Designing for everyone and everybody* (Vol. 2, pp. 1043-1045).
- Borg, W. & Gall, J. (1983). *Applying educational research: A practical guide*. New York: Longman.
- Bourdieu, P. (1988). La distinción. Criterio y bases sociales del gusto. *Taurus*.
- Bourdieu, P. (2002). Condición de clase y posición de clase. *Revista Colombiana de Sociología*, 7(1), 119-141.
- Boutinet, J. P. (1990). *Anthropologie du projet*, Paris: PUF. Buenos Aires: Editorial La Marca.
- Brinkmann, S., Tanggaard, L. (2010) *Kvalitative Metoder – en grundbog*. Hans Reitzels Forlag, Denmark.
- Brinkmann, S., Tanggaard, L. (2013) *An Epistemology of the hand: Putting Pragmatism to Work*. In: *Learning, Work and Practice*, ed. Paul Gibbs, Chapter 11, pp. 147-163. Springer.
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review*, 86(6), 84
- Bunge, M. (1984). *La ciencia: su método y su filosofía* (No. Q 175. B86 1984).
- Canclini, N. (2001). *Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Buenos Aires: Paidós.
- Cano, R. Z. (2010). La dimensión social y cultural del cuerpo. *Boletín de antropología*, 20(37), 251-264.
- Casávola, H. (1988). The constructive role of errors in the acquisition of understanding. *Cuadernos de Pedagogía*, (108), 49-54.
- Chaves, N. (2001). *El oficio de diseñar: propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Collingwood, R. G. (1960). *Los principios del arte*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Contreras, J. & Pérez de Lara, N. (2010). *Investigar la experiencia educativa*. Madrid: Morata.

- Creswell, J.W. (1994). *Research design: Qualitative and quantitative approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Creswell, J.W. (1998). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five traditions*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Cross N (1999) Design Research: A Disciplined Conversation. *Design Issues* 15(2): 5–10.
- Cross, N. (1995). Técnicas de diseño: pasado, presente y futuro. *Temas de disseny*, (12), 7.
- Cross, N. (2001). Design cognition: Results from protocol and other empirical studies of design activity. *Design knowing and learning: Cognition in design education*, 79-103.
- Cross, N. (2004). Expertise in design: an overview. *Design studies*, 25(5), 427-441.
- D'Astous, P., Détienne, F., Visser, W., & Robillard, P. N. (2004). Changing our view on design evaluation meetings methodology: a study of software technical review meetings. *Design studies*, 25(6), 625-655.
- Denzin, N. & Lincoln, Y. (Eds.). (1994). *Handbook of qualitative research*. Thousand Oaks: CA, Sage.
- Dewey, J. (1989). *Cómo pensamos: nueva exposición de la relación entre pensamiento y proceso educativo*. Barcelona: Paidós.
- Dexter, L.A. (1970). *Elite and specialized interviewing*. Evanston, IL: Northwestern University Press.
- Dieffenbacher, F. (2013). *Fashion thinking: Creative approaches to the design process*. A&C Black.
- Dorfles, G. (1972). *Naturaleza y artefacto*. Barcelona: Lumen.
- Dorfles, G. (1975). *Símbolo, comunicación y consumo*. Barcelona: Lumen.
- Dorfles, G. (1977). *El devenir de las artes*. Bogotá: Fondo de Cultura Económica.
- Dussel, E. (1977). Introducción a la cuestión de un modelo general del proceso de diseño. *ML Gutiérrez, Contra un diseño dependiente: un modelo para la autodeterminación nacional*, 37-75.
- Eagen, W., Aspevig, K., Cukier, W., Bauer, R., & Ngwenyama, O. (2011). Embedding "design thinking" in business school curriculum. *The International Journal of The Arts in Society*, 6.

