

# El vestido como proyecto social del cuerpo

**Claudia Fernández Silva**

Colombia

Universidad Pontificia Bolivariana

Grupo de Investigación Diseño de Vestuario y Textiles

El vestuario como producto cultural

## Resumen

Para entender la definición de lo social a nivel contemporáneo es necesario incluir la visión del diseño, denominado por algunas instancias como una ciencia social aplicada, ya que por la vía de la pregunta acerca de la relación de los seres humanos con sus artefactos y más específicamente con el vestuario, aparecen otras formas de entender cómo los agentes sociales ponen de manifiesto estructuras, conceptos y dinámicas que han sido de interés para las ciencias sociales.

La ponencia a desarrollar consta de dos partes. En la primera, estudiaremos los argumentos que ubican al diseño como parte de las ciencias humanas y una breve contextualización acerca de qué es el diseño, cuál es su lógica de sentido y la noción de proyecto con la que opera, con el fin de delimitar las fronteras y alcances de su definición como área del conocimiento.

En la segunda, a partir de la hipótesis de que el vestido como objeto, participa de manera decisiva en el proyecto social del cuerpo, modelando la forma en que los seres humanos aparecen en el mundo, indagaremos sobre los principales paradigmas que rodean esta la relación entre los seres humanos y sus artefactos, como los de la escisión cuerpo mente e individuo y sociedad, para comprender la propuesta particular del diseño y su compromiso con el rehacerse humano.

El estudio de estos paradigmas y sus implicaciones para el diseño, involucran la revisión de conceptos determinantes, tanto para el diseño y las ciencias sociales en general, como los de creación, identidad, apariencia, cuerpo y con ellos los imaginarios, los modelos y las funciones que la cultura le ha impuesto.

**Palabras clave:** diseño, artefacto, interface, apariencia, modelación, sociedad.

## Introducción

---

El vestido ha sido considerado por muchos un objeto aparente en lugar de un objeto ligado a la apariencia, con toda la profundidad que esto puede involucrar. Lo aparente en el vestido, con su capacidad de trascender hasta el cuerpo del portador, no puede ser entendido, por tanto, como pura cosmética. Las implicaciones de las decisiones que tomamos sobre nuestros cuerpos, a partir del vestido, determinan nuestro rol social, haciendo que lo que se comprende como simple función estética tenga trascendencia en las vidas de los seres humanos. La pregunta por el rehacerse humano a partir del vestido desde el diseño.

Esta ponencia hace parte de la investigación de tesis doctoral denominada El vestido en la creación de cuerpo, una mirada desde el diseño y la creación adelantada en el doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas. Las razones para abordarla nacen de una ausencia de conceptos desde el diseño mismo para comprender e investigar este objeto y sus particularidades, pues la atomización de su estudio en áreas del conocimiento diversas, conllevan a que los análisis de sus aspectos técnicos, comunicativos, funcionales y sus implicaciones históricas y sociales permanezcan dispersas en escritos e investigaciones de orden sociológico, antropológico y semiológico.

Esta investigación tiene como declaración de principios y finalidades generales insistir en la construcción teórica del concepto de vestido como un objeto del diseño. Su tema principal son los estudios teóricos sobre el vestido en tanto que hacen mención de él como artefacto que posee de forma indisociable una relación con el cuerpo que lo viste; y su objeto de estudio son las tesis de diversos autores alrededor de la relación entre el cuerpo y el vestido y más específicamente sobre la capacidad que tienen ambos de establecer un proceso de determinación mutua en la acción de vestir.

El vestido transformando o recreando al cuerpo es algo histórico y social, nuestra pretensión es mirarlo desde el diseño como artefacto que participa en el rehacerse humano bajo la mirada del proyecto. Este rehacerse humano desde esta investigación se dirige a explorar la acción transformadora del vestido sobre el cuerpo, dicha acción, según lo planteamos, se establece desde dos momentos de la creación: aquella dada por la acción del diseñador y aquella producida por la acción del usuario cuando entra en relación con el vestido creado y lo modifica para generar sus propias imágenes de cuerpo, con las cuales se presenta en el escenario social, definimos esta doble acción entre creadores y usuarios como un proceso de co-creación.

En esta ponencia, nos detendremos en un pequeño aspecto de todos los que implica esta investigación y a partir de él enunciaremos el planteamiento del problema. Este es la noción de cuerpo transformado por lo social y los conceptos que le entrega al diseño.

