

<b>Índice</b>	
<b>Índice de figuras</b>	4
<b>Introducción</b>	5
<b>Capítulo 1: Diseño de indumentaria Prêt-à-porter</b>	12
1.1 La vestimenta como signo	12
1.2 Tipologías	14
1.2.1 Tipologías de Prêt- à -porter	15
1.3 De la Alta Costura al Prêt- à -porter	17
1.3.1 Surgimiento del Prêt- à -porter	19
1.3.2 Prêt- à -porter y sus precursores	20
<b>Capítulo 2: Sportwear</b>	22
2.1 Origen de las prendas deportivas	22
2.1.1 La historia del rubro deportivo a través de sus precursores	25
2.2 Tipologías deportivas	26
2.3 Consumidores y ocasiones de uso	28
<b>Capítulo 3: Materiales de construcción de las prendas: Los textiles</b>	34
3.1 Tipos de textiles	35
3.2 El textil a la hora de diseñar	37
3.3 Textiles para ropa deportiva	41
3.3.1 Accesos a la prenda y sus avíos	43
<b>Capítulo 4: Morfología</b>	46
4.1 Morfología del diseño de indumentaria	46
4.1.1 Anatomía y cánones	48
4.2 Formas y estructura	49
4.3 Siluetas	52
4.3.1 Líneas y proporciones dentro de la silueta	55
4.3.2 Las siluetas a través del tiempo	55
4.4 Transformación de moldería	59
<b>Capítulo 5: Desarrollo de la colección de Prêt-à-porter con morfología y textiles del sportwear</b>	61
5.1 Inspiración	61
5.2 Usuario	64
5.3 Paleta de color y textiles utilizados	65
5.4 Avíos	66
5.5 Ficha técnica	67
5.6 Figurines	68
5.7 Cuidados de la prenda	69
5.8 Packaging y etiquetería	70
5.9 Descripción de los conjuntos	71
<b>Conclusiones</b>	78

<b>Imágenes seleccionadas</b>	86
<b>Lista de referencias bibliográficas</b>	90
<b>Bibliografía</b>	93

## Índice imágenes seleccionadas

<b>Figura 1:</b> Morfología envolvente.....	p. 86
<b>Figura 2.</b> Tipos de unión de planos.....	p. 86
<b>Figura 3.</b> Formas simples.....	p. 87
<b>Figura 4.</b> Formas múltiples.....	p. 87
<b>Figura 5.</b> Formas compuestas.....	p. 88
<b>Figura 6.</b> Formas unitarias.....	p. 88
<b>Figura 7.</b> Formas superunitarias.....	p. 89
<b>Figura 8.</b> Tipos de siluetas.....	p. 89

## **Introducción**

El proyecto de graduación titulado *Adaptabilidad de las prendas y su ocasión de uso. Prêt-à-porter con textiles y morfologías deportivas*, parte desde la necesidad social de la mujer proactiva de hoy en día de vestir elegante y confortable a la vez. El mismo se enmarca dentro de la categoría Creación y Expresión, ya que se enfoca en la realización de un conjunto que reúna las características antes mencionadas: comodidad y elegancia. Esta propuesta creativa se encuentra dentro de la línea temática Diseño y Producción de objetos, espacios e imágenes, ya que tiene como fin diseñar desde el lado de la innovación fusionando un rubro de moda como es el Prêt-à-porter con textiles de otro rubro completamente distinto, que es el de la indumentaria deportiva.

¿De qué manera se pueden combinar dos rubros con ocasiones de uso diferentes para beneficiar a la comodidad de la mujer en su vida cotidiana? Para lograr terminar con esta problemática, se deberá investigar sobre los rubros elegidos, sus textiles y su morfología para llegar a la instancia final de la creación del conjunto.

De esta forma, se busca poder romper con lo tradicional y abrir la mente de los consumidores para que los mismos no encasillen distintas prendas o textiles solo para una ocasión de uso en particular. El objetivo principal de este proyecto de graduación es el de investigar sobre la indumentaria deportiva tanto desde sus aspectos morfológicos como su materialidad, para tomarlos en cuenta a la hora de crear indumentaria Prêt-à-porter que sea confortable y elegante a la vez.

Además se analizarán los códigos de uso de la indumentaria clásica y se compararán los textiles del sportwear con los de la indumentaria Prêt-à-porter. También se determinarán los materiales y las tipologías que se utilizarán dentro del conjunto a desarrollar y por último, se establecerá una tendencia para que se adapte en lo cotidiano y pase a ser un código de uso establecido.

La materia central que se utiliza para sustentar este proyecto es la de Diseño de indumentaria IV, ya que se trabajó con distintos rubros de la indumentaria, dentro de los cuales se encontraban el Prêt-à-porter y el sportwear.

Al realizar una investigación de antecedentes institucionales, se encuentran varios proyectos de graduación que se vinculan en algún punto con el presente proyecto. Uno de ellos es el del autor Carolina Meneghello (2014), titulado *La moda como medio de expresión*, Se centra en la creación de prendas de vestir, llevando a la indumentaria deportiva a las distintas actividades de la vida cotidiana. Logrando una serie de diseños funcionales, priorizando el confort y la practicidad para ser usados en las diversas circunstancias que el individuo vive diariamente. Otro antecedente que se encuentra vinculado con este proyecto es el de Mercedes Krom (2011) denominado *Sastrería Deportiva*, puesto que el autor del mismo hace la búsqueda de una propuesta que genere un híbrido entre lo más estructurado de la sastrería masculina, las cualidades más avanzadas de los nuevos textiles y las mejores características de la moldería de indumentaria deportiva y en cierta forma, comparte la necesidad de mejorar la calidad de vida del usuario mostrando como el diseño puede ser replanteado para generar prendas con mejoras desde el lado de los textiles.

