

Sardenberg, C. M. B. (2002). A Mulher Frente a Cultura da Eterna Juventude: Reflexões Teóricas e Pessoais de uma Feminista “Cinqüentona” [Site]. Recuperado de <https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/6847/1/Cec%C3%ADlia%20Sarde%20A%20mulher%20frente.pdf>

Site Mundo do Marketing (2018, setembro 04). 5 insights da Beleza na Terceira Idade [Site]. Recuperado de <https://www.mundodo-marketing.com.br/ultimas-noticias/37975/5-insights-da-beleza-na-terceira-idade.html>

Tennbaum, C. (2019). O Futuro é Circular (e o circular é feminino). In J., Araujo, & L., Predabon, *Economia Afetiva: Por uma nova tectura social* (p. 16 – 18). São Paulo, Brasil: Fundação Hermann Hering.

Vieira, E. (2018) Moda e Artesanato: diálogo que fortalece os negócios. Sebrae Minas Gerais [Site]. Recuperado de <http://sebraemgcomvoce.com.br/moda-e-artesanato/>

Vogue Brasil (2020). Fashion news: sustentabilidade é o tema das novidades da semana [Site]. Recuperado de <https://vogue.globo.com/moda/noticia/2020/03/fashion-news-sustentabilidade-pautas-novidades-da-semana.html>

Abstract: The present ‘Course Conclusion Work - TCC’ has as its theme the aging of women and the possible relations of this theme with Fashion Design and it is developed under my orientation, Prof. Me. Felipe Guimarães, by the students Andressa Santos, Letícia Silva, Lauisa Matavelli, Maria Clara Raimondo and Sara Santos. From this theme, it was intended to explore the female audience aged between 40 and 55 years old and the relationship of these women with their own bodies shaped by the optic of aesthetic standards imposed by society, which include youth as a capital body value.

Keywords: Fashion design - Molded bodies - Aesthetic standards - Body capital.

Resumen: El presente ‘Trabajo de Conclusión de Curso - TCC’ tiene como tema el envejecimiento de la mujer y las posibles relaciones de este tema con el Diseño de Moda y es desarrollado bajo mi dirección, Prof. Me. Felipe Guimarães, por las alumnas Andressa Santos, Letícia Silva, Lauisa Matavelli, Maria Clara Raimondo y Sara Santos. A partir de este tema, se pretendía explorar el público femenino de entre 40 y 55 años y la relación de estas mujeres con sus propios cuerpos moldeados por la óptica de los estándares estéticos impuestos por la sociedad, que incluyen la juventud como valor corporal capital.

Palabras clave: Diseño de moda - Cuerpos moldeados - Estándares estéticos - Capital corporal.

(* **Felipe Guimarães Fleury de Oliveira:** Mestre e Doutorando em Design pela Universidade Anhembi Morumbi. Docente de Graduação e Pós-Graduação em Têxtil e Moda, pela Universidade Anhembi Morumbi, ministrando aulas como Tecnologia Têxtil, Materiais e Processos Têxteis, Cadeia Têxtil e de Confecção, Design de Superfície, Moda e Inclusão Social. Pesquisador de têxteis na linha de pesquisa Processos Projetuais Transdisciplinares com o projeto Desenvolvimento Sustentável para Moda e as inovações tecnológicas na Indústria Têxtil. Designer têxtil atuando desde 2006 em tecelagens, malharias, estamparias e marcas de moda. E também, Técnico Têxtil pela Escola SENAI-SP.

El diseñador contemporáneo, dialogante con el entorno

Guiomar Jiménez Orozco (*)

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 37, pp. 271-274. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: febrero 2021
Versión final: diciembre 2021

Resumen: Se hace una revisión sobre la práctica del diseño contemporáneo en relación con el entorno. Se propone generar programas de estudio que impliquen la técnica no como un proceso, sino como construcción del conocimiento desde la perspectiva del pensamiento complejo y la transdisciplina.

Palabras clave: Diseño - pensamiento complejo - entorno - transdisciplina.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 274]

Introducción El siguiente futuro... ¿existe uno para nuestros creadores?

Nos encontramos en un cambio de paradigma en donde tenemos que construir programas educativos que no sólo se basen en la producción masiva de contenido o que se

encuentre enfocada a las promesas del hacer tecnológico, sino que tomen en cuenta la complejidad de la relación entre técnica, impacto social, ambiental y creación. La construcción de conocimiento requiere de nuevas perspectivas que replanteen el campo del diseño; la integración del reflexionar el mundo en el que habitamos, la

construcción de pensamiento crítico y la transdisciplina son indispensables en la formación de las próximas generaciones. El sistema tecnológico y su relación con la vida cotidiana demanda perspectivas relacionadas con la complejidad en el trabajo de los creadores.