- Eckert, C. M., & Stacey, M. K. (2001, December). Designing in the context of fashion—designing the fashion context. In *Designing in Context: Proceedings of the 5th Design Thinking Research Symposium* (pp. 113-129).
- Eckert, C., & Stacey, M. (2000). Sources of inspiration: a language of design. *Design studies*, 21(5), 523-538.
- Eigen M, Schuster P (1979) *The hypercycle. A Principle of Natural Self-organization*. Springer-Verlag, Berlin, Heidelberg, New York.
- Eisner, E.W. (1998). *The enlightened eye: Qualitative inquiry and the enhancement of educational practice*. Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall.
- Evamy, M. (1994). *Call yourself a designer*. Design, March 1994, 14-16
- Falzon, P. (2005). Ergonomie, conception et développement. *40ème Congrès de la SELF Saint-Denis, La Réunion*.
- Falzon, P., & Visser, W. (1989, September). Variations in expertise: implications for the design of assistance systems. In *HCI'89-Third International Conference on Human-Computer Interaction* (Vol. 2, pp. 121-128). Cambridge University Press.
- Felacio-Jiménez, L. (2011). Memoria, territorio y oficio alfarero. La memoria colectiva en los barrios del Cerro del Cable. *Nodo: Arquitectura. Ciudad. Medio Ambiente*, 6(11), 77-98.
- Findeli, A. (1998). A quest for credibility: Doctoral education and research in design at the University of Montreal. *Doctoral Education in Design*, 99-116.
- Flügel, J. C. (1969). *The psychology of clothes*. International Universities Press.
- Forgas, J. P. (2001). *Feeling and thinking: The role of affect in social cognition*. Cambridge University Press.
- Frascara, J. (2006). *El diseño de comunicación*. Ediciones Infinito.
- Frayling, C. (1993). Research in Art and Design. *Royal College of Art Research Papers*. 1(1): 1–5.
- Gay, L.R. & Airasian, P. (2000). *Educational research: Competencies for analysis and application*. Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall.
- Gershenson, C. (2013). *Pensamiento Científico*. México: UNAM.
- Glaser, B.G. & Strauss, A.L. (1967). *The discovery of grounded theory*. Chicago: Aldine.
- Glaser, R. (1986). On the nature of expertise. En F. Klix & H. Hagendorff (Eds.), *Human memory and cognitive performances*. Amsterdam: North-Holland.
- Goel, V. (1995). *Sketches of thought*. Cambridge, MA: MIT Press.

- Goel, V., & Pirolli, P. (1989). Motivating the notion of generic design within information-processing theory: The design problem space. *AI magazine*, 10(1), 19.
- Goel, V., & Pirolli, P. (1992). The structure of design problem spaces. *Cognitive science*, 16(3), 395-429.
- Goldman, A. I. (1983). Epistemology and the theory of problem solving. *Synthese*, 55(1), 21-48.
- Goodman, N. (1990). *Maneras de hacer mundos*. Visor: España.
- Grisales, A. L. (2012). Diseño y artesanía: Acerca de la racionalidad de la técnica. *Arquetipo*, (2).
- Grisales, A. L. (2015). Vida cotidiana, artesanía y arte. *Thémata: Revista de filosofía*, (51), 247-270.
- Guba, E.G. & Lincoln, Y.S. (1982). Epistemological and methodological bases of naturalistic inquiry. *ECU*, 4 (30), 233-252.
- Heller, A. (1977). *Sociología de la vida cotidiana*. Barcelona: Ediciones Península.
- Herrera, N. (1992). *Artesanía y organización social de su producción: estructura de su organización gremial*. Centro de Investigación y Documentación Artesanal CENDAR.
- Herrera, N. (1996). *Listado general de oficios artesanales*. Centro de Investigación y Documentación Artesanal CENDAR. Bogotá, 225-248.
- Heskett, J. (2002). *Toothpicks and logs: Design in everyday life* (Vol. 1). Oxford: Oxford University Press.
- Hintikka, J. (Ed.). (1981). *Scientific Method as a Problem-solving and Question-answering Technique*. D. Reidel Publishing.
- Horta, A. (2007). Epistemología y diseño. Notas críticas para una aproximación a la ciencia del diseño. *Actas de Diseño. I encuentro latinoamericano de diseño*. (pp.135-139) Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Hugentobler, H. K., Jonas, W., & Rahe, D. (2004, November). Designing a methods platform for design and design research. In *Futureground, Design Research Society, International Conference, Monash University, Australia*.
- Jacob, E. (1987). Qualitative research traditions: A review. *Review of Educational Research*, 57 (1), 1-50.