Sofía Tomasella (2014) crea el proyecto titulado *Fusión de estilos de vida*, en el cual analiza el cambio socio-cultural que ha ocurrido en la vida de la mujer urbana y cómo el rubro textil responde ante el mismo, para luego proponer una respuesta concreta ante las necesidades de esta mujer multifacética. Esto se logra a través de una línea de indumentaria que le aporte bienestar la cual está vinculada directamente con la necesidad que se plantea en el proyecto de grado de simplificar el aspecto del vestir, sin comprometer la sofisticación, la vanguardia, el diseño y la comodidad.

La estudiante Bisio De Ángelo (2013) en su proyecto *Indumentaria de alto punto* donde contrapone y fusiona la alta costura y la indumentaria deportiva, dos rubros que se diferencian tanto en sus tipologías, su materialidad, su confección así también como en

los usuarios y la forma de comercialización. Esto lleva a crear una nueva propuesta de un producto realizable e innovador que reúna características de ambos rubros de moda sin modificarlos.

Por otro lado María Julia Ruocco (2012), autora del PG *Indumentaria dinámica*, crea un proyecto en el cual la practicidad y el confort en la vida cotidiana son los protagonistas. Busca ofrecer prendas dinámicas para que se puedan adaptar al ritmo de vida actual para que la mujer se pueda conectar con estados de comodidad y bienestar.

Salvestrini (2012) crea el proyecto *La adaptación y difusión de tendencias en la moda* el cual reflexiona acerca de la relación que hay entre las características de las sociedades y la indumentaria. En el mismo se tienen en cuenta los adelantos tecnológicos y otros factores que están relacionadas a la difusión de las tendencias.

Otro antecedente pertinente a este proyecto de graduación es el de Agustina Guillen (2014), autora del PG *Indumentaria Prêt-à-porter* en el cual deja establecidas las diferencias entre el rubro Prêt-à-porter y la Alta Costura tanto en temas de diseño de las prendas como en producción de los mismos.

En el proyecto de Yamila Benjamin (2014) *El Sport-Chic*, si bien está enfocado a una religión en particular como lo es el judaísmo, se busca satisfacer la necesidad de estar confortable logrando una reinterpretación en las prendas deportivas con el fin de lograr diseños novedosos.

Foschia (2015) en *Nuevo Lujo* busca un nuevo lujo femenino fusionando rubros y tomando en cuenta los nuevos estilos de vida y los hábitos de consumo de hoy en día. En este proyecto se crea una colección que refleja el lujo femenino fusionando rubros de indumentaria y haciendo hincapié en el sportswear.

Por último, el proyecto *In-Prêt-Casual* de Fabiana Pereyra (2015) crea una colección casual del rubro Prêt-à-porter adaptada al día a día en una cultura en particular como es la de La Aguada para satisfacer a los usuarios de una manera viable y rentable.

Sin embargo, también se realiza una investigación fuera de lo institucional y se recopilaron diversos antecedentes como por ejemplo en el caso de Rebecca Arnold (2007) que en su libro *Modern Fashios for Modern Women*, establece la importancia y la diversidad de estilos de ropa deportiva diseñados y fabricados en Nueva York durante la década de 1930. Este es un periodo crucial en la evolución de la ropa deportiva y tiende a ser pasada por alto por los historiadores de la moda. Como la década del 1930 avanzaba, la ropa deportiva de Nueva York fue cada vez más vinculada al estilo de vida moderno, y por lo tanto se presenta como ideal para las mujeres que estaban activas, ya sea como estudiantes universitarias, amas de casa, mujeres que trabajan, o viajan normalmente. Este perfil de mujer se vincula con el perfil del consumidor del proyecto de graduación.

Bloomsburry (2016) en su texto *The history of sportswear* hace alusión a cuando la ropa elegante pero informal fue inicialmente usada para los eventos deportivos y pasa a ser adaptada por diseñadores como Chanel, Claire McCardell, Vionnet y Patou y pronto se convirtió en una influencia enorme y duradera en la moda femenina. Menciona a una de las creadoras del Prêt á Porter que es Coco Chanel y se vincula directamente con el capítulo I de este proyecto de graduación dentro del subcapítulo 3.

Se encuentra muy necesario investigar sobre los tejidos para la indumentaria deportiva y Laia Banús (2012) en *El tejido para el deporte, en continua evolución*, hace mención de los textiles utilizados en este rubro y cómo avanzan continuamente en constante mejoría. Vinculado con la parte visual del proyecto, se encontró como antecedente el libro *Classic Fashion of Sports: 20's and 30's Style (1988)*, el cual contiene imágenes ilustrativas sobre las tipologías utilizadas en los distintos deportes en los años 20 y 30. Dentro del mismo se pueden ver prendas que no se utilizan hoy en día tales como pantalones más formales, o sacos estilo sastre lo cual resultan de gran aporte para reinventarlas y volver a establecerlas en la actualidad de diferente manera.