## Planteamiento del problema

---

(Objetivo 1 principal) Entender al cuerpo como un proyecto en el que el diseño con su lógica de sentido participa implica (objetivo 2) comprender de dónde viene la noción misma de cuerpo que occidente nos entrega y (objetivo 3) la de vestido como artefacto del diseño. Requiere también (objetivo 4) revisar algunas de las teorías sobre la relación entre ambos, específicamente aquellas aportadas por las ciencias sociales, pues como se explicó en la justificación aquellas provenientes del diseño son escasas o se encuentran en construcción.

## Metodología

Revisión teórica a partir de fuentes bibliográficas. Investigación teórica.

## Contenido

Contextualización: ¿Qué es el diseño, a qué campo del conocimiento pertenece y cuál es su lógica de sentido?

Dadas las restricciones necesarias para la extensión de este documento, los temas planteados en el título de esta contextualización quedarán brevemente esbozados, no obstante presentan algunas nociones básicas para comprender el campo de conocimiento desde el cual se habla y al cual se dirige esta indagación.

*¿Qué es el diseño y cuál es su campo de conocimiento?*

Como nos lo expresa Gui Bonsiepe, en el prefacio de *Historia del diseño en América Latina y el Caribe* (2008), “el diseño se encuentra en la intersección entre tecnología, industria (y empresa), economía, ecología, cultura de la vida cotidiana y políticas sociales” (Bonsiepe, 2008, p.11). Desde el punto de vista filosófico, es posible también rastrear esta capacidad relacional, la cual viene dada desde la misma palabra con que se nombra a su práctica y a su disciplina; así nos los explica Flusser en *Filosofía del diseño* (2002), cuando hace un rastreo de los orígenes del término y encuentra cómo las palabras diseño, máquina, técnica, ars y kunst están estrechamente relacionadas. Todos tienen su origen en la misma toma de posición existencial frente al mundo y se refieren en sus significados históricos originales al arte, pero también al poder conocer y hacer. Una conexión que fue negada desde el renacimiento, trayendo como consecuencia la escisión de la cultura en dos ramas: la científica dura y la estética blanda, pero que con la llegada del diseño se reunificaría. En consecuencia, “la palabra diseño formó un puente. Mediante ella la conexión interna entre arte y técnica se hizo palabra” (Flusser, 2002, p. 25). No obstante, esta definición conciliadora de saberes y prácticas, puede llegar a ser tan maravillosa como peligrosa, pues al mismo tiempo que debe explicar las maneras de relacionarlos, pone de manifiesto la necesidad de establecer también cuales son los límites de la disciplina, como diría Ruedi Baur en su texto *Diseño global y diseño contextual* (2008) “al diseño le corresponde demostrar su capacidad de ser plural” (Baur, 2008, p. 237).

César González Ochoa en *El diseño y las ciencias humanas hacia una concepción integral* (sf), explora la relación del diseño con las ciencias humanas. Toma como punto de partida el planteamiento de Habermas en Conocimiento e interés, acerca de los distintos intereses del conocimiento: el técnico, el práctico y el emancipatorio, “tres intereses cognoscitivos, cada uno de ellos está arraigado en una dimensión de la existencia humana: el técnico en la del trabajo, de la producción, de la transformación de la materia; el práctico, en la interacción simbólica; y el tercero, el emancipatorio, en la dimensión del poder” (González, (sf), p.1) su pretensión es demostrar que el interés del diseño es la emancipación y para demostrarlo, hace un análisis de las ciencias humanas y su objeto de estudio, encontrando como hecho común y fundamental a todas el ocuparse por el mundo que lleva la huella de la actividad humana, los significados que los actores humanos ponen a sus acciones y su interpretación. Observa además las maneras en que se dividen en formas de práctica diferenciadas por la academia, con un tipo particular de preguntas sobre dichas acciones humanas que generan principios diferenciados.

De la mano de Max Weber, explica como las acciones humanas están divididas a su vez en racionales e irracionales, donde las primeras están orientadas hacia los fines y las segundas, movilizadas por los hábitos y las emociones. Dentro de las primeras, se encuentran las acciones instrumentales, las estratégicas y las gobernadas por reglas sociales.

En las instrumentales los objetos son manipulados para un fin y los sujetos establecen con ellos una relación unilateral dirigida solo a alcanzarlo. Esta definición se emparenta con la noción de actos técnicos de Heidegger, entendiéndolo como tales “aquellos en que nos esforzamos por inventar y luego ejecutar un plan de actividad que nos permita: (1) asegurar la satisfacción de las necesidades, por lo pronto elementales, (2) lograr esa satisfacción con el mínimo esfuerzo, (3) crearnos posibilidades completamente nuevas produciendo objetos que no hay en la naturaleza del hombre” (Ortega citado en prólogo abierto en Heidegger, 1997: 105). Por medio de estos actos se aseguran las necesidades elementales y el hombre puede dedicarse a la vida humana, es decir al bienestar.