- Jonas, W. (1996). Systems thinking in industrial design. *Proceedings of System Dynamics*, 96, 22-26.
- Jonas, W. (2005) Designing in the real world is complex anyway so what? Systemic and evolutionary process models in design. In *European Conference on Complex Systems Satellite Workshop: Embracing Complexity in Design, Paris* (Vol. 17).
- Jonas, W. (2006). Research through Design through research-a problem statement and a conceptual sketch. In *Design Research Society International Conference*, K. Friedman, T. Love, E. Côte-Real, and C. Rust Eds., Lisbon.
- Jonas, W. (2007). Design Research and its Meaning to the Methodological Development of the Discipline. *Design research now*, 187-206.
- Jones, J. C. (1970). *Design methods: seeds of human futures*. London and New York: John Wiley.
- Kidder, L.H. (1981). *Sellitz, Wrightsman and Cook's research methods in social relations*. Austin, TX: Holt, Rinehart, and Winston.
- Kimbell, L. (2012). Rethinking design thinking: Part II. *Design and Culture*, 4(2), 129-148.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. FT press.
- Krom, M. (2011). *Sastrería deportiva - Mejora a través del híbrido*. (Tesis Pregrado Diseño Indumentaria). Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory*; New York, NY: Oxford University Press.
- Laudan, L. (1977). *Progress and its problems: Towards a theory of scientific growth*. Univ of California Press.
- Lauer, M. (1982). *Crítica de la artesanía: Plástica y sociedad en los andes peruanos*. Lima: Centro de estudios y de promoción del desarrollo.
- Lincoln, Y.S. & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Beverly Hills, CA: Sage.
- McCracken, G. (1988). *The long interview*. Newbury Park, CA: Sage.
- Llovet, J. (1979). *Ideología y Metodología del Diseño*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- Loos, A. (1972). *Ornamento y delito y otros escritos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Luhmann, N. (1997). *Die Gesellschaft der Gesellschaft*. Frankfurt: Suhrkamp.
- Maldonado, T. (1977). *El diseño industrial reconsiderado*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- Mallol, M. (2007). Diseño y realidad. *Kepes*, 5(4). 73-106.

- Margolin, V. (1989). *Design discourse: History, theory, criticism*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Marshall, C. & Rossman, G.B. (1999). *Designing qualitative research*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Martin, G., Détienne, F., & Lavigne, E. (2001). Analysing viewpoints in design through the argumentation process. *arXiv preprint cs/0612020*.
- Martínez, A. (1995). *La prisión del vestido: Aspectos sociales del traje en América*. Planeta Colombiana Editorial.
- Maturana, H. R., & Varela, F. J. (1985). *Autopoiesis and cognition: The realization of the living* (Vol. 42). Springer Science & Business Media.
- Mauss, M., & Lévi-Strauss, C. (1971). *Sociología y antropología*. Madrid: Tecnos.
- Maxwell, J.A. (1996). *Qualitative research design: An interactive approach*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Merriam, S.B. (1998). *Qualitative research and case study applications in education*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Michel, F. (1990). Tecnologías del yo. *Barcelona España, Editorial Paidós*.
- Miles, M.B. & Huberman, A.M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Mohr, A. (2010). Experiencias en el taller [artesano]. La construcción de conocimiento profesional en arquitectura. *VI Jornadas de Sociología de la UNLP*. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Sociología, La Plata.
- Montagna, G., & Morais, C. (2014). Fashion Design and Garment Performance: Human Factors in Fashion Design Projects. *Advances in Ergonomics In Design, Usability & Special Populations: Part I*, 16, 47.
- Moran, T. P. & Carroll, J. M. (1996). Overview of design rationale. *Design rationale: Concepts, techniques, and use* 1-19
- Nelson, H. G., & Stolterman, E. (2003). The design way. *Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publication*.
- Newell, A., & Simon, H. A. (1972). *Human problem solving* (Vol. 104, No. 9). Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