Este Proyecto de Graduación se organiza a partir de cinco capítulos, de los cuales cada uno se divide en tres subcapítulos. A lo largo del mismo se investigará el origen del rubro

Prêt-à-porter y de la indumentaria deportiva, así también como las tipologías comprendidas dentro de los dos rubros, sus creadores, las distintas morfologías y los textiles necesarios para su realización. En el primer capítulo se introduce y se explica el rubro conocido como Prêt-à-porter. Este capítulo a su vez está subdividido. Al comienzo del capítulo se desarrolla a la vestimenta como signo, es decir, cuál es el sentido de las prendas que son utilizadas cotidianamente en la vestimenta de las personas. A las mismas se les atribuye un sentido para luego expresar y comunicar determinados factores.

Seguido de esto, se realiza una introducción a las tipologías dentro del diseño de indumentaria. Definiéndolas y así permitiendo que el lector entienda de qué se habla cuando se menciona la palabra tipología. Si bien esto genera una visión general del asunto, es importante hacer foco en las tipologías en particular del rubro Prêt-à-porter. En esta subdivisión se mencionan las primeras tipologías, por ejemplo, el caso del pantalón sastre para la industria femenina ya que Chanel (una de las precursoras del rubro) lo impone en la moda. También se hace referencia a la materialidad de las prendas y las demás tipologías.

Luego se habla del paso del rubro de la Alta costura hacia el Prêt-à-porter en el cual se introduce a los sistemas de moda. En esta subdivisión se hace mención a Worth, que es el padre de la Alta Costura y seguido de esto se explica el rubro de la Alta Costura para contraponerlo con el otro rubro mencionado. Esta misma le da el pie a la siguiente para hablar del surgimiento del Prêt-à-porter. El rubro surge en el periodo de la postguerra como antes se menciona, con el fin de adaptarse a las necesidades de la nueva imagen de mujer. Se desarrolla tanto en historia como en contenido al Prêt-à-porter.

Y por último, es importante mencionar a los precursores del mismo ya que son los que forman y crean en gran parte al Prêt-à-porter. Entre ellos están Coco Chanel, Jean Patou y Madeleine Vionnet.



El segundo capítulo tiene el nombre de Sportwear ya que en él se explica el rubro de la indumentaria deportiva. Se divide en: Origen, que contiene la historia del deporte y el surgimiento de sus prendas. Es importante conocer el origen de las primeras prendas deportivas, ya que fueron surgiendo a medida que los deportes y las necesidades evolucionaban. Tipologías, que como su nombre indica hace referencia a las tipologías comprendidas por el rubro deportivo. Como en el caso del primer capítulo, en este se hará foco a las tipologías pura y exclusivamente del rubro para luego poder fusionarlas con las anteriores. Y por último, Consumidores y ocasiones de uso, el cual hace un análisis del usuario en cuestión y las ocasiones en las que utiliza este tipo de prendas.

Durante el tercer capítulo se investiga acerca de los textiles utilizados para el diseño de indumentaria. Se divide en tres: en la primera división se crea un paneo general sobre los tejidos para el diseño de indumentaria. En cuanto a las otras dos divisiones restantes, se enfocan en particular tanto en los textiles para indumentaria deportiva como para Prêt-à-porter. Es importante conocerlos ya que es fundamental para realizar un diseño. Por lo que se expondrán todas las materialidades que se utilizan para ambos rubros y sus características para que encaminen a lo que va a ser el diseño del producto final en el capítulo cinco.

Dentro del capítulo cuatro se conocerán las morfologías ya que el Proyecto de Grado hace hincapié en las morfologías deportivas por lo cual en primera instancia es necesario conocer las morfologías generales en el diseño de indumentaria. Esto está relacionado no solamente con la morfología de las prendas en sí sino también con la anatomía y los cánones. Luego de eso, la segunda división del capítulo hace mención a las formas y las estructuras para poder llegar así al tercer subcapítulo donde se mencionan las siluetas utilizadas en el rubro de la indumentaria. Por último, se analiza la transformación de la moldería para comprender como se puede transformar una prenda del Sportswear fusionándola con una tipología más del Prêt-à-porter.

El quinto y último capítulo es el que contiene el desarrollo del conjunto planteado por la autora de este Proyecto de Graduación en el cual se planea volcar todo lo aprendido e investigado en este trabajo. Se habla de la inspiración de la que se parte para la creación del mismo en el primer subcapítulo. Luego de eso, se presenta el usuario y el figurín que contiene el diseño y su paleta de color. También se muestran los textiles y los avíos utilizados junto con la ficha técnica que describe técnicamente el diseño así también como sus cuidados. Por último se crea una marca ficticia para enmarcar los conjuntos y el packaging de la misma. Todo esto mencionado hace referencia a la parte visual del proyecto y va acompañado del último subcapítulo que explica verbalmente las piezas del conjunto.

A través de este recorrido teórico y práctico este proyecto busca demostrar la importancia del usuario de sentirse cómodo en la vida cotidiana porque de eso dependen otros factores, por ejemplo, el estado de ánimo o el buen desempeño en alguna tarea. Es necesario poder combinar comodidad y elegancia y que al pensar en un atuendo para un evento no se asocie rápidamente como algo poco placentero.