La acción estratégica se presenta cuando tiene la capacidad de influir en las decisiones de un sujeto racional, es decir, el éxito no se mide por la manipulación de objetos, sino por la capacidad de influir en las decisiones de otras personas. Por último, en las acciones gobernadas por reglas sociales un actor “sigue una norma (o la transgrede) en cuanto en una situación dada se dan las condiciones a las que la norma

se aplica. Las normas expresan un acuerdo vigente en un grupo social” (Habermas citado en González (sf), p. 7). En las primeras, nos dice el autor, las reglas operan sobre objetos o personas que pueden manipularse, en la última, sobre las interacciones.

González Ochoa, concluye entonces que si los productos de la práctica proyectual son acciones humanas que tienen que ser interpretadas y comprendidas, el diseño tiene que estar incluido, al menos en parte, dentro de las ciencias humanas. Estas acciones humanas que son los objetos de diseño incluyen a la vez reglas técnicas, estratégicas y sociales.

Otro de los argumentos que desarrolla el autor para la comprensión del diseño como parte de estos saberes, tiene que ver con su origen como fenómeno y tipo de práctica en un tiempo espacio particular que él ubica en el capitalismo de consumo, etapa posterior al capitalismo de producción que finaliza con la crisis de 1929 y que tiene su auge después de la segunda guerra mundial. En la sociedad de consumidores, las identidades ya no están ligadas al origen ni al linaje, sino que están mediadas por la relación con los objetos y las marcas. Emerge de allí una nueva relación con los objetos que no se subordina exclusivamente a su uso u operación como en las acciones instrumentales o la persuasión de un otro como en las acciones estratégicas, sino al intercambio de signos de identidad y por tanto, nuestra forma de relación con los demás y con nosotros mismos se da por medio de objetos. Los objetos, como signos de pertenencia, promueven otro tipo de agrupaciones y sociabilidades diferentes a las de etnia, clase o parentesco.

Si bien al interior mismo del diseño, la pregunta por lo que hace a un objeto algo propio del diseño y no de la ingeniería o del arte, se ha centrado desde sus orígenes en el debate acerca de los objetivos finales de su acción para establecer diferencias, una polaridad entre lo instrumental y lo simbólico no da cuenta de la relación con los objetos que el diseño, como fenómeno nacido a mediados del siglo XX promueve.

Es así como definir al diseño como un tipo de práctica que tiene como finalidad la producción de objetos, que según la postura tendrán por condición ser útiles o no, es solo una consecuencia de su acción, pero no constituye la razón de ser del diseño ni su lógica de sentido.

Como conceptos clave de esta primera parte de la contextualización tenemos: el diseño actúa como puente entre saberes, está incluido, al menos en parte, dentro de las ciencias humanas, las acciones humanas que son los objetos de diseño incluyen

a la vez reglas técnicas, estratégicas y sociales, nace en el siglo XX en el capitalismo de consumo, y promueve otra relación de los individuos con los objetos más allá de su operación, relaciones basadas en la identidad.

### *La lógica de sentido del diseño*

La experiencia del cuerpo con los objetos sea por uso o simple posesión, (entendido cuerpo sin escisiones: carne, mente, subjetividad, conciencia, piel, ojos...) es teorizada por el diseño y dicha teorización determina su acción proyectual. El diseño, revisa los requerimientos que la cultura propone (ideas de cuerpo, comportamientos, relaciones con la naturaleza y los artefactos, etc.) tal como vienen, para cada momento de la historia y en cada ámbito socio-político determinado, y los pone en debate con sus propias inquietudes y teorías. Este debate lo hace en forma de propuestas alternativas de formalización de artefactos, que al entrar de nuevo en la acción humana y social, en la práctica y experiencia corporal, plantean nuevas preguntas frente a lo que viene dado de la cultura, generando un constante debate.

Al diseño le es propio un permanente sentimiento de inconformidad con lo que viene dado y el sentido de lo inacabado que dirige la búsqueda de la otra posibilidad como respuesta. Su pretensión constante es hallar un sentido de coherencia o de equilibrio entre el cuerpo y su entorno. Este debate hecho objeto, es en última instancia, una propuesta emancipadora del determinismo de la técnica sobre el cuerpo. Es, como veíamos previamente, interacción, transformación mutua y no simple dominio instrumental.

