

PROYECTO DE GRADUACION
Trabajo Final de Grado

Cuerpos vestidos

Una mirada de la anatomía humana en un proceso de diseño en el marco de la sociedad contemporánea

Diego Gonzales Pino
Cuerpo B del PG
15/09/14
Diseño Textil y de Indumentaria
Creación y Expresión
Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes
Facultad de Diseño y Comunicación
Universidad de Palermo

Índice

Introducción	p.4
Capítulo 1: El cuerpo y el indumento	p.10
1.1 El cuerpo como base del diseño de indumentaria	p.12
1.2 El cuerpo vestido	p.16
1.2.1 El cuerpo y la moda	p.18
1.2.2 El cuerpo transformado	p.19
Capítulo 2: El individuo contemporáneo y la indumentaria	p.22
2.1 El paradigma contemporáneo	p.26
2.2 Características del individuo contemporáneo	p.29
2.2.1 Necesidades vestimentarias del individuo contemporáneo	p.31
2.3 El cuerpo y el individuo contemporáneo	p.34
Capítulo 3: Representación del cuerpo a través del indumento	p.37
3.1 De la bidimensión a la tridimensión	p.40
3.1.1 Silueta	p.44
3.1.2 Proporciones	p.46
3.2 Recursos para modelar el indumento	p.47
3.3 Tipologías rectoras	p.49
Capítulo 4: Pensamientos constructivos alternativos	p.52
4.1 Sobre moda conceptual: creatividad versus utilidad	p.54
4.2 De Fortuny a Miyake	p.55
4.3 Arquitectura deconstructivista y Rei Kawakubo	p.58
4.4 Julian Roberts: Substraction Cuttings	p.59

Capítulo 5: El proceso creativo: desarrollo de los prototipos	p.61
5.1 Concepto	p.63
5.2 Estereotipo	p.66
5.3 Propuesta de diseño	p.68
5.3.1 Estudio de la corporeidad	p.71
5.3.2 Recursos	p.74
5.3.2.1 Silueta	p.74
5.3.2.2 Materialidad	p.76
5.3.2.3 Recursos constructivos	p.77
5.4 Prototipos	p.79
5.4.1 Primeras pieles	p.79
5.4.2 Segundas pieles	p.80
5.4.2.1 Remera	p.81
5.4.2.2 Vestido	p.81
5.4.3 Terceras pieles	p.82
5.4.3.1 Parka	p.83
5.5 Comunicación del proyecto	p.84
5.5.1 <i>Artbook</i>	p.84
Conclusión	
Lista de referencias bibliográficas	p.91
Bibliografía	p.93

Introducción

En la última semana de la moda de alta costura en París se llevo a cabo el desfile de la temporada primavera-verano 2014 de la marca Chanel. Mas allá de la parafernalia propia de este tipo de desfiles, se vio una intención de renovación de los estamentos que rigen al sistema de la moda. Karl Lagerfeld, director creativo de la marca, no propuso sólo una colección, sino una actitud; que hizo obvia su mirada sobre la coyuntura actual; por ende, de las necesidades vestimentarias que tienen los individuos hoy en día. El diseñador crea en función del contexto en el cual está inmerso, y responde a la demanda del público. Lagerfeld recreó con esta colección, de manera onírica, una sociedad donde la levedad prima; la ligereza del movimiento de las modelos y la comodidad que los indumentos que imprimían sobre sus cuerpos hizo referencia a la necesidad de una moda que acompañe y respete al cuerpo, en lugar de regir sobre el.

El presente Proyecto de Graduación trata sobre la importancia de vincular directamente la anatomía del cuerpo y la construcción de las prendas en un proyecto de diseño de indumentaria, desde una mirada más profunda y completa sobre la conformación del cuerpo humano; con la intención de proponer un partido de diseño en el cual se explore la interacción del cuerpo, el indumento y el individuo, bajo la premisa de pensar a la prenda como objeto que no sólo sea construido a partir de la morfología del cuerpo, sino que también vaya acorde a la cinética del mismo.

Esta postura surge a partir de la observación de las necesidades vestimentarias de los individuos en la actualidad. Usualmente, el patronaje en plano es la técnica utilizada para la construcción de las prendas y consiste en dibujar un patrón sobre papel basándose en las medidas del cuerpo humano a modo de guía, trasladando el diseño a la bidimensión. Si bien el potencial de experimentación que ofrece es vasto, y su adaptación a los distintos tipos de cuerpos es posible, el patronaje en plano sistematiza la construcción de las prendas de manera que genera un conjunto de siluetas reconocibles, que enmarcan la anatomía, definen sus límites y la califican, de manera homogénea a toda persona;

olvidando que, como expone Lavallol en su Proyecto de Graduación, “Todas las personas son distintas, por ende correspondería poder identificarse como tal por medio de la vestimenta” (2012, p.34). La forma como aborda esta técnica la morfología del cuerpo es ciertamente reduccionista, simplifica sus formas y subestima su capacidad motriz; además de hacer que el indumento regule los modos de vinculación entre el cuerpo y el entorno de igual manera para todos los individuos; olvidando que el cuerpo es una estructura que difiere de un individuo a otro; estandarizando así también la manera como la persona interactúa con el vestido. Esto lleva a pensar también, no solamente en indumentos que potencien la capacidad motriz del cuerpo, sino que puedan ser transformados y adaptados según el cuerpo y las preferencias del usuario que lo porte.

Por lo cual, este Proyecto de Grado al estar enmarcado en la contemporaneidad y desarrollarse alrededor de un paradigma actual, caracterizado por la fragmentación, desterritorialización y el individualismo, se considera que las prendas construidas a partir de este sistema no corresponden con las necesidades actuales de los consumidores: quienes, tomando como referencia la teoría de Zygmunt Bauman sobre modernidad líquida y la mirada de Gilles Lipovestiky sobre las sociedades post-modernas, tienden hacia una individualización colectiva. Como afirma Schang Vitón en su Proyecto de Graduación “el sujeto contemporáneo prepondera su progreso y consolidación por sobre el de la sociedad a la que pertenece. Se trata de entes autónomos, nihilistas y fluctuantes” (2012, p.36).

El Proyecto de Graduación corresponde a la categoría de Creación y Expresión y a la línea temática de Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes, pues el objetivo principal del proyecto es la reflexión sobre la interacción entre la anatomía y la tela en un proyecto de diseño de indumentaria, en post del planteamiento gráfico de indumentos, los cuales sean construidos en correspondencia a la postura del diseñador de explorar una parte de las infinitas configuraciones posibles que surgen entre el cuerpo y el indumento,

y desarrollando un partido de diseño que nace de la observación de las necesidades vestimentarias de las personas en la actualidad.

En un principio, se expondrá la relación entre el cuerpo y el indumento, entendiendo que la sinergia de ambos elementos serán la herramienta que sirva a la individualización de las personas, y corresponda con su ávido interés por generar una propia identidad que representa el surgimiento de la autenticidad como valor social. De la misma manera, se hará hincapié en la diferencia entre la relación del diseño de indumentaria y el cuerpo y la relación entre este mismo y la moda, visto como dos formas de comprender al cuerpo distintas. Se tomará como punto de partida lo expuesto por Andrea Saltzman sobre el cuerpo, textil y contexto en su libro *El cuerpo diseñado* (2004). La autora afirma que el cuerpo humano, entendido como estructura morfológica primaria, debe ser el verdadero origen y fin de todo proyecto de diseño. Y al mismo tiempo, considerar el vestido como el primer espacio que se habita, y factor que condiciona directamente al cuerpo en la postura, la gestualidad y la comunicación corporal. El vestido crea una nueva piel que lo habilita o no para adaptarse a las circunstancias y condiciones del contexto. El diseño de indumentaria es esencialmente un rediseño del cuerpo; una actividad con la cual se genera un objeto “tridimensional, móvil, contingente y transformador del espacio” (Saltzman, 2004).

El propósito de este primer capítulo es plantear el sustento teórico bajo el cual se articule los diferentes componentes del partido de diseño del autor. En un principio se hablará de la composición del cuerpo humano visto como un soporte estructural del indumento, y cómo la interacción del mismo con el vestido sirve a la investigación de detonador para la generación de prendas que revaloricen al cuerpo como estructura morfológica primaria origen y fin de todo proyecto de diseño. También se hablara del cuerpo vestido como vehículo con poder de expresión y comunicación, reflejo del contexto que lo enmarca y soporte para la construcción de identidad de los individuos en una sociedad contemporánea.

El segundo capítulo sirve de sustento teórico para fundamentar la mirada del autor sobre las necesidades vestimentaria de un individuo en la actualidad a partir de la conjunción de las teorías sobre la sociedad contemporánea que comparten los sociólogos Zygmunt Bauman y Gilles Lipovetsky, mediante las cuales se conjugará una mirada panorámica que describa las particularidades de la sociedad actual, y encontrar en ellas aquellos aspectos que un diseñador debe tomar en cuenta al momento de pensar en un estereotipo cuyas necesidades deba satisfacer a través de la configuración de los indumentos. De tal forma, poder establecer una relación coherente y recíproca entre la investigación morfológica y constructiva que propone el autor y su intención de corresponder con el contexto social actual.

Se tomará como referencia el proyecto de grado de Julia Schang- Vitón (2012) y su análisis sobre las necesidades vestimentarias de las individuos inmersos en la contemporaneidad, puesto que se comparte la visión que ella propone sobre la desubstancialización de la sociedad y el surgimiento del hombre como ente autónomo, esclavo de su imagen y víctima de las interminables fluctuaciones de su medio.

El tercer capítulo constará de un relevamiento de información sobre el patronaje en plano, de manera de entender las características de esta técnica para así poder exponer cuales son consideradas sus falencias en relación a las necesidades vestimentarias de un individuo en la actualidad. El comprender esta técnicas permitirá trascender sus limitaciones en pos de desarrollar una metodología constructiva alternativa para la construcción de las prendas. Cabe desatar que no se busca formar una nueva técnica propiamente dicha, sino rescatar del método mencionado aquellas particularidades que sirvan al desarrollo del proceso creativo del autor, en su intención de construir indumentos con mayor conciencia sobre la capacidad cinética del cuerpo bajo una mirada más abarcativa de su composición estructural.

En el cuarto capítulo se investigará sobre diferentes casos en el diseño de indumentaria, tanto actuales como en otros periodos históricos, en los cuales sea evidente la intención

de investigar la interacción cuerpo e indumento desde un punto de vista morfológico y en relación a la construcción de las prendas . Partiendo por una asociación y comparación entre el trabajo de Mariano Fortuny, allá en la segunda década del siglo XX, y el proyecto de investigación textil fundado por Issey Miyake a finales de los años setenta.

También se hablará de las vanguardias japonesas de los años sesenta que proponía la inserción del deconstructivismo, corriente impartida por la arquitectura, en el desarrollo de un partido de diseño, analizando particularmente a la diseñadora Rei Kawakubo. De igual manera, se analizará el proyecto realizado por el diseñador inglés Julian Roberts llamado *Subtraction Cutting*, en el cual se deja de lado la premisa bajo la cual el cuerpo se estructura a través de un pensamiento de construcción y cuya representación es el indumento, evadiendo así la realización de moldes para la construcción de prendas; tomando este ejemplo como un caso contemporáneo de indumentos contruidos obviando la anatomía del cuerpo humano, en total contradicción a lo que plantea el patronaje en plano. El propósito de este capítulo, es observar el trabajo de otros diseñadores, asociando sus proyectos a la mirada del autor de este escrito, en post de enriquecer la investigación desde el ejemplo, al estudiar casos donde el resultado de la indagación de la relación cuerpo-textil sume al desarrollo del partido de diseño.

El quinto capítulo se destina a exponer la integración del marco teórico y referencial desarrollado en los capítulos anteriores al partido de diseño que se busca desarrollar con el presente Proyecto de Grado. Se definirá el concepto de diseño, así como las diferentes etapas del proceso de diseño que conducen a la realización de una colección. De la misma manera, se hablará sobre las influencias que llevaron tanto al impulso como a la necesidad del desarrollo de este proceso de diseño.

Este capítulo dará cierre al Proyecto de Grado presentando los indumentos desarrolladas como principal objetivo del mismo. Se expondrá el método constructivo desarrollado como solución al problema planteado en los primeros capítulos, así mismo se hará

mención a sus alcances y limitaciones. Así mismo se señalarán las decisiones llevadas a cabo durante el planteamiento constructivo de las prendas.

Tanto como para la construcción del capítulo 3 y el análisis de referentes propios del ámbito académico en el cual se enmarca esta investigación, se revisan los proyectos de grado de Cynthia Beatriz Hauck (2010) y Alejandra Latre (2011), pues son dos antecedentes sobre la reconfiguración de las bases del patronaje en plano en función a una propuesta conceptual específica, desarrollando una metodología constructiva individual que da como resultado la generación de un partido de diseño que conjuga tanto una mirada teórica sobre un tema específico con una resolución práctica para una problemática reconocida.

El interés por esta temática surge a partir de la necesidad de generar un sustento teórico para el proyecto práctico desarrollado por el autor en los últimos años de su carrera universitaria de manera de lograr su trascendencia y aporte a la disciplina. El cuerpo es y debe siempre ser el punto de partida del diseño de indumentaria, y la intención de lograr una mejor interacción del cuerpo con el contexto la premisa. El abuso del molde no nos permite tener una mirada más amplia y profunda del entorno con el cual la dupla sujeto e indumento deberá interactuar. La forma como se resuelve la configuración del objeto diseñado será la manera como se exprese la cultura de una época y la postura del diseñador.

Capítulo 1: El cuerpo y el indumento

En un diseño la estructura gobierna la disposición de sus formas, la manera como son creadas, construidas y organizadas junto a otras, establece un orden y por ende rige la relación entre ellas. En el diseño de indumentaria, existe una variable que condiciona la estructura del indumento, esta es la anatomía del cuerpo. La vestimenta se proyecta y se construye en función de las formas y proporciones del cuerpo y sus movimientos, dado que el cuerpo es el usuario del indumento, este le sirve de sustento estructural, y a su vez, el indumento contiene, condiciona y delimita al cuerpo.

De tal manera, se asume que la ropa puede ser considerada como un elemento de intervención de la morfología del cuerpo y que modela la percepción de la anatomía del usuario; pero además, es precisamente el cuerpo del usuario donde el diseño existe como tal; el vestido no es un elemento autoportable, “El diseño empieza y termina en el cuerpo” (Saltzman, 2004, p.15). Será la topografía del cuerpo la que, sirviendo de soporte, termine de configurar la morfología del indumento; ya sea una traslación exacta de las formas del cuerpo a la lámina textil o una abstracción de la anatomía humana.

Si bien, la construcción de las prendas, parten de una síntesis de la topografía del cuerpo, que traslada los volúmenes tridimensionales de la anatomía a la planimetría bidimensional del textil y viceversa, método conocido como patronaje, su mirada es reduccionista, pues olvida la compleja estructura del cuerpo, y por sobre todo el hecho que ésta, en su conjunto, es una estructura móvil, que se expande y contrae y que proyecta su capacidad motriz a través de la interacción de diferentes segmentos corporales, buscando un balance entre el individuo y su entorno para lograr una adecuada interacción entre ambos; el indumento se convierte, por ende, en una segunda piel que media entre el cuerpo y el contexto.

Indagar sobre la capacidad motriz del cuerpo y su interacción con el indumento, y las particularidades y la complejidad de la conformación de anatomía humana, hacen a un proyecto de diseño de indumentaria de innumerables alternativas que sirven de

disparadores para pensar en una reformulación de la estructura base a partir de la cual de construyen las prendas.

La creación de un diseño no sólo puede responder a necesidades estéticas, sino también funcionales, reflejando el gusto de una época. (Wong, 2004, p.9). Revisar aquellas características de los indumentos que hacen que su conformación limite la expresión corporal del individuo y sean contruidos bajo un parámetro estandarizado cuya mirada de la anatomía humana simplifica sus formas, abre camino hacia una investigación cuyo propósito sea la concepción de indumentos que se adapten a la anatomía del cuerpo de quien lo porte, la posibilidad de transformarse según las particularidades anatómicas de cada individuo y sus preferencias, y que proporcionen confort al usuario.

Mirar a los indumentos como objetos transformables y adaptables según las necesidades y preferencias de quien los use no es algo ajeno a nuestro tiempo. La sociedad hoy en día vive una individualización colectiva; donde la indumentaria cumple un rol de lenguaje, mediante el cual los cuerpos vestidos construyen una imagen que el sujeto constituye en una doble relación, una imagen para sí, y una imagen para el otro. Saulquin (2010) propone pensar que las transformaciones sociales darán como resultado “una vestimenta que ya no va a ser tributaria de los dictados coactivos del mercado, sino un producto de las necesidades individuales” (p,128).

Atañe a este primer capítulo exponer la relación entre el cuerpo y el indumento. Por un lado, desde el lado material, comprendiendo al indumento como un espacio portable, una suerte de hábitat individual, cuya interacción con el cuerpo es física, y para la cual poder ser comprendida es importante indagar sobre la anatomía humana. Y por el otro lado, hacer el pasaje de la relación cuerpo e indumento, a individuo y moda, analizando su relación desde el vestir como un hecho básico de la vida social, visto como algo común a todas las culturas humanas. Como afirma Saltzman al respecto: “El vestido imprime su sello en el modo de actuar en las diferentes circunstancias que tocan al individuo y actúa

sobre su ser, hacer y parecer en el contexto” (2004, p.117). En pocas palabras, se vive en una sociedad de cuerpo vestidos.

1.1 El cuerpo como base del diseño de indumentaria

Como ha sido mencionado antes, la estructura de cualquier diseño, u objeto material, resultado de un proceso de diseño en el área de la indumentaria toma forma a partir del cuerpo. Incluso, podemos considerar al indumento como un rediseño de la anatomía humana, pues la manera como esté conformado el vestido afectará la percepción del cuerpo de quien lo porte. En la relación cuerpo e indumento la superficie se convierte es una segunda piel, la silueta es la reconfiguración de la topografía del cuerpo, las líneas constructivas son recorridos sobre la anatomía, y la manera como los diferentes formas son organizadas es una toma de partido sobre el cuerpo.

Visto a partir de lo morfológico, el diseño de indumentaria debe indagar en cuanto a la anatomía del cuerpo, puesto que la figura que crea el indumento con respecto al cuerpo corresponde a la conformación espacial de la vestimenta según el modo en que esta enmarque la anatomía y determine sus límites. El vestido resulta de la manera como la lámina textil cubre el cuerpo; y el vinculo de ambos dará lugar a la manera como la tela se sostiene sobre el cuerpo, siendo esta la interacción primaria más importante, puesto que será mediante ella como el indumento se sostenga sobre la anatomía, además de ser importante en la generación de la silueta.

De igual manera, reconocer las diferentes tipos de relaciones que surgen de la anatomía del cuerpo y la interacción de sus diferentes sub divisiones permiten reformular la construcción de los indumentos, pues se habrá explorado las particularidades de la estructura base a partir de cual surgen. Saltzman (2004) siguiere las siguiente relaciones: cabeza-tronco-extremidades, frente-espalda, inferior-superior e izquierda-derecha. Estas relaciones servirán de base para la generación de la estructura del indumento. Si bien es necesario respetar algunos aspectos de la conformación de la anatomía humana con el

fin de generar indumentos portables y funcionales; está en la reconfiguración de los mismos la riqueza de la exploración de la relación cuerpo-indumento, por ende la del proceso de diseño.

La relación entre la cabeza, el tronco y las extremidades así como la de frente y espalda son las dos más relevantes al propósito de este proyecto. La primera relación, funge como eje flexible y articulador del movimiento del cuerpo, la cual genera las transformaciones en la estructura soporte del indumento; estas serán repetidas, acompañadas o exageradas por la transformación que ejerzan en el vestido. La división frente y espalda es la más utilizada en la configuración y la construcción de las prendas; no obstante se debe tomar en cuenta los laterales del cuerpo al ser este una estructura volumétrica en la cual el dorso y el frente no existen de manera aislada, sino que interactúan para colaborar con el movimiento de las distintas partes del cuerpo.

La interacción de estas relaciones, ergo la de los diferentes segmentos corporales, conforman la postura del cuerpo; en otras palabras, la estructura base con la que el indumento interactúa. Existen tantas posturas como individuos y no se puede establecer una postura ideal; pues se debe tener en cuenta el factor psíquico, emocional y social.

En post de enriquecer esta investigación, se propone sumar otras relaciones que surgen de una mirada más profunda sobre la anatomía humana. La conformación de la estructura del cuerpo está comprendida por la articulación de las cadenas musculares, la cual programa los movimientos del cuerpo a partir de tres componentes base: torsión, flexión y extensión. Las cadenas musculares son una serie de músculos unidos por una misma función; estas son clasificadas en estática posterior, rectora anterior, rectora posterior, cruzadas anteriores y cruzadas posteriores. Conocer sus funciones y mecanismo y la manera como se articulan entre ellas, es una nueva base a partir de la cual se puede pensar la construcción de las prendas en la cual se incluye directamente la cinética del cuerpo. La relación entre las cadenas musculares será ampliada en el quinto capítulo, en el cual se explicará como se aplicará esta teoría en la configuración de los

indumentos. No se revisa la relación inferior-superior y derecha-izquierda pues sirven solamente para localizar espacialmente la vestimenta en torno al cuerpo y para la construcción simétrica de la misma.