Lo que se busca también es establecer esta problemática en el mercado no solo como una tendencia pasajera sino como algo que se mantenga en el tiempo y que no solo los fashionistas lo implementen como venía siendo hasta ahora ya que eran los únicos que se animaban a mezclar estos elementos sin importar el qué dirán.

Es importante romper con lo tradicional y lo protocolar que se viene manteniendo en el tiempo. Es necesario no encasillar distintas prendas o textiles solo para una ocasión de uso, sino que se debe poder adaptar según la necesidad del consumidor y abrir la mente para las personas más clásicas.

## **Capítulo 1: Diseño de indumentaria Prêt -à-porter**

Dentro de este capítulo se desarrollará la historia del rubro de indumentaria conocido como Prêt-à-porter, partiendo de la vestimenta como signo en general, las tipologías comprendidas en el mismo, hasta los inicios del rubro en sí y sus precursores, tales como, Coco Chanel.

Desde la existencia del hombre surge la necesidad de vestirse, la cual cumple diferentes funciones a lo largo de la historia de la humanidad.

En un primer momento, la indumentaria comienza a ser utilizada para proteger el cuerpo de las condiciones climáticas. Al satisfacer esta necesidad, la misma se ve desviada derivándose en otras necesidades como sentirse seguro, realizarse, comunicar o pertenecer a un grupo, una ideología o a un status social.

Esta necesidad de ser incluido en un determinado grupo social hace que la indumentaria deje de ser un objeto textil que se encarga de proteger el cuerpo, para convertirse en un signo capaz de ser socialmente decodificado para un determinado grupo social. “El vestido constituye la forma visible de lo que somos interiormente” afirma Toussaint – Samat (1994, p. 14) y de esta forma se puede decir que la personalidad de las personas se encuentra reflejada en la indumentaria que llevan. La misma comunica su clase social, su grupo de afines, entre otras características.

Sin embargo, no solo las necesidades del ser humano generan una evolución en la indumentaria sino que el contexto social y el avance tecnológico permiten que aparezca lo que antes no existía en el imaginario social, que es la moda tal y como se la conoce en la actualidad.

### **1.1 La vestimenta como signo**

Como se mencionaba al comienzo de este capítulo la indumentaria constituye un sentido, es decir, llevan el interior de una persona hacia algo exterior. Esta vestimenta está constituida por diversos signos lo cual generan un sentido.

El vestido es expresivo. Es expresivo el hecho de que yo me presente por la mañana en la oficina con una corbata extraordinaria a rayas; es expresivo el hecho de que de repente la sustituya por una corbata psicodélica; es expresivo el hecho de que vaya a la reunión de consejo de administración sin corbata. (Eco, 1976, p.117)

El vestido expresa de la misma manera que lo hacen las palabras, con tan solo ver la vestimenta que alguien lleva se pueden determinar diversos aspectos. Es decir, refleja las condiciones de la vida cotidiana. La indumentaria y la vida social se influyen mutuamente. “La ropa presta sus atributos al personaje y el sujeto se enmascara o desenmascara en sus atuendos” (Saltzman, 2004).

De esta manera, el vestido constituye hábitos y costumbres que se consolidan en normas de la vestimenta de un determinado grupo o cultura.

Esta indumentaria fue utilizada por hombres y mujeres a lo largo del tiempo como medio de adaptación al entorno sociocultural y de esta forma se establece un código sobre la imagen del cuerpo vestido.

Este código es titulado por Balzac como claves jeroglíficas. Estas revelan la identidad, la posición social, el carácter, la profesión, el estado de ánimo o el estado civil de las personas. Por lo tanto, se puede decir que la indumentaria es un medio de comunicación que expresa mediante un lenguaje visual. Pero esta expresión está sujeta a diversas restricciones y reglas de manera que su ruptura marca una intervención personal en la moda. Es decir, quien no sigue estas restricciones de la moda genera una nueva de manera personal interviniéndola con sus propias reglas. (Balzac, 1830)

Eco menciona que:

El vestido y la apariencia descansan sobre códigos y convenciones, muchos de los cuales son sólidos e intocables, defendidos por sistemas de sanciones e incentivos capaces de inducir a los usuarios a hablar de forma gramáticamente correcta el lenguaje del vestido bajo pena de verse condenados por la comunidad. (Eco, 1976, p.119)

Diversos individuos comenzaron a crear su propio *look* o imagen personal rompiendo con los parámetros dictados por la sociedad en su época. Un claro ejemplo de esto se ve al principio del siglo XX cuando las mujeres incorporan a sus vestimentas el uso del pantalón que hasta ese entonces venía siendo una prenda pura y exclusivamente masculina. Esta y otras revelaciones más fueron reprimidas ya que atentaban contra las normas y el modelo que delimitaba lo que se mostraba u ocultaba y las diferencias entre lo masculino y lo femenino.

Con estas rupturas empiezan a surgir la moda ya que la misma “se vale de la transformación como dinámica y subsiste en virtud del cambio que genera mediante la incorporación periódica de la novedad” (Saltzman, 2004, p.120).

