

La ecología humana, otro lenguaje del diseño

Carlos Alfonso Vargas Cuesta

La ecología es el estudio de la relación entre los seres vivos y su ambiente. Dado que se focaliza en los más altos niveles de organización de la vida en la Tierra y en la interacción entre los individuos y su hábitat, es una ciencia multidisciplinaria. En cuanto a la ecología humana, está relacionada con la sociología, con la antropología cultural y la psicología social, y estudia las conexiones de la población con el ecosistema. Pero ¿qué tiene que ver con el Diseño?

Primero, es necesario determinar que al diseño, el gráfico en especial, siempre se le ha asignado una 'labor u oficio': el dibujo, la ilustración, el diseño digital, la comunicación con fines comerciales o informativos. Hasta aquí, interlocutores válidos para mensajes necesarios en la vida moderna.

Segundo, lo que están realizando los diseñadores en UNITEC propone un lenguaje más profundo y contundente pues con sus herramientas conceptuales y tecnológicas buscan plasmar sentimientos, evidenciar problemas psicológicos, denunciar situaciones del hombre y su interrelación con otros seres humanos, con la naturaleza, con los animales y con su ser interior. No son campañas gráficas, no son piezas publicitarias o carteles, son proyectos multimediales que buscan confrontar, denunciar, mostrar, desde los sentimientos más profundos, al hombre.

Y tercero, no hay fines comerciales, no quieren comunicar una idea, vender un producto, promocionar un evento, hay una propuesta hacia la búsqueda de un lenguaje que determine cambios estructurales en la vida del hombre enfrentado a la soledad, a la angustia, a su propia conciencia de autodestrucción o salvación. No hay temas vedados, hay la apropiación de La Divina Comedia y su paraíso, purgatorio e infierno, de poemas de Cortázar sobre la soledad, del maltrato con los animales no como apología de la barbarie humana, de la fiesta brava como herencia romana ante la crueldad, la violencia y la muerte.

No sólo somos realizadores de logotipos, diagramadores de revistas, comunicadores visuales, podemos ejercer un papel aún más determinante en la vida del presente siglo pues hemos llevado la génesis creativa a otros estadios del impreso o la pantalla, plasmando nuestras ideas y problemas en los muros a través del *grafitti*, apoyando la cultura urbana expresada en la fuerza de los aerosoles y la irreverencia de los diseñadores, incursionando –desde lo gráfico– en la decoración interior con elementos tipográficos o el diseño temático para espacios comerciales, inclusive, atreviéndonos a proponer diseño de objetos, dejándole a los expertos las especificaciones técnicas. Un rumbo más amplio, un lenguaje que no pretende pelear con ninguna profesión, que no invade campos de acción ni objetos disciplinares, pero que se quiere alejar de una asignación simplista y operativa y evidenciar que el perfil profesional que le estamos imprimiendo a nuestros diseñadores en el Continente,

da para un protagonismo mayor en la incidencia de una mejor calidad de vida para buscar un futuro que posibilite una excelente relación del hombre con su entorno.

Esta conferencia fue dictada por **Carlos Alfonso Vargas Cuesta** (Corporación Universitaria UNITEC - Colombia) el jueves 31 de julio en el Tercer Encuentro Latinoamericano de Diseño 2008. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

eXpacios [Espacios Experimentales]

Mauricio Velasquez Posada

Introducción

La imagen anterior es una de las que más me haya impresionado en mi niñez: la tomo prestada del libro *El Principito* de Antoine De Saint Exúpery, al entender que se trata de dos cuerpos mezclándose: el de una boa que está digiriendo un elefante. Me siento irremediablemente atraído por la forma que esta extravagante mezcla produce y exterioriza, para unos (los adultos) la de un sombrero, para otros (los niños) y es la que me interesa –la de la boa que está digiriendo el elefante–.

Dos cuerpos reunidos de una manera excéntrica, morbosa y emocional en un acontecimiento impensable 'Sinsentido Puro'- Transgresión. El paisaje de estos dos cuerpos reunidos: la boa y el elefante, es exuberante, mágico, mortal, caótico, terrenal e informe; imagen que sólo puede existir aconteciendo, puro devenir loco que sólo podemos mencionar sucediendo, en el tiempo... en la acción o el movimiento, el "espacio del acontecimiento".