El indumento también es creado en función de las posibilidades cinéticas del cuerpo. Las articulaciones y los distintos ángulos de apertura y dirección obligan al diseñador a plantear la configuración del indumento a partir del desenvolvimiento natural del cuerpo. “El movimiento es el resultado de la interacción entre el cuerpo y el vestido” (Saltzman, 2004, p.147), y la exploración de esta se convierte en la más atractiva puesto que el contenido de la prenda posee la capacidad de generar movimiento propio, por ende una interacción con el indumento a través de la cual va transformándolo y adaptándolo a sí mismo. El concepto de movimiento implica la transformación de una forma dada. La interacción del cuerpo y el indumento mediante el movimiento puede ser trabajada desde la transformación del vestido a consecuencia de la fuerza física ejercida por el cuerpo, ya sea su contracción, expansión o torsión, o como reacción inmediata a su topografía, el ajuste del textil a las formas de la anatomía; pero también desde la intervención del usuario en el diseño, generando variaciones en su morfología y la configuración de sus partes, manipulaciones como desarticular, unir, insertar, ajustar, acortar, alargar o quitar, las cuales hacen posible una mayor interacción entre el portador y el vestido. (Saltzman, 2004, p.155), que generan un ejercicio mediante el cual se customiza el indumento.

El movimiento del cuerpo es articulado y dinámico, y es sinónimo de cambio, transformación y metamorfosis. La manera como interactúa el cuerpo con el vestido, y el cuerpo con el contexto circúndate, está regida por el movimiento. La conformación morfológico y espacial del indumento condiciona y refleja las practicas de la vida diaria del portador; así es como el indumento puede restringir, limitar o reforzar la capacidad motriz del usuario. La articulación de las diferentes partes del cuerpo son resultado tanto de fuerzas físicas como psicológicas; el lenguaje corporal de una persona es resultado de

un proceso psicosomático a través del cual expresa sus vivencias, emociones, etc, aspectos que construyen la identidad del individuo.

Por tal motivo, es relevante a esta investigación la indagación sobre la interacción entre el indumento y movimiento del cuerpo, y será sobre la cual se sustente el proyecto, a razón de ser la adaptabilidad del indumento aquella cualidad que se considera debe imperar para hacer del vestido un objeto de diseño que sirva a las necesidades vestimentarias de un individuo en la contemporaneidad, rompiendo así con la mirada reduccionista que tiene el patronaje en plano sobre la corporeidad, disciplina utilizada en de la producción industrial de indumentaria.

El estudio de las proporciones del cuerpo también sirve para la representación del mismo a través del indumento y de sus diferentes elementos, como el área que abarcan los planos y la ubicación de accesorios en el vestido. A través de las proporciones se establecen parámetros de comprensión y representación del cuerpo. (Saltzman, 2004, p.31). El problema surge cuando estas proporciones se estandarizan, olvidando las particularidades de cada cuerpo, encasillando a todos dentro de lo que se considera un cuerpo ideal; por lo cual es necesario indagar en las proporciones de los cuerpos reales, de modo de construir indumentos útiles y adaptables a las necesidades de cada usuario.

La conjugación de todas estas maneras como el indumento se transforma e interactúa con el cuerpo dan pie al proceso de diseño en el campo de la indumentaria, pues se convierten en las herramientas del diseñador al momento de construir un indumento en post de la solución de un problema; estas son evaluadas según la intención de diseño, exploradas según el soporte-cuerpo con el que se trabaje y quebrantadas en post de la exploración de la relación cuerpo-textil. Saltzman (2004) dice al respecto: “Si la forma es la solución de un problema y el contexto es el factor que lo plantea, la transformación es el recurso que posibilita ampliar la solución y resolver diferentes problemas, manifiestos o implícitos” (p.142).

1.2 El cuerpo vestido

“Los cuerpos humanos son cuerpos vestidos, el mundo social es un mundo de cuerpos vestidos.” (Entwistle, 2000, p.11). Todas las personas visten el cuerpo de alguna manera, la ropa es la forma en que las personas aprenden a vivir en sus cuerpos y desde hace miles de años, el primer fenómeno comunicativo que han utilizado los seres humanos ha sido el de la indumentaria.

La ubicua naturaleza del vestido parece apuntar al hecho de que la ropa (...) es uno de los medios mediante los cuales los cuerpos se vuelven sociales y adquieren sentido e identidad. El acto individual y muy personal de vestirse es un acto de preparar el cuerpo para el mundo social, hacerlo apropiado, aceptable, de hecho, hasta respetable y posiblemente incluso deseable (Entwistle, 2000, p.12)

El indumento es el primer espacio que habita el hombre, el cual al ser portado se transforma en un espacio de contención, pero a su vez de resignificación dentro del contexto que lo rodea, Saltzman (2004) dice que “el vestido regula los modos de vinculación entre el cuerpo y el entorno” (p.9). En su conjunto, la vestimenta es un sistema de signos cuya articulación los dota de sentido y es razonable pensar que, en la mayoría de los casos, nuestra percepción de los demás está influida en parte por la vestimenta, puesto que el vestido está regido por códigos y convenciones, los cuales de forma conjunta con el cuerpo conforma la imagen del individuo.

Se afirmaría que el cuerpo y el indumento se convalidan y definen entre sí, razón que permite también plantear al cuerpo como uno de los condicionantes de la percepción del indumento, el cuerpo también expresa. Las características físicas propias de la persona y las que son resultado de alguna modificación hecha por esta, terminan de dar sentido al indumento y lo complementan.

Sin embargo, tanto la composición del cuerpo como el vestido carecen de significados sociales precisos y universales. A medida que el contexto cambie, pueden surgir nuevos significados para determinada vestimenta o postura corporal; por ende, la conjunción de

cuerpo, indumento y contexto da como resultado una amplia variedad de significantes y hace de la indumentaria un sistema dinámico que se convalida con el contexto. La resignificación de prendas, su re-contextualización, el atribuirles nuevas funciones y ocasiones de uso y destinarlas a distintas clases de usuarios son algunos de los ejercicios que amplían las posibilidades que el cuerpo vestido posee para expresar su individualidad.

Para poder entender la relación entre la vestimenta y la comunicación se debería entender que la vestimenta cumple con diferentes roles como la decoración, protección, atracción sexual, autoafirmación, autonegación, ocultamiento, identificación grupal y exhibición de estatus o rol; y que además existen reglas aceptadas, y con una significación específica, para la mayoría de individuos en relación a las diferentes modelos de vestimenta (Knapp, 1980, p.169)

De esta manera, como plantea Koda, a través del artificio de la ropa, los individuos pueden disimular defectos perceptibles y en algunos casos proyectar un atractivo ilusorio con características aceptadas como ideales en su cultura y tiempo (2000, p.8).

No obstante, la relación de la vestimenta con la identidad de las personas es compleja; por un lado, los indumentos que visten el cuerpo sirven para conocer el género, la clase social, la edad, las preferencias culturales, entre otras características de quien los porte; no obstante, la imagen de una persona, derivada de la indumentaria que porta, puede ser mal interpretada y no corresponder con la realidad, más aún en la actualidad donde no existen normas que verdaderamente rijan el vestir de los individuos.

Por lo cual, la significación de cualquier prenda de vestir depende de las circunstancias en las cuales este inmersa. La correcta significación de los indumentos solamente ocurre cuando existe una proximidad social entre los individuo que los portan; puesto que al carecer de un vocabulario y una gramática, la indumentaria no puede ser considerada un lenguaje propiamente dicho.

1.2.1 El cuerpo y la moda

El cuerpo vestido carece de significado si este no está inmerso en un sistema de la moda circundante que lo contextualiza y lo califica. Como dice Wilson “el sistema de la moda proporciona la materia prima para la mayor parte de la ropa que se usa a diario, no sólo produciendo las prendas en sí, sino también los discurso y las ideas estéticas en torno a las mismas” (Crocì y Vitale, 2011, p.101). La moda hace que el indumento, llegue a perder su funcionalidad física y que adquiera valor comunicativo, convirtiéndose así en signo y siga siendo objeto sólo en segunda instancia.

La moda busca adecuar el cuerpo al contexto. Como será profundizado en el próximo capítulo, en la actualidad la identidad de las personas no es estable como lo fuese décadas antes; la vorágine de las urbes, la globalización y la permeabilidad de las fronteras, no sólo geográficas sino interpersonales, han hecho de la constante renovación y re innovación una necesidad, que se ve traducida en la libertad con la que las personas experimentan con su apariencia. La acelerada cadencia del sistema de moda permite al individuo a sumergirse en una constante transformación de su aspecto.

Sin embargo, la moda es tiránica y supone una entrega absoluta del cuerpo a la mirada del otro, representada por el cumplimiento de ciertos patrones impuestos por ésta misma, y que son aceptados y asimilados por el imaginario colectivo. Los cuerpos deben adaptarse a las estrategias de la moda, olvidando su propia topología, teniendo que aplanarse, homogeneizarse, adelgazar hasta asexuarse porque su función principal es, en conjunto con el vestido, satisfacer la imposición de la sociedad acerca de la imagen que esta exige. (Saulquin, 2010, p. 168).

La obsesión por la delgadez de finales del siglo XX, conseguida con dietas y ejercicio regular, es un ejemplo de cómo el cuerpo se ve afectado y obligado a transformarse con el único motivo de encajar en los estereotipos creados por la moda. Esto hace cuestionable hasta que punto la construcción de una identidad basada en la conducta vestimentaria de las personas realmente es legítima, debido a que de una u otra manera,

el sistema de moda limita la libertad de elección de aquello que la persona decide portar. Los individuos, dentro de estas restricciones, sólo tienen la posibilidad de realizar una propia interpretación de la moda, la cual se ve reflejada en las diferentes prácticas del vestir que coexisten en un único contexto.

Por ende, relacionar cuerpo y moda es referirse a una interrogante que cuestione si el individuo debe modelar el cuerpo para adaptarlo al ideal imperante del colectivo social y si debe ser el cuerpo el que se someta y adapte su forma a las de la vestimenta. Es tema de debate hasta que punto la moda debe gobernar al cuerpo, y se convierte en toma de partido de diseño para el diseñador de indumentaria, pues si bien, debe tomar en cuenta el dictamen de convenciones sociales que rigen los códigos vestimentarios actuales para así generar indumentos que satisfagan la demanda del mercado actual, en otras palabras, que la manera que el cuerpo sea calificado se corresponda con el gusto de la época, está también en el diseñador la decisión de proponer alternativas paralelas en las cuales se revalorice el cuerpo como base a partir de la cual el vestido sea construido, respetando sus morfología original y su cinética.

1.2.2 El cuerpo transformado

En diferentes momentos de la historia, se hace evidente el condicionamiento y la transformación del cuerpo a consecuencia de las modas imperantes en determinados contextos. Es importante destacar la relación directa entre las modas y la jerarquización de los valores que representan el imaginario de una sociedad, valores que se convierten en una tendencia rectora; como afirma Saltzman “a través del vestido se ha modelado históricamente el cuerpo en función de los rasgos característicos, las ideologías y los valores establecidos de una cultura” (2004, p.142). Por ejemplo, el uso del corset no estaba desligado del pensamiento patriarcal de los individuos de fines del siglo XIX e inicios del siglo XX.

Asimismo, Saulquin también afirma “en diferentes épocas históricas una misma sociedad puede ir variando la jerarquía de sus valores, y organizarse en torno a aquellos que mejor la representan” (2010, p.125). Esta es la razón que hace que las modas cambien, así como la percepción de los cuerpos vestidos y la concepción del cuerpo ideal. Por lo cual, surge la necesidad de adaptar el cuerpo según el patrón imperante.

Uno de los aspectos del cuerpo que ha sido objeto de mayor transformación es la silueta. Es importante mencionar que sólo se hace referencia a la silueta femenina de una mujer occidental, puesto que ha sido la que cambios más radicales ha experimentado en cuanto a su morfología y la que más efecto tuvo sobre la concepción del cuerpo ideal según el periodo histórico.

En cuanto a lo que es silueta se refiere a la conformación espacial de la vestimenta en interacción con el cuerpo y el indumento es el artefacto que genera la silueta. La relevancia de la silueta se sustentan en ser la que denote la concepción de la forma y los valores relativos al cuerpo.

Durante la primera mitad del siglo XX, las mujeres se valían de artefactos y accesorios, como el polizón de la moda eduardiana y las fajas en la década de los 50, para adecuar sus cuerpos a la usanza vestimentaria y a la silueta impuesta por las modas.

Pero fue el corset el artefacto que modificó el cuerpo de la mujer de manera más drástica, con el motivo de alcanzar la silueta S impuesta por la moda imperante. El corset amoldaba la caja torácica, suprimía o resaltaba el busto y desplaza el volumen del pecho bajo los brazos o hacia la espalda. Además, reformaba la línea de la cadera y aplanaba o redondeaba el abdomen. (Koda, 2000, p.52)

No obstante, a partir de los años sesenta, el auge de la juventud y la delgadez como un ideal, y la simplificación y estandarización de la indumentaria, restaron a la mujer de recursos para adaptar sus cuerpos a las modas, volviéndose en una necesidad realizar cambios físicos permanentes, que fueron alcanzados desde los regímenes alimenticios y el ejercicio, hasta la cirugía plástica, que, como dice Saltzman: “construye y reconstruye

el cuerpo desde un plano externo, avanzando hacia el cuerpo seriado y estandarizado por un ideal físico pregnante que ya actúa a nivel anatómico” (2004, p.33).

La moda, por este motivo, se convierte en un nexo entre las personas y las convenciones sociales; la moda en este caso satisface la necesidad colectiva de adaptación y pertenencia; haciendo aun más fuerte la tensión entre la apariencia y la autenticidad de las personas, la diferencia entre la verdadera identidad y la identidad construida con la moda como su herramienta.

Capítulo 2: El individuo contemporáneo y la indumentaria

En el capítulo anterior se establece la fuerte relación que existe entre el individuo y la indumentaria, y la adjudicación al indumento de valor comunicativo como herramienta que sirve a las personas en su constante necesidad de construir su propia identidad.

Profundizar acerca del rol que cumple el vestido en las sociedades actuales, y demarcar las características más relevantes que configuran la vida de las personas en la actualidad es de suma importancia para el desarrollo del presente Proyecto de Grado, pues permitirá descubrir y entender las necesidades vestimentarias de las personas, las cuales se buscan suplir con el resultado material del proceso de diseño que se llevará a cabo.

Saltzman (2004) afirma “los cambios culturales se muestran en todos los aspectos de la imagen individual: en la vestimenta y los accesorios, el peinado, el maquillaje, el tatuaje y la ornamentación” (p.83). El imaginario social, como se piense e imagine una sociedad a sí misma, está estrechamente relacionado con las características de la indumentaria que vistan; la tendencia rectora de los valores centrales bajo los cuales se sustenta la vida de los individuos, será la base para la formulación de la imagen tanto individual como colectiva que rija la usanza vestimentaria de las personas. De esta manera, las características vestimentarias de los individuos resulta ser un verdadero documento sociológico, puesto que hablan de un periodo, una economía, una geografía, de actitudes y costumbres, ideologías, imaginarios sociales y preferencias individuales.

Compete aclarar que al referirse a indumentaria o vestido en este capítulo, se hace mención únicamente a lo que Saulquin (2010) llama “moda indumentaria” (p.70), definida como subsistema entendido en la producción de indumentos con fabricación y difusión masiva; puesto que es el área que compete a la disciplina en la cual se enmarca esta investigación.

Actualmente, al vivir en una sociedad abierta y plural, en la cual los imperativos categóricos y las relaciones autoritarias y dirigistas han sido remplazados por privilegiar la diversidad y fomentar las motivaciones individuales, la jerarquía de valores ha sido

alterada. La importancia del estatus social, el prestigio y la diferenciación de clases, la necesidad de pertenencia y la búsqueda de referentes, se ven remplazados por una individualización colectiva, la personalización del individuo y la desterritorialización de las personas, haciendo que la sociedad se sumerja en una profunda indiferencia, donde los individuos no se aferran a nada, no tienen certezas absolutas y sus opiniones son susceptibles de modificaciones rápidas; lo cual trae como consecuencia al sistema de la moda el tener que responder a las necesidades vestimentarias de individuos que no buscan ser reflejo del colectivo (Saulquin, 2010, p.72), pues la naturaleza de las relaciones sociales cambian, y por ende la manera como las personas se visualizan y se muestran a los demás.

En periodos históricos pasados se consideró a la indumentaria únicamente como una herramienta utilizada por los estratos sociales privilegiados económicamente para demarcar las diferencias entre clases sociales, dotándola solamente de valor ornamental; causando que fuese tildada de frívola, inútil e innecesaria. Sin embargo, la moda indumentaria siempre ha formado parte de la cultura de las sociedades y no puede ser analizada de manera aislada. Como afirma Entwistle (2000): “la moda se produce a partir de las condiciones económicas, políticas y tecnológicas, así como es moldeada por preceptos sociales, culturales y estéticos” (p.111).

En cambio, actualmente la cara estética-burocrática de la moda ha dado paso a la cara democrática e individualista. Durante el curso del siglo XX y en adelante, la sociedad ha inducido en los individuos una mirada más psicológica y analítica sobre ellos mismos; personas permanentemente obsesionadas y al acecho de su realización personal y en búsqueda de su propio equilibrio, viven una vida modulada en función de las motivaciones individuales, una vida flexible contextualizada en la era de las múltiples opciones y las formulas independientes (Lipovetsky, 2003, p.19).

En un mundo así, la moda indumentaria toma un nuevo significado, pues ahora es utilizada por las personas para moldear su identidad, una herramienta para controlar y

calcular su apariencia; a lo cual si se suma el creciente interés de las personas por las dietas, el ejercicio y la cirugía plástica como medios para moldear la imagen personal según sus preferencias, sirve como indicador para demostrar que el individuo contemporáneo se ha convertido en un individuo reflexivo, que busca expresar su individualidad en todo aspecto de su vida, a lo cual André Courrèges se anticipó en los años sesenta al introducir el término estilo de vida, en reemplazo de la palabra moda (Saulquin, 2010, p.89), puesto que la moda indumentaria busca configurar imágenes inspiradas en las necesidades de la vida cotidiana, modas que responden a las estéticas de diferentes grupos sociales, estéticas que son el fiel reflejo de las necesidades fluctuantes de los individuos, necesidades ya no conformadas de manera artificial por el mismo sistema de moda para impulsar el consumo, sino necesidades que surgen de motivaciones estrictamente personales. Cual obliga a los diseñadores a volcarse a la calle en busca de sus referentes, disparadores de sus procesos de diseño, los cuales surgen no en la observación de las preferencias vestimentarias de las personas únicamente, sino de todas aquellas relacionadas a su estilo de vida.

Hoy en día, cuando la sociedad ha adoptado la autonomía como principio dominante, la moda indumentaria es un testimonio de la voluntad general de individualizarse, escapando al conformismo y a la homogeneidad, pues es una manera de moldear la identidad. Es evidente que la moda se basa en la experimentación multidireccional y en la ausencia de reglas estéticas comunes y dominantes. Ya no hay moda, hay modas, éstas coexisten; pues la seducción del sistema de la moda en la sociedad contemporánea se basa en multiplicar y diversificar la oferta, en reemplazar la sujeción uniforme por la libre elección y la pluralidad.

Es cierto que la moda aun simboliza el deseo de imitación y la necesidad de pertenencia a un grupo social; no obstante, el individuo en la actualidad busca referentes no líderes; buscar ejemplos, consejos y guías se ha convertido en una adicción. Como Bauman (2003, p.13) afirma:

Salimos de la época de los grupos de referencia pre asignados para desplazarnos hacia una era de la comparación universal, en la que el destino de la labor de construcción individual está endémica e irremediablemente indefinida; no dado de antemano, tiende a pasar por numerosos y profundos cambios antes al alcanzar su único fin verdades: el final de la vida del individuo.

En consecuencia, la moda indumentaria y el sistema que la produce y promueve debe articular la tensión entre conformidad y diferenciación, puesto que la afiliación aun grupo es elegida y la identidad individual es creada por cada uno. (Einrwise, 2000, p.116).

De igual manera, la moda es un fenómeno que se sustenta en la rapidez y se valida en la novedad, por lo cual es un sistema de vestir que se encuentra en contextos donde la movilidad social es posible, y se rige por una lógica de cambio regular y sistemático. La sociedad contemporánea puede ser descrita como la era de la instantaneidad; es una sociedad de valores volátiles, despreocupada por el futuro, egoísta y hedonista, donde la novedad y la precariedad son un valor, la inestabilidad es un imperativo y la hibridez una riqueza. Según Pierre-André Taguieff: “el cambio se ha convertido (...) es un sustituto del ser supremo” (Erner, 2004, p.84); por lo cual, en una sociedad contemporánea, el ritmo fluctuante de la moda y el consumo de la misma se ha convertido en una manera de adaptarse al constante y permanente cambio de la coyuntura actual, convirtiendo la moda indumentaria en una herramienta para adaptarse al contexto contemporáneo; ya que la industria de la moda encarna perfectamente el deseo por lo nuevo, la idolatría de lo efímero, las ansias de cambio y la supremacía de la independencia afectiva.