Todo aquel que quiera tener una identidad propia se ve forzado a modificar su imagen para diferenciarse de los que imitan los signos que el mercado pone en circulación. (Saltzman, 2014)

## **1.2 Tipologías de la indumentaria**

La indumentaria está constituida por diversos elementos que se vinculan entre sí en el cuerpo del usuario. Estos elementos son los que se definen luego como tipologías, es decir, prendas comúnmente usadas por la sociedad que se definen de acuerdo a su materialidad, su morfología, su función, etc. “Así, las tipologías permiten reconocer y clasificar las distintas prendas que componen el sistema de la vestimenta, entendiendo que ese sistema atañe también al calzado, los accesorios y todos los elementos del vestido” (Saltzman, 2004, p.127).

Al clasificarlas de esta forma, permite que las prendas se puedan distinguir por su morfología, es decir si es un zapato, un vestido o un saco, etc o también diferenciarlas por otros factores tales como la materialidad en la que están realizados, el usuario o su función. Un ejemplo de esta catalogación son las tipologías de sastrería (que se

distinguen por los factores de construcción y de materialidad) o las tipologías femeninas (que se distinguen por su usuario).

Esta caracterización de las tipologías es de gran utilidad para luego poder calificar la vestimenta. Saltzman plantea un ejemplo para entenderlo con claridad:

El pantalón pertenece a un orden genérico que involucra una determinada relación espacial en torno al cuerpo, y ciertos parámetros morfológicos y constructivos que se profundizan en la medida en que lo encuadramos en una función, un usuario y un material. Es decir: no es lo mismo pensar en un pantalón en términos puramente genéricos, que en un pantalón femenino de punto para esquí (Saltzman, 2004, p. 127).

Dentro de una cultura y un contexto en particular, las tipologías pueden ser características de manera que se convierten en signos que permiten distinguir a las personas como miembros de una comunidad o una profesión. Por ejemplo, el kimono es una tipología oriental que se convierte en una prenda que caracteriza y distingue a las personas japonesas.

Existen tipologías que se encuentran inalteradas a lo largo del tiempo ya que no pertenecen o se mantienen fuera del sistema de la moda, que genera un continuo cambio. Y otras que son parte de un sistema dinámico que mutan a la par de la sociedad y se van modificando de manera sistemática para poder adaptarse al contexto. Para lograr esto, las prendas se van fusionando con otras de familias distintas así como también se van reciclando para sacarlas de su origen para atribuirles nuevas funciones o para adaptarlas a un usuario distinto. (Saltzman, 2014)

### **1.2.1 Tipologías de Prêt á Porter**

Según Riviére, el pret a porter, “designa un sistema de fabricación seriada de prendas de vestir dirigidas a un público universal”, (Riviere, 1996, p. 222). Cuando se analiza este término se puede decir también que no solo son prendas producidas en serie, sino que también para ser utilizadas a diario. Estas prendas cuentan con géneros de fácil conservación y acordes a la temporada en las que se diseña.

Si bien este rubro comienza con el traje sastre a principios del siglo XX, a lo largo del tiempo se modifican los hábitos y costumbres impulsando un cambio en la moda. Según Saulquin (2006) dentro del Pret-à-Porter se pueden encontrar distintas líneas como el sport's wear, casual wear, active wear. A su vez dentro de una misma colección se hallan prendas que se pueden usar en distintas situaciones como deportiva, urbana, ejecutiva, juvenil, entre otros.

Las tipologías son varias dentro del rubro, como por ejemplo los conjuntos de falda y chaqueta, tapados, vestidos, pantalones y ropa de trabajo.

La materialidad con la que estas prendas eran confeccionadas son de alta calidad pero con un costo no tan elevado que el que se venía utilizando para la alta costura. Las prendas de prêt-à-porter ofrecen a diferencia de la Alta Costura posibilidades para combinar las tipologías y los colores y así permitiendo al usuario armar su propio conjunto de ropa.

La primera tipología en aparecer de las mencionadas y más innovadora fue el pantalón sastre, que comenzó siendo una tipología pura y exclusivamente masculina hasta que Chanel lo impuso en la moda femenina. Yves Saint Laurent también toma esta tipología y luego de independizarse de Dior abre su boutique en 1966 donde los pantalones sastre conformaban la vestimenta de la mujer profesional de la ciudad. Estos pantalones eran combinados con esmóquines femeninos en las pasarelas.

En cuanto a Chanel, el traje sastre que propone es una adaptación del traje sastre masculino. Este traje estaba compuesto por dos o tres piezas en el cual se incluye la falda, la chaqueta y la blusa optativa. Generalmente la falda y la chaqueta son realizadas en el mismo material que en ese entonces eran tweed, seda o jersey. Las chaquetas tenían botones en el frente que podían desabrocharse, bolsillos colocados estratégicamente donde se les encontraba una utilidad, el corte de los hombros eran más altos para dar mayor libertad de movimiento en la zona de los brazos. Las chaquetas podrían llevarse tanto cerradas como abiertas o puestas sobre los hombros.

Las faldas eran rectas pero tableadas generando así una facilidad al caminar o a realizar distintas tareas. Junto con estas piezas, Chanel creó las blusas de carácter más sencillo y elegante para completar su look.

Otro gran referente del prêt-à-porter es Paco Rabanne, ya que crea un vestido confeccionado casi en su totalidad en una fibra artificial, como lo es el plástico. Este tipo de fibras son las que hicieron posibles el desarrollo de este rubro de moda cuyo objetivo era el de ofrecer buena calidad a precio accesible.

Hoy en día gran cantidad de diseñadores y marcas siguen desarrollando prendas con estas características para seguir satisfaciendo la necesidad de los consumidores.