La posibilidad humana de transformar la naturaleza y crear objetos, ha hecho al entorno más accesible y ha alargado la expectativa de vida; así como generado diversas realidades. Esta facultad se identifica con la técnica, la cual es parte de la humanidad, no como la construcción de instrumentos o como un hacer humano, sino que va unida a la capacidad de mirar y de acercarse al mundo. El crear formas útiles y estéticas devienen de un proceso conceptual en el que se conjugan imágenes mentales, lenguajes (Salinas, 2009) así como posibilidades materiales, es decir, se crea y diseña desde el entorno. Esto implica procesos cognitivos complejos que van más allá de construir objetos “bellos”; para Heidegger lo importante en el artesano no era que efectuaba cosas, sino que era capaz de reunir y ligar materia, forma y finalidad. Por tanto se debe plantear no a la técnica como procedimientos para aprender, sino se debe enseñar al diseñador desde una perspectiva ontológica y no instrumental, es decir, no ponerla al servicio, sino implicarla en la existencia humana para entender el mundo.

Si bien, el tiempo histórico en el que vivimos plantea una relación entre técnica y ciencia moderna en el que la finalidad es producir existencias (Esquirol, 2011), es decir cantidad de objetos almacenables que pueden comprarse; las escuelas de diseño tienen la responsabilidad de cambiar la perspectiva que ha llevado a una desarticulación entre el diseño y el mundo, lo cual ha generado sumas de cosas que en la demanda de su consumo y acumulación han acarreado más problemas que soluciones.

La escuela de hoy, como responsable de parte del conocimiento que se genera, debe poder escuchar los cambios del mundo no para hacer un seriado de alumnos; ya no puede ser un espacio industrializado en donde se fabrican diseñadores a nivel masivo que sigan comprometiendo la existencia humana a ser sólo objetos de consumo. Se tiene que tener la voluntad para plantear otras perspectivas de creación, en el que el alumno aprenda a reflexionar sobre su hacer e impacto en el entorno.

Desarrollo

Diseñar conlleva la integración de realidades en la que existe el creador y por tanto, deviene del diálogo. Lo cual implica que debe entenderse la posibilidad técnica (Para Jacques Ellul plantea que la ciencia y la técnica son indisolubles), no como la utilización de máquinas en una reducción de la creación, sino como característica humana que dialoga en la sociedad y que antes que enfocarse en la utilización de programas y sistemas tecnológicos, debe entender las problemáticas desde un pensamiento crítico y complejo. Si bien, se suele dividir el aprendizaje técnico del teórico, nos encontramos en un momento en el que ya no es posible esa fragmentación, puesto que llevaremos a nuestros estudiantes a una precariedad laboral y los integraremos a lo que Jacques Ellul define como sociedad técnica.

El diseñador estará integrado a una sociedad técnica en la que puede manejar máquinas, pero no para saber cómo o por qué funcionan; perderá la capacidad de saber cómo aplicarlas para la mejora social y la regulación con la naturaleza. Si bien, no es necesario que sepa a profundidad el proceso técnico del dispositivo, si tendría que tener criterio para las posibilidades de este y no sólo usarlo como un masificador de objetos e imágenes.

La forma y finalidad de producir ha sufrido varios cambios a lo largo de la existencia humana, de entre ellos se puede ubicar la Revolución Industrial que trajo consigo la mecanización y multiplicación de las manos, así como la distribución de los productos, lo cual se proyectó en los modelos económicos. Hoy por hoy, no se puede negar que existe una relación estrecha entre capitalismo, técnica y ciencia moderna, lo que ha llevado a nuestra concepción de una sociedad técnica.