No obstante, la tiranía del sistema de la moda, como entidad que regula la usanza vestimentaria de las personas con carácter imperativo da paso a una moda democrática, en la cual no se impondrá estamentos rígidos, por lo contrario, como ya ha sido mencionado, el sistema de moda abre una carta de infinitas alternativas, dotando a las personas de autonomía para la formación de su propia imagen, un universo abierto que ofrece cada vez más opciones y combinaciones a medida, que permite una circulación y elección libre. Como afirma Lipovetsky (2003, p.41)

El momento posmoderno (...) explicita el proceso de indiferencia pura en el que todos los gustos, todos los comportamientos pueden cohabitar sin excluirse, todo puede escogerse a placer, lo más operativo como lo más esotérico, lo viejo como lo nuevo, la vida simple como la vida hipersofisticada, es un tiempo sin referente estable, sin coordenada mayor.

Hoy en día no tiene validez la afirmación que encasilla a la moda como un fenómeno que escapa a las normas objetivas de la vida. Si bien, esta no supe necesidades reales físicas, atiende aquellas relacionadas a lo psicológico, lo estético, el señalamiento y la identidad. Sirve a las personas como una forma de comunicación espontánea y como una herramienta que les permite su adaptación al contexto, un vehículo de democratización e integración.

2.1 La sociedad contemporánea

Entender de modo general las características pregnantes de la sociedad contemporánea permite esbozar un panorama en el cual contextualizar el proceso creativo de esta investigación, con el fin de desarrollar un objeto material que responda a la coyuntura actual, en otras palabras, no sólo se pueda validar en el contexto, sino que sirva a las necesidades que éste crea.

Para demarcar las directrices que priman en las sociedades contemporáneas se hará referencia en las teorías de los sociólogos Gilles Lipovetsky y Zygmunt Bauman sobre la sociedad post moderna. Encontrar en sus tratados una idea en común sobre la naturaleza de las sociedades en la actualidad y las particularidades de los individuos participes de éstas será el propósito de este apartado, de manera de construir una propia interpretación de las circunstancias sociales imperantes hoy en día.

Actualmente, convergen en un solo contexto diferentes situaciones que construyen la contemporaneidad. La inestabilidad económica y política, los cambios climáticos y el deterioro de las condiciones ambientales, la reorganización social, la aceptación de minorías antes segregadas, los avances tecnológicos y su inclusión en la vida diaria de las personas, la conformación de nuevas ideologías y el abandono de otras, y la

supremacía cada vez más evidente de la ciencia sobre la religión, son algunos de los factores que conforman el contexto actual.

La sociedad moderna atravesó la fase inestable del proceso de modernización y si bien ha logrado un nivel general de organización y desarrollo, no ha logrado forjar una estabilidad que le permita estructurar directivas que rijan la vida de los individuos, lo cual causa el abandono de los roles e identidades instituidas, haciendo de los tiempos actuales un paisaje aleatorio, pleno de singularidades complejas, de individuos que han abandonado el progreso conjunto, autónomos e individualistas, sumergidos en un proceso de personalización que da paso a un narcisismo colectivo.

Nietzsche (1998) en 1884 anticipó “la muerte de Dios” (p.108) refiriéndose a la carencia de un valor absoluto, dictatorial y disciplinario, la ausencia de una verdad única. Visto en retrospectiva, esta afirmación describe de manera acertada la situación que viven las sociedades en la contemporaneidad; en la fase actual que atraviesan los individuos prima un proceso de personalización colectiva como se ha dicho, un nuevo tipo de control social liberado de la masificación, la reificación y la represión. Las personas se han convertido en sujetos autónomos, quienes al vivir en un desconcierto absoluto buscan la verdad intrínseca en si mismos, construyen sus propios límites y establecen sus propias penitencias. El autoescrutinio, la autocrítica y la autocensura constante son comunes a todos los individuos. La personalización se alimenta de la insatisfacción de la persona consigo misma. (Bauman, 2006, p.21)

Indiferente al colectivo social, el individuo en la actualidad vive para si mismo, sin preocupación por sus tradiciones y sin importarle su posteridad; se convierte en un ser apocalíptico que vanagloria lo efímero y que defiende el sincretismo individualista. Tender hacia la búsqueda de una individualidad es una exigencia cuya observancia está dirigida por el colectivo; la obligación de ser libre, de ser uno mismo.

La intensión global está abocada al desmantelamiento de la trama social y el desmoronamiento de las agencias de acción colectiva, en nombre de una mayor y

constante fluidez; la fragilidad, la vulnerabilidad, la transitoriedad y la precariedad de los vínculos humanos es el resultado. De tal manera que la tarea de planificar y hacer cumplir el orden ha recaído sobre los seres humanos; en realidad, todo recae sobre el individuo, sólo a él le corresponde descubrir que es capaz de hacer, ampliar esa capacidad al máximo y elegir los fines a los cuales aplicar esa capacidad con el fin de alcanzar su propia satisfacción.

La amplia diversidad de medios que el individuo encuentre en su realidad actual circundante sumerge a las personas en un universo transparente, abierto, que ofrece cada vez más opciones y combinaciones que responden a necesidades particulares, incluso personales, haciendo que las instituciones antes soberanas se vuelvan flexibles y móviles, creando un individuo cinético, una personalización de los seres humanos que se traduce en el deseo de sentir más, la búsqueda de sensaciones inmediatas, de sumergirse en un movimiento integral (Lipovetsky, 2003, p.23). Una sociedad de valores volátiles que no son adoptados de manera absoluta, hombres y mujeres egoístas y hedonistas.

De igual manera, para que las posibilidades sigan siendo infinitas, no hay que permitir que ninguna de ellas perdure, deben ser fluidas, con fecha de vencimiento estipulada. La sensación de vivir entre opciones aparentemente infinitas, inconstantes y volátiles, permite a los seres humanos imaginarse como seres libres de convertirse en quienes deseen y la posibilidad de cambiar de identidad continuamente, según lo prefieran o la fluidez del contexto lo requiera; la libre formación de la identidad significa la posibilidad de volver a nacer, dejar de ser lo que ya se es y convertirse en otra persona que no se es todavía; causando que sus comportamientos no lleguen a consolidarse en hábitos y rutinas determinadas, por ende la vida en las sociedades contemporáneas es precaria y vivida en condiciones de incertidumbre constante (Bauman, 2003, p.18). La sociedad se rige por la seducción, no la coerción, la cual actúa bajo el disfraz de la libre voluntad y no como una fuerza externa dictatorial.

2.2 Características del individuo contemporáneo

Según Lipovetsky (2010) “el narcisismo inaugura la posmodernidad” (p.50), anticipando así el surgimiento de un perfil inédito del individuo en cuanto a la relación consigo mismo y su cuerpo, así como también en cuanto a aquellas relacionadas con otros individuos, su sociedad, el mundo y el tiempo. Las condiciones de vida de los seres humanos en la contemporaneidad forjan el camino que lleva a las personas hacia un individualismo puro. Hoy en día ser un individuo significa estar obligado a ser diferente a todos los demás, se promueve la autenticidad como un valor social. Condición que trae como consecuencia que los grupos sociales pasen de un tipo de sociedad gregaria o mimética a una sociedad donde este ser narciso se libera de la influencia del otro y rompe con la estandarización. Como afirma Bauman (2003, p.7):

El ideal moderno de subordinación de lo individual a las reglas colectivas ha sido pulverizado, el proceso de personalización ha promovido y encarnado masivamente un valor fundamental, el de la realización personal, el respeto de la singularidad subjetiva, a la personalidad incomparable.

No obstante, el individuo contemporáneo no está inmovilizado ante su imagen, como lo estuviese el Narciso griego, personaje mitológico con quien se le compara, puesto que esta imagen no existe, los seres humanos experimentan una desubstancialización, una disolución del yo. Son individuos sumisos a la interminable búsqueda y renovación de su persona, de fronteras interpersonales permeables, que permite la fácil y rápida adopción de apariencias y actitudes; su esfera privada está expuesta únicamente a sus propios deseos cambiantes, sus propios caprichos.

Ocurre de esta manera el surgimiento de la “dictadura de la imagen” (Saulquin, 2010, p.88) donde la moda indumentaria juega un rol importante, pues sirve a las personas como manera de moldear su identidad; por su apariencia, un individuo se sitúa tanto con respecto a los otros como así mismo, testimoniando de esta manera la voluntad general de singularizarse, escapando del conformismo y a la homogeneidad; los seres humanos

no solo tienen el derecho, sino el deber de elegirse así mismos, transformando su apariencia en un relato, mediante el cual podemos decodificar la interioridad de las personas, la exposición material de aquel ser reflexivo interno doblegado a la formación permanente que expurga del yo las resistencias y los estereotipos. El consumo de objetos materiales sirve a la construcción del individuo, es una manera de autodefinirse y comunicar de manera tangible esta exploración del ser interno, convertida no sólo en ansias del conocimiento de uno mismo, sino también de la revelación íntima del yo.

De esta manera, el individuo encuentra la forma de adaptarse y afrontar la inestabilidad social, la cual puede ser descrita como un individualismo nihilista, que ocasiona la capacidad de desarraigo y olvido propia de las personas en la actualidad, se trata de un desarraigo tanto material como afectivo, pues en la sociedad actual nada puede declararse exento de ser desechable y nada puede perdurar más de lo debido, para el individuo contemporáneo saber liberar de las cosas prima sobre saber adquirirlas.

El ser humano deja de ser un actor social, pues antes que todo vive agobiado por sus propias fluctuaciones, individuos para quienes el espacio importa poco pues no está definido, y el tiempo lo acecha pues lo único que posee es el ahora, la vida moderna adquiere un imperante carácter efímero.

No obstante, esta desubstancialización trae consigo consecuencias negativas. Esta constante renovación de la persona y su imagen, en consecuencia de un contexto fluido que lo obliga a readaptarse permanentemente causa que las personas vivan insatisfechas consigo mismas, generando un vacío emocional en ellas, puesto que nunca logran alcanzar el equilibrio deseado. Son capaces de fragmentar sus intereses y afectos, huye de los anclajes sociales. Como la tradición, el origen, la familia y las clases sociales pierden protagonismo, el individuo adquiere múltiples influencias paralelas, combinadas, contagiadas, generando seres eclécticos; éste sólo se motiva por el éxito, el dinero, el consumo y el poder; busca en lo material la compensación de su vacío personal, la cura a su angustia en un mundo caótico.

Igualmente, las personas encuentran alternativas paralelas para sosegar su insatisfacción personal. El desarrollo psíquico de la persona se ha convertido en una tendencia masiva, con la intención de encontrar en la reflexión personal la cura al vacío interno que los agobia. El consumo de conciencia se demuestra en la disposición de los individuos a experimentar todo tipo de religión, meditación o sanación, buscando una respuesta que los lleve a alcanzar su bienestar, no obstante, el cual no deja de ser egoísta e individualista pues se trata de sanar el yo interno, en post de la realización personal.

Aun así, en la sociedad contemporánea las personas están lejos de ser únicas; pues son exigidos por las masas y vigilados por el colectivo a vivir bajo esta necesidad de individualización, todos deben seguir la misma estrategia vital y utilizar señas compartidas para convencer a otras de que así lo hacen, pues la identidad que vayan formando sólo se validará en el contexto que los rodea. No se trata de ser o no ser, todos tiene que ser, ser individuales. Es verdaderamente contradictorio pensar que a pesar del común impulso a la diferenciación, sea este el que encasille a todas las personas bajo el mismo perfil; lo cual demuestra que la vida de los seres humanos aún deambula entre la dicotomía de pertenecer y de destacarse, cualidad que beneficia al sistema de la moda indumentaria pues ella explota la necesidad contradictoria de similitud y diferenciación al promover la proliferación de estilos, sujetos a que en cuanto su novedad ha sido opacada por el consumo masivo de la mismas, encuentran en este ser ávido de independencia al ideal consumidor de una nueva, y por sobre todo distinta, propuesta, convirtiendo así el consumo, y por ende el comportamiento de las personas, en un proceso cíclico.

2.3 Necesidades vestimentarias del individuo contemporáneo.

En primera instancia, se pueden definir a las necesidades vestimentarias de los sujetos como el motor que los impulsa a realizar una elección en particular sobre como y con qué cubrir el cuerpo. Explicar la necesidad del hombre de vestirse puede ser expuesta de una manera reduccionista como funcional y biológica, el indumento sirve al hombre como un

elemento de protección, el cual suple las falencias fisionómicas de la corporeidad humana.

El pudor también está involucrado en la explicación acerca de la necesidad del individuo de portar un vestido; incluso está relacionado con la necesidad psicológica humana de distinción; pues el ser humano para destacar su identidad como ajena a otras, necesita cubrirse, generando distancia e intimidad. Esto último atribuye al indumento sólo poder decorativo, por lo cual se debe sumar su cualidad de signo y el poder calificativo que posee, lo que permite concebir al cuerpo como un lugar de innumerables narrativas (Koda, 2000, p.12). En una totalidad, el vestido protege, distingue y permite que el individuo que lo porte se exprese.

Esto lleva a afirmar, que las necesidades vestimentaria está relacionadas con la necesidad de entablar una relación entre el sujeto y el indumento, ambos inmersos en un contexto que los avale, una situación social que los decodifique y la mirada de otro que los apruebe. Las necesidades vestimentarias son consecuencia de las necesidades sociales. Ahora bien, el valor simbólico que posee la vestimenta, en una sociedad contemporánea corre el riesgo de desfigurarse. El cuerpo vestido siempre encontrará sustento y significación en el contexto, pero en una sociedad fluctuante como la actual, la vestimenta pierde su función como indicador social en post de cumplir con las expectativas de cada individuo. No se trata de la pérdida de su valor simbólico, puesto que pasa de validarse en la mirada de un agente externo a cobrar valor privado, aquel impulso que mueve al ente individualista, la calidad, la funcionalidad y practicidad, el valor que uno mismo le atribuye a determinada prenda por identificación con ella o cualquier otra relación de proximidad con esta. Saulquin (2010, p.159) afirma que:

El nuevo usuario de vestimentas ya no será un usuario desprevenido, pasivo, dócil, resignado; será en cambio informado y muy interesado en plasmar sus vivencias en el vestido, para así relacionarse con el medio natural y social, podrá integrar sus personales aspectos lúdicos y creativos al proceso de diseño.

Este proceso de personalización del individuo empieza incluso a recomponer el orden de producción del sistema de la moda indumentaria. Ya no se trata únicamente de volcar la mirada al comportamiento de las personas y sus estilos de vida, sino de involucrarlas en el proceso creativo.

Esta circunstancia puede ser abordada como un disparador para la generación de indumentos que permita involucrar al portador en la adaptación del mismo a sus preferencias al momento de ser utilizado, permitiendo una interacción permanente de la persona, puesto que no sólo podría participar de la concepción del objeto material, sino que este cuenta con características que permita su reconfiguración a medida que los gustos de quien lo posea varíen. Se deben producir indumentos revestidos de múltiples significados, permitiendo a las personas no estar vestidas con una única prenda, sino que la prenda debe contar con accesorios, no solo de su imagen sino hasta de su estructura, que permita de manera lúdica su modificación según las preferencias personales.

En consecuencia, en la actualidad, los diseñadores deben generar procesos creativos en los cuales las variaciones de la indumentaria escapen de se sólo sustentase en el adorno y lo accesorio; sino actuar sobre la reconfiguración del indumento y la reestructuración de sus partes. La búsqueda de nuevos partidos de diseño que involucren la investigación de la morfología de los indumentos es fundamental; el sistema de la moda deberá olvidar ver al vestido como un objeto seriado y estandarizado, cuyas múltiples variaciones continuas eran ajenas a la persona que porta el indumento, puesto que el vestido debe ser funcional a las necesidades de la persona y no del sistema.

De igual manera, se debe abordar la anatomía humana desde nuevas miradas alternativas de construcción; la individualización propia de las sociedad actuales hacen que las personas caminen hacia la heterogeneidad, traducida a la construcción de una identidad a través de los objetos y vestidos que utilicen; de igual manera que se desarticula la relación en la cual el cuerpo sólo servía como soporte de un vestido digitado por el sistema; las nuevas necesidades vestimentarias proyectarán al vestido

desde la topografía del cuerpo, pensando además como una estructura móvil con características singulares a cada persona. Así mismo, involucrar las preferencias individuales en la acción de portar el indumento hará de la funcionalidad del vestido una verdadera respuesta a cada forma de vida. El valor esencial de los indumentos estará en la posibilidad de su adaptación a las diferentes circunstancias del contexto que por obvias razones moldea la voluntad y las preferencias de las personas; generando indumentos versátiles que cumplan con distintas funciones y sirvan en diferentes ocasiones de uso, que conjuguen la necesidad de protección, distinción, diferenciación y a la vez de adaptabilidad, última características que hoy en día cobra mayor relevancia en cuanto las necesidades vestimentarias de las personas, como afirma Eco (2010) “la forma sigue a la función” (p.397).

2.4 El cuerpo y el individuo contemporáneo

Al igual que el indumento, el cuerpo del ser humano y su aceptación por la mirada social ha fluctuado según la estructura de valores imperante en la sociedad circundante. Hoy en día, al dotar de supremacía al individuo y posicionarlo como centro de la vida, la singularidad como un valor y las fluctuaciones individuales como norma común a todas las personas, el cuerpo del individuo contemporáneo no tiene más que expresarse y convertirse, al igual que el inconsciente, en lenguaje singular.

En las sociedades contemporáneas, el cuerpo se ha convertido en la sacristía de la identidad de las personas. Los sujetos experimentan sus cuerpos individualmente, de manera aislada a los demás humanos, y encuentran en sus cuerpos el único y verdadero territorio que poseen, recinto para albergar su expresión personal.

Es de esta manera, el cuerpo psicológico ha reemplazado al cuerpo objeto, y es consecuencia del narcisismo nihilista que se dote de autonomía al cuerpo del individuo, revalorizando su papel en la vida de la persona, dejando de lado la mirada que lo convertía en un contenedor descartable y mera estructura únicamente utilizada para

reflejar, estimulando su auto reflexividad y promoviendo la reconquista de su interioridad. No existe más dicotomía entre el cuerpo materia tangible y el cuerpo espíritu introspectivo, se convierte en una dualidad objeto y sujeto, un espacio indecidible. (Lipovetsky, 2003, p.62). El cuerpo es ahora promovido como verdadero objeto de culto, vehículo para la exteriorización de la identidad interna del ser humano.

Eco (2010) habla de una dualidad entre el *design* y el *styling* en la construcción de un ideal de belleza en la actualidad (p.394), afirmación que determina la conjunción de armonía y funcionalidad en las creaciones del hombre. El cuerpo de los individuos en la actualidad, al convertirse también en un producto del proceso de personificación de la sociedad, se ve afectado por la creciente preocupación por la funcionabilidad y su optimización, las personas buscan que sus cuerpos estén disponibles para cualquier experimentación, un cuerpo sometido a la movilidad social. Se ha liberado al cuerpo de los tabúes y los imperativos absolutistas, haciéndolo permeables al acontecer del contexto que lo rodea. La importancia dada al cuidado de la salud y la tendencias de las masas a fomentar la actividad física ejemplifica la necesidad de condicionar el propio cuerpo a poder responder adecuadamente al dinamismo y a la movilidad que las circunstancias actuales obligan.

De igual manera, los cánones de belleza, hoy en día creados y promovidos por los medios de comunicación masiva, son democráticos, no presentan un modelo unificado, un ideal único de belleza, convirtiendo el culto a la belleza en un politeísmo fluctuante. No obstante, el predominio de lo efímero en la vida de las personas, hace que la sociedad sostenga el ideal de la juventud eterna como imperativo; la lucha contra la adversidad temporal conjugada con la necesidad de funcionabilidad, hacen que las personas busquen la construcción de una identidad que se debe conservar sin interrupciones ni averías; generando de esta manera una revolución estética, dietética y sanitaria.

La revalorización de cuerpo nace a partir de la expresión de la necesidades de movimiento, libertad, deseo de bienestar, calidad de vida y comunión con el ambiente.

Por lo tanto, el cuerpo vestido, recubierto por un indumento libre de ideologías y despojado de referentes culturales categóricos, se convertirá en una unidad móvil y autónoma. Un contexto aleatorio en proceso de configuración y un vestido con poder comunicativo propio generan la dupla del cuerpo y el vestido, o individuo e imagen, que se consolida y valida no por imperativos sociales, sino por el contexto, ergo espacio y tiempo, del momento.