### **1.3 De la Alta Costura al Prêt á Porter**

No es sino hasta finales de la Edad Media, comienzos del Renacimiento que se puede hablar del sistema de la moda tal como se conoce en la actualidad. Hasta ese momento la forma de vestir de las personas ha permanecido casi idéntica ya que la sociedad era estática y el pasado representaba el modelo de referencia para todos los comportamientos.

Las transformaciones que hoy en día se ven reflejadas en la vestimenta son consecuencia de los factores políticos, sociales y culturales. Esto se debe a los valores religiosos, el status social, etc que generan día a día un cambio tanto en las formas como en el estilo. (Lipovetsky, 1990)

“El sistema de la moda no sufrió un quiebre total, separándose de sus orígenes, sino que supuso una continuación del sistema impuesto por el célebre diseñador Charles Frederick Worth a fines del siglo XIX” (Lipovetsky, 1990).

Worth (1825-1895) es considerado el padre de la alta costura. Anteriormente las mujeres recurrían con un diseño básico y clásico de la época a las modistas para que les realizaran el pedido, mientras que Worth revoluciono esta relación establecida entre la



modista y el cliente para realizar sus propios diseños teniendo en cuenta el ideal del cuerpo de la mujer y lo que él creía que debían consumir las mujeres en esa época.

Worth es también el creador de la primera colección de moda, materializándola y exhibiéndola en maniqués vivos (lo que hoy conocemos como modelos) en un evento para que las mujeres de la alta sociedad elijan el diseño que querían que el mismo les realice. Con la necesidad de mostrar estas creaciones, dio origen a lo que hoy se conoce como desfiles de moda (Bisio De Angelo, 2013).

Otra de las atribuciones que tiene este modisto es que marcó el comienzo de los cambios de la moda (conocido actualmente como las temporadas). Sin embargo en aquella época, estos cambios no se atribuían al transcurso de las estaciones climáticas, como ocurre en el presente.

A este gran modisto, le siguieron otros tantos relevantes al mundo de la moda como es el caso del modisto francés Paul Poiret que inauguró su propia firma luego de haber trabajado en las casas de moda parisinas de Charles Frederick Worth.

La moda necesita actualmente un nuevo maestro. Necesita un tirano que la fustigue y le arranque sus escrúpulos. El que le haga este favor, será rico y admirado. Tendrá que hacer lo que yo hice entonces y no mirar atrás, pensar sólo en las mujeres y en lo que les sienta bien. Pero una vez hayan llegado a un convencimiento, deberá seguir su idea a toda costa, sin preocuparse por sus colegas ni inquietarse de ser imitado. El primer año no será imitado, pero el segundo será copiado (Autobiografía de Poiret en *Vistiendo la época*, 1989).

Poiret buscó restaurar la naturalidad de los atuendos femeninos generando un cambio radical en la silueta de los vestidos. Durante ese periodo sucedía un acontecimiento que generó estas modificaciones, que fue la guerra mundial comprendida entre 1914 y 1918. Esto causó grandes cambios en las prioridades de la gente y los vestidos que se usaban hasta ese entonces con ceñidos corsets ya no podían ser utilizados.

La propuesta de Poiret luego de esto es la de liberar a las mujeres del corset creando es un traje lánguido y confortable que delimitaba de manera natural del cuerpo.

“Los vestidos de Poiret, caían sobre el cuerpo de la mujer de tal modo que le proporcionaban libertad y movimiento” (Lehnert, 1994, p.13).

El fin de la primera guerra mundial fue un factor decisivo para acelerar los cambios en la industria de la moda no solo en cuanto a las tecnologías y los sistemas económicos de Europa sino que también al cambio en el rol de la mujer en esa época. Las mujeres se han encontrado que debían realizar las tareas que generalmente eran de los hombres ya que permanecían ausentes porque debían estar presentes en los campos de batalla. Las mujeres, que sustituyen a los hombres en las actividades agrícolas y en las fábricas, tienen la necesidad de vestir trajes más cómodos y funcionales, que se parecen a los masculinos. (Tomasella, 2014)

Además las mujeres carecían de tiempo para confeccionar sus propios vestidos así como tener que acudir a las diversas pruebas que las modistas realizaban y es por esto que las modistas empiezan a desaparecer (Saulquin, 2011).

Debido a esto y a problemáticas económicas, se genera un descenso en la alta costura ya que muchas de las personas no podían adquirir prendas de tan alto costo.

### **1.3.1 Surgimiento del Prêt à Porter**

En el periodo de la postguerra, comprendido entre 1920 y 1940, surge una nueva imagen de mujer: libre, apta para salir a trabajar, a practicar deportes y que comienza a cortar el pelo, suprime el corset y adopta el pijama de noche. Las siluetas femeninas en las prendas se fueron suprimiendo para crear un estilo más varonil no solo en cuanto a imagen sino a algo más conceptual como idea de fuerza y forma de pararse ante el mundo (Balmaceda, 1995).

A partir de esto nace el Prêt-à-porter, “expresión francesa que significa <listo para llevar> y que está tomado del inglés *ready to wear*” (Riviere, 1996, p. 222). Este rubro se basa en la fabricación seriada de prendas que comienza a fines del siglo XIX para prendas de trabajo y “pasa a ser el más importante instrumento para la democratización de la moda de los años veinte y treinta en los Estados Unidos (...)” (Riviere, 1996, p. 222).