El desarrollo industrial transformó la vida cotidiana –en parte del mundo y para ciertos sectores – e implantó la demanda de más artículos de consumo, servicios públicos eficientes y modernos, una gran cantidad de artículos fabricados en forma masiva que sustituyen a los artesanales y se generó una realidad del consumo. Hay que recordar que en origen, los artículos no obedecían del todo a necesidades estéticas, sino sólo funcionales (Salinas, 2009), lo cual se evidenció en la Gran Exposición Industrial en Londres de 1851 donde el aparato utilitario dejaba de lado la falta de principios de diseño en cuanto a forma. Ante el fenómeno de la mecanización, personajes como William Morris pugnaban por tener mobiliario decente, que refería a una construcción utilizable y de calidad tanto en factura como en diseño; el problema eran los altos costos, por lo cual, el planteamiento no prosperó. Será en la Bauhaus que se retomen parte de estas ideas y se profesionalice el diseño. La revisión de la forma y de la funcionalidad para todos demandó a un diseñador a integrarse en su manera de producir para poner al alcance de la gente la buena casa.

El trabajo del diseñador se transformó con el tiempo y se enfocó en la forma, lo cual hizo del diseño más un problema para lo social, que una solución. El diseñador se alejó de la naturaleza y la emplazó, es decir, dejó de dialogar con ella y la manipuló para controlar su eficacia (Esquirol, 2011). La sobre producción y el continuo diseñar el deseo dejó de lado la creación que transforma el mundo para hacerlo mejor; hoy en día accedemos a objetos sin pensar en su origen, lo cual nos lleva también a una cultura del desecho, en donde siempre hay en existencia algo nuevo que experimentar.

Andrew Blauvet ya ha propuesto trabajar con un diseño relacional basado en un contexto específico (2008) y para eso realizó una revisión sobre el trabajo del diseñador y sus fases históricas con el fin de ubicar el trabajo con el entorno. Para dar entendimiento, la primera fase de diseño moderno (principios siglo XX), fue la búsqueda de un lenguaje de la forma plástica, una sintaxis visual que se podía aprender, era de corte racional y potencialmente universal. Se dan los “ismos” que investigan sobre la forma acotando valores de simplificación, reducción y esencialismo. La tendencia se enfoca en los principios constructivistas rusos que se enfocan en un lenguaje

universal de forma que puedan superar las diferencias de clase y sociales. La segunda fase de diseño se enfoca en el contenido, en la dimensión simbólica y su potencial narrativo. Alcanzó su apogeo en los 80s y 90s y se enfocaba en el autor; el diseñador como creador de contenido y forma, por tanto de un simbolismo funcional y cultural de los objetos y sus formas que proporcionaba a sus audiencias.

La tercera fase se da a mediados de la década de 1990 y explora la dimensión performativa de diseño, es decir, las relaciones con los usuarios, lo que evidencia sus limitaciones pragmáticas y programáticas, su impacto retórica, y su capacidad para facilitar las interacciones sociales. Esta fase está ligada al gran cambio epistemológico que generaron las tecnologías digitales. Las nuevas perspectivas del diseño evocan procesos de composición abierta, la experiencia y la participación. La preocupación supera a un objeto cerrado y se extiende a su efecto en el entorno. De esta revisión, Blauvelt plantea que la lógica del diseño ha pasado del lineamiento formal, al simbólico para quedarse en la línea de la producción del diseño relacionado con su contexto de consumo, donde la función en relación a su usuario es primordial. Si bien, antes de la Gran Exposición, lo funcional era primordial, la perspectiva cambia en cuanto a contexto y la relación con el usuario real es fundamental porque se convierte en un co diseñador. Esta postura está llamando la atención de los productores para no quedar ya sólo en construcciones simbólicas, ya no quedarse con la perspectiva en la que el diseño sólo resuelve necesidades de estructuras sociales no equitativas que refieren al poder, el estatus o el acceso a recursos costoso; ya no hay que tener como base sólo el alto rendimiento de ganancias de un producto como causa única para el camino de la creación. La perspectiva, que no es nueva, plantea ya no abstraer al objeto o artefacto de su función; ya no enfocarse en el deseo de la posesión.

Al respecto, El objeto en su función de ser utilizado pertenece al campo de la totalización práctica del mundo para el sujeto, cobra el estatus social de la máquina: El exprimidor de limones sirve para sacar la mayor cantidad de jugo a un cítrico. El objeto en su función de posesión es relativa a una empresa de totalización abstracta del sujeto por él mismo fuera del mundo. El objeto puro es desprovisto de su función o abstraído de su uso y cobra un estatus subjetivo y se convierte en un objeto de colección, en un objeto “magnífico” (Baudrillard, 2012): El exprimidor de Philippe Starck es un objeto de colección que sirve para conservar: “Mi exprimidor no está hecho para exprimir limones, sino para empezar conversaciones”.