Esta propuesta se presenta como una continuidad de las inquietudes formadas acerca de los actuales medios de legitimación espacio, que se han desarrollado y fortalecido conceptualmente a través de la experiencia docente y profesional. Es una búsqueda de otras formas del espacio en algunas producciones culturales contemporáneas, que se han delineado en tendencias de carácter efímero y temporal –plataformas para el espectáculo, escenografías, instalaciones artísticas, parques recreativos y temáticos, vitrinas, pasarelas, comercio, publicidad, paisajismo, internet, realidad virtual generada por computador– que proponen otras maneras de sentir y pensar su creación a través de expresiones que involucran nuevas estructuras espaciales en sincronía con el cuerpo, desarrollando y valorando otras técnicas que se ocupan de las múltiples experiencias perceptivas, descubriendo miradas y alternativas en la concepción del espacio contemporáneo.

En mi trabajo como arquitecto inclinado fundamentalmente hacia las indagaciones por el espacio, me he guiado por cuestionamientos en torno a las relaciones cuerpo - espacio, por las inconsistencias presentes en esta relación: erosiones, perturbaciones, transgresiones, entre espacios platónicos y cuerpos expresivos, entre

espacios ortográficos y cuerpos que se erosionan desde acciones in-esenciales e in-formes. Esto me ha permitido la aproximación a autores, teorías, y al uso de algunas herramientas que expanden las posibilidades en la construcción de estrategias y metodologías, tanto conceptuales como técnicas para implementar en la proyección y ejecución de espacios.

Actualmente nuestras maneras de caracterizar el espacio no son suficientes, en tanto asistimos a una efectiva transformación de nuestro entorno vital, producto de la vertiginosa aceleración de nuestras tecnologías que han redefinido la organización social, la producción cultural, las formas de orden político y económico. La comunicación en tiempo real de los massmedia, la ingeniería biomédica, la ingeniería transgénica, la gimnasia pasiva, las drogas sintéticas psicotrópicas, la cirugía plástica, al igual que los crecientes conflictos económicos y demográficos, la segregación social, las guerras y sus desastres ecológicos, el terrorismo, la pandemia, son fenómenos que dentro del 'tecnopaganismo' tienen al cuerpo como instancia paradigmática de lugar, como terminal y receptáculo; lo han desplazado como el eje generador de sus espacios. Así mismo también las nuevas tecnologías han 'vehiculado' otro régimen de lo sensible, donde unas nuevas subjetividades esperan para interactuar con ellas, lo que requiere de un hombre 'tecno-sensible', capaz de realizar algo en la ilusión misma de comunicarle un espíritu.

Se debe pensar el espacio desde las posibilidades de un cuerpo humano no anatómico, no condicionado, que inscribe en él gestos, huellas y rastros invisibles que delatan otras formaciones espaciales; mediante ambientes experimentales que posibiliten otra relación con el cuerpo y la construcción de otros sistemas de significado.

Para alcanzar estas maneras de operar y reflexionar el espacio, se propone acercar unos conceptos particulares de cuerpo y espacio, dentro de un campo operativo configurador preexistente –'entornos perceptuales'-. El dónde y el cuándo acontecen esas figuras exuberantes que detonan otras condiciones para el *sensorium* corporal, se denominarán –'entornos perceptuales'-. Para luego mirarlos reunidos y descubrir en esas mezclas, inconsistencias denominadas aquí –'Transgresiones'-.

Genealogía de los espacios emergentes

Temprano en el siglo XX, la determinación de arquitectos como Gaudí, Wright, Orta, Appia y de artistas como Duchamp, Picasso, Pollock, Braque, Malévich, Tatlin, Marinetti, Adolphe Appia, desde movimientos de vanguardia como el Surrealismo, Conceptualismo, Constructivismo y Futurismo; señalaron el camino para que arquitectura y arte participaran de una profunda y persistente tendencia por cuestionar la tradición e incorporar cada día nuevas ideas en sus obras.