Este término fue utilizado por primera vez en 1950 únicamente para la indumentaria femenina.

Al aparecer un nuevo nivel socioeconómico, la clase media, este nuevo rubro se ve ligado ya que los miembros de la misma consumían masivamente prendas de moda.

Además de esta clase social, otros factores tales como los avances tecnológicos, los nuevos sistemas de fabricación de prendas, las nuevas redes y los sistemas comerciales aportan y facilitan al Prêt á porter para que pueda desarrollarse.

“Con la consolidación del prêt á porter como sistema básico de creación y producción de moda, no solo se diluye el papel de la alta costura, sino que se universaliza el gusto y los estilos de vestir que se proponen” (Riviere, 1996, p. 222).

Ya no se puede hablar de modas nacionales porque la moda pasa a ser la misma en todo el mundo.

Gracias a este rubro de moda, los diseñadores se ven favorecidos así también como las casas de alta costura que se transforman en marcas comerciales. (Riviere, 1996)

### **1.3.2 Prêt á porter y sus precursores**

Existen diversos protagonistas durante este periodo, una de ellas y la más famosa es la diseñadora Coco Chanel. Chanel fue una de las modistas más innovadoras durante el periodo de la Primera Guerra Mundial ya que produjo una ruptura con la poco práctica elegancia de la Belle Époque creando así una línea de ropa informal, sencilla y cómoda. En el 1916 logra consolidarse en la moda lo cual significó el descenso en la carrera de Paul Poiret, que se resistía a la practicidad, la racionalización y la simplificación estilística. Coco Chanel aseguraba que la comodidad reflejaba seguridad y, por lo tanto, elegancia. (Mir Balmaceda, 1995).

Chanel no fue la responsable de la liberación del cuerpo femenino del corset, sino que de eso se había encargado Poiret y Fortuny. Su misión fue “liberar a las mujeres del corset

mental, de la paciencia, de la sensación de pesadez, de cierta pereza espiritual que las mantenía a merced de los hombres” (Strasser, 2014).

Chanel rompe con lo establecido y crea un proceso de emancipación de la mujer convirtiendo a los trajes más masculinos, más austeros y más prácticos. Reduce la vestimenta a lo esencial compuesto por chaquetas, camisas, pantalones sastres, peinados a lo Garçon y de colores neutros tales como el negro, el beige, el azul y el blanco.

Introduce al mercado un traje más simple y funcional quitando todo tipo de excesos y confeccionándolo en tela de jersey.

Este traje tan icónico compuesto por tres piezas: chaqueta, camisa y pantalón se hizo por primera vez durante la Primera Guerra Mundial y se mantuvo de moda hasta 1939 para ser luego reintroducido en el año 1954 hasta la actualidad.

Muchos de los detalles del traje de chaqueta de Chanel fueron una adecuación de piezas originales del vestir masculino, como los bolsillos y las abotonaduras, pero nunca fueron una imitación, es más, fueron y son una recreación femenina de lo práctico del vestir masculino.(Mir Balmaceda,1995, p. 89).

A esto se le sumaron el diseñador francés Jean Patou (1880-1936) que supo transmitir el espíritu de los años veinte caracterizándose por crear piezas simples en líneas y colores y un estilo deportivo que pronto triunfó en los Estados Unidos. Y Madeleine Vionnet también libera a estas mujeres a partir de vestidos drapeados con corte al bias (el cual solo venía siendo utilizado para cortar cuellos), muy flexibles y maleables. Este nuevo corte creado por Vionnet consiste en cortar el género textil de manera diagonal, en vez de cortarlo al hilo como venían haciendo hasta este entonces, proporcionándole a las prendas mayor elasticidad y comodidad para quien lo utilice. Además, estudio el cuerpo de la mujer para preservar su belleza natural y adaptarse a la silueta (Sosa, 2013).

Con todo lo antes mencionado, se da inicio al Prêt- à-Porter, rubro que perdura hoy en día adecuándole a los avances de la época.

## **Capítulo 2: Sportswear**

Dentro de este capítulo se desarrollará el rubro deportivo llamado Sportswear para conocer los elementos necesarios y luego aplicarlos en la colección que se creará en el capítulo cinco. Para esto, se narrará el origen del mismo haciendo un recorrido por los diseñadores relevantes en el rubro así también como las tipologías específicas y sus consumidores. También se tomarán en cuenta las ocasiones de uso de estas prendas deportivas ya que a lo largo de los años estas fueron cambiando y adaptándose según la necesidad del usuario y no necesariamente está asociada a la práctica del deporte. Conocer los aspectos del usuario y sus necesidades es de suma importancia para luego poder satisfacer sus necesidades mediante la línea desarrollada al final del Proyecto de Graduación.

### **2.1 Origen de las prendas deportivas**

Para introducirse en lo que es conocido como Sportswear es pertinente retroceder a los orígenes del deporte para luego llegar a este rubro que introduce en el mundo prendas con textiles y tipologías innovadoras rompiendo con lo establecido hasta el momento en el mundo de la moda.

