



Sujeto

Ante proyecto

este proyecto busca cuestionarnos como los humanos respondemos a la necesidad básica de sujetar nuestros objetos, e indagar como democratizar un objeto de carga que permita un consumo más consiente.

Proyecto

Este cuestionamiento aparece desde la unión de tres pensamientos en una misma dirección, el futuro.

Como dejar el mundo en mejores condiciones a través de las nuevas generaciones era uno de estos cuestionamientos, donde las maneras de aprender desde la lúdica, la visión de que todo es posible de un niño Y la construcción de tejidos sociales para la transformación del porvenir, eran los elementos a preguntarse.

La ciencia ficción como herramienta para el cuestionamiento a la industria de consumo en la que vivimos, era la segunda pregunta; donde esta ficción nos permite crear otros mundos para comparar las maneras y las consecuencias que genera nuestra velocidad automatizada de creación, entender que existen otras maneras de producción.

La evolución del ser humano por medio de la tecnología era el último cuestionamiento, es una idea que ha sido recurrente los últimos años en mi vida, y tema general en el mundo. El humano se acomodó y modifico el entorno para sobrevivir, que pasaría si el humano es su propia industria, su propia máquina, su propio medio de transporte constante.

Después de analizar cada una de estas preguntas me di cuenta que mi cuestionamiento era sobre las formas de producción y de consumo de la industria moderna de la moda, donde la importancia está dirigida a comprar y desechar, a una construcción estética sin tener en cuenta, ¿de dónde viene el producto?, ¿cómo fue desarrollado, quien lo ha hecho y en qué calidad?, ¿cuánto durara el producto y que tan versátil es?; todas estas preguntas me abren muchas en rutas por donde me puedo ir, acá es donde empiezo a preguntarme por yo que quiero profundizar.

en este caso nos enfocaremos en la necesidad básica de sujetar algo con el cuerpo para desplazarme, en otras palabras, trasportar algo, como la función que hace un morral, una riñonera, una bolsa, un bolso, un fular, la carga en la cabeza, entre otros medios.

Ver que cuando tomamos la definición de palabra sujetar según la rae española que dice “Tener a una persona, un animal o una cosa agarrada de algún modo que ejerza presión sobre ella, impidiendo que se mueva, se caiga o se escape” y lo convinimos con la palabra sujeto en la filosofía que lo entendemos como “un ser dotado de conciencia y de voluntad, que conoce y actúa en conformidad con sus propios designios” (Diccionario filosófico marxista), el resultado de la unión es una relación de dependencia, un tejido entre un objeto y una necesidad.

Acá es donde me planteo mi pregunta ¿Cómo desarrollar una propuesta que reflexione y democratice una solucionar a la necesidad básica de carga desligándola del consumismo especificado, basándonos en versatilidad, comodidad y resistencia? Seguido de uno objetivo claros para poder estar seguro de mi cuestionamiento y de mi enfoque.

Para asegurar esto, el objetivo va ligado a buscar la mayor cantidad de información desde diferentes puntos de vista, para captar las necesidades y la evolución de esta, por eso empiezo a realizar unas entrevistas a diferentes personas para darse cuenta como llevan las cosas, que necesitan, y como lo usan; además entender las necesidades a través de la historia, la evolución de estos y como a través del tiempo cambian, para contraponer esto con unos círculos de conversación con diseñadores para cuestionarnos en el sistema de consumismo en el que vivimos,

La metodología para poder lograr estos objetivos empieza en una investigación digital de archivos, páginas en la red, portales web, comentarios, reportes entre otros sobre los mecanismos que el humano ha usado para poder llevar objetos con su propio cuerpo, donde la resistencia la genera el humano con

la ayuda de un tercero que sería el artefacto de carga, que le ayuda a sujetar a su cuerpo los elementos necesarios; después de tener esta información recopilada y organizada, pasare a analizar la muestra de estudiantes nómadas, donde los entrevistare para sacar información de cuál es su mapa de movilidad, que necesitan llevar, como lo llevan, que falencias tiene, cuáles son sus prioridades entre otras; cuando genere una idea concreta de debilidades y fortalezas al unir la historia con las necesidades actuales, pasare a hablar o a buscar entrevistas a diseñadores visionarios en diferentes campos enfocados en las necesidades del futuro, cuestionándolos sobre ellos como perciben la industria de consumo actual, ellos como se enfocan para generar un cambio, y desde que tan lejos llegarían para un cambio; con esto empezar a generar una idea de diseño, donde el enfoque es una solución visionaria para sujetar lo del sujeto.

Reúno esta información en una cartografía las cuales muestran las ventajas y desventajas de los productos existentes y me permito a pasar a la búsqueda de referentes. Donde estos me llevan a entender las posibilidades y el alcance del proyecto

Tomando como referentes de wgsn que hablan de macro tendencias como claridad que exponen el diseño más consiente, con un material, y más práctico, mezclado con organizaciones sociales que buscan la evolución del ser humano, entendiendo que el sistema en el que vivimos no es necesariamente el único posible, como la fundación Aero ceno o ciborg fundación; acompañado del desarrollo a partir de la biomimesis, entendiendo la naturaleza para hacer nuevos desarrollos.

Después de esto entiendo que mi producto se puede desarrollar desde varios puntos, y que si se compone de todos estos llegaría a ser una construcción visionaria; primero entiendo que la forma sale de como los animales se envuelven, se cuben y trasportan sus objetos adicionándole el desarrollo tecnológico e intriga por el futuro y las nuevas herramientas del ser humano; tomando el método de venta por medio de donaciones, para que este objeto pueda democratizarse además de exponerlo por medio del arte hasta que llega a su cúspide funcional, para mostrar el pensamiento futurista y de ciencia ficción.

Alejandro Jaramillo Naranjo – Diseño de modas

Diseño proyecto final

2020