Fue la expresión de una lucha por extender el contenido de sus oficios más allá de las producciones permitidas por estas disciplinas.

La segunda mitad del siglo XX se configuró como un espacio abierto de experimentación perceptiva que se ha dirigido hacia campos, hasta ese momento relativamente ajenos al cuerpo central académico de la archi-

tectura y el arte, como las nuevas técnicas audiovisuales, exploraciones en el ciberespacio y el espectáculo; pero también hacia una experimentación de carácter fenomenológico que ha recabado sus recursos e ideas en el inconsciente, el sueño, el deseo; desde la psicología y sus sistemas terapéuticos a la mística, la magia y las tradiciones del chamanismo, e incluso las drogas, la pornografía o la violencia como una forma de representación de pulsiones.

El estado actual del cuerpo. La reducción del cuerpo a hombre - máquina

La actual idea del cuerpo que somos proviene de la edad clásica, de todo un descubrimiento del cuerpo como objeto y blanco del poder, del triunfo de una visión mecánica del mundo fundamentada en el dualismo cartesiano que divide la realidad en una mente inmaterial y un mundo inerte y material: existe un cuerpo que está encadenado a una actitud de la cultura. Desde Descartes, Occidente heredó la creencia de que la mente puede trascender las pasiones y afecciones del cuerpo para alcanzar una forma más pura de conocimiento, generalmente una mente que está 'libre' del cuerpo y por ello de cualquier conjunto particular de experiencias.

A un cuerpo orgánico se superpuso un cuerpo mecánico cuyo funcionamiento es análogo al de una máquina. El Hombre-Máquina de La Mettrie es una reducción materialista del hombre, al cuerpo se le manipula, se le da forma, se le educa y este obedece, responde, se vuelve hábil y sus fuerzas se multiplican; entonces queda abierto el campo para una filosofía de gobierno que asumía que los ciudadanos podían ser perfectamente comprendidos en un sentido absoluto.

El cuerpo se redujo a autómatas, se le despojó de sus pasiones, más bien de lo informe que pudo haber en él, porque la psique o el espíritu también podía entenderse desde una aplicación rigurosa del método científico.

Esta manera de entender el cuerpo en nuestros días es determinante, porque son las necesidades humanas las que se diseñan para satisfacer el espacio y el abstracto sistema de organización y pensamiento en el que se basa el diseño. Si bien el cuerpo desde la edad clásica, hasta ahora, ha sufrido revoluciones, metamorfosis, liberaciones y guerras, hoy se complejiza en un nuevo entorno Técnico-Cibernético, de economía supersimbólica y acciones mediatizadas, que acceden a nuestras ciudades a través del proyecto moderno bajo la planificación urbana, la construcción de vivienda masiva, la arquitectura de control, presentando al cuerpo retos que activan capacidades de respuesta expandiendo su sistema perceptivo y ampliando su cobertura conceptual.

Revertir la condición del autómatas

En el camino de resistirse a ser condicionado, y ante la imposibilidad de cambiar el mundo y su *arché*, cambia lo único que tiene y 'puede': su propio cuerpo, que se convierte en el lienzo sobre el cual puede inscribir sus deseos; no le queda otra alternativa que simular la experiencia de incorporarse a un lugar, vivir la ilusión del integrarse al espacio a través del contacto, la caricia, el

roce sobre la piel, la moda, el tatuaje, el *piercing*, deportes de alto riesgo, técnicas de estimulación corporal que a veces van mucho más allá hasta rasgar la membrana de separación con un mundo en el que la autopenetración física y violenta es una respuesta metafísica a la desesperación por transgredir profundamente. En cambio el rito y el amor nos recuerdan la otra condición del cuerpo: su comunicabilidad, su disposición a ser experiencia compartida.

Se deben generar estrategias para devolverle la conciencia al cuerpo, revirtiendo su condición de autómatas, volver a darle inconsistencia trabajando la corporeidad de los estados emocionales, de los procesos psicológicos, sensaciones que envuelven el cuerpo y la mente a través de la expresividad de los gestos, en la directa relación con su espacio arquitectónico que también es la proyección de su condición maquínica.