De esto y a partir de la tercera fase que Blauvelt identifica, se plantea diseñar con las bases de origen, es decir, producir en relación al entorno, que sean usables y eficientes, atendiendo la complejidad del contexto y en escucha del mundo.

¿Cómo es que el diseñador puede enfocarse en eso? Nuestros alumnos se enfrentan día con día a teorías, propuestas, tendencias, procesos y tienen que preguntarse ¿Qué tipo de diseñador quiero ser? ¿Cómo puedo hacer un trabajo eficaz? Ante el provecho económico, la frugalidad

y lo superficial que puede ser el diseño hoy en día, existe gran confusión de hacia dónde se deben dirigir los esfuerzos; quizá habría que pensar en una producción eficaz como clave, ya no sólo por la expresión en el diseño, sino por su contenido y cómo es que impacta en su medio y se solidariza con su grupo social.

El diseño utilizado de forma responsable debería ser el eje a partir del cual el entorno se modela para la mejora y el deleite de todos, así como la solidaridad con el grupo social y no sólo como algo divertido, entretenido, cíclico y a la moda, pero poco sustancial (Heskett, 2003). Para esto el diseñador, en principio, tendría que ubicarse en una dimensión temporal y espacial, en la que se relaciona con una problemática en la que se reconoce como uno, con un imaginario social y una experiencia a partir de los cuales dialoga con su entorno y con los otros.

Estamos en un momento en el que el pensamiento complejo nos exhorta a generar perspectivas transdisciplinarias, en donde hay que echar mano de otras áreas y formas de conocimiento sin delimitarnos a un campo especializado. Se tiene que cambiar la perspectiva del diseño que produce objetos que cumplen con una forma y la solución de un problema inmediato que después demanda proceso de reciclaje que es dañino para el medio ambiente y eleva los costos del producto (*Better Language Models and Their Implications*, 2019). Ahora es necesario que el diseñador piense en todo el proceso, desde la obtención de insumos hasta la reintegración del objeto al medio ambiente.

Se han trabajado perspectivas sobre la relación del humano con el mundo para reconocerse como parte de él desde Heidegger, Morin, Bateson, etc., pero estos planteamientos se han alejado del mundo del diseño porque remiten al pensamiento filosófico y parecen ajenos a este quehacer. Es de vital importancia integrar una visión transdisciplinar en el tronco de estudios que integren diversas miradas en la educación de los diseñadores con el fin de enseñarlos a pensar el diseño desde una perspectiva crítica, desde un pensamiento complejo.

El diseñador debe ser educado para entender que no existe una forma de ser tácita y única, pero los individuos en una paradoja de individuo – social, se cohesionan con otros a través de sus imaginarios sociales que se transforman continuamente, es decir, formas de ser simbólicas que se construyen y cambian.

Se deben dar herramientas para que los estudiantes de diseño identifique cómo *legein* y *teukhein* (Logos y técnica) son las dimensiones que organizan y permiten reorganizar a la sociedad en una meseta que el diseñador debe identificar y que debe entender como inestable porque es un sistema vivo. Es en este diálogo que el diseñador se encuentra inmerso, en el que debe entretejerse y buscar soluciones a los problemas que se presentan cotidianamente.

Las formas de trabajo están cambiando; el 2020 está marcado por la pandemia del COVID-19, lo cual evidenció la fragilidad de la existencia económica ante eventos que nada tienen que ver con el capital, pero que lo afectan. Podría ser que el 2021 regrese con mayor fuerza los fines capitalistas, pero las formas cambiaron, y ahí tendremos que cuestionarnos, qué es lo que debe aportar hoy en día

un diseñador; ya no sólo será un generador de dinero a partir de la fabricación de la novedad; tendrá que ser un agente de cambio en donde su pensamiento crítico y posibilidad de diálogo planteen salidas para conservar a la especie humana en equilibrio con la naturaleza.

Morin plantea que debemos organizar nuestros saberes de otra forma que cuestionen lo que sabemos y a lo que le damos importancia, puesto que esto ha generado una ceguera de la simplicidad, en donde evitamos ver la complejidad del mundo (2011). La vida no se reduce a leyes generales, identidades simples y cerradas, por lo que el diseño debe plantearse como un espacio para la interrogación, para la capacidad de relacionar factores que ante la simple mirada parecen no existir; para el empirismo. En esta perspectiva, el sujeto en relación al entorno y al otro es precisa.

Así, el diseñador tiene un campo de acción amplio en el que puede asociar distintas formas, distintas soluciones, saber que los usuarios tienen distintas medidas, distintas realidades.