Capítulo 3: Representación del cuerpo a través del indumento

Todo proceso de diseño se inicia con la concepción de un objeto imaginario y culmina con la construcción de un objeto material tangible (Saltzman, 2004, p.13). En el caso del diseño de indumentaria, este proceso consta de diferentes etapas, las cuales en sumatoria logran que el planteamiento de un indumento, ya sea en un boceto, geométrico, figurín o sencillamente en la imaginación del diseñador, se convierta en una prenda portable por un cuerpo definido. El pasaje de la idea al objeto se logra mediante la traslación de la tridimensión propia del indumento ideado a la planimetría bidimensional del molde o patrón. Éste proceso, de índole constructiva, utiliza la topografía del cuerpo y su anatomía como referencia, para trasladar al plano las formas y estructuras que se pretenden construir, realizando un despiece de las partes que ensambladas conforman el indumento, todo esto según el partido de diseño del autor del proyecto y su propio abordaje de la corporeidad humana.

Como ha sido mencionado en el capítulo 1, todo diseño está regido por su estructura, y en el caso del diseño de indumentaria, la estructura de las prendas está condicionada por la anatomía del cuerpo. Por ende, es importante para el desarrollo constructivo del objeto material en un proceso de diseño de indumentaria conocer y observar la composición morfológica del cuerpo y el funcionamiento de los diferentes segmentos corporales, así también la manera como éstos interactúan y originan la motricidad del cuerpo, puesto que las acciones que tejen la trama de la vida diaria del individuo, desde las más triviales y menos perceptibles hasta las que se producen en la escena pública, implican una intervención del cuerpo, “la existencia, es en primer término, corporal” (Le Breton, p.7, 2011).

Con tal motivo, es importante que el trabajo del diseñador esté basado en un amplio conocimiento del cuerpo humano, con la finalidad de construir prendas que favorezcan sus formas, dote de independencia a su expresión y de libertad a su movimiento innato. En el presente capítulo se desarrollará un compilado de los fundamentos del patronaje en

plano, describiendo como éste aborda y califica la anatomía humana en la construcción de las prendas, así como la consideración que tiene acerca de la capacidad de movimiento del mismo.

El patronaje en plano establece que la estructura del indumento está regida por dos variables que coexisten, las líneas constructivas que lo delimitan y los planos que lo conforman. En conjunto, ambas denotan la manera como el diseñador aborda la topografía del cuerpo, su volumen y proporciones, sus puntos de inflexión, y la articulación de sus movimientos; al igual que determinan la silueta de la prenda y por consiguiente la manera como el indumento interactúa con el cuerpo que lo porta y como califica su superficie.

Madeo (2011) en su proyecto de grado define a las líneas constructivas como: “las líneas determinadas por costuras, recortes, o por la implementación de cerramientos u otros recursos constructivos, que generan recorridos visuales a lo largo y ancho del cuerpo mediante las direcciones que implican” (p.48). Vistas de manera más amplia, las líneas constructivas enmarcan la anatomía y describen recorridos sobre el cuerpo, puesto que por lo general son el correlato de las líneas de inflexión propias de la topografía del cuerpo, modelando y demarcando sus formas y volúmenes, permitiendo a la vez su libre expresión y movimiento.

De igual manera, son un elemento de fuerte carácter visual, siendo responsables de la poética del volumen vestimentario, debido a que son las líneas constructivas donde los planos anclan y se articulan; ya sea aproximándose, adhiriéndose o proyectándose desde al cuerpo al espacio; siempre partiendo en base al esquema corporal y su movilidad. (Saltzman, p.86, 2004). Las líneas constructivas se clasifican a partir de su ubicación en relación con el cuerpo y el indumento, los recorridos que dibujan y la relación que establecen entre sí y en su conjunto.

Para el desarrollo material del presente proyecto de grado, las líneas constructivas son una de las variables de mayor relevancia para la construcción de los indumentos; puesto

que su ubicación y recorrido sobre el cuerpo serán determinados tras una lectura y entendimiento más profundo de la fisionomía corporal en post de buscar potenciar la capacidad motriz del cuerpo, considerando las aptitudes motrices propias del mismo para así tomar decisiones morfológicas y constructivas con la finalidad de generar indumentos con características que faciliten su portabilidad y acompañen la cinética corporal.

Por otro lado, los planos son el sustento material primario del indumento. Son las piezas individuales que unidas construyen la totalidad de la prenda. Se definen a partir de su forma, dimensión, dirección y ubicación con respecto al cuerpo; atributos que varían y son determinados según el género textil utilizado y el tipo de proyecto. Los planos serán el elemento que establezca la dimensión espacial en torno al cuerpo. El vestido tiene la función principal de contener al cuerpo, y dicha espacialidad surge de la unión de los diferentes planos que componen a la prenda, haciendo del ensamblaje de los planos la manera como se pasa del plano bidimensional al volumen tridimensional. Las características de los materiales y los recursos constructivos que se empleen para relacionarlos, pueden resaltar la continuidad de la superficie del conjunto o acentuar las diferencias entre un plano y otro.

Importa a este proyecto de grado indagar sobre la articulación de los planos, puesto que esta es la característica directamente relacionada con la interacción motriz entre el cuerpo y el indumento. Los planos pueden ser unidos, ya sea cosidos o pegados directamente entre sí, haciendo de la conjunción de éstos una interacción fija inamovible. También pueden ser unidos mediante la inclusión de un elemento o mecanismo, textil o no, que funge como nexo entre ambos, que permita su desarticulación, independizando un plano del otro, o generando flexibilidad en el sistema de la prenda.

La investigación sobre las formas como articular los planos nos pueden llevar al desarrollo de prendas que permitan una mayor interacción del usuario con la prenda, puesto que se puede potenciar su adaptabilidad al cuerpo del portador a través de la transformación morfológica funcional de los planos de acuerdo a las preferencias

vestimentarias de la persona y sus características corporales. De la misma manera, buscando soluciones alternativas a la articulación de los planos, basándonos en la composición y estructura anatómica del cuerpo se pueden construir prendas que acompañen el movimiento del cuerpo, sin generar impedimentos ni limitaciones que contrarresten la capacidad motriz de las personas; a la vez que hacen del uso de las prendas una experiencia más confortable.

En términos generales, las líneas constructivas y los planos son los recursos con los que se establece la configuración primaria del indumento, estos enmarcan la anatomía, atribuyen morfología a la prenda, silueta al cuerpo vestido y plantean como el textil lo envuelve. El patronaje en plano se basa en ellos para el trazados de los moldes, a partir de los cuales las distintas partes de la prenda se transfieren al tejido, antes de ser cortadas y ensambladas.

3.1 De la bidimensión a la tridimensión

La tarea del patronaje en plano consiste en dibujar un patrón sobre un papel basándose en las medidas del cuerpo a modo de guía, y los patrones se generan a partir de un análisis geométrico del diseño, en base al cual se lleva a cabo un despiece de formas planas que se adecuan a la morfología y topografía del cuerpo de la persona que vaya a portar el indumento. Se destaca que se hace mención tanto de patronaje a medida como patronaje industrial, puesto que sin importar que son utilizados en dos rubros del diseño de indumentaria opuestos, en sus bases abordan la conformación de la anatomía humana de la misma manera.

En la investigación llevada a cabo por Latre (2011) para el desarrollo de su proyecto de grado, denomina al patronaje en plano como un sistema de bloques y los describe como una método de construcción de moldes básicos, los cuales son generados a partir de rectángulos trazados a partir de medidas específicas relevadas del propio cuerpo, las cuales se articulan para generar las formas anatómicas deseadas; estas bases o

bloques, en una primera instancia, calcan tal cual la topografía del cuerpo; y serán modificadas según el diseño a desarrollar, transformando estas bases en los moldes definitivos de la prenda (p.36).

El bloque básico se construye a partir de un conjunto de medidas corporales, ya sean tomadas de una persona específica o relevadas de una tabla de talles de medidas estándares de un grupo demográfico determinado. Estas medidas determinan las distancias entre las líneas básicas de referencia que componen el bloque rectangular inicial, y las líneas básicas de costura, las cuales se determinan en relación a la forma natural del cuerpo, como pueden ser el contorno del cuello o la inclinación y ancho del hombro, con las cuales se termina de dibujar el molde base.

Las medidas pueden ser divididas en dos categorías. Por un lado, las medidas de contorno y, por el otro las medidas de largo. Las de contorno se toman horizontalmente y cuantifican las circunferencias completas de determinadas partes del cuerpo, como puede ser el contorno de cuello, el de pecho (o busto en el caso del cuerpo femenino), el contorno de cintura y el de la primera y segunda cadera. Asimismo, existen otras medidas horizontales que no abarcan una circunferencia completa, sino una distancia entre dos puntos, como puede ser el ancho de la espalda. Las medidas de largo son tomadas de manera vertical, y miden la distancia entre las medidas de contorno, y de estos con respecto al piso. Algunas de estas medidas son el talle delantero, el talle de espalda o la altura de tiro. Las medidas a partir de las cuales fueron diagramados siempre deberán ser respetados o tomados en cuenta para llevar a cabo las transformaciones del bloque base que el diseño a desarrollar requiera.

En sus bases, el patronaje en plano aborda la anatomía subdividiéndola en distintos planos, estos son el plano delantero y espalda, dibujando una línea divisora entre ambos la cual recorre todo el lado lateral del cuerpo. Utilizando la altura del ombligo como referencia, se dibuja una línea imaginaria por encima de este que divide la anatomía en plano superior, comprendido por tórax, cuello, cabeza y brazos; y en un plano inferior,

que abarca el área pélvica, el abdomen inferior, las caderas y las piernas. Además, traza una línea vertical que recorre longitudinalmente el cuerpo pasando por el centro del ojos y del ombligo, y que divide al cuerpo en dos planos simétricos enfrentados, el lado derecho e izquierdo.

El desarrollo de los moldes, generados a partir del patronaje en plano, parten de estas subdivisiones para reconstruir la corporeidad humana en la planimetría bidimensional, haciendo del indumento un conjunto de elementos que se articulan entre sí sobre el cuerpo del usuario. Estos elementos están divididos por tipologías, que se clasifican según su morfología, materialidad, función u ocasión de uso y la situación espacial que plantea con el cuerpo.

En cuanto al patronaje en plano, la clasificación tipológica discrimina las prendas por su morfología y la situación espacial con respecto al cuerpo. La construcción de todas las prendas surgen de un bloque básico, el cual consiste de cuatro formas elementales: cuerpo, tanto espalda como delantero, manga, pantalón y falda. Este bloque básico es adaptado según los detalles constructivos, ajustes de talla, área de los planos, longitudes modulares y particularidades del diseño, siempre de acuerdo al partido de diseño del autor del proyecto.

Por otro lado, el patronaje al tomar el cuerpo como referencia y soporte estructural del indumento, debe resolver la problemática de cómo sostener y vincular la prenda con el cuerpo. En primera instancia, observa las características topográficas del individuo para poder determinar áreas que favorezcan el apoyo y sostén de la lámina textil. Los hombros, la nuca y la cabeza, son los dos lugares que permiten sostener la prenda perfectamente, cualquier que fuese la materialidad del género utilizado, en estas dos zonas encuentran un punto de reposo, sin necesidad de ejercer ningún tipo de transformación al textil, simplemente valiéndose de la fuerza de gravedad.

Existen otras áreas, donde si bien el sostén de la prenda no es completo, el textil puede encontrar puntos de apoyo y reposo valiéndose de las inflexiones del cuerpo, puesto que

la anatomía humana no es un volumen regular, cuenta con áreas cóncavas y convexas que modelan la figura, generando volúmenes prominentes o áreas donde el volumen del cuerpo se reduce en comparación con la totalidad. Estas particularidades de la topografía del cuerpo hacen del contorno de cintura, la primera y segunda cadera, y la línea del busto, zonas de anclaje del textil, en las cuales la prenda reposa aun sin necesidad de transformar el género ni haciendo uso de algún recurso constructivo que permita el sostén de la prenda.

El cuerpo humano también se divide topográficamente en tres partes: cabeza, tronco y extremidades. El tercer elemento, las extremidades, cumple dos funciones específicas. Las extremidades superiores, las cuales comprende los brazos y las manos, permiten la interacción con elementos circundantes a la persona, mientras que las piernas y pies, o también llamadas extremidades inferiores, son las encargadas de la traslación de cuerpo. La articulación de las extremidades con el tronco central del cuerpo también es considerada en la construcción de las prendas. La ubicación de estas articulaciones son incluidas en el trazado de los moldes base. Por un lado, el área lateral superior del cuerpo base, tanto delantero como espalda, cuenta con una zona considerada como el acceso del brazo, área llamada sisa, y es esta misma la que se articula con el molde base de la manga; la cual cuenta con un margen de flojedad incluido para permitir el desenvolvimiento básico de la articulación del hombro.

En el caso de las extremidades inferiores, el molde básico del pantalón incluye una curvatura, llamada tiro, que recorre verticalmente la pelvis de la persona de adelante hacia la espalda, aproximadamente por debajo del ombligo hasta el punto medio entre los hoyuelos de venus, los que se ubican aproximadamente cerca del punto inferior de la zona lumbar de la columna vertebral, margen del molde por el cual las piezas serán unidas, incluyendo un margen de flojedad, permitiendo el movimiento independiente de cada pierna.

El diseñador posee todas estas herramientas para abordar un proyecto de diseño, lo cual destaca la versatilidad de la técnica con respecto a la construcción de prendas y la transformación de las mismas; pues pueden ser construidas formas simples planas hasta estructuras anatómicas e incluso configuraciones tridimensionales complejas. Si bien, además de estas características, se suma la posibilidad de adaptarse a los diferentes tipos de cuerpo al escalarse para ser ajustadas a distintas tallas, satisfaciendo las necesidades vestimentarias de los usuarios, el uso riguroso del molde limita el potencial creativo que surge de la exploración del cuerpo y el indumento. Como afirma Saltzman (2004, p.143):

Con el *pret-a-porter* y la instauración de la producción industrial de la vestimenta tuvo un divorcio histórico entre el cuerpo y el vestido (...) el diseño se volcó a proyectar ya no desde el cuerpo del usuario real sino desde un promedio de usuarios hipotéticos que deben cubrir y dictar el modelo de consumo.

No obstante, el presente proyecto de graduación, busca profundizar con su desarrollo material en cuanto a la interacción del cuerpo y el indumento, desde una perspectiva que aborde la cinética y conformación de la corporeidad humana como punto referencias para la construcción de indumentos que convivan con armonía con el cuerpo y el desenvolvimiento natural del mismo; puesto que, desde lo constructivo, se considera que el patronaje en plano sólo favorece parcialmente la movilidad básica del cuerpo, evadiendo la definición de movimiento como transformación de la forma, y que esta es llevada a cabo por un cuerpo tridimensional que se mueve y desplaza en un tiempo y espacio, es pocas palabras que existe.

3.1.1 Silueta

Bajo la mirada de una representación bidimensional de la figura humana, la silueta es la resultante del trazado de una línea alrededor de todo el contorno del cuerpo, línea que demarcará la conformación espacial del indumento a partir del límite de la figura

conformada por el indumento. Está área entre el cuerpo y el límite de la prenda puede haber generado una figura reconocible; por lo cual, en relación a su forma, la silueta puede ser clasificada como trapecio, en donde el ancho superior de la silueta es menos que el inferior; recta, el ancho superior e inferior son iguales; ovalada o bombé, la silueta muestra una forma biconvexa; reloj de arena, la figura formada es bicóncava, en donde el punto de mayor inflexión se ubica a la altura de la cintura. Estas son algunas de las principales siluetas reconocibles.

No obstante, es importante también considerar a la silueta como una situación tridimensional puesto que el cuerpo está conformado por volúmenes y no planos bidimensionales; y la conformación del indumento implica una dimensión espacial en torno al cuerpo. Por un lado, según el punto de vista, la silueta puede ser frontal, dorsal o lateral. Como afirma Saltzman (2004) “la posibilidad de jugar con las líneas de la anatomía y replantear sus formas define el contorno de la silueta, siendo posible a través de ella proyectar el cuerpo en el espacio hacia cualquier dirección” (p.69).

Retomando lo explicado en el inicio de éste capítulo, será la conjunción de las líneas constructivas y el anclaje de los planos en ellas la determinante de la silueta del indumento, puesto que ambos generan la proyección y dirección de las formas desde el cuerpo y conforman el espacio que contiene al mismo. De acuerdo a como la prenda interactúa con el cuerpo y lo cubre, la silueta puede ser clasificada en adherente o anatómica, cuando destaca las formas y volúmenes del cuerpo; insinuante, cuando sutilmente deja notar la anatomía del cuerpo; y volumétrica, cuando el indumento se despega del cuerpo y genera un espacio considerable entre éste y la prenda.

La silueta será el recurso del cual el diseñador de indumentaria se valdrá para modelar el cuerpo, puesto que significa una toma de partido sobre la anatomía humana, una decisión sobre como cubrir y recorrer el cuerpo, ya sea destacando sus formas naturales, exagerándolas, o abstrayendo su figura; todo en base al partido de diseño del cual se de paso al desarrollo del indumento. Existen recursos constructivos con los cuales se puede

modificar el textil para adecuarlo a la silueta pretendida, ciñéndolo o distanciándolo del mismo, y que deben ser considerados de modo de poder construir materialmente el diseño.

Se puede intervenir el género de manera que sin la necesidad de recurso de confección este pueda acompañar las formas del cuerpo de manera fluida, como sucede con los plisados o drapeados; o incluyendo algún elemento de índole textil, como ballenas o elásticos, para aproximar el textil al cuerpo. Asimismo, las resoluciones de confección son útiles para adaptar los planos a la superficie del cuerpo, ya sean recortes, pinzas, jaretas o frunces, se logra que el textil bidimensional se convierta en una forma que acompañe las inflexiones de la figura humana. De igual forma, se puede hacer uso de estructuras independientes, ajenas al textil, que sirvan como soporte del mismo, y que son colocadas por debajo del indumento, de manera de proporcionar a la silueta su morfología final, el polizón o el miriñaque son dos alternativas posibles.

Una variable importante a tomar en cuenta cuando se determina la silueta a construir son las características del género textil con el cual se vaya a trabajar. Cada tela posee particularidades, ya sea por la composición de la fibra de los hilos con la cual fueron tejidos o el ligamento con cual los hilos fueron entrelazados, que son determinantes en la conformación de la silueta. Por ejemplo, en el caso de los tejidos de punto, su elasticidad y rebote natural, en conjunto con el efecto de la fuerza de gravedad, favorecen la conformación de una silueta adherente. Los tejidos planos, de mayor gramaje, cuya materialidad es rígida permiten armar siluetas geométricas; mientras que aquellos tejidos planos de materialidad lánguida son convenientes para una silueta insinuante.

3.1.2 Proporciones

Las proporciones sirven para establecer parámetros de representación de la anatomía humana, vinculando las distintas partes del cuerpo y las medidas de las mismas de manera aproximada. La necesidad del hombre de encontrar una lógica matemática a la

estructura del cuerpo puede remontarse a la Grecia clásica y al canon de Policleto específicamente, quien postuló que la cabeza sirva como módulo de medida al corresponder en su medida vertical a una séptima parte de la altura total del cuerpo; el pie equivaldría a dos veces la longitud de la palma de la mano; la pierna, desde el pie a la rodilla, media seis palmos, y la misma medida habría entre la rodilla y el centro del abdomen.

En el caso de la indumentaria, las proporciones son útiles para determinar los diferentes elementos que componen un indumento. Por un lado, para determinar el área que abarca un plano sobre el cuerpo, o el largo modular del mismo con respecto a la estructura vestimentaria completa, puede ser determinado si tomamos en cuenta que los codos se ubican aproximadamente a la misma altura que la cintura, que el ancho de los hombros corresponde con el ancho de la segunda cadera o que el largo total del brazo sobrepasa ligeramente la altura de esta misma.

De igual manera, se puede usar como referencia las proporciones para determinar la ubicación de los accesorios de la prenda, de manera que sumen a la portabilidad de la prenda y el cómodo uso de la misma; por ejemplo, donde se coloquen los bolsillos debe involucrar tomar en cuenta la relación entre el torso, el largo del brazo y el ángulo de articulación de éste, incluso la dimensión de la mano también debería ser tomada en cuenta. Se debe considerar, que las proporciones son establecidas en base a las medidas de un cuerpo postulado como ideal, por lo cual deben ser usadas de manera referencial para la construcción de indumento, y sumar a ellas la observación de las particularidades del cuerpo que se quiera vestir.

3.1.3 Recursos para modelar el indumento

El patronaje en plano tiene el desafío de manipular un material textil plano, que presenta dos dimensiones, largo y ancho, y que por lo tanto no se adapta por si mismo ni al contorno ni a las formas volumétricas naturales de la figura humana. Los tejidos, ya sean

planos y los no tejidos, necesitan ser adaptados a la topografía del cuerpo de la persona que vista la prenda, y de acuerdo a los objetivos del proyecto de diseño, tomando en cuenta la silueta y las proporciones por ejemplo, estando relacionado directamente con el abordaje de la figura humana que el diseñador establezca. El recurso elementales que sirven al diseñador para modelar del textil es la pinzas, y esta sirve para dar forma a la prenda.