Generar espacios para los cuerpos expresivos implica renunciar al cuerpo medio, indiferente, estriado, es regresar a la sensualidad perdida a lo exuberante.

El estado actual del espacio

“La trama de los espacios diseñados: la ciudad, es un intrincado plan de comportamiento que proscribiera toda clase de interacciones sociales y que excluye, por tanto, los pensamientos y, cuando es posible, los sentimientos de los individuos”.

El espacio que actualmente vivimos es el espacio sistemático de la ciudad, maquínico, regulado y estriado, que, además, comparte otra arquitectura: la de las relaciones que existen entre los diferentes dispositivos tecnológicos, de organización máxima, de comunicación óptima, que crean un entorno perceptual y gestual operativo definido, un espacio concreto e integrado –una dimensión funcional–; imponiendo un comportamiento discontinuo, una sucesión de gestos pobres, de gestos-signo, que aseguran la cronología regular de las conductas, mundo 'esquizofuncional' donde no se inscriben más que las obsesiones puras y simples.

Después de un período de expansión de una tectónica que pretende ocupar el mundo del espacio, llegamos a la era de una técnica que opera en un mundo de profundidad electrónica, cibernética, que liberada del espacio gestual, está ahora ligada a la saturación de la extensión mínima que rige un campo máximo y no guarda proporción con la experiencia sensible. La construcción de un discurso fundado en la experiencia del cuerpo, en sus relaciones no esenciales con el espacio, nos permitiría comprender de manera más coherente y vívida, qué es lo que les ocurre a los espacios por el hecho de ser producidos consumidos, poseídos y personalizados, reencuentrar las funciones viscerales que desaparecen ante las funciones culturalizadas.

Entornos perceptuales

De precepto (del latín *praeceptum*), [Mandato, orden o regla relativos a la conducta establecidos por una autoridad competente]. Cada una de las instrucciones o reglas que se dan o establecen para practicar una activi-

dad o para el conocimiento de un arte o facultad. Def. Enciclopedia Salvat.

Las ciudades, sistemas estructurantes, han instaurado en nosotros una manera particular de percibir el espacio: desde que nacemos nuestro espacio ya está 'hecho', nos ha sido dado, concebido desde un pensamiento fundado en la razón, en una abstracción geométrico-euclidiana de la naturaleza, en una computación y conceptualización práctica de la vida, con teorías y características propias de la cultura occidental.

Los entornos perceptuales son los espacios que nos preceden, constituyen el entorno o los límites de la experiencia sensible del cuerpo, y es la arquitectura de la casa, de las ciudades, de los sistemas urbanos, de la movilidad, de las autopistas, de las calles; espacios que han agotado, gracias a su condición intemporal, la experiencia de los cuerpos que la viven, han condicionado su sistema sensorial al punto que los sujetos no conciben una forma diferente de percibirlo.

Entornos perceptuales

Los entornos perceptuales resultan en la relación directa del sujeto con el entorno 'preceptual'. Cuando la percepción del sujeto se ve de alguna manera alterada o perturbada por un fenómeno que no busca una recepción objetiva y coherente, es decir cuando la relación se ve atravesada por un evento transversal, genera un lugar donde pueden ser conciliadas las realidades de un universo intelectual y sensorial, que le permiten al sujeto tanto 'rebelarse' como 'revelar' el espacio que habita y al menos por un instante respirar libremente.

Es una indagación en la percepción del sujeto en un campo o entorno, en cómo son detonados sus sentidos, en cómo accede a sus espacios, y en cómo éstos acceden a su subjetividad tras la aproximación a la corporeidad de la perturbación de las formas del espacio; donde el receptor identifica una situación conocida y nueva al mismo tiempo, que lo induce a indagar minuciosamente y, al dispersarse en los ambientes que acontecen, tiene vivas experiencias de diversos órdenes, pues su *sensorium* es múltiplemente accionado.