La transdisciplina (Nicolescu, 1996) que está intrínsecamente relacionada con la complejidad, implica la transgresión de las disciplinas, puesto que las lógicas conocidas y establecidas no son suficientes.

Las disciplinas generan sus propias formas y reglas; sus propios lenguajes que crean barreras para la comunicación entre campos. Se educan hiper especialistas incompetentes porque no pueden observar y relacionar; por tanto se limita la construcción de conocimiento. En la transdisciplina se busca trabajar con los distintos niveles del fenómeno, no se elimina a la disciplinariedad o pluridisciplinariedad, sino que se integran en la generación de conocimiento; sólo es cuestión de metodología, de cómo el diseñador propone su propio método para generar propuestas.

Conclusión

La forma en que nos relacionamos con el mundo, ya no se plantea cómo un objeto que está a nuestro servicio; ya no podemos hablar de nuestro planeta en un sentido de cosificación. Tenemos que estar conscientes de que somos parte de él, pero no somos necesarios en él y como cualquier sistema abierto cambia, no es estable y con esto puede generarse un entorno en el que la humanidad deje de tener existencia. Por esto se demandan otras lógicas de pensamiento que nos ayuden a conservar nuestro hábitat y entendernos como parte de éste. Para eso debemos educar diseñadores con un pensamiento crítico, que entienda la complejidad de la vida, de tal forma que puede generar metodologías de análisis y creación desde la transdisciplina que le permitan co-diseñar con el mundo. El diseñador debe concebirse como un agente de cambio, no como un maquilador de objetos y para eso debe aprender a pensar. La escuela es fundamental en este punto por lo que debe generar programas de estudio cuyo valor sea generar profesionistas con la capacidad de mirar y cuestionar el mundo, de entender la técnica no como un proceso de producción, sino como construcción de conocimiento.

Referencias bibliográficas

- Baudrillard, J., y González Aramburu, F. (2012). *El sistema de los objetos*. Siglo XXI.
- Better Language Models and Their Implications. (2019, febrero 14). OpenAI. <https://openai.com/blog/better-language-models/>
- Blauvelt, Andrew. (2008). *Towards Relational Design*. The Design Observer Group. <http://observatory.designobserver.com>
- Esquirol, J. M. (2011). *Los Filósofos contemporáneos y la técnica: De Ortega a Sloterdijk* (Primera edición). Gedisa.
- Heskett, J. (2003). *Toothpicks and logos: Design in everyday life*. Oxford Univ. Press.
- Morin, E., y Pakman, M. (2011). *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa.
- Nicolescu, B., & Vallejo Gómez, M. (1996). *La transdisciplinariedad: Manifiesto*. : Multiversidad Mundo Real Edgar Morín, A.C.
- Salinas Flores, Ó. (2009). *Historia del diseño industrial*. Trillas.

Abstract: A review is made on the practice of contemporary design in relation to the environment. It is proposed to generate study programs that involve the technique not as a process, but as construction of knowledge from the perspective of complex thinking and transdiscipline.

Keywords: Design - complex thinking - environment - transdiscipline.

Resumo: É feita uma revisão sobre a prática do design contemporâneo em relação ao meio ambiente. Propõe-se gerar programas de estudo que envolvam a técnica não como um processo, mas como uma construção de conhecimento a partir da perspectiva de pensamento complexo e transdisciplinaridade.

Palavras chave: Design - pensamento complexo - ambiente - transdisciplina.

(*) **Guiomar Jiménez Orozco:** Doctora en Estudios Transdisciplinarios de la Cultura y Comunicación. 2016. Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura. Línea de investigación: Narrativa, imaginarios y digitalidad. Tesis con reconocimiento de alta calidad académica: Videojuegos y jugadores. Cibernarrativas que dialogan con imaginarios. Maestra en Comunicación y Lenguajes Visuales. 2009. Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura. Tesis: La transtextualidad como parte de la construcción del código de reconocimiento de la imagen visual. Licenciada en Arte. 2002. Universidad del Claustro de Sor Juana. Tesis: La influencia del texto en la interpretación de la imagen. Fue diseñadora de estrategias para juegos y cursos para Ludika y Artefactos (www.adigma.com). Ha trabajado en el área educativa de museos como el Museo Archivo de la Fotografía, Centro Fotográfico Manuel Álvarez Bravo y el Antiguo Colegio de San Ildefonso.