El uso de pinzas corresponde a la técnica conocida como supresión. Ésta consiste en eliminar el exceso de tela al tiempo que se deja espacio para alojar diferentes partes del cuerpo, consiguiendo que la prenda se ajuste al cuerpo y acompañe su topografía. La pinzas son secciones cosidas, usualmente con forma de triangulo o de rombo, que pueden ser recortadas o no; éstas recogen áreas de tela, permitiendo que puedan doblarse en dos direcciones para amoldarse a los contornos curvos del cuerpo, proporcionando un componente tridimensional a las prendas. (Barnfield y Richards, 2013, p.25). Según el ancho y la profundidad que tengan las pinzas, varia que tan pronunciado es el efecto que se obtiene.

Las zonas donde se emplean pinzas en el bloque básico de moldes para dar forma a los mismos y acompañar las curvaturas del cuerpo son el busto, el pecho, la cintura delantera (en relación directa con el busto), omoplatos, cintura trasera (en relación directa con los omoplatos); y las caderas, tanto en la zona delantera y dorsal, así como su contorno lateral (Chunman Lo, 2011, p.137).. Estas son las zonas que conforman la silueta natural del cuerpo. Las pinzas permiten infinitas posibilidades de transformación del indumento puesto que puede modificarse su ubicación en el plano, en otras palabras trasladarse, cambiar su dirección, la subdivisión de las mismas en pinzas de menor ancho, incluso cambiar su forma.

De igual forma, existen otros recursos para ceñir la prenda al cuerpo, en su mayoría relacionados al sostén de la misma y los puntos de apoyo que proporciona la topografía del cuerpo. Se puede incorporar un elemento al plano textil, como un elástico, el cual

frunce la tela ajustando la prenda al cuerpo; o articular los planos por medio de una jareta, que cumple la misma función de frunce que el elástico.

3.2 Tipologías rectoras

La construcción de toda prenda tiene como partida un bloque básico, como ha sido mencionado anteriormente, consiste de cuatro formas básicas: falda, pantalón, manga y cuerpo, tanto delantero como espalda. Haciendo referencia al tema de la técnica de supresión, estos moldes base solo presentan las pinzas necesarias para amoldarse a las curvas del cuerpo y lograr un calce justo. El bloque básico es adaptado según las líneas constructivas predeterminadas, la silueta, las proporciones, los detalles constructivos, ajustes de talla, largos modulares y particularidades del diseño.

El propósito de este apartado, es describir la manera como estas formas básicas son construidas, en post de entender como el patronaje aborda la anatomía humana, ya en una instancia constructiva, más desarrollada que la representativa que ha sido descrita a lo largo de este capítulo. No obstante, sólo se desarrollará lo que concierna al cuerpo y la manga, al ser aquellos moldes base que sirven a los objetivos del desarrollo material del presente proyecto de grado.

El bloque básico de cuerpo se ajusta al torso, sin incluir mangas ni cuello. Tanto en el caso de la pieza delantera como la de la espalda, el molde base cubre desde la línea de hombros hasta la altura de cintura únicamente, y divide el volumen corporal en cuatro planos, organizados en pares simétricos, dos delanteros y dos espaldas.

La pinza de busto en el delantero permite moldear el plano de manera que acompañe el volumen del busto. Su ubicación se corresponde en el extremo superior aproximadamente unos centímetros por debajo del punto del pezón y en el inferior con la línea de cintura. El volumen del busto puede hacer que la prenda tienda a elevarse, por lo cual se debe considerar un margen de centímetros que alargue el talle del molde del cuerpo delantero de manera de solucionar este desequilibrio.

En el caso de la espalda, también se hace uso de la supresión por pinzas para amoldar el textil a la curvatura de la espalda propia de la forma de la columna vertebral. Desde la línea de cintura hasta aproximadamente el punto final del omóplato será la ubicación de la pinza.

De igual manera se debe suprimir material del lateral del cuerpo para así acompañar la inflexión causada por el angostamiento de la cintura, en este caso la pinza recorre desde la base de la sisa hasta la línea de cintura.

La sisa es la línea curva que recorre desde el extremo externo de la línea del hombro, que correspondería hueso llamado acromion, hasta el lateral del cuerpo, pasando por sobre el pectoral mayor en el caso del delantero, y de la escápula en la espalda. Y se dibujará uniendo los dos puntos antes mencionados, pasando también por el extremo de la medida del ancho del delantero o el de al espalda, según corresponda, siendo este el punto medio del recorrido de la curva.

La unión de la sisa delantera y la de la espalda forma un área ovalada que permite el acceso de los brazos. La sisa de la espalda es más alta que la delantera porque incorpora la curva del omoplato, permitiendo que el brazo se libra libremente hacia delante, mientras que la sisa delantera es más baja, evitando el exceso de material en el área.

El escote es la línea que recorre toda la base del cuello. Debido a que el cuello se adelanta ligeramente con respecto al cuerpo, la línea del escote delantero es más profunda que la línea de la espalda, y deberá quedar por debajo de la base del cuello, proporcionando más espacio para el movimiento del mismo. En el caso del escote de la espalda la línea no es profunda y acompaña la base del cuello, siendo así más corto su recorrido.

El bloque básico de la manga de una pieza es sencillamente un tubo recto con una sola costura que recorre el largo del brazo, por la cara interna del brazo, mientras que la línea central de la manga comienza en el extremo del hombro hasta el hueso de muñeca.

La manga se determina bajo una premisa primordial, de que ésta encaje en la sisa del cuerpo de manera perfecta. Sin embargo, se incluye un margen de holgura en la parte superior de la manga, o también llamada copa de manga o corona, para permitir su anclaje en la curva del hombro acompañando así el volumen propio del deltoides, y permitiendo un cómodo movimiento del brazo en dirección ascendente. A más alta sea la copa de la manga, más estrecha será la manga; la combinación del total de circunferencia de la sisa y la altura de la copa determinar la comodidad del movimiento del brazo.

En cuanto al ancho de la manga, este está determinado por la medida de la circunferencia del bíceps, siendo esta la medida mínima posible a ser utilizada en la construcción de la manga. El extremo inferior de la manga su ancho es menor, estrechando las costuras laterales del molde hacia el puño, de manera de reducir el ancho de la manga y equiparlo con la circunferencia de la muñeca la cual es la de menor medida de todo el brazo. En bloque básico de manga no tiene en cuenta la medida del codo ni la inclinación hacia adelante a partir del codo propia de la conformación del brazo.

Capítulo 4: Pensamiento constructivos alternativos

La producción industrial de indumentaria parece haber creado una mirada esquemática sobre la anatomía humana, convirtiendo a la construcción de las prendas en una disciplina inflexible en cuanto a la exploración de la relación que se entabla entre el cuerpo y el indumento, pues su intención es la producción seriada de ropa que satisfaga la necesidad de abrigo de un público con diferentes características físicas.

Andrea Saltzman en su libro *El cuerpo diseñado* (2004) muestra, desde el lado académico, un ímpetu hacia una investigación experimental sobre como el cuerpo habita, se relaciona y se desenvuelve dentro del indumento. Sin embargo, dentro de la industria de la moda, existen casos de diseñadores que persiguen esta misma finalidad y se valen de ella para formar sus propios discursos.

Hoy en día, se discute sobre la intelectualización de la moda, pues se trascienden los códigos de un cuerpo vestido a los cuales el público está habituado a entender y decodificar; incluso, la indumentaria se transforma en un vehículo de expresión de posturas y opiniones en cuanto a temas de índole social, político, cultural o económico, siendo esto reforzado por el estilo de vida en el cual determinada indumentaria se contextualice.

El uso de la indumentaria de forma discursiva no es una práctica intrínseca a la contemporaneidad; por ejemplo, existió en Francia en el siglo XVIII con los *sans-culottes* y la toma de esta imagen relacionada a su forma de vestir para demostrar su oposición a la burguesía acomodada y su postura antes la escena política revolucionaria del momento. No obstante, esta intención comunicativa en algunos casos pasa a estar implícita en el pensamiento constructivo que guía el trabajo de un diseñador, y será de importancia para esta investigación el relevamiento de diferentes casos en los cuales los creativos hayan comprometido la funcionalidad de las prendas en post de indagar sobre su construcción, por ende la relación cuerpo indumento, de manera de poder expresarse

a través de sus creaciones; o bien hayan explorado esta relación con la intención de buscar nuevos caminos en la confección de indumentaria.

Cuando el diseñador experimenta con la morfología, la estructura, el material, el color, la proporción y el volumen, desafiando la percepción tradicional tanto física como psicológica de un cuerpo vestido, se le podría denominar como diseño *avant garde*. Este término engloba y hace referencia a diferentes disciplinas tales como las artes plásticas o la literatura. Lo *avant garde* o vanguardista representa una extralimitación de los parámetros de lo que es aceptado como *statu quo* en el ámbito cultural circundante. En moda, hace referencia a los diseñadores que trascienden la función básica del indumento de cubrir un cuerpo, para enfocarse en la prenda en sí misma, evaluándola de manera aislada, como formas abstractas esculturales. En este caso, el rol del cuerpo como parte de esta experimentación puede también verse comprometido y reducido a servir únicamente como soporte, o bien puede verse incluido como factor que condiciona la prenda e incluso interviene en su morfología y despliegue.

Valerie Steele dice que la moda *avant garde* “se enfoca en las cualidades formales del diseño más allá de lo que represente” (Bippus, 2007, p.24). De la misma manera, en una entrevista para la revista *Interview*, el diseñador japonés Yohji Yamamoto, exponente contemporáneo vanguardista, dice que su trabajo se basa más en el desarrollo de ideas explorando diferentes métodos para la creación de distintas formas.

En el presente capítulo, se presentará distintos casos de creativos que se han cuestionado la construcción tradicional de las prendas, relacionando su metodología con el discurso personal que cada uno de ellos defiende, pues servirá para afianzar la intención que esta investigación persigue acerca de la exploración de la relación cuerpo indumento en cuanto a la oposición del reduccionismo al que nos lleva la formalidad en la construcción de las prendas, todo esto en respuesta al resultado de la observación de las necesidades vestimentarias de los individuos en la contemporaneidad, las cuales

reclaman una revalorización de la capacidad motriz del cuerpo en la construcción y planteamiento morfológico de los indumentos que las personas utilizan en su vida diaria.

4.1 Sobre moda conceptual: creatividad versus utilidad

Un objeto es el producto de un proceso de diseño que nace de la intención de expresar una visión, una idea o una opinión. Llevar algo subjetivo a una pieza tangible consta de una elevada complejidad que hace atravesar al diseñador por un camino donde su capacidad creativa es puesta a prueba.

Diseño, es definido por Scott (1995) como “acción creadora que cumple su finalidad”. (p.1) y además dice que algo es creado a causa de un necesidad humana, ya sea personal o de origen social (Scott, 1995, p3). En el caso del diseño de indumentaria, se crean prendas que cumpla con las necesidades básicas de protección, abrigo, resguardo del pudor y además de identificación y vehículo de expresión. No obstante, la cualidad útil que debe poseer un indumento, en muchos casos es jerarquizada como la más importante. La utilidad de una prenda es subjetiva, depende del juicio personal que cada persona aplique; no obstante, en la industria de la moda se impulsa a pensar que creatividad y utilidad deben interrelacionarse para cumplir el objetivo final del diseño: ser solución a un problema. Si al proceso de traslación de una idea a un objeto material, se suma la variable utilidad, el trabajo del diseñador es aún más demandante.

Sin embargo, muchos diseñadores comprometen la funcionalidad de sus prendas en post de dar rienda suelta a sus mentes y preponderar el concepto o mensaje que buscan transmitir, o su intención de desarrollar una investigación textil o morfológica. A esto se le llama diseño conceptual. Su inicio data de la década de 1980 en reacción a la industria de la moda tan apegada a las tendencias y las estrategias de marketing, factores que encausaban el caudal creativo de los diseñadores. Algunos de sus exponentes son los diseñadores Martin Margiela o Hussein Chalayan, quienes se enfocan en las cualidades

formales de su trabajo, abstrayendo el cuerpo, investigando materiales y generando nuevas estructuras y siluetas.

Susannah Frankel define la moda conceptual como “indumentaria que se basa en una idea al punto que su funcionalidad ha sido perdida” (Luna, 2009, p.41). Esta corriente de diseño ha sido muchas veces calificada de forma negativa, pues la indumentaria que resulta de ella se aprecia como innovadora y trasgresora, pero que en realidad el denominador común de las personas no la usaría. El debate entre la forma y la función es infinito, Algunas prendas son más funcionales que otras, y como ya ha sido mencionado, la funcionalidad de una prenda es subjetiva. Quizás las prendas que el diseño conceptual crea no sean funcionales a los requisitos básicos que una persona busca en una prenda, comodidad, portabilidad o practicidad en su almacenaje o cuidado; sin embargo, el potencial que resulta de la interacción del textil y el cuerpo, en cuestión de expresión es vasto y recae en esta cualidad la importancia de la exploración e investigación de la relación de estas dos variables.

4.2 De Fortuny a Miyake

Mariano Fortuny fue un artista integral, de origen español, que demostró destreza en diferentes disciplinas tales como pintura, fotografía, escenografía, iluminación, así como en la experimentación textil y el diseño de indumentaria. Hacia 1907, presenta su obra más representativa, el vestido *Delphos*.

El inicio del siglo XX se caracterizó por el resquebrajamiento de los esquemas sociales, de los cuales el surgimiento de un nuevo rol de la mujer en la sociedad y el inicio de su emancipación y la adquisición de autonomía dentro de una sociedad patriarcal fue una fuerte influencia en la conciencia de los diseñadores que debían satisfacer a una mujer que nuevas necesidades vestimentarias.

Rechazando la artificial silueta S y el uso del corcet, liberar el cuerpo femenino de artilugios que moldearan su figura dotándolo de mayor libertad de movimiento se convirtió en una consigna para los diseñadores.

Fortuny fue uno de los exponentes más osados en cuanto a crear una nueva silueta en la indumentaria femenina; el vestido *Delphos*, con su figura filiforme y cilíndrica moldea el cuerpo sutilmente, dejando en evidencia el contorno curvilíneo propio del cuerpo de la mujer.

Su inspiración proviene de los chitones jónicos de las korai de la Grecia pre-clásica. Fortuny usaba un sistema rudimentario y casi artesanal para lograr los intrincados plisados que caracterizaban sus vestidos. El *Delphos* es esencialmente una túnica plisada que consta de un rectángulo de tela abierto por abajo, con aberturas que permiten el acceso de cuello y brazos, cuyo punto de apoyo sobre el cuerpo son los hombros, punto del que cae adaptándose libremente a las formas del cuerpo.

Para Fortuny “el cuerpo (...) es una forma de gran belleza que hay que respetar y no esconder ni alterar. El cuerpo humano es la base de su genial revolución y el vestido que diseña cubre ese cuerpo sin alterarlo ni modificarlo, de la manera más sencilla, respetando sus formas, basando su línea en la del cuerpo” (de Osma, 1998, p.40)

Exactamente 86 años después de la creación del *Delphos*, el diseñador japonés Issey Miyake, presenta su proyecto *Pleats Please*, que consta de prendas sintéticas que fueron primero cortadas y cosidas para después ser plisadas, cuyo acabado de termo fijado permiten que el plisado sea permanente, por ende funcional para su uso, traslado y cuidado en el día a día de quien las use. Son prendas que se adecuan a las necesidades y el estilo de cualquier mujer.

Desde su surgimiento en 1971, Miyake defendió su postura de inventar para vestir de forma más efectiva. El diseñador postulaba que cubrir el cuerpo con una sola pieza de tela creaba un espacio interesante entre el cuerpo y el textil, cada cuerpo es diferente, por ende el espacio en cada caso es único y las formas creadas son individuales. La

simplificación de la morfología de sus prendas se oponía a la idea de la industria de confección la cual construía prendas tomando el cuerpo humano como base estricta.

En el caso de los *Pleats Please*, la reminiscencia a los vestidos de Fortuny es evidente; sin embargo, Miyake afirma “no me interesa aquel estilo de alta costura que requería muchos cuidados y manipulación minuciosas (...) quería ahondar en el potencial, no de la moda, sino de la ropa como producto” (Kltamura, 2011, p.34).

Issey Miyake ha sido un visionario que se anticipó a las necesidades vestimentarias de la mujer actual, su concepto de forma fluida y arquitectura móvil busca la creación de prendas, que a través de la transformación mecánica del textil, sean objetos de diseño en sí mismas, los cuales suplen una necesidad común a través de una solución básica, pero eficaz, envolver y cubrir cuerpos, dotándolos de libertad de movimiento.

Los *Pleat Please* tan comunes al vestir como las remeras o pantalones de denim es la consigna que el diseñador se trazó cuando pensó en prendas funcionales y prácticas, lograr que se conviertan en un elemento básico del guardarropa de la mujer. No obstante, Miyake trascendió creando tipologías que permiten mantenerse uniforme y a la vez destacar a quienes las porten; la cualidad de estas prendas, al ser plisadas, de adoptar morfologías distintas según el cuerpo que las porte, y de uniformar por estar todas concebidas por un mismo recurso, hace de los *Pleat Please* ropa que piensa en las necesidades de un individuo que si bien apunta a la búsqueda de su individualidad, aún necesita de la pertenencia para adaptarse al medio.

Fortuny y Miyake demuestran la importancia de observar las necesidades en el vestir de las personas, incorporarlas en el planteamiento de un proceso de diseño y resolverlas desde la experimentación y la investigación, tanto del textil, así como de la morfología y la construcción de las prendas.

4.3 Arquitectura deconstructivista y Rei Kawakubo

El concepto de deconstructivismo tiene su origen en la corriente literaria-filosófica de Jacques Derrida, quien dejó ver en su pensamiento una fuerte rebeldía y crítica al sistema social imperante de su época pues incentivaba, desde una mirada reduccionista de su discurso, a denunciar doctrinas y abolir las normas. Podría parecer que la deconstrucción, en sí misma, elude poseer una definición específica, no queriendo demostrar lo que es. (Benjamin, 1989, p.7).

Derrida afirmaba que “el practicante de la deconstrucción opera dentro de los límites del sistema, pero para resquebrajarlos” (Culler, 1998, p.79) Sin embargo, su propósito no era la deconstrucción anarquista de los sistemas, sino comprender como estaban conformados, para lo cual era necesario desarmarlos y volverlos a armar.

El deconstructivismo, como estilo arquitectónico contemporáneo, aparece como una reacción contraria a la postmodernidad, en la década de los años 80. La inauguración de la Exposición Arquitectura Deconstructivista en el Museo de Arte Moderno de Nueva York en 1988 significa un hito en el surgimiento de este estilo. Su inspiración formal viene del constructivismo ruso de los años 20. Mark Whigley, curador de la exposición mencionada, opinaba que “la arquitectura históricamente había sostenido las garantías culturales de orden, estabilidad, seguridad, control, delimitación y clausura. En este caso, la deconstrucción venía a liberar de las constricciones y represiones de aquellos imperativos a un modo de producción que analizaba el sentido de lo extraño e inquietante” (Mele, 2010, p.113).

La deconstrucción distorsiona las formas puras, a partir de una geometría no eclídea, haciendo que se vean frágiles e inestables. Por lo contrario, las estructuras eran sólidas, lo que fue alterado es la percepción de las mismas. Asimismo, se caracteriza por la fragmentación, la manipulación de la superficie de la estructura, una estimulante impredecibilidad y un caos controlado. La totalidad de la estructura es subvertida por la preponderancia de las partes, por ende se desplaza la primacía del principio de unidad.

La derivación de esta corriente arquitectónica al diseño de indumentaria puede ser ejemplificado con el trabajo de la diseñadora japonesa Rei Kawakubo. Al mando de su propia marca Comme des Garçons, ella quebró los estándares de la moda occidental al presentar prendas monocromáticas, con textiles desgastados, sin abalorios, creando un nuevo look que fue llamado *ragged* o harapiento.

Kawakubo diseña ropa con un *modus operandi* más alineado con el arte conceptual que con la moda. Insatisfecha con las ideas preconcebidas de la moda imperante en los años 80, la diseñadora rompe los esquemas desde el impulso de una nueva apariencia del cuerpo vestido a la moda y los parámetros de construcción de prendas comunes a la industria de confección. En completa oposición al *power dressing* preponderante de la época, Kawakubo se caracterizó por el uso de la asimetría, las prendas con apariencia de estar inconclusas, con morfologías irregulares que generaban una silueta indefinida. Kawakubo explora el interior de las prendas y lo expone, fragmenta las tipologías y las reconstruye.