Los 'entornos perceptuales' aparecen en la corporeidad de los estados emocionales, de los procesos psicológicos, sensaciones que envuelven el cuerpo y la mente, permiten extraer algo del espacio continuo y al mismo tiempo introducir algo en el mismo, creando formaciones corpóreas en las que por la percepción podemos encontrar y construir diferentes referencias.

Se deben reconocer y producir proyecciones lisas, espacios para deslices, para dar la posibilidad a lo gestual, lo que se vincula al espacio desde la acción del cuerpo, es decir desde el acontecimiento. Estas proyecciones producen espacios momentáneos que escapan a la métrica gravitatoria, ofreciendo otras herramientas alternativas para la aprehensión y producción de espacios.

Transgresiones

“Llevaba medias negras de seda sujetas por encima de la rodilla. Todavía no había podido verla hasta el culo (ese nombre que empleaba con Simone me parecía el más

bonito de los nombres del sexo). Me limitaba a imaginar que, llevando el delantal le vería el trasero desnudo. En el pasillo había un plato de leche destinado al gato. –Los platos están hechos para sentarse –dijo Simone– ¿Quieres apostar? Me siento en el plato. –Apuesto a que no te atreves –respondí yo sin aliento. Hacía calor. Simone colocó el plato en un pequeño banco, se instaló ante mi y, sin desviar los ojos de los míos, se sentó mojando el trasero en la leche. Me quede algún tiempo inmóvil, ella observaba mi verga dilatando el pantalón. Me acosté a sus pies. Ella ya no se movía; por primera vez vi su 'carne rosa y negra' bañada en leche blanca. Permanecimos largo tiempo inmóviles, tan ruborizados el uno como la otra. Ella se levantó bruscamente: la leche resbaló por sus muslos hasta las medias. De pie, por encima de mi cabeza se secó con un pañuelo, poniendo un pie sobre el pequeño banco”.

Simone ha mojado su culo en el plato de la leche del gato, ha infringido la función del objeto, ha rebasado su morfo-logia, la razón de su forma y de su existencia; una nueva dimensión espacial se ha abierto a los gestos que se inscribían en el plato del gato, pero no sólo el plato se ve afectado: del pequeño banco para sentarse al banco que sostiene el plato, del plato para comer al plato de la leche del gato, al hábito de tomar leche se ha abierto una brecha tremenda e insondable, inaccesible... a la leche que moja el culo de Simone... todo sucede en el pasillo. Un gesto obsceno se expone en la intimidad del hogar, en su zona pública, la escena sólo puede desarrollarse en la tensión generada por la exposición del pasillo, en el umbral de los espacios que componen la casa. “Ni afuera en la calle pública, ni adentro en el cuarto íntimo” porque el pasillo está habitado por objetos y cuerpos de paso y está entre los espacios íntimos y sociales, ha pasado de ser el espacio de la coreografía más diversa, de los gestos más concretos en el que hacer social, al espacio que aloja las pasiones abstractas de Simone, que además rebasan la 'naturaleza' del consenso erótico; toda la trama de los gestos del pasillo, de sus líneas de fuerza, de tensiones, funciones y tiempos, han sido 'transgredidos' o perturbados y ahora alberga los gestos de Simone que se sube su falda, se baja las bragas, se acuclilla y moja su culo en la leche que está en el plato del gato.

Los cuerpos emocionales y expresivos que somos, se reúnen y se mezclan con los cuerpos platónicos de manera siempre perturbadora: nunca el cuerpo dejará regularse, convertirse en paisaje ortográfico, ambos se resisten afectándose mutuamente, juegan a no dejarse atrapar por el otro, y en este juego de mezclas espacio-temporales, de figuras gestuales y de signos, los cuerpos se tocan, se golpean, se funden y confunden, intercambian materia, flujos y sustancias, se retuercen, dejan huellas, rastros, se escriben, se aman y se odian. Estamos aquí en el dominio de la 'personalización', de la connotación formal, que es lo 'inesencial'.

Cuando el hombre se enfrenta al espacio técnico objetivo tropieza inmediatamente con su realidad emocional, psicológica y sociológica vivida, en el que la coherencia del sistema tecnológico se ve continuamente afectada y perturbada. Es esta perturbación y cómo la racionalidad de los espacios choca con la irracionalidad de los cuer-

pos y sus necesidades, y como este choque hace surgir otro sistema de significados, lo que interesa aquí, y no los espacios platónicos sobre cuya 'verdad' fundamental se destaca continuamente la experiencia vívida del cuerpo.