- Ott, R. (2012). Artisanal Fashion Design: Entrepreneurs on Thinking, Process, and Decision Making. *Management of Technology and Innovation*, 201.
- Ott, R. (2012). Artisanal Fashion Design: Entrepreneurs on Thinking, Process, and Decision Making. *Management of Technology and Innovation*, 201.
- Owen, Charles L. (1998) Design, Advanced Planning and Product Development http://www.id.iit.edu/papers/Owen_santiago98.pdf (accessed 08.2003)
- Papanek, V. (1984). Design for the real world. *Human Ecology and Social Change*. New York: Pantheon Books.
- Patton, M.Q. (2002). *Qualitative research and evaluation methods*. (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Pedraza, G. Z. (2006). Modernidad y orden simbólico: cuerpo y biopolítica en América Latina. *Tomado de la Revista del Centro Cultural Universitario Aqueelarre*. Pág, 94.
- Piaget, J. (1981). *La construcción de lo real en el niño* (No. 155.4 P53).
- Piaget, J. (1985). *La toma de conciencia*. Ediciones Morata.
- Polanyi, M. (1966). *The tacit dimension*. Garden City: Doubleday.
- Polo, R. (2001). Lo Aprendible y lo Enseñable en Diseño; Condiciones de aprendizaje/Enseñanza del Diseño Industrial en un país en desarrollo. *Ensayo elaborado por Rómulo Polo/Colombia como Ponencia para el Seminario Virtual "Huecos en la caja negra" Universidad Autónoma de México-Azcapotzalco UAM-A/CYAD/EVALUACIÓN*.
- Porlán, R., Rivero, A., & Martín del Pozo, R. (1997). Conocimiento profesional y epistemología de los profesores I: Teoría, métodos e instrumentos. *Enseñanza de las Ciencias*, 15(2), 155-171.
- Potter, N. (1999). *Qué es un diseñador*. Barcelona: Paidós
- Poulsen, S. B., & Thøgersen, U. (2011). Embodied design thinking: A phenomenological perspective. *CoDesign*, 7(1), 29-44.
- Pugni, M, Ferlan, J. & Morh, A. (2010). El artesano. La construcción de conocimiento profesional en arquitectura. *VI Jornadas de Sociología de la UNLP*. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Sociología, La Plata.
- Ræbild, U. (2014). Practices of Handling. In *Fashion Thinking*.
- Rendón, R. D. (2004). *Vestido, ostentación y cuerpos en Medellín: 1900-1930*(Vol. 4). ITM.

- Rittel, H. W. (1972). *On the Planning Crisis: Systems Analysis of the First and Second Generations* (pp. 390-396). Institute of Urban and Regional Development.
- Rittel, H. W. J. (1984). Second Generation Design Methods, *Developments in Design Methodology*, N. Cross (ed.) pp. 317-327, J.
- Riviere, M., & Riviére, M. (1977). *La moda comunicación o incomunicación?* (No. 04; GT521, R5.).
- Roozenburg NFM, Eekels J (1995) *Product Design: Fundamentals and Methods*. Wiley, Chichester.
- Rowe, P. G. (1987). *Design thinking*. Cambridge, MA: The MIT Press
- Saulquin, S. (2006). *Historia de la moda en la Argentina. Del miriñaque al diseño de autor*. Buenos Aires. Ed. Emecé.
- Schön, D. (1992) *La formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje de las profesiones*. Buenos Aires: Paidós.
- Schön, D. (1998) *El profesional reflexivo. Como piensan los profesionales cuando actúan*. Barcelona: Paidós.
- Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action* (Vol. 5126). Basic books.
- Schön, D. A. (1988). Designing: Rules, types and words. *Design studies*, 9(3), 181-190.
- Sennett, R. (2009). *El artesano*. Barcelona: Anagrama.
- Simon, H. A. (1973). Does scientific discovery have a logic?. *Philosophy of Science*, 471-480.
- Simon, H. A. (1977). Scientific discovery and the psychology of problem solving. *Models of discovery* (pp. 286-303).
- Simon, H. A. (1978). Information-processing theory of human problem solving. *Handbook of learning and cognitive processes*, 5, 271-295.
- Simon, H. A. (1984). The structure of ill structured problems. *Artificial intelligence*, 4(3-4), 181-201.
- Simon, H. A. (1996). *The sciences of the artificial*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Simondon, G. (2008). *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Prometeo Libros Editorial.