La moda del siglo XX reveló el cuerpo, sin embargo la construcción de las prendas parecía conformarse a copiar la topología del mismo; Kawakubo busca separar a las prendas del cuerpo, buscando crear nuevas formas. En su última colección *ready to wear* de la temporada primavera/verano 2014 ella afirmó no haber creado ropa, sino objetos que son portados por cuerpos, cuestionando el significado de lo que es ropa o lo que es moda. Independiente al sistema de la moda, Kawakubo genera objetos que pueden ser usados como prendas, dejando de lado conceptos como funcionalidad o practicidad, ella ve al cuerpo sólo como un soporte de una suerte de arte y arquitectura, pues su trabajo ha sobrepasado ser sólo definido como diseño.

4.4 Julian Roberts: *Subtraction Cutting*

A inicio de la última década, el diseñador inglés Julian Roberts dio a conocer una innovadora metodología de construcción de prendas en la cual el corte intuitivo y

azaroso de la lámina textil da como resultado prendas sin una forma definida, que tampoco responden a una tipología específica. Sin referencia algebraica ni a una tabla de talles estricta, usa el cuerpo como referencia y se vale de la casualidad para rediseñar el cuerpo y generar un nuevo pensamiento constructivo.

La geometría se basa en la definición de forma y espacio. El patronaje en plano basa la construcción de prendas en su estadio primario en el encastre de figuras geométricas; estas figuras describen como una prenda esta hecha mas no como resultará al ser construida, pues el pasaje de la bidimensión a la tridimensión, y la inclusión del cuerpo como una variable, alteran el resultado. Julian Roberts toma ventaja de esta imprecisión y la potencia como un recurso para la generación de nuevas y singulares morfologías.

De la misma manera, Roberts se vale de los principios básicos del diseño y la confección de indumentaria. El expone que toda prenda parte de un cilindro vacío y necesita mínimamente un acceso para ser portada. Igualmente, explica que la tela al ser inestable y fluida, cuya caída se ve afectada directamente por la gravedad y su apoyo sobre un soporte irregular, el cuerpo, no tiene sentido modificarla partir de un molde plano que genera una idea estática de la prenda. *Subtraction Cutting* es un método donde la forma resultante es generada por la eliminación de tela en lugar de la adición de ésta. Eliminar áreas de tela crea espacios vacíos que serán ocupados por el cuerpo. La disposición de estos espacios, el rodeo en que son conectados, la distancia entre ellos y su dimensión serán algunos de los factores que afecten como la prenda final se acomode al cuerpo.

La premisa básica de este método es que la morfología de la prendas no surge del diseño de patrones que delinean el contorno exterior de éstas, sino son los espacios vacíos dentro de la prenda los que generan una forma específica en conjunto con el apoyo de la prenda sobre el cuerpo. *Subtracción Cuttings* es diseñar con moldes, en lugar de crear los moldes de un diseño. (Roberts, 2011, p.17). Las prendas resultantes son de amplia variedad, abstraen la figura humana, pero respetan y prolongan su movimiento.

Capítulo 5: El proceso creativo: planteamiento de los prototipos

En el campo del diseño, y no exclusivamente de la indumentaria, se tiene la idea errada de que la creatividad es crear algo nuevo. Si bien, el resultado de un proceso creativo adquiere validez por su innovación y particularidad, y más aún en el campo de la indumentaria donde la novedad es norma, la creatividad está relacionada con observar el contexto y los elementos que lo componen, apropiarse de ellos, evaluarlos e identificarlos, relacionarlos y por último descontextualizarlos, atribuirles nuevas cualidades o alterar sus características.

En el marco del último simposio organizado por *The Arts of Fashion Foundation* en octubre 2013 en la ciudad de San Francisco, Jonathan Cheung, diseñador de la compañía *Levi Strauss & Co.*, habló sobre la creatividad definiéndola como unir puntos (grupos de discusión, 24 de octubre, 2013). El expositor llamaba a los jóvenes diseñadores emergentes a observar su realidad circundante, estudiarla, y encontrar en ella el sustento de sus procesos creativos. Los puntos de los que hace mención, se refieren a elementos existentes, que reorganizándolos o reevaluando su función en el contexto, da como resultado algo novedoso; que por sobre todas las cosas satisfaga una necesidad o sea la solución a un problema. Se hace evidente que la creatividad, por ende el proceso creativo, está estimulado por la insatisfacción de las cosas o la realidad tal y como existen. Pretender encontrar una definición de lo que es creatividad es vano, el proceso creativo de cada diseñador es único, por ende no aplicable bajo una norma común a todos los casos.

Apropiándose de esta mirada sobre lo que creatividad es, se da inicio en este capítulo a la descripción de la metodología utilizada para el desarrollo del objeto material, propósito fundamental y conclusión tangible de esta investigación. Se volcará el contenido teórico adquirido de manera de formar el soporte conceptual del proceso creativo a continuación desarrollado; se explicará con detalle cada etapa de mismo y se justificará el por qué de la toma de decisiones.

Cuando se menciona al objeto material resultado de la investigación, se refiere al planteamiento gráfico de prototipos de carácter vestimentario, cuya composición sea la traducción no sólo de la estética personal y el imaginario creativo del autor, sino revelen su intención de abrir camino es una nueva concepción morfológica y estructural en la construcción de las prendas, en base a la revalorización de la anatomía humana como estructura cinética, variable importante en el tripartito compuesto por el cuerpo, el individuo y el contexto. De igual manera, en respuesta a las necesidades vestimentarias que surgen a partir de las características imperantes de los actores sociales en la contemporaneidad.

Cabe destacar que no es la propuesta de una colección el resultado de este proceso de diseño, puesto que no se pretende generar una gama de prendas agrupadas en atuendos o *looks*, que respondan a una temporalidad precisa, desarrolladas bajo parámetros de confección establecidos. No obstante, si poseerán una ilación constituida por variables como la silueta y los recursos constructivos que los componen.

Sin embargo, la directriz de este proceso creativo está conformada por dos aristas; la inspiración y el estereotipo. Ambas variables se complementan e influyen, y juntas conforman el eje conceptual del proyecto, sobre el cual recae su validez y su relevancia para la disciplina.

En suma a lo expuesto en el inicio de este capítulo, destacamos el carácter aleatorio que posee la inspiración; pues su origen puede estar en la sensibilidad del diseñador o hasta en una postura específica en cuanto a un tema determinado. Sánchez Méndez (1996) define inspiración como “un fenómeno exógeno no inherente al hombre y de procedencia exterior” (p.14). Al igual que la creatividad, la inspiración se busca y adquiere en el contexto que rodea al creador e imprime también en él sus particularidades imperantes en ese momento.

Al hacer mención al estereotipo se refiere a la persona o grupo de personas cuyas características se asocian con el sustento conceptual de los indumentos. Retomando lo

expuesto en el Capítulo 2, serán las necesidades vestimentarias de este estereotipo estudiado y establecido como usuario de estos indumentos, aquellas que se buscan satisfacer. No se hace referencia a un consumidor como tal, pues esta postura sólo incumbe a un enfoque comercial del sistema de la moda; por lo cual, ante su irrelevancia en el propósito de esta investigación, no será abordado desde esta manera.

La inspiración es una mirada general frente a las sensaciones que despiertan en el diseñador un contexto específico, en el caso de este proyecto la realidad de las sociedades contemporáneas; el estereotipo, inmerso en este panorama, sirve como parámetro para delimitar el campo de estudio del contexto, pues se abordarán solamente aquellas características que conciernan a éste. La congruencia entre ambas variables y su conjunción dan como resultado el concepto de la colección; el cual alineará el conjunto de recursos técnicos y estéticos que servirán de hilo conductor entre los indumentos.

5.1 Concepto

A lo largo de esta investigación y principalmente en los dos primeros capítulos se abordaron temas de índole sociológico y sobre el estudio de la anatomía humana en el diseño de indumentaria. El objetivo principal de éste proyecto es conjugar este relevamiento teórico de manera de generar un sustento conceptual que sirva como soporte para el proceso creativo que en este capítulo será detallado.

Por un lado, existe la intención de concretar una metodología de trabajo propia, por parte del autor de este proyecto de grado, con la cual se realice una reformulación, de índole estructural y morfológica, de cómo los indumentos son construidos en esta disciplina, a partir de una evaluación más amplia sobre las estructuras que componen al cuerpo, en contraposición a la mirada reduccionista que propone el patronaje en plano, método usado comúnmente por los diseñadores. Revalorizar la capacidad cinética de la anatomía del hombre, al evaluar su composición muscular y ósea, bajo la consideración de que el

cuerpo es un volumen tridimensional compuesto por estructuras articuladas móviles, es uno de los conceptos a plasmar en el desarrollo del proceso creativo.

Este partido de diseño surge de la observación del contexto social en el cual se enmarca el presente Proyecto de Graduación. La descripción de la condición actual de la sociedad y de los individuos que la conforman tuvo como intención la construcción de un escenario en el cual se desenvuelve el estereotipo bajo cuyas características se establecen las necesidades vestimentarias a tomar en cuenta en la formulación tanto retórica como estructural y funcional de los prototipos a desarrollar.

La idea central del panorama establecido surge de la conjunción de los estamentos de tres de los principales autores por los cuales se formó el marco teórico de la investigación. Los tres sociólogos considerados en este proyecto, Bauman, Lipovetsky y Saulquin, aportan un mirada en común sobre la contemporaneidad, describiéndola como fluctuante, individualista y efímera; ante lo cual se genera un estereotipo de características nihilistas y autónomas, inmerso en un contexto de fronteras permeables, en constante tránsito, una realidad en cambio y adaptación permanente.

De esta postura se desprenden las necesidades vestimentarias a considerar, las cuales guían hacia la propuesta de indumentos que acompañen la sinergia de la anatomía humana y se construyan a partir de la evaluación de la misma, puesto que el potenciamiento de su capacidad cinética y la efectividad de la misma se convierten en las dos principales cualidades que el individuo contemporáneo busca en su corporeidad, puesto que no sólo contempla a su cuerpo como su único territorio físico en medio de la desubstancialización del contexto, sino que se convierte en la estructura contingente que le permita su adaptación a las circunstancias sociales en la actualidad.

Igualmente, los tres autores concuerdan en describir al actor social de la contemporaneidad como un ser narcisista puro, inmerso en la búsqueda y construcción de una identidad independiente y singular, quien fluctúa de manera aleatoria cambiando de filiación según su deseo, incentivado únicamente por motivaciones individuales,

condiciones a las cual Lipovetsky (2003) engloba a lo que el llama “proceso de personificación” (p.20). Circunstancias ante las cuales no conviene considerar a los indumentos como objetos de producción seriada, puesto que este personaje busca al momento de desarrollar su propio discurso indumentario, manera a través de la cual las personas confían no sólo la construcción sino la comunicación de esta identidad que los destaque y defina, la generación de una imagen vestimentaria singular y propia de sus contemplaciones.

Como fue mencionado anteriormente en el escrito, la participación activa de la personas en el proceso creativo es importante, configurar indumentos en base a los gustos y preferencias del portador incrementa la afinidad de estos con sus usuarios. Sin embargo, esta cualidad puede ser potenciada si se tiene la posibilidad de también re-adaptar y modificar la prenda durante el acto de vestirla. En otras palabras, se considera que los indumentos deben contar con particularidades de índole estructural, no solamente decorativas, que permitan una mayor interacción entre el sujeto y la prenda. Detalles y recursos constructivos mediante los cuales la personas pueda modificar el vestido de manera de satisfacer su necesidad de diferenciación según sus propias preferencias y que permita su adaptación a las fluctuaciones de sus afinidades; así como también la posibilidad de modificar el indumento a las particularidades de la tipografía de su cuerpo.

La formulación de este partido de diseño no surge de manera independiente al trabajo desarrollado antes por el diseñador. La presente investigación es coherente a una línea temática desarrollada en el proyecto personal del mismo; ésta es un eslabón más en la evolución de una postura personal, mediante el cual se busca la vigencia en el tiempo y la relevancia en la actualidad del desarrollo profesional del autor.

Las bases de éste proyecto de fundan en la propia búsqueda de identidad como individuo de quien escribe esta investigación. A los largo de su formación académica y en los primeros proyectos profesionales, él explora conceptos como territorialidad y desterritorialización, identidad y género, y la formación del ser como individuo inmerso y

modelado por la contemporaneidad. Esta investigación también cumple el propósito de servir como marco teórico para sustentar de manera conceptual la estética y el imaginario de sus creaciones.

5.2 Estereotipo

El presente Proyecto de Grado mantiene una mirada purista del diseño de indumentaria, en donde los elementos propios de estrategia de mercadeo se obvia, delimitando solamente aquellas características ficcionales, establecidas por el diseñador, en post de construir una imagen posible del personaje cuyas necesidades vestimentarias se busca suplir. No obstante, la investigación también basa la formación de este estereotipo en teorías sociológicas, que si bien son evaluadas de manera general por el autor, son reales y concuerdan con las circunstancias del contexto actual. En otras palabras, la persona que se describirá corresponde a un estereotipo real del individuo contemporáneo, pero al cual también se aporta una cuota ficcional propia del imaginario creativo del autor. Como afirma Renfrew (2010, p16)

En ocasiones, los diseñadores crean situaciones imaginarias en las que los personajes se hallan involucrados en una trama, un viaje o un escenario en particular. Puede tratarse de conocidas figuras históricas o de personajes completamente ficticios; sea como fuere, este collage de personajes y acontecimientos proporciona un fértil punto de partida para imaginar, visualizar y definir (...) los colores tejidos y formas.

Se hará referencia al estereotipo como ser o individuo, sin especificar su género, quien posee tres características principales: cinético, fluctuante e individualista. Se evalúa su cuerpo como una estructura antropomorfa móvil, volumétrica y tridimensional, cuya capacidad cinética sea potenciada, y que el indumento acompañe y se adapta a la topografía de su cuerpo.

Describiendo de manera más concreta a este individuo, se trata de un ser en actividad física constante, para lo cual requiere de prendas que puedan ser adaptadas a diferentes

ocasiones de uso y circunstancias. La sinergia propia de los cuerpos contemporáneos se traduce en la necesidad de comodidad y adaptabilidad de los indumentos al cuerpo, características que busca este personaje en sus prendas. El estereotipo demanda vestir con confort.

De igual manera, el cuidado de su cuerpo es relevante en su estilo de vida, es una personas con tendencia narcisista. Los parámetros para evaluar su condición física responden a lo cánones de belleza actuales. Este sujeto busca en la delgadez y la prevención de su deterioro físico la manera como generar armonía en su topografía corporal y el potenciamiento de su capacidad motriz. Viven pendiente de los avances en cosmetología y el cuidado del cuerpo.

Asimismo, se trata de una persona de gustos y preferencias fluctuantes, por lo cual no cabe describir un estilo de vida específico más allá de mencionar determinadas generalidades. Su carácter es cosmopolita, adepto a la integración de nuevas culturas, comportamientos, afinidades e incluso líneas de pensamiento a su bagaje intelectual: para cual se aventura en viajes constantemente, en las cuales participa de forma activa en la cotidianidad de los lugares que visita, puesto que son para él un modo de intercambio cultural. La literatura que lee es variada, abarcando diferentes géneros y líneas temáticas; ocurre lo mismo con la música, el arte, el cine y la televisión que consume. El personaje vive pendiente de los avances tecnológicos y los incorpora en su vida diaria, pues busca facilitar el ritmo de su vida mediante ellos. De igual manera, es un ser reflexivo; la meditación ayuda a encontrar un balance entre su interioridad y el ser social que es.

El rango etario del personaje no está determinado, puesto que su forma de vida no corresponde a los estamentos sociales que lo encajen en determinadas circunstancias según la edad que tenga. Por lo contrario, si se trata de una persona de espíritu joven, de emociones efusivas, dinámica, extrovertida y espontánea. Este estereotipo huye de la rutina.

Su nivel socio económico es alto. Invierte en calidad y originalidad. Un producto resultado de un proceso cognitivo con sustento conceptual será de su completo interés y preferencia, por sobre aquellos de producción genérica y masiva. En cuanto al consumo de moda, considera las micro tendencias con respecto a paletas de color, cartas textiles y siluetas, las cuales las incorporará o adaptará a su identidad vestimentaria. No compete referirse al concepto de androginia en cuanto a las características de este individuo, pero sus hábitos vestimentarios no tienen noción de género específica.

5.3 Propuesta de diseño

El concepto de movimiento puede aludir a un cambio continuo y constante. El diseño de un indumento debe siempre tomar en cuenta la sinergia de los movimientos del cuerpo, para así adaptarse efectivamente a la actividad de quien los porte, por ende a la transformación de su estructura corporal. A lo largo de esta investigación, se hizo énfasis en la importancia de observar y analizar, como parte de la tarea del diseñador de indumentaria, la naturaleza móvil y la capacidad motriz que posee el cuerpo humano; comprendiendo su funcionamiento, reconociendo los segmentos corporales que intervienen y la manera como interactúan entre ellos; con la intención de llevar a cabo la materialización de indumentos que respeten, acompañen y potencien la cinética innata de la corporeidad del individuo.

El presente proyecto de graduación, tiene como objetivo el desarrollo material de indumentos que cumplan con la premisa recién mencionada. En el capítulo 3 de esta investigación, se desarrolló un relevamiento de los fundamentos del patronaje en plano, específicamente el abordaje que realiza de la anatomía humana y como organiza la corporeidad para valerse de la misma al trasladar esta lógica y plasmarla en papel, construyendo formas adecuadas que llevan a dimensionar el cuerpo como una superficie. Las bases del método constructivo estudiado formarán parte de los cimientos a partir de los cuales se materializarán los prototipos. El desarrollo de los moldes en base a los

cuales se construyen los indumentos parte de un análisis geométrico de la prenda, salvo que el despiece de las diferentes partes intenta eludir la manera como el patronaje en plano simplifica la anatomía humana. La composición natural del cuerpo no se corresponde con la organización de este método constructivo, puesto que el funcionamiento de cada uno de los diferentes segmentos corporales ocurre en base a una interacción global de los mismos, tanto aquellos en el frente como en el dorso del cuerpo, y no ocurren de manera aislada con respecto a los laterales; en otras palabras, el accionar en algún segmento del cuerpo conlleva la modificación de otro para así poder compensar la estructura total, de manera de lograr equilibrio y balance en el cuerpo. Sin embargo, sí se consideran los planos derecho y izquierdo, tal y como lo hace el patronaje en plano, puesto que la mayor parte del cuerpo es simétrica, y se establece una relación de reflexión entre ambos planos en relación a un eje central. No se hace referencia a los planos superior o inferior, puesto que no se usará la línea de la cintura como eje central del cuerpo, mas si como un punto de inflexión de la topografía corporal. No obstante, la consideración de la cintura no tiene relevancia en el posicionamiento de las tipologías según esta organización de plano superior e inferior, más cuando sólo se estudiaran los segmentos corporales correspondientes al tronco y las extremidades superiores.

El estudio realizado parte de la observación de cómo están organizadas las seis principales cadenas musculares que involucran al tronco del cuerpo y los brazos, y la manera como se comportan según los diferentes movimientos y posiciones que estas mismas le permiten al cuerpo realizar. Estas cadenas musculares también interactúan con las piernas, no obstante no es pertinente la inclusión de su relación con las extremidades inferiores por no corresponder al recorte que plantea el proyecto. Se delimitó la investigación sólo a esta área de la anatomía en post de acotar el desarrollo material y poder realizar un estudio pertinente y completo de una zona en particular.

De igual forma, se observan los movimientos del conjunto del hombro, articulación que une las extremidades superiores al tronco, y el cual permite una amplia variedad de

posiciones en las cuales el hombro puede ser colocado, origen de la movilidad del brazo. Se considera de relevancia al desarrollo de los indumentos puesto que la capacidad motriz de esta articulación se ve reducida en la construcción de las prendas comúnmente al no considerar una articulación dinámica entre los bloques del cuerpo y manga, que son aquellos que cubren esta zona del cuerpo, limitando de esta manera su movimiento, causando incomodidad al momento de portar la prenda.

En cuanto al abordaje de las líneas constructivas de los indumentos, están relacionadas directamente con la composición del sistema muscular y la organización de los distintos segmentos que lo componen; de manera que si bien continúan siendo un correlato de las líneas de inflexión propias de la topografía del cuerpo, el recorrido que realizan sobre la superficie alude a la tridimensión del mismo y se traza según como las diferentes cadenas musculares se ubican en el cuerpo y el funcionamiento de las mismas. Por consiguiente, la organización de los planos seguirán el mismo patrón; además, la articulación de estos evade las uniones fijas entre ellos, haciendo uso de recursos constructivos que permitan la articulación de los distintos planos y el dinamismo de todo el sistema de la prenda.

Por último, se tomarán en cuenta los puntos de apoyo que la propia topografía del cuerpo proporciona, sus puntos de inflexión y las áreas cóncavas y convexas que conforman la superficie de la anatomía como referencia para la ubicación de los puntos de ajuste y reposo de las prendas. En particular, serán la cabeza, los hombros, la altura de cintura y la lordosis de la espalda las áreas donde la articulación dinámica de los planos permitan la transformación de la estructura y la morfología de los indumentos según las características individuales de la corporeidad del portador. Esta articulación de los planos también estará relacionada con la determinación de los largos modulares de las prendas, establecidos en base a las proporciones del cuerpo.