Bajo estos puntos de vista podemos analizar a continuación como un artefacto como el vestido, en tanto objeto de diseño participa desde su creación, pero también en la acción corporal que promueve: el vestir, en la conformación de una idea de cuerpo en un espacio tiempo determinado.

### El cuerpo como proyecto

En este aparte, estudiaremos algunos conceptos generales para aprehender el concepto de cuerpo que nos otorga nuestro tiempo. Abordaremos primero desde Elías en *La sociedad de los individuos* (1990), al cuerpo situado en el cruce dialógico entre lo social y lo individual, como mediación entre un interior y una exterioridad y los modelos de escisión cuerpo mente, con sus subsecuentes relaciones de espacialidad, los cuales promueven la idea de cuerpo como un objeto que se adquiere.

Exploraremos también, la idea de cuerpo como sustancia maleable, modelado por las estructuras y algunos conceptos derivados que se dirigen a observar cómo el cuerpo puede ser modificado y tematizado por la sociedad y la cultura.

### *Cuerpo como objeto*

El cuerpo del hombre, incontables veces nombrado por las épocas, las disciplinas y los credos, contempla en rasgos generales, desde la mirada de occidente, la experiencia de cuerpo como objeto, esto es como separación, entre el cuerpo y “algo” denominado como no cuerpo y que opera en mutua oposición con el primero. Dependiendo del ojo calificador, el segundo, ha sido llamado alma, mente, conciencia, self o subjetividad, mientras el cuerpo propiamente dicho es evidenciado como materia inerte, herramienta o máquina cuya energía vital proviene del no-cuerpo. Visión cosmogónica promovida por Platón, Descartes, San Agustín, cuerpo como confinamiento, cuerpo como carga que hay que soportar en pos de alcanzar un más allá, una forma más pura de conocimiento, la inmaterialidad.

Elías, en su búsqueda de los conceptos necesarios para comprender el proceso de individualización, denomina funciones de la psique a los términos espíritu, alma, razón, sentimientos, conciencia, instintos. Dentro de un organismo, existen tanto funciones destinadas al mantenimiento y a la constante reproducción del organismo, y otras que sirven a la relación del organismo con otras porciones del mundo y a su autodirección en tales relaciones.

Sin embargo, cuando nos referimos a nuestro propio cuerpo, se usan símbolos lingüísticos y expresiones como ‘mi cuerpo’, mi ‘alma’, ‘mi mente. “El simple empleo de la expresión «mi cuerpo» da la impresión de que yo fuera una persona que existe fuera de mi cuerpo y que solo complementariamente he adquirido un cuerpo, como se adquiere un traje” (Elías, 1990, p. 146). Esta misma capacidad de distanciarse es lo que ha permitido al ser humano crear herramientas y artefactos fuera de nuestra experiencia corporal individual.

Estos dos objetos diferentes en los usos mentales y lingüísticos tienen también localizaciones específicas, esto es, relaciones de espacialidad, donde uno mora dentro del otro, como una semilla dentro de una fruta.

Al mismo tiempo, Elías estudia la relación de oposición existente en nuestros modelos culturales entre individuo y sociedad. Donde antes el individuo se consideraba



en contraposición con la naturaleza, hoy es la sociedad lo que se opone, como mundo exterior, al mundo interior. De esta manera, se entiende por natural al interior, que viene por naturaleza. Mientras que en el trato con los otros usamos una máscara impuesta por la sociedad. Estas consideraciones, como veremos más adelante, han sido determinantes en los estudios sobre el vestido y el vestir, pues aluden a la idea de que existe una esencia contenida y un aspecto exterior en cuya construcción el vestido participa activamente.

Tenemos hasta ahora algunos conceptos fundamentales para abordar la comprensión del cuerpo, que nos ayudarán a entender cómo este se vuelve un proyecto social en el que el diseño desde su práctica y su lógica de sentido es partícipe, estos son: cuerpo como objeto, separado de un 'algo' y cuerpo como medio entre el mundo interior y el mundo exterior. Con estas premisas estudiaremos ahora cómo ese cuerpo objeto es modelado y tematizado por la cultura.