Conclusiones

Es necesario indagar en cómo son vividos los espacios arquitectónicos, a que otras necesidades, a parte de las funcionales, dan satisfacción, cuáles son las estructuras mentales que se traslapan con las estructuras funcionales y las contradicen.

Al conferir una expresión corporal visible a los deseos desconocidos y a las obsesiones latentes que afloran desde el interior, los individuos pueden provocar un cambio –por inexplicable que parezca– en el mundo externo de lo social... Hay que sacar a la luz la cantidad de deseos que yacen en el fondo del inconsciente, para que un nuevo erotismo pueda surgir e inspirar las relaciones sociales y mejorarlas radicalmente.

Una consideración estética de los espacios convencionales nos ayudaría a comprender qué pasa cuando son vividos de una manera alternativa no-esencial, no-funcional u operativa, sino indeterminada caótica y alterna, nos ayudaría a encontrar otros modelos de percepción, nuevos códigos de cualificación y de interpretación del espacio.

Debemos proponer prácticas estéticas consistentes en la creación de ambientes con las condiciones que posibiliten el desarrollo de determinadas acciones corporales y acontecimientos capaces de configurar poéticamente la relación cuerpo-espacio; el procedimiento técnico radica en el uso de herramientas tanto del diseño como del arte y la arquitectura, de una manera que permita el desarrollo de algunos laboratorios experimentales –guiados a reflexionar el espacio en la transgresión de su sentido–, desde lo íntimo a lo público en una búsqueda por capturar, registrar y experimentar lo que de in-esencial hay en el espacio y que constituyen los 'entornos perceptuales'.

Notas

Este texto es parte de “Expacios”, publicado por la Colegiatura Colombiana de Diseño, año 2008. Autor: Mauricio Velásquez Posada, Arquitecto Universidad Nacional de Colombia, Especialista en Artes Universidad de Antioquia, Actualmente es profesor en la Colegiatura Colombiana de Diseño.

Referencias bibliográficas

- Abalos, Iñaki, “La Buena Vida”, Editorial Gustavo Gil S.A., Barcelona España, 2000.
- Arakawa & Gins, Madelaine, “The Tentative Constructed Plans”, revista A+U Numero 255 diciembre de 1991.
- Bataille, George, “Historia del ojo”, Tusquets Editores, Barcelona, España 1989.
- Baudrillard, Jean, “El Sistema de los Objetos”, Siglo Veintiuno Editores, 1978.
- Delauze, Gilles, “La Lógica del Sentido”, Editorial Paidós, 1985
- Dery, Mark, “Velocidad de Escape, La Cibercultura en el final de siglo”, Editorial Ciruela, Madrid España 1998.

- El Paseante, Revista. Número 27-2 La revolución digital y sus dilemas. Ediciones Siruela. 1998, Barcelona España.
- Karen & Frank, "Bodies as Objects - Bodies as Subjects", A&D Review, Architecture in Cyberspace.
- Lipovetsky Gilles, "El imperio de lo efímero. La moda y su destino en las sociedades modernas", Editorial Anagrama, Barcelona, 2000.
- Mesa Gonzáles, Carlos E., "Carcasas y Motores, La doble Imagen en la configuración de la espacialidad maquínica", Facultad de ciencias humanas y económicas, Universidad Nacional de Colombia sede Medellín.
- Pardo, José Luís, "Las formas de la exterioridad", Editorial Pretextos, Valencia-España 1992.
- Pardo, José Luís, "Sobre los Espacios Pintar Escribir Pensar". Editoriales del Serbal, Barcelona-España 1991.
- Rush, Michael, "New Media in Late 20th-Century Art", Publishing by Thames & Hudson, New York 1999.
- Virilio, Paul, La velocidad de la Liberación, Editorial Manantial, Buenos Aires Argentina, 1996.