Para el desarrollo del proyecto, el estudio de la anatomía humana se realizó en base al cuerpo de un modelo específico, quien si bien es de género masculino, reúne varias de

las características del estereotipo antes mencionado. Su composición corporal fluctúa entre la ambigüedad de un cuerpo femenino y el de un hombre; además de tener una contextura delgada que sirve a los fines del estudio de la composición muscular del cuerpo. Fue de mayor importancia para el fin de la observación realizada el control que esta persona posee sobre su cuerpo, puesto que este modelo realiza actividad física, la que incluye la gimnasia artística y danza contemporánea, correspondiendo también de esta manera con el estereotipo determinado. Se registra la observación realizada en un ensayo fotográfico (Ver Cuerpo C, p.18-24), donde al modelo antes mencionado fue guiado en la coordinación de los movimientos, los cuales al ser retratados y expuesto en secuencia, permite la observación del funcionamiento en conjunto de la cadenas musculares, la fluctuación del volumen corporal y aquellas particularidades, conformando así un sustento gráfico que sirve como base para realizar el despiece de las diferentes partes que componen la estructura total de las prendas y aquellos recursos, constructivos implementados en base al entendimiento de la dirección de contracción o extensión de los músculos involucrados, de modo de determinar la articulación de los planos y la toma de decisión morfológica y material para la construcción de los indumentos.

5.3.1 Estudio de la corporeidad humana

La intención de este apartado es el relevamiento de información sobre la conformación de las cadenas musculares del tórax y la articulaciones del hombro, de manera de conocer su funcionamiento y las particularidades necesarias a tomar en cuenta en las decisiones morfológicas y constructivas de los indumentos.

Las cadenas musculares son una serie de músculos que unidos cumplen con una misma función, entablando relaciones entre ellos a distancia en base a su extensión y contracción. Estas estructuras musculares son responsables de la gestualidad y la postura del cuerpo, permitiéndole sostenerse de pie, en equilibrio, desplegarse y

expresarse, de manera de generar el movimiento que le permite a la persona interactuar con el mundo que la rodea.

En principio, está la cadena estática posterior. Es una cadena formada solamente por tejido conjuntivo y no por músculos, de ahí el nombre estática. Su importancia recae en su función de sostén de la estructura corporal. Es la cadena más profunda y se ubica a lo largo del área dorsal del tronco, esta cadena incluye el ligamento cervical posterior, desde la hoz del cerebro y continua a través de la región dorsal y lumbar, hasta el iliaco en la base del sacro.

Además, están las cadenas rectas, tanto posterior como anterior, son cadenas dinámicas las cuales en conjunto cumplen dos funciones, el enrollamiento y el enderezamiento del cuerpo. El enrollamiento es lo que permite que el esternón se aproxime al área del pubis, permitiendo al cuerpo a inclinarse hacia delante. El enderezamiento es un movimiento de extensión de la columna, el cual resulta en la estabilización del cuerpo.

La cadena recta anterior, está conformada por los músculos intercostales, los rectos anteriores del abdomen y los músculos del perineo. De igual forma involucra otros grupos musculares del tórax, como la cintura escapular, el pectoral mayor y el redondo mayor. Su función específica es la flexión del tronco y la cifosis del mismo, cuyo eje se encuentra alrededor del ombligo. Por otro lado, la cadena recta posterior, incluye los músculos intercostales posteriores, dorsal largo y las fibras iliocostales del área lumbar. Esta cadena se une con la cintura escapular a través del trapecio y a los miembros superiores por medio del dorsal ancho. La extensión y lordosis global de del tronco dependen de esta cadena.

En simultaneo, el tórax está compuesto por las cadenas musculares cruzadas anteriores y posteriores, las cuales cumplen otras funciones de forma paralela a las cadenas rectas. En primer lugar, las cadenas cruzadas anteriores, son dos cadenas que recorren de izquierda a derecha y viceversa el área delantera del tronco, desde el extremo inferior de un lado, en dirección diagonal, hacia el extremo superior del lado contrario. En conjunto,

estos dos grupos musculares permiten el cierre del tronco; de igual forma, son responsables de la torsión anterior del cuerpo. Para ejemplificar como está conformada una de las cadenas cruzadas anteriores se describirá la estructura de aquella que recorre de izquierda a derecha. La cadena mencionada comprenden el músculo piramidal izquierdo, oblicuo menor izquierdo, los intercostales internos izquierdos, el oblicuo mayor derecho, intercostales externos derechos, el serrato derecho, los pectorales derechos y los escalenos derechos.

La cadena cruzada posterior, por otro lado, cumple la función de torsión posterior y de apertura del tronco. Igualmente, son dos cadenas que recorren de izquierda a derecha, del extremo inferior hacia el superior, en dirección diagonal, la espalda del tronco, involucrando una serie de músculos. La cadena cruzada posterior, por ejemplo, que recorre de derecha a izquierda, atañe al glúteo mayor derecho, el haz ilio lumbar derecho, las fibras ilio lumbares del área lumbar derecho, las fibras costo lumbares del cuadrado lumbar izquierda, el serrato menor posterior inferior izquierdo, el trapecio izquierdo, el dorsal ancho izquierdo, así como el músculo redondo mayor izquierdo.

En cuanto a la composición del cintura escapular, se estudia la amplitud de movimientos de las cuatro principales articulaciones que la componen. Su accionar pone en funcionamiento las articulaciones esterno clavicular, entre el esternón y la clavícula, la acromio clavicular, entre el omoplato y la clavícula, escapulo humeral, entre el brazo y el omóplato y escapulotoracico, entre escápula y parrilla costal. Por un lado, el brazo puede llevarse hacia el frente del cuerpo, en plano sagital, este movimiento es llamado flexión; y su contra parte es la extensión, la cual ocurre cuando el brazo se lleva hacia atrás. Cuando el movimiento del brazo ocurre en el plano frontal del cuerpo se le llama abducción, esta permite alejar el brazo del cuerpo, y la aducción, por lo contrario, es el movimiento que lleva el brazo hacia la línea media del cuerpo anterior y posterior; y en el plano horizontal, realiza rotación interna y externa, todo esto en base al movimiento de la articulación glenohumeral (escapula con el brazo). En cuanto a la articulación escapulo

torácica, se realizan los movimientos de elevación y descenso, llevando la escapula hacia arriba o hacia abajo en relación a la parrilla costal, rotación interna, la cual lleva el ángulo inferior de escápula hacia la axila; o externa, donde el ángulo inferior de la escapula es llevado hacia la columna; la ante pulsión, lleva el muñón del hombro hacia anterior, y retropulsión, lleva el muñón del hombro hacia posterior. Todos estos movimientos no se pueden disociar, realizándose varios en conjunto en función del gesto motor a realizar, el cual es una secuencia de movimientos con un determinado objetivo.

Como ya fue mencionado anteriormente, el punto de inicio de la investigación correspondiente al desarrollo de las prendas fue la generación de un ensayo fotográfico mediante la cual se ilustra la composición de los cadenas musculares consideradas en la composición de la estructura de los indumentos, al igual que el funcionamiento de la articulación del hombro.

5.3.2 Recursos

A continuación se pasa al desarrollo formal y material de la colección. Se determinarán cuestiones referentes a la morfología y la construcción de la prendas, variables que serán aquellas que atribuyen a los indumentos características compositivas y estéticas específicas.

5.3.2.1 Silueta

En el caso de este proyecto, son tres tipos de prendas las que serán confeccionadas. Por un lado, están aquellas prendas en contacto directo con el cuerpo, también llamadas primeras pieles. La intención de estas prendas es acompañar el movimiento del cuerpo al ser construidas según la composición y funcionamiento de las cadenas musculares que componen el tronco y las extremidades superiores; por lo cual, la silueta de éstas prendas será anatómica.

A la par, se planteará la construcción de una prenda de abrigo o tercera piel; cuya silueta, al no estar en interacción directa con el cuerpo, no debe corresponder con la corporeidad de la persona de manera anatómica, pero al ser pensados para una persona en constante actividad y movimiento, la amplitud de la prenda es mandatorio, por lo cual poseerán la holgura necesaria para permitir el contracción y extensión de la estructura corporal sin ninguna restricción. Esta tipología poseerán características antropomorfas plasmadas en las construcción de las prendas, en cuanto a la articulación de los planos y el recorrido de las líneas constructivas sobre el cuerpo, pero no serán una traslación precisa de la topografía volumétrica del mismo.

Además, será esta prenda las que incluyan en su conformación distintos mecanismo para la transformación de su estructura y morfología según las preferencias del portador o sus características corporales personales. Debido a la suma de todos estos aspectos, no es posible denominar la silueta de esta prenda de manera específica, por lo cual, serán llamada antropomorfa, puesto que surgen del relevamiento y análisis de la conformación de la anatomía del cuerpo.

Por último, se plantearán prendas conformadas por ambos recursos antes mencionados, puesto que su estructura estará formada por áreas de características anatómicas, las cuales acompañen la transformación de la tipografía propia del cuerpo según el movimiento del mismo, y que a la para cuenten con áreas donde los recursos constructivos utilizados permitan su transformación según las preferencias de la persona que porte las prendas. Estos indumentos, será denominados segundas pieles, por el motivo de que no están en contacto directo con la piel pero tampoco fungen como abrigo. Su silueta será denominada insinuante, puesto que no llegan a ser completamente anatómicas, pero sí esbozan la morfología del cuerpo.

5.3.2.2. Materialidad

Pensar en el material de las prendas de los indumentos es de suma importancia, puesto que será el sustento tangible que los componga. Considerando la cinética corporal como parámetro principal para la construcción de las prendas, se utilizarán géneros cuyas características dúctiles acompañen el dinamismo del cuerpo y permitan que el género utilizado acompañe la sinergia del movimiento de la persona.

Por un lado, se plantea la utilización de textiles de punto en las primeras pieles, o prendas en contacto directo con el cuerpo. Se elasticidad natural, resultado de la forma como son tejidos, permite su ensanchamiento tanto en dirección vertical como horizontal, por ende se adecuan a los cambios en la topografía de la estructura de que los sostenga, producto del movimiento de la misma, según su contracción o expansión.

De igual manera, se incluirá el uso de tejidos planos, que si bien por naturaleza no posee elasticidad, servirán para la confección de las prendas de abrigo, puesto que la silueta de las mismas será holgada, la consideración y potenciamiento de la capacidad motriz del cuerpo recaerá sobre la composición estructural de las prendas y no sobre las cualidades de sus textiles.

Los textiles a utilizados en su totalidad están conformados por fibras de origen natural y la mezcla de las mismas. Los géneros utilizados para las primeras pieles son jersey 100% de algodón y jersey 100% de seda y jersey 100% de lino, así como rib 100% de seda. Las segundas pieles combinan tanto raso 100% de seda y jersey 100% de algodón. Por último, las terceras pieles están confeccionadas con drill 100% de algodón y baby alpaca. La combinación de textiles, por ende de texturas, forma parte importante del partido de diseño. A lo largo de la investigación se destacó el carácter aleatorio de las preferencias personales de los individuos, por lo cual la carta textil se compone de una mezcla de géneros que no respondan a un rubro específico, mas si responderán a algunas características de la indumentaria deportiva con la intención de enfatizar su carácter funcional.

5.3.2.3 Recursos constructivos

Los recursos constructivos son todas aquellas herramientas que posee el diseñador para completar el armado de la prenda. En este caso, el enfatizar la investigación de la morfología y la estructura de los indumentos, el diseñador se valdrá para lograr la adaptabilidad y transformación de los mismo en estos recursos.

En cuanto a los mecanismos de cerramiento, se utiliza cierres invisibles de plástico de una longitud de 60 cm y 30cm, y sólo será colocados en las primeras pieles, puesto que estas prendas al ser anatómicas, necesitan de un acceso por articulación amplio, puesto que el diámetro de las prendas es mayor al del usuario, de modo el cuerpo pueda entrar y salir del indumento. En cuanto a las segundas pieles, su acceso es por elasticidad o por comprender una boca de acceso amplia, Las terceras pieles, también incluyen la utilización de cierres, en este caso son desmontables de dientes metálicos de diferentes longitudes, ubicados en el delantero de la prenda, lugar por donde se ingresa a la prenda al desarticular los planos que lo conforman.

En el caso de las primeras pieles, para las cuales se utiliza textiles de punto en casi la totalidad de la prenda, se incluyen el uso de elásticos de un ancho de 2 cm de algodón como parte de la articulación de los planos. La costura de unión de los plano se acompaña un elástico, cuyo uso permite una mayor expansión y contracción de los planos, de modo de acompañar los cambios en el volumen corporal propio del accionar de las cadenas musculares.

Las segunda pieles, resuelven el sostén de la prenda sobre el cuerpo haciendo uso de breteles, involucrando los hombros como punto de apoyo de las prendas. De igual manera, su estructura incluye jaretas con cordones, las cuales permiten el ajuste de la prenda según la topografía del cuerpo del portador, así como la modificación de los largos modulares de las prendas o sus planos. El uso de cierres invisibles de plástico de diferentes longitudes en estas prendas, no concierne el mecanismo de acceso de la prenda; son utilizados para la articulación de los planos, de modo de incluir un recurso

más que permita la modificación de la estructura de los indumentos y el ajuste de los mismo según las preferencias vestimentarias del portador.

En el caso de las terceras pieles, además de usar las jaretas con cordones y los cierres al igual que en las segundas pieles, se incluye también el uso de broches metálicos a presión de diferentes diámetros, los cuales permiten el rebatimiento de los planos, generado al girar los planos internos, exponiéndolos, y que se pueda sostener las nuevas estructuras generadas. Asimismo, los broches a presión y los cierres, en el caso de las prendas de abrigo, también son usados para la desarticulación de los planos de modo de incluir piezas o estructuras desmontables.

Las terceras pieles, también incluyen un recurso constructivo, propuesta de este proyecto, el cual es llamado pestañas articuladas. (Ver Cuerpo C, p.65) Este tipo de recurso se ubica en el recorrido de la sisa de la espalda de la prenda, entre la unión de la manga al cuerpo, se incluirán estas estructuras de modo de generar dinamismo en el modo como son unidas estas dos partes. Haciendo uso de tejidos planos, los cuales abarcan casi la totalidad de estas prendas, y pequeños recortes de tejido de punto, se genera un mecanismo que permiten mayor libertad de movimiento y una adaptación de la estructura de la prenda a los cambios de la topografía del cuerpo según los movimientos de algunas de las cadenas musculares.

Las pestañas articuladas se componen por recortes semicirculares de tejido de punto superpuestos, unidos entre ellos sólo por un extremo, incluidos en el interior de la prenda, ubicados en la unión de los planos. Uno de los extremos circulares de la pieza se une de modo fijo a uno de los planos, mientras que el otro se une al plano con el que se tiene intención de articular.

El tipo de costura que se utiliza en la construcción de todas las prendas es overlok de 3 hilos, de modo de evitar el deshilachado de la tela y poder unir géneros de punto con textiles planos evitando el problema de que el hilo se corte; de igual manera, utilizando este tipo de costura se refuerza la unión de los planos, puesto que son prendas

destinadas por personas en constante actividad física para lo cual se necesitan prendas resistentes. Las prendas de abrigo no cuentan con forrería interna, por lo cual todas las costuras de estas prendas, a modo decorativo, estarán cubiertas por vivos acordonados y pestañas cortadas al bias.

5.4 Prototipos

En función de los diferentes aspectos morfológicos y constructivos descritos en los subcapítulos recién desarrollados, y en base a la adaptación de los bloques básicos relevados del patronaje en plano, se realiza a continuación la descripción de cada grupo de indumentos construidos, en cada uno de los cuales se articulan los diferentes aspectos antes mencionados.

5.4.1 Primeras pieles

Las primeras pieles (Ver Cuerpo C, p. 25-44) son las prendas construidas en base a la organización y funcionamiento de las cadenas musculares del tórax. Las dos prendas desarrolladas corresponden a la tipología leotardo o *body*. Ambas prendas tienen como acceso articulado un cierre invisible ubicado a lo largo del eje central posterior de la prenda, cosido en medio de una pieza en tejido plano que recorre el área correspondiente a la cadena muscular estática posterior, la que funge como anclaje de todas las piezas que componen el indumento.

Ambas prendas no tienen mangas; y cubre, de manera anatómica, desde la línea de hombros hasta la zona del pubis. Las prendas son confeccionadas con tejido de punto, de modo de que el textil se expanda o contraiga según las fluctuaciones del volumen corporal de acuerdo a los movimientos que realice; recurso reforzado por la orientación del hilo del tejido utilizado, de modo que la dirección del mayor revote de la tela este en el mismo sentido en el que músculo que cubra se expanda. De igual forma, la unión de

algunos de los planos estará articulada por medio de elástico, de manera de reforzar la flexibilidad y adaptación de los indumentos.

Una de las prendas se construye a partir de la conformación de la cadena recta anterior y la posterior. Será este *body* el cual también incluya un recorte más en tejido plano que funciona como tercer punto de anclaje, ubicado sobre sus laterales de la prenda. Los recortes que componen el indumento se basan en la ubicación y superficie de los músculos que constituyen las dos cadenas musculares tomadas en cuenta para su construcción. La segunda prenda se basa en las cadenas musculares cruzadas anteriores como posteriores. No cuenta con un tercer punto de anclaje, y cuenta con la superposición de planos en el plano posterior de la prenda, a modo de representación de la ubicación de los músculos que conforman las cadenas musculares cruzadas posteriores.

5.4.2 Segundas pieles

Las prendas que comprenden el grupo de las segundas pieles parten de la tipología remera y vestido. Estas prendas se caracterizan por contar con múltiples recursos constructivos que permiten transformar su estructura y morfología según la tipografía del cuerpo y las preferencias vestimentarias del portador. El ajuste de la prenda según el volumen corporal o el cambio de los largos modulares son algunas de las posibilidades que estas permiten realizar. Como fue mencionado anteriormente, la silueta de estas prendas es insinuante. Para la construcción de estas dos prendas se evalúan la conformación de la topografía del cuerpo, sus puntos de inflexión y sostén de la prenda, así como los planos cóncavos y convexos de su silueta, según corresponda. Son estas prendas las que ejemplifica la posibilidad de dotar al portador de mayor libertad en cuanto a su interacción con el indumento que porta, haciendo de estas prendas tipologías versátiles, que permite realizar múltiples combinaciones según la modificación de su silueta y estructura.

5.4.2.1 Remera

La construcción de esta prenda (Ver Cuerpo C, p.45.53) parte de dos bloques básicos, el cuerpo y la manga. Se utiliza la transformación de manga raglán para realizar la primera modificación de los moldes base. A partir de la estructura de la conformación de la cintura escapular, se realiza el primer despiece de las mangas, plano cuya superficie se determina a partir del área que cubre, en un plano anterior el deltoides, y en el plano posterior la escápula; las mangas son unidad al resto del cuerpo por medio de un cierre desmontable, permitiendo transformar la remera en musculosa; asimismo, el largo modular de las mangas puede ser transformado de manga tres cuarto a manga corta mediante la regulación que permite una jareta con cordones ubicada en el eje central de la pieza.

En cuanto a la conformación del cuerpo de la remera, esta cuenta con jaretas acordonadas ubicadas tanto en el eje vertical como horizontal de la prenda, que sirven para la regulación del largo modular, transformación de su estructura general y el ajuste de la misma a la topografía del cuerpo. Este recurso constructivo se encuentra sobre el eje central anterior del cuerpo y de modo horizontal a la altura de la línea de cintura en medio del plano posterior y los laterales del plano anterior. La unión de los laterales es desarticulable por medio de broches a presión, generando una abertura que permite dar mayor holgura a la prenda.

5.4.2.2 Vestido

La construcción del vestido (Ver Cuerpo C, p.54-62) no fue generado a partir de un bloque básico del patronaje en plano; sin embargo, se basa en el sistema por el cual se traza el molde de una falda de circunferencia completa o también llamada falda plato, haciendo uso del contorno del tórax como medida para la circunferencia del círculo central del molde. El círculo mayor es transformado al cambiar uno de los laterales de una circunferencia a un plano rectangular.

Esta prenda se sostiene del cuerpo por medio de breteles, cuyo largo es regulable. En toda el área de la prenda se ubican una jaretas con cordones y un cierre invisible en el lateral rectangular, recurso que permiten la modificación de la estructura y morfología de la prenda de manera aleatoria y según la preferencia del usuario; de la misma manera las jaretas ubicadas a la altura de la cintura permite que la prenda sea ajustada de acuerdo a este puntos de inflexión del cuerpo, Es la prenda que ejemplifica la posibilidad de dotar al portador de mayor libertad en cuanto a su interacción con el indumento que porta, haciendo esta prenda una tipología versátil, que permite realizar múltiples combinaciones según la modificación de su silueta y estructura.