#### *El cuerpo modelado y tematizado*

Como nos lo cuenta Johanne Entwistle en *El cuerpo y la moda, una visión sociológica* (2002), en las sociedades modernas donde se instauran los conceptos de individuo y sociedad que heredamos hoy, nuestros cuerpos son considerados como coberturas del 'yo', el cual es concebido a su vez como algo único y singular. En el siglo XX con el advenimiento del capitalismo de consumo, donde las identidades, como vimos al inicio de este escrito, se construyen a partir de la interacción social constante por medio de objetos, las identidades se vuelven móviles e inestables, propiciando que ese 'yo' cambie de envolturas constantemente para adecuarse a las también contantes transacciones de signos de su entorno. De allí que el cuerpo en el siglo XX sea parte de un proyecto vinculado a la identidad, donde ese cuerpo objeto, que explorábamos antes se presenta como algo inacabado y susceptible al cambio.

Diversos teóricos, especialmente aquellos provenientes de la sociología, la antropología y la filosofía, han hablado de ese carácter modelador de la cultura sobre el cuerpo. Goffman habla del papel del cuerpo en la interacción social como presentación de un yo que ha de ser controlado en la interacción diaria. Douglas, Elías y Mauss, lo evidencian como una entidad biológica sujeto a la construcción social, Foucault lo examina como el producto de fuerzas sociales opresivas mientras Bourdieu a partir de su concepto de habitus que vincula al individuo con la estructura social lo contempla como un curso estable entre el determinismo y el voluntarismo, Thomas Csordas sintetiza la inmediatez de la experiencia corporeizada con la multiplicidad de sentidos culturales en que estamos inmersos.

De estas posturas y otras tantas que no alcanzamos a examinar, se derivan conceptos para el estudio de estas relaciones modeladoras entre el cuerpo y lo social como son los de técnica, corporal (Mauss), técnica corporal reflexiva (Crossley)<sup>1</sup> habitus (Bourdieu), biopolítica (Foucault), embodiment (Csordas).

Además de estas posturas que observan al cuerpo como ‘objeto’ moldeable por lo social, están aquellas que estudian cómo ese cuerpo moldeado es percibido e interpretado, o para decirlo de un modo más preciso, cómo ese cuerpo es concebido como imagen o como lugar de las imágenes según la afirmación de Hans Belting (2007). Desde una perspectiva antropológica, nos explica este autor, el ser humano no aparece como amo de sus imágenes, sino como “lugar de las imágenes” que toman posesión de su cuerpo; estas imágenes que él denomina como autoengendradas dominan al hombre más allá de su voluntad. “El ser humano tiene la propensión a verse como otros, y en imagen, causa de esto es la incertidumbre de sí mismo que ocasiona el hecho de crear nuevas imágenes y desechar las anteriores cuando le da una nueva orientación a las preguntas acerca de sí mismo y del mundo” (Belting, 2007, p. 8).

Este cuerpo imagen que participa en la producción de nuevas imágenes nos ayuda también a explicar ese deseo constante de transformación del cuerpo para ajustarse a los requerimientos de su entorno, para participar del proyecto de cuerpo que se plantea cada sociedad en un momento dado. Al mismo tiempo, nos conduce al concepto de apariencia como las maneras en que ese envoltorio del ‘yo’ aparece en el espacio, frente a sí mismo y frente al otro. Aquí podemos distinguir otros conceptos como los de fachada front, de los interaccionistas simbólicos y fachada personal de Goffman donde el aspecto externo juega un papel determinante en la definición de las acciones de un individuo y su identificación.

---

1 Se define a las técnicas corporales reflexivas como “aquellas técnicas corporales cuyo propósito principal es realizar un trabajo sobre el cuerpo, para modificarlo, mantenerlo o tematizarlo en alguna forma”. Ana Sabrina Mora. Propuestas metodológicas en investigaciones socio-antropológicas sobre el cuerpo. Ponencia presentada en el I Encuentro Latinoamericano de Metodología de las Ciencias Sociales. La Plata, 10 al 12 de diciembre de 2008.

## Resultados

### El vestido como proyecto

Al observarlo como hecho histórico y social, podemos distinguir a grandes rasgos dos perspectivas de análisis desde su función como objeto, que obedecen a dos momentos históricos no necesariamente excluyentes. De todos los objetos de nuestra cultura material se ha dicho que poseen, a grandes rasgos, dos funciones; la primaria, es aquella para lo cual fue creado, en el caso del vestido sería cubrir el cuerpo; la secundaria, sería aquella comunicativa o simbólica con la cual se puede designar pertenencia a un grupo o estatus dentro de una sociedad determinada. Al estudiar los orígenes del vestido suele deducirse que su función secundaria resulta imperativa, ya que contrario a las primeras teorías sobre la aparición del vestido, que lo sitúan como protección frente a la intemperie, las razones mágicas y simbólicas dominan la práctica vestimentaria de los primeros humanos.