Esta conferencia fue dictada por **Mauricio Velásquez Posada** (Colegiatura Colombiana de Diseño - Colombia) el martes 29 de julio en el Tercer Encuentro Latinoamericano de Diseño 2008. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

Moda e identidad

Edward Venero

La moda se ha convertido hoy en día en uno de los ejes culturales generadores de sentido de la sociedad. Desarrolla su enfoque comunicativo a partir del concepto de marca y maneja valores cuyos alcances incorporan la visión del mundo y el estilo de vida de las personas. Aborda y valora la diversidad para ofrecer a la gente universos de sentido que coexisten en un mundo plural, donde cada uno puede dirigirse hacia el que más desea, con el cual se siente compenetrado. Para lograrlo, la ropa, los accesorios, el calzado, la cosmética, los objetos utilitarios y las estructuración del hábitat pueden y deben colaborar, creando una gran escenografía, con identidad magnética, con el poder de absorber a la gente en el espacio de sentidos y efectos que ha creado, proponiéndole participar en determinada identidad, que – además – está en continua transformación.

El diseño gráfico, considerado por su capacidad de arte conceptual para realidades físicas o imágenes por realizar, está al inicio de todo el proceso. Visualiza el concepto, y lo desarrolla con opciones de lenguaje visual. Crea los diseños fundamentales que ponen de manifiesto la identidad: es la identidad hecha diseño.

Diseño visto como la ampliación de las fronteras de la gráfica conduce al diseñador ante el mayor desafío, aquel de crear mundos. Acto parejo a la creación de ilustraciones, la diferencia consiste ahora en que el mundo nace con el diseño, no con el texto. Los textos pueden inte-

grarse al mundo, pero el diseño los precede. El diseño gráfico recorre en lo consiguiente espacios particulares, el diseño textil, el diseño de objetos y estructuras, el diseño de espacios; y, desde luego, el diseño de las imágenes bidimensionales o tridimensionales, estáticas o en movimiento con las cuales se realizará la información, la promoción y la difusión de la marca de moda.

Esta conferencia fue dictada por **Edward Venero** (Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú) el jueves 31 de julio en el Tercer Encuentro Latinoamericano de Diseño 2008. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

La vestimenta como emergente cultural. De la era industrial a la era del conocimiento

Marcia Veneziani

El tema de la vestimenta es de una gran complejidad. Abarca varios aspectos de la personalidad y de la vida. Podríamos hablar de un carácter externo de la vestimenta (lo que se ve, lo más superficial, el mundo de las apariencias) y de uno interior (entendiendo por interior: lo profundo, lo más hondo). Por externo nos referimos a aquello que implica todas las áreas en que se desarrolla la actividad humana relacionada con lo social; por interior, a todo lo que concierne a la personalidad. Nos vestimos para nosotros pero también para los demás. Nos vestimos por necesidad y también porque queremos decir algo. No sólo comunicamos con las palabras, también lo hacemos con nuestra indumentaria. Si afirmamos que la vestimenta es comunicación, concluiremos que esta también es expresión: que posee sus propios códigos de acuerdo con cada cultura y que por lo tanto funciona también como transmisora de ideologías. En este contexto, es la moda femenina la que más refleja en el tiempo tal afirmación.

El rol de la mujer ha sufrido grandes cambios desde la mitad del siglo XX hasta la actualidad. Los acontecimientos históricos y la lucha femenina por su igualdad con respecto al hombre, hicieron que ella fuese accediendo poco a poco a la esfera pública. Y este proceso, se ha reflejado en su vestimenta, modificándola para que la mujer pudiese adaptarse a los nuevos roles que iba conquistando. Ya sea en lo social como así también en lo personal: cuando nos referimos a todo aquello que es diseño de autor que hoy convive con el *pret a porter* como condición *sine qua non* en lo que respecta a la supervivencia de la moda, planteamos que la actual sociedad industrial está dando señales de decadencia frente a una sociedad del conocimiento, la cual se encuentra a su vez en un estado naciente. "El 'yo' de una era narcisista obliga a los grandes imperios textiles a ceder al 'gusto personal' para lograr su permanencia en el mercado".