5.4.3 Tercera piel

La tercera piel son las prendas de abrigo. Para el presente proyecto se plantea una parka. En esta prenda, la construcción de la sisa, en base al estudio de la articulación del hombro, es el aspecto más importante; así como algunas de las particularidades a tomar en cuenta sobre el cambio de volumen de determinadas regiones corporales del cuerpo de acuerdo a la cifosis y lordosis del tórax. En cuanto a la adaptación de la prenda de acuerdo a las fluctuaciones cóncavas y convexas de la topografía del cuerpo, se toma como referencia la cifosis de la columna, y los planos cóncavos correspondientes a los laterales del cuerpo ubicados alrededor de la altura de la cintura como puntos de inflexión donde se realizan un ajuste del indumento según las particularidades del cuerpo, pudiendo transformar la estructura y morfología de la prenda. Se incluyen en la tipología recursos constructivos que permiten el rebatimiento de planos, la modulación de los largos modulares, el ajuste de las tipologías al cuerpo de la persona que las porte y la transformación de la morfología y estructura de la misma.

5.4.3.1 Parka

La construcción de esta prenda (Ver Cuerpo C, p.63-73) parte de dos bloques básicos del patronaje en plano, el bloque de cuerpo, tanto espalda como delantero, y la manga base. Antes que todo, se realizó la transformación para construir una manga similar a la raglan, sirviendo al propósito de este proyecto al cubrir en su totalidad la articulación del hombro, puesto que incluye el área que cubre tanto la superficie del brazo como parte del omoplato, en la espalda, y la totalidad del deltoides, músculo primario responsable de la articulación del hombro.

Se realiza un primer despiece, obteniendo un patrón para la manga, uno que cubre el delantero de la prenda y otro la espalda de la misma. En cuanto a la pieza de la espalda, se espeja el molde, usando el centro del molde como eje vertical, de manera de obtener un molde que cubra la totalidad de la espalda, tanto el lado derecho como izquierdo. En base a la conformación de la cadena muscular recta posterior se realiza un segundo despiece. Se toma en cuenta la disposición de los músculos dorsales anchos y el trapecio, puesto que son los principales involucrados en la lordosis de la espalda, por ende la extensión global del tronco y su enrollamiento en un plano sagital. El dorso de la parka se compone por dos piezas simétricas verticales que recorren desde la base del cuello hasta el área lumbar de la espalda, la pieza central se plantea en textil de punto. la cual permite ampliar su área de modo de acompañar el ensanchamiento de la espalda causada por la lordosis del tronco y la expansión de las cadenas musculares laterales.

El largo modular de la prenda alcanza 25cm por debajo de la altura de la segunda cadera, por lo cual se incluye un plano a partir del recorte del musculo dorsal ancho hasta el final de la prenda. Este plano cuenta con jaretas con cordones en los laterales de la prenda, el orillo delantero y el centro de la espalda, los cuales permites regular su largo. El delantero de la prenda está compuesto por dos planos, los cuales de forma individual cubren el área total del tronco, y que pueden ser rebatidos de manera de generar dos morfologías diferentes en el delantero de la prenda. De igual manara, la prenda cuenta

con jaretas con cordones ubicadas a la altura de la cintura, de modo de poder ajustar la prenda en este punto de inflexión y según la topografía del cuerpo que la porte.

En el plano delantero se incluyen bolsillos tipo plaqué a cada lado por debajo de la línea de cintura, tanto en el interior como exterior de la prenda, de modo de contar con este accesorio en cualquier caso del rebatimiento del plano delantero. La prenda cuenta con una capucha desmontable, puños cuyo diámetro es regulable por una jareta con cordones, y una pieza desmontable de la manga que permite convertirla de manga larga a manga $\frac{3}{4}$.

5.5 Comunicación del proyecto

Como punto final del presente proyecto, se describe los soportes gráficos mediante los cuales se presenta el resultado material de la investigación, con los cuales se busca reforzar el concepto del proyecto a través de ilustraciones de elaboración propia, las cuales, en conjunto con el ensayo fotográfico antes mencionado, conforman el *artbook* del proyecto, el cual funge como testimonio gráfico del desarrollo de la investigación, medio por el cual se comprende la toma de partido de diseño y conceptual del autor del proyecto,.

5.5.1 Artbook

Plasmar sobre un material rígido todo elemento estudiado en el curso de la investigación es útil al desarrollo del proceso creativo que conduzca a la creación de los indumentos. El *artbook*, o también conocido como *sketchbook* o cuaderno de investigación, es un registro de imágenes, indicaciones escritas, bocetos o cualquier material manipulado por el diseñador que haya sido utilizado como referencia o inspiración al proceso creativo.

El *artbook* no debe ser llevado como un álbum de recortes; el material archivado tiene que haber sido procesado por el diseñador, jerarquizando y organizándolo según su relevancia al concepto general planteado, y recíprocamente servir de sustento visual o

referencial para el mismo. También servirá como evidencia del enfoque estético dado al tema por parte del diseñador.

En el caso de esta investigación, el *artbook* es elaborado en un formato digital, compuesto por diversas láminas que corresponden a situaciones gráficas que ilustran el sustento teórico del proyecto, en las cuales se combinan imágenes y textos que enfatizan la postura del autor ante el problema planteado en el presente proyecto de graduación, así como la resolución constructiva morfológica que se propone como resultado material de la investigación (Ver Cuerpo C).

Conclusión

El proceso creativo de todo diseñador de indumentaria es la conjunción de diferentes aspectos, que en sumatoria son el devenir de un objeto material tangible, el cual, por sobre todas las cosas, debe cumplir la máxima de todo diseño, ser una respuesta práctica a necesidades específicas de un grupo de individuos determinado. El autor del presente proyecto de grado buscó la integración de dos núcleos, uno de índole conceptual y otro de naturaleza creativa, guiados ambos hacia la formulación de un discurso vestimentario propio, que sirva a la construcción de la identidad como diseñador del autor.

Por un lado, a lo largo de este escrito, se hizo hincapié en destacar la importancia de la observación y el análisis de las circunstancias que conforman la coyuntura actual y el reconocimiento de sus particularidades, de modo de construir un modelo base de referencia contextual bajo el cual el diseñador guíe su trabajo, en post de la búsqueda de alternativas que suplan las falencias existentes en cuanto a lo que a su disciplina concierne.

Por lo cual, se establecieron las características de un escenario específico actual describiendo a la contemporaneidad como una situación de individualidad colectiva, un mundo líquido donde el ser humano es visto como una persona autónoma, errática y narcisa moderna. Ante estas circunstancias, se reconoció las necesidades vestimentarias de construir indumentos que sirvan a la generación y comunicación de la identidad individual; y que a su vez, acompañen la fluidez y movilidad inminente de la vida efímera y fluctuante de las personas.

De este modo, se reconoce una problemática relacionada al método constructivo utilizado por los creativos de la moda, el patronaje en plano, con respecto a la subordinación de los cuerpos y la homogenización de la apariencia, así como su abordaje de la anatomía humana reduccionista y la subestimación de la capacidad motriz del cuerpo, planteando

estas situaciones como una problemática ante las necesidades vestimentarias de los actores sociales en la actualidad.

Por lo cual, se propone entender al cuerpo como una estructura tridimensional contingente móvil, cuya interacción con el indumento no sólo es simbólica sino también tangible, y que el modo como se relaciona con la indumentaria será el devenir del desenvolvimiento del individuo en su contexto. De este modo, la fundamentación de la importancia que tiene la investigación del tripartito, cuerpo, textil y contexto, se convirtió en el motor que llevó al autor del proyecto a realizar su propuesta personal mediante la cual incentiva, con el ejemplo, a la revalorización y el estudio de la corporeidad humana como parte del trabajo de un diseñador de indumentaria a manera de solución a las carencias del sistema de la moda, consecuencias de su metodología constructiva imperante, de modo también de responder a las necesidades vestimentarias del individuo contemporáneo mediante la investigación de una estrategia de cualidades constructivas apropiada.

En función de lo planteado, se desarrolló una metodología alternativa para la construcción de indumentos, la cual comprende la reformulación del abordaje que hace el patronaje en plano sobre la topografía y volumen del cuerpo, tomando como referencia e inspiración el sistema muscular del mismo; específicamente, la composición de las cadenas musculares y articulaciones que comprenden el tórax y la cintura escapular, así como la interacción de las mismas y las especificidades de su funcionamiento, puesto que son los segmentos corporales relacionados directamente con la capacidad motriz del cuerpo, responsables de sus gestos motores y generadores de su sinergia.

Se realizó la observación de la composición de las regiones anatómicas mencionadas, plasmadas en secuencias fotográficas, donde se permitió ver la manera como interactúan según el común movimiento de la persona propio de su vivencia diaria, de tal manera de poder realizar adaptaciones en el planteamiento constructivo de las prendas en base a aquellos aspectos que sirven a la funcionalidad y mejor portabilidad de la prenda, de igual manera que se pudo tomar decisiones sobre la composición de su estructura y

morfología, y el planteo de una estrategia para la aplicación de recursos constructivos necesarios que sumen a la construcción de indumentos que acompañen los movimientos del cuerpo, proporcionando comodidad al momentos de portarlos, practicidad en su uso habitual, que doten de libertad de expresión motriz a la persona y que puedan ser adaptados o transformados según las particularidades corporales del portador y sus propias preferencias vestimentarias.

De este modo, se plantean tres categorías de prendas, divididas según su relación e interacción con el cuerpo, con las cuales se genera el argumento constructivo de la propuesta del proyecto. Se desarrollaron prendas anatómicas, las cuales, por su materialidad y la conformación de su estructura, verdaderamente acompañan el movimiento del cuerpo y se adaptan a las fluctuaciones de su volumen y estructura. De igual manera se diseñaron indumentos las cuales ofrecen a los usuario la posibilidad y libertad de transformar su estructura según sus preferencias y necesidades, de modo que una sola prenda cuenta con la versatilidad de poder reconfigurarla creando una nueva. Por último, se propone una prenda donde se conjugan ambos aspectos, las cuales posee características estructurales que les permiten su adaptación al movimiento del cuerpo y permiten su transformación según el cuerpo y el gusto del usuario.

Si bien aún son de naturaleza experimental, estos prototipos concuerdan con una intención de funcionalidad, practicidad y comodidad, convirtiéndose en una respuesta a las necesidades vestimentarias observadas, puesto que la lógica de su configuración se corresponde con el estilo de vida de las personas hoy en día, cuya cadencia acelerada los obliga es permanecer en actividad física constante, por ende recurren a una vestimenta que les permita su libre desenvolvimiento antes las circunstancias que afrontan, además de proporcionarles la alternativa de poder adaptar las prendas no sólo a sus cuerpos sino también según sus preferencias personales, haciendo así de estos indumentos un objeto material que sirve de manera integral a lo que los hombres y mujeres necesitan, buscan y prefieren vestir hoy en día.

Hasta este punto, el presente proyecto de grado se convierte en un punto de partida para el desarrollo de la investigación sobre la interacción del indumento y el cuerpo en base a la conformación muscular de este último, puesto que debido al recorte que se realizó para la materialización del presente proyecto, queda aún el desarrollo y estudio de lo que resta de la totalidad del cuerpo, de modo de completar la propuesta constructiva. De igual forma, en post de profundizar en la investigación de la relación de estas dos variables, se podría insertar al contenido del proyecto lo que respecta a los textil, en cuanto la búsqueda e investigación de fibras y géneros que sumen al propósito de las prendas, haciendo así de esta propuesta indumentaria una alternativa mucho más completa y relevante a las necesidades indumentarias del hombre actual y su condición ante un contexto de circunstancias, sociales, culturales y ambientales fluctuantes.

De igual forma, este proyecto, el cual ha surgido en el ámbito académico y corresponde al cierre de la formación profesional del autor, puede ser el inicio de un proyecto personal a desarrollar para convertirse en una propuesta de diseño en un futuro insertable en el mercado actual de indumentaria, puesto que se logró el desarrollo de prendas de índole deportiva, pero con características del rubro del *casual wear* o incluso *pret-a-porter*, por lo cual resulta interesante proponer la investigación de un nicho hacia el cual podría dirigirse el diseñador de modo de establecerse como una nueva alternativa en el mercado, y al mismo tiempo la bajada de las prendas construidas al desarrollo de producto comercial, trascendiendo así su naturaleza conceptual.

No obstante, se considera que la investigación realizada es un hito en lo académico, puesto que se generó una propuesta novedosa sobre el abordaje de la anatomía humana en el campo del diseño de indumentaria, la cual puede ser llevada a las aulas como una disyuntiva de la configuración de prendas, siendo este un caso, que funja como disparador creativo a muchos otros abordajes y alternativas, de modo que en conjunto se pueda incluso generar una verdadera metodología de trabajo a fomentar entre los diseñadores y los estudiantes de moda. Si esto, se relaciona con una propuesta

conceptual, generada por la investigación y la observación grupal, que permita el reconocimiento de muchos otros aspectos y falencias aun por superar en cuanto a esta disciplina, se puede fomentar y proponer al diseño de indumentaria como una verdadera materia holística, que da con resultado un objeto material que conjuga la investigación y el análisis del contexto, la generación de propuestas constructivas en función de lo observado, el estudio de la materia textil que complemente la propuesta, y su derivación a un producto insertable en un mercado real.

En términos generales, el presente proyecto de grado es el punto de inicio del desarrollo del autor como creativo, se alcanzó establecer las bases de una propuesta propia para el desarrollo de prendas, las cuales responden al abordaje que hace el propio autor sobre el contexto que lo rodea, convirtiendo su proyecto en un verdadero discurso vestimentario, el cual integra de forma optima tanto lo conceptual como lo material, el cual se convierte en su identidad como diseñador, pues propone revalorizar al indumento como un vehículo de comunicación del pensamiento, primer espacio que habita la persona, segunda piel que envuelve, califica e interactúa con el cuerpo, variable determinante en cada aspecto de la vivencia de la persona y primer recurso material para la auto exploración, la definición de su ser como individuo y su expresión al mundo.

Lista de referencias bibliográficas

- Croci, P & Vitale, A (1992). *Los cuerpos dóciles, hacia un tratado sobre la moda*. 3era ed. Buenos Aires: La marca editora.
- Culler, J. (1998). *Sobre la deconstrucción: teoría y crítica después del estructuralismo*. 3era edición. Ediciones Cátedra S.A.
- Barthes, R. (2005). *El sistema de la moda y otros escritos*. Buenos Aires: editorial Paidós.
- Bauman, Z. (2003). *Modernidad líquida*. Buenos Aires: Fondo de la Cultura Económica.
- Bauman, Z. (2006). *Vida Líquida*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Benjamin, A.; Cooke, C.; Papadakis, A. (1989). *Deconstruction Omnibus Volume*. Londres: Academy Editions.
- Chunman Lo, D. (2011). *Patronaje*. Barcelona: Blume.
- De Osmá, G. (1998, junio). Mariano Fortuny, 0, 28-44.
- Eco, U (2010). *Historia de la belleza*. Barcelona: Debolsillo.
- Entwistle, J. (2000). *El cuerpo y la moda: una visión sociológica*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Erner, G. (2004). *Víctimas de la moda*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Kitamura, M. (ed) (2012). *Pleats Please: Issey Miyake*. Köln: Taschen
- Koda, H. (2002). *Extreme Beauty: the body transformed*. Nueva York: Museo de Arte Metropolitano.
- Lipovetsky, G. (1990). *El imperio de lo efímero: la moda y su destino en las sociedades modernas*. Barcelona: Editorial Anagrama S.A.
- Lipovetsky, G. (2003). *La era del vacío*. Barcelona: Editorial Anagrama S.A.
- Luna, I. (ed.) (2009). *Maison Martin Margiela*. Nueva York: Rizzoli International Publications
- Mele, J. (2010). *Modernos y contemporáneos: ensayos breves de arquitectura y arte*. Buenos Aires: Nobuko.
- Nkapp, M. (1980). *La comunicación no verbal*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Renfrew, C; Renfrew, E. (2010). *Creación de una colección de moda*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Roberts, J. (2011). *Free Cutting*. Manuscrito no publicado.
- Saltzman, S. (2004). *El cuerpo diseñado*. Buenos Aires: Editorial Paidós.

- Sánchez Méndez, M. (1996). *Inspiración y Creatividad en al producción y educación artística*. Recuperado de:
<http://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/ARIS9696110013A/5991>
- Saulquin, S. (2010). *La muerte de la moda, el día después*. Editorial Paidós: Buenos Aires.
- Schang Vitón, J. (2012). *Schang Vitón: la creación de una identidad*. Proyecto de graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Scott, R. (1995). *Fundamentos del diseño*. Mexico DF: Editorial Limusa, S.A.
- Wong, W. (2004). *Fundamentos del diseño. Diseño tridimensional*. Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografía

- Aldrich, W. (2010). *Tejido, forma y patronaje plano*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Allami, M. (2011). *Acerca de la inspiración y el proceso creativo*. Proyecto de graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Croci, P & Vitale, A (1992). *Los cuerpos dóciles, hacia un tratado sobre la moda*. 3era ed. Buenos Aires: La marca editora.
- Culler, J. (1998). *Sobre la deconstrucción: teoría y crítica después del estructuralismo*. 3era edición. Ediciones Cátedra S.A.
- Barthes, R. (2005). *El sistema de la moda y otros escritos*. Buenos Aires: editorial Paidós.
- Bauman, Z. (2003). *Modernidad líquida*. Buenos Aires: Fondo de la Cultura Económica.
- Bauman, Z. (2006). *Vida Líquida*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Benjamin, A.; Cooke, C.; Papadakis, A. (1989). *Deconstruction Omnibus Volume*. Londres: Academy Editions.
- Bippus, E. Mink, D. (2007). *Fashion body cult*. Bremen: Arnoldsche Art Publishers.
- Bocca, N. (ed.) (1990). *Fashion: Poetry and design. Approaches to creativity*. 1era ed. Milan: Domus Academy Edizioni.
- Busquet, L. (2010). *Las cadenas musculares*. Barcelona: Editorial Paidotribo
- Calais-Germain, Blandine; Lamotte, Andrée. (1991). *Anatomía para el movimiento*. Buenos Aires: Ediciones Continente
- Chunman Lo, D. (2011). *Patronaje*. Barcelona: Blume.
- De Osma, G. (1998, junio). *Mariano Fortuny*, 0, 28-44.
- Deconstructivismo – *La arquitectura del rompimiento*. AltaGama (Revista en línea). Disponible en: <http://www.revistaaltagama.com.ar/index.php/arquitectura/71-desconstructivismo-la-arquitectura-del-rompimiento>
- Eco, U (2010). *Historia de la belleza*. Barcelona: Debolsillo.
- Entwistle, J. (2000). *El cuerpo y la moda: una visión sociológica*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Erner, G. (2004). *Víctimas de la moda*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Erner, G. (2010). *Sociología de las Tendencias*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Fischer, A. (2011). *Construcción de Prendas*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili,
- Fukai, A.; Iwagami, M.; Koga, R.; Nie, R.; Suoh, T. (2006) *Fashion: A history from the 18th to the 20th century*. Los Angeles: Taschen.

- Furniss, J. (2013). *Comme des Garçons: Spring 2014 Ready to Wear*. Paris. Disponible en: <http://www.style.com/fashionshows/review/S2014RTW-CMMEGRNS>
- Gómez Correa, Gloria. (2012). *El lenguaje de los patrones en la moda*. Buenos Aires, Editorial Nobuko.
- Kitamura, M. (ed) (2012). *Pleats Please: Issey Miyake*. Köln: Taschen
- Koda, H. (2002). *Extreme Beauty: the body transformed*. Nueva York: Museo de Arte Metropolitano.
- Latre, A. (2011). *Diseñar desde la moldería: de las formas orgánicas a la prenda construida*. Proyecto de graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Lipovetsky, G. (1990). *El imperio de lo efímero: la moda y su destino en las sociedades modernas*. Barcelona: Editorial Anagrama S.A.
- Lipovetsky, G. (2003). *La era del vacío*. Barcelona: Editorial Anagrama S.A.
- Luna, I. (ed.) (2009). *Maison Martin Margiela*. Nueva York: Rizzoli International Publications
- Nkapp, M. (1980). *La comunicación no verbal*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Renfrew, C; Renfrew, E. (2010). *Creación de una colección de moda*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Roberts, J. (2011). *Free Cutting*. Manuscrito no publicado.
- Saltzman, S. (2004). *El cuerpo diseñado*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Sánchez Méndez, M. (1996). *Inspiración y Creatividad en la producción y educación artística*. Recuperado de: <http://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/ARIS9696110013A/5991>
- Saulquin, S. (2010). *La muerte de la moda, el día después*. Editorial Paidós: Buenos Aires.
- Schang Vitón, J. (2012). *Schang Vitón: la creación de una identidad*. Proyecto de graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Scott, R. (1995). *Fundamentos del diseño*. Mexico DF: Editorial Limusa, S.A.
- Seivewright, S. (2012). *Diseño e investigación*. Barcelona: Gustavo Gili
- Schleifer, Simone K. (2011). *Corpus humanun. Atlas del cuerpo humano*. Barcelona: Reditar Libros
- Wong, W. (2004). *Fundamentos del diseño. Diseño tridimensional*. Barcelona: Gustavo Gili.