En la contemporaneidad, el vestido frente a un fenómeno de cambio regular, como la moda, ha adquirido diversas funciones que se refieren, principalmente, a su valor de signo dentro de una cultura. Significar adhesión o rechazo a un sistema de valores o significar pertenencia a una institución, tienen como finalidad ubicarnos y ser ubicados como cuerpos dentro del escenario social.

Antes que el diseño, han sido otros saberes los interesados en el estudio de este artefacto. La literatura antropológica aborda una preocupación etnográfica referente a las prácticas que envuelven al vestido, la confección y la tela en las culturas no occidentales (Entwistle, 2002); la sociológica se ocupa del vestido en el sistema de la moda occidental y la semiológica lo compara con una estructura lingüística altamente comunicativa con amplios grados de significación.

Estudiar al vestido desde el diseño implica dos hechos fundamentales. El primero se refiere a que su concepción está ligada al proyecto. Entendemos proyecto como una figura anticipatoria que opera a través de la identificación de un futuro deseado y de los medios propios para lograrlo, para ello se fija un cierto horizonte temporal en el interior del cual evoluciona (Boutinet, 1990). El proyecto genera un propósito dentro del espacio –siempre amplio- de lo posible. El proyecto es siempre una estrategia: considera las reglas de transición, las posibilidades probabilísticas, el azar y el ruido (Martín Juez, 2002).

Bruno Munari en *Artista y designer* (2003), afirma que aquello que distingue la creación del diseñador es ante todo un método para la generación de ideas que no son más que soluciones frente a un determinado problema. Este método le permite enfrentarse a cualquier tipo de problema, un mueble, un juguete, un sistema de iluminación, podríamos decir también un vestido, no porque sea un genio, aclara el autor, sino porque tiene un método para proyectar que lo lleva a dar soluciones lógicas desde todas las dimensiones: comunicativas, funcionales, técnicas, productivas.

El segundo hecho se refiere a su mirada como objeto. Desde un aspecto instrumental, observamos cómo el cuerpo se ha asumido históricamente como un proyecto de perfeccionamiento técnico, en el que el encuentro con la herramienta permite una reconfiguración de su estructura original y potencia sus capacidades. Como afirma Krippendorff en *The semantic turn, a new foundation for design* (2006), “El uso humano de la tecnología siempre extiende algunas habilidades humanas, a menudo por la aceptación de ciertas limitaciones menos importantes [...]” (Krippendorff, 2006, p. 81). De allí emerge la noción de que los artefactos que creamos actúan como prótesis de nuestro cuerpo extendiendo nuestras capacidades de acción.

En el mismo sentido, Fernando Martín Juez nos dice en *Contribuciones para una antropología del proyecto* (2002), que más allá de entender a los objetos como simples extensiones, la noción de prótesis implica pensar en la relación que se establece entre el cuerpo y el objeto en el momento del uso. El objeto convertido en prótesis se convierte por momentos en aquello sobre lo cual se actúa, diluyendo la atención sobre el utensilio en sí mismo e integrándose en una unidad con el usuario.

Este vínculo que se da en el momento del uso es lo que Morris Berman ha denominado conciencia participativa, y la define como “un estado de conciencia en que se rompe la dicotomía sujeto/objeto”[...] “ese triángulo en que temporalmente deja de haber separación; solo hay un ciclo de retroalimentación de aquello sobre lo que se actúa, el útil y el usuario. Cuando nos llama la atención algo ajeno, o por cualquier momento se interrumpe el proceso, asumimos de nuevo la segregación. (Berman citado en Martín Juez, 2002, p. 77).

Krippendorff nos habla acerca de esta segregación desde la palabra alemana *schnittstelle*, la cual enfatiza el lugar donde el mundo de los humanos puede estar separado del mundo de las máquinas, mientras que el concepto que designa el vínculo entre ambos es el de interfase.

La interfase es definida por Bonsiepe en *Del objeto a la interfase* (1998), como un “[...] un espacio en el que se articula la interacción entre el cuerpo humano, la herramienta (artefacto, entendido como objeto o como artefacto comunicativo) y objeto de la acción” (Bonsiepe, 1998, p. 17). Como hemos venido enunciando, el significado del término descansa en la idea de unión y no de separación entre seres humanos y objetos. Es por esto que Krippendorff asegura que “el cuerpo humano es tan parte de una interfase como el artefacto con que interactúa” y que “cuando el diseño se preocupa por el uso, las interfaces son la cuestión” (Krippendorff, 2006, p. 79).