- Smith, M.L. (1987). Publishing qualitative research. *American Educational Research Journal*, 24 (2), 173-183.
- Sosin, A. (1999, April). *Achieving styles as a framework for reflection: A continuation of work in progress*. Paper presented at the American Educational Research Association, Montreal, Quebec, Canada.
- Stake, R.F. (1995). *The art of case study research*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Stecker, P. (1996). *The fashion design manual*. Macmillan Education AU.
- Suchman, L. A. (1987). *Plans and situated actions: The problem of human-machine communication*. Cambridge university press.
- Tardif, M. (2004). *Los saberes del docente y su desarrollo profesional*. Narcea Ediciones.
- Tarter, C. J., & Hoy, W. K. (1998). Toward a contingency theory of decision making. *Journal of Educational Administration*, 36(3), 212-228.
- Tesch, R. (1990). *Qualitative research: Analysis types and software tools*. New York: Falmer.
- Toffler, A. (1981) *La Tercera Ola*. Barcelona: Plaza
- Toro, C. Q. (2009). Entendiendo los objetos y las mercancías en perspectiva histórica: presentación del dossier "Objetos y mercancías en la historia". *Historia Crítica*, (38), 14-19.
- Van der Lugt, R. (2002). Functions of sketching in design idea generation meetings. *En Proceedings of the 4th conference on Creativity & cognition (72-79)*. ACM.
- Van Dijk, D., Kresin, F., Reitenbach, M., Rennen, E., & Wildevuur, S. (2011). Users as designers. A hands-on approach to creative research. *Waag Society, Amsterdam*.
- Vega, D. (2012). El Aprendizaje de la Artesanía y su Reproducción Social en Colombia". *Educación y Territorio*, 2(1), 89-112.
- Verstijnen, I. H. (2001). Sketching, Analogies, and Creativity-on the Shared Research Interests of Psychologists and Designers.
- Verstijnen, I. M., van Leeuwen, C., Goldschmidt, G., Hamel, R., & Hennessey, J. M. (1998). Sketching and creative discovery. *Design studies*, 19(4), 519-546.
- Vilar. S. (1997) *La nueva racionalidad. Comprender la complejidad con métodos transdisciplinarios*. Barcelona: Kairós.
- Villoro, L. (1982). Saber, crear, conocer. *México: Siglo*, 21, 310.
- Visser, W (2006). *The cognitive artifacts of designing*. Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, NJ.

-
- Visser, W. (1991). Evocation and elaboration of solutions: Different types of problem-solving actions. An empirical study on the design of an aerospace artifact. *Cognitiva 90. At the crossroads of artificial intelligence, cognitive science and neuroscience*.
 - Visser, W. (1993). Collective design: A cognitive analysis of cooperation in practice. In *Proceedings of ICED* (Vol. 93, pp. 385-392).
 - Visser, W. (1996). Two functions of analogical reasoning in design: a cognitive-psychology approach. *Design studies*, 17(4), 417-434.
 - Visser, W. (2006). *The cognitive artifacts of designing*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
 - Visser, W. (2009). Design: one, but in different forms. *Design studies*, 30(3), 187-223.
 - Visser, W. (2010). Visser: Design as construction of representations. *Collection*, (2), 29-43.
 - Willke, H. (2002). Dystopia: Studien zur Krisis des Wissens in modernen Gesellschaften. *Frankfurt am Main: Suhrkamp*.
 - Wolfgang, J. (2004). *Forschung durch Design*. Tagung des Swiss Design Network.
 - Yin, R.K. (1994). *Case study research: Design and methods cd*. Thousand Oaks, CA: Sage.