Lipovetsky afirma que la práctica de los deportes por placer se extendió a partir del siglo XIX, primero en Inglaterra y luego en el resto del mundo, bajo el doble aspecto de ejercicio saludable y juego de competición. Si al deporte se lo reconoce como un juego particularmente, este existe desde el inicio de la humanidad como respuesta a un impulso lúdico. El deporte ha sido en todo momento una actividad enfocada al divertimento del ser humano involucrando al cuerpo como motor principal (Lipovetsky, 1990).

El deporte surge en la Grecia clásica durante la época dorada (comprendida en el siglo V a.c). Los griegos realizaban una práctica constante del atletismo y tenían gran devoción

por los juegos, de esta forma se instaura al deporte como un divertimento que establecía una tregua a cualquier guerra que estuviera iniciada.

Los participantes de estos juegos eran denominados atletas y los mismos eran hombres (las mujeres no tomaban protagonismo en estas actividades hasta el momento) que competían desnudos con el objetivo de destacar la belleza y la fuerza del cuerpo humano. Sólo se prescindía de indumentaria en las carreras de hoplitas donde le resultaba un obstáculo al competidor por el gran peso que tenían. (Marrou, 1985)

Como se menciona anteriormente, desde ese entonces la práctica deportiva se instaura como una actividad únicamente para el sexo masculino y son ellos los que comienzan a crear y a utilizar la indumentaria deportiva que surge a fines del siglo XIX y a principios del XX (Bourdieu, 2002).

Según Potter (1984) en 1881 se funda la Sociedad de Vestimenta Racional (*Rational Dress Society* en Londres) donde se libera a la mujer de limitaciones en cuanto a la vestimenta y es en esa instancia en donde los pantalones toman protagonismo en los eventos deportivos. Esto sucede al imitar a la defensora estadounidense de los derechos de la mujer Amelia Jenks Bloomer, quien en el principio del siglo XX, fue la precursora del primer traje de pantalón de vestir diario para mujeres. Esta tipología que comenzó siendo utilizada solo por el hombre se empieza a desarrollar ampliamente por Poiret y Chanel en el transcurso del siglo XX.

“El deporte, junto con el descubrimiento de los beneficios para la salud de la vida al aire libre, aportó una idea liberadora del cuerpo humano, tras las rigideces y convenciones decimonónicas” (Riviere, 1996, p. 80)

Habiendo realizado un breve repaso por la historia del deporte es posible adentrarse en la indumentaria en sí. Y es en este momento en el que la mujer empieza a ser partícipe del ámbito deportivo cuando surge el rubro del Sportswear. Este rubro de indumentaria deportiva aparece en el siglo XIX, como venía sucediendo hasta este entonces, primero en prendas de hombres y luego trasladándose a las prendas de mujer (Marrou, 1985).

Es en esta década que Baudot (2008) destaca que las mujeres que vestían con prendas muy ornamentadas comienzan a realizar de a poco actividades al aire libre y es ahí cuando empieza a surgir un término “chic” e innovador para este estilo denominado *Sport*, el que luego se da a conocer como *Sportswear*, refiriéndose a la indumentaria utilizada para actividades fuera de las estructuras de cemento, vinculadas a eventos o salidas de ocio y relax. En esa época, los movimientos comunes, tales como el montar a caballo, resultaban imposibles de realizar con los corsets y las largas faldas.

El diseñador Michael Kors afirma: “La ropa de sport existe porque las mujeres norteamericanas fueron las primeras en disfrutar de la vida moderna a toda velocidad” (Seeling, 2000, p. 578).

Es por esto que se puede decir que el país estrella en el rubro es Norteamérica, el cual tuvo que independizarse de Paris logrando una búsqueda de estilo y necesidades de la usuaria dando como resultado a una mujer activa, independiente que buscaba prendas cómodas y de moda que pudieran utilizar día a día (Seeling, 2000).

En el año 1900 se comienzan a ver diseños de indumentaria específica para los distintos deportes tales como el tenis, golf y los deportes de invierno introduciéndose también los colores vivos.

Las formas nacen para satisfacer una búsqueda de las comodidades: libertad de movimientos, ligereza o confort, adaptados a las épocas del año, a veces en detrimento de la elegancia. Luego, insensiblemente estos trajes dejan de confeccionarse únicamente por las casas especializadas en “artículos de deporte”, según modelos clásicos, y pasan a ser verdaderas creaciones, tanto en la confección del tejido de punto como en la de trajes de baño o prendas de viaje. Se introducen la fantasía y gracia en un tipo de indumentaria que parecía condenada a no gozar de ellas. Todos los grandes diseñadores presentan modelos para la playa o la montaña, y no solo para ir al casino, si no para practicar deporte. (Thomann, 2009, p.398)

En este entonces en Europa surge un nuevo estilo de vida y la moda del deporte comienza a desarrollarse como en el caso de los shorts y las faldas innovadoras, desde su morfología pensada para realizar actividades con una cierta exigencia, como la de andar en bicicleta. Y así es como diversas prendas toman un importante protagonismo volviéndose moda, entre las cuales se encuentran la cazadora a rayas y los pantalones

blancos de franela que utilizaban para jugar al tenis y al cricket junto con el bombacho que se utilizaba para reemplazar el pantalón clásico y para jugar al golf. Además, otros deportes se ven involucrados en esta creación de prendas innovadoras las cuales pasan a ser utilizadas de manera informal saliendo del campo de uso original. (Blackman, 2009).

Blackman expresa:

La indumentaria deportiva ha sido, con mucho, la influencia más importante de