Como vemos, la noción de interface en el diseño, asume que en el uso el artefacto se vuelve uno con el cuerpo. Aquí reposa un primer acercamiento en nuestra búsqueda. El vestido como artefacto del diseño podría ser entendido como indisoluble del cuerpo, pues su uso, a diferencia de los demás objetos no es itinerante, es permanente en casi todas las ocasiones de nuestra existencia. No obstante, como veíamos al inicio del texto, la lógica de sentido del diseño persigue esa emancipación de la relación entre el cuerpo y el artefacto, que pone en la técnica su único valor, introduciendo en el siglo XX nuevas relaciones identitarias a partir del encuentro con los objetos. En el vestido, por su grado de intimidad con el cuerpo del portador, esta relación se exagera más allá de la experiencia de operar un objeto. Aquí el encuentro sujeto y objeto no se da solo desde la extensión de las capacidades del primero sino desde la formalización de una idea de cuerpo, que como vimos, la sociedad ha modelado previamente.

En el juego de las envolturas, el cuerpo es entendido como la cobertura del yo y el vestido como la cobertura del cuerpo. Mucho de lo que se ha dicho sobre el cuerpo como mediación entre un adentro y una afuera, se ha dicho también del vestido, planteando de algún modo que si el cuerpo es ya de por sí entendido como objeto susceptible de modificación, el vestido le añade ductilidad.

Desde el siglo XX, el diseño es el encargado de gestionar esta ductilidad. En la era de las identidades móviles, las ideas de cuerpo se transforman rápidamente promoviendo que dichas identidades sean entendidas como aparentes (Delgado, 2002). Sin embargo, la apariencia en el vestido, con su capacidad de trascender hasta el cuerpo del portador, no podría ser entendida, como pura cosmética, pues las implicaciones de las decisiones que tomamos sobre nuestros cuerpos a partir del vestido determinan, como hemos visto en el juego de las envolturas, doblemente nuestro papel social: el de la cultura modelando al cuerpo, más el de los códigos vestimentarios que determinan el cómo, el cuándo y el dónde de esa modelación, haciendo que lo que se comprende como simple función estética tenga trascendencia en las vidas de los seres humanos.

Susana Saulquin, en *La muerte de la moda, el día después* (2010), realiza una revisión del vestido en la época preindustrial e industrial brindando los antecedentes para comprenderlo como un vehículo transformador de la propia imagen. Con la llegada de la moda entre los años 1350 y 1370 —según el consenso de varios autores, entre ellos Lipovestsky (1990), Elias (1987), Saulquin (2010)— hasta el final de la revolución industrial en 1860, la imagen personal se transformaba de acuerdo con una lógica de imitación de los signos de clase. Con la finalidad de apropiarse de la imagen construida por la nobleza, nos cuenta la autora, el vestido representaba para la ascendente burguesía, la posibilidad de apropiarse de las fuentes de poder que la sustentaban; más tarde, en los comienzos de la sociedad industrial, [...] “para que esta maquinaria infernal pudiera comenzar a funcionar de manera eficiente, era necesario que el imaginario social considerara al vestido como el fetiche transformador de la propia imagen, y por ende de la posición social. Convertido en herramienta de consagración, permitía sostener la ficción de acceder y pertenecer al grupo referencial, a lo otro, a lo que se necesitaba creer superior” (Saulquin, 2010, p. 83).

En el futuro, nos dice la autora, cuya tesis se basa en que la moda como el sistema que se conoce perecerá frente al cambio de valores de nuestra época, la alteración de la jerarquía de los valores, cambiará también la índole de las relaciones sociales y, por ende, la manera como las personas se visualizan y se muestran a los demás. La transformación de la imagen de sí mismo y de su conexión con el otro va a configurar y a impulsar el proyecto de un nuevo vestido, de una nueva manera de comunicar. Se perfila una nueva forma de representar el espacio circundante, los lazos con el otro y el propio cuerpo.

## Conclusiones

Entender al cuerpo como un proyecto, en el que el diseño con su lógica de sentido participa, implica tomar en cuenta los siguientes aspectos y conceptos para su estudio:

- a) El cuerpo desde el cual nos situamos para hablar de proyecto es el cuerpo comprendido como objeto, como separación entre un mundo interior y otro exterior. Este cuerpo trae consigo las connotaciones de frontera que media entre ambos mundos, al mismo tiempo que está definido espacialmente como la envoltura de una esencia contenida.

- b) Este cuerpo-objeto, nos explican las ciencias sociales, es ya de por sí un cuerpo modelado y modificado por la cultura, que en la acción social reproduce y expresa dicha modificación. Este cuerpo que en el escenario social se presenta como imagen, se modifica constantemente con las preguntas que se plantea para sí mismo y para el mundo produciendo nuevas imágenes.
- c) El vestido como artefacto del diseño que participa del proyecto de cuerpo social, es aquel comprendido desde las acciones instrumentales y estratégicas como prolongación de las capacidades humanas, como prótesis, pero también como interfase. Esto implica que en la relación de uso, el cuerpo objeto es modificado para mediar entre el sujeto y la acción, en el caso del vestido, la acción de vestir. No obstante, el proyecto de cuerpo que cada cultura plantea para sí, implica además de los valores técnicos aquellos otros de orden funcional y simbólico, que en el caso de la sociedad nacida a partir de mediados del siglo XX, la sociedad que creó al diseño, se centran en el intercambio de signos a gran velocidad provocando que las ideas, expectativas y ansiedades sobre el cuerpo se renueven constantemente. El vestido proyectado por el diseño es el resultado de todos los debates entre esa experiencia diaria con los objetos existentes y los requerimientos en formas de ideas de cuerpo promovidos por la cultura.

## Referencias bibliográficas

1. Baudrillard, J. (1980). *El intercambio simbólico y la muerte*. Barcelona: Monte Ávila Editores.
2. Baur, R. (2008). Diseño global y diseño contextual. En Bonsiepe, G. & Fernández, S. (Ed.), *Historia del diseño en América Latina y el Caribe: industrialización y comunicación visual para la autonomía*. Sao Paulo: Blücher.
3. Belting, H. (2007). *Antropología de la imagen*. Madrid: Katz Barpal.
4. Bonsiepe, G. (1998). *Del objeto a la interfase: Mutaciones del diseño*. Buenos Aires: Infinito.
5. Bonsiepe, G. & Fernández, S. (2008). *Historia del diseño en América Latina y el Caribe: industrialización y comunicación visual para la autonomía*. Sao Paulo: Blücher.
6. Boutinet, J. P. (1990) *Anthropologie du projet*, Paris: PUF.
7. Delgado, M. (2002). *Estética e infamia de la lógica de la distinción a la del estigma en los marcajes culturales de los jóvenes urbanos*. Barcelona: Universitat de Barcelona institut català d'antropologia.
8. Elías, N. (1990). *La sociedad de los individuos*. Barcelona: Península.

9. Entwistle, J. (2002). *El cuerpo y la moda: una visión sociológica*. Barcelona: Paidós.
10. Fernández, C. (2010). *La experiencia y la práctica creativa de enseñanza del diseño de vestuario*. Texto inédito.
11. Fernández, C. (2013). *Líneas fundamentales del debate entre arte y diseño*. Poliantea N° 16, enero-julio.
12. Flusser, V. (2002), *Filosofía del diseño*. Madrid: Síntesis.
13. Heidegger, Martín (1997). *Filosofía, ciencia y técnica*. Santiago de Chile: Universitaria.
14. Krippendorff, K. (2006). *The semantic turn, a new foundation for design*. Boca Ratón: Taylor & Francis.
15. Mabardi, J. F. (2012.) *Maestría del proyecto, apuntes para la práctica de la enseñanza en proyecto*. Concepción: Universidad del Bío Bío.
16. Martín Juez, F. (2002). *Contribuciones para una antropología del proyecto*. Barcelona: editorial Gedisa.
17. McLuhan, M. (1973). *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*. México: Diana.
18. Munari, B. (2003). *Artista y designer*. En Calvera, A. (Ed.), *Arte ¿? Diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
19. Munari, B. (2006). *¿Cómo nacen los objetos? apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona: Gustavo Gili.
20. Mora, A. S. (2008). *Propuestas metodológicas en investigaciones socio-antropológicas sobre el cuerpo*. Ponencia presentada en el I Encuentro Latinoamericano de Metodología de las Ciencias Sociales. La Plata, 10 al 12 de diciembre de 2008.
21. Mora, A. S. (2009). *El Cuerpo Investigador, El Cuerpo Investigado, una aproximación fenomenológica a la experiencia del puerperio*. Revista Colombiana de Antropología Volumen 45 (1), enero-junio.
22. Saulquin, S. (2010). *La muerte de la moda, un día después*. Buenos Aires: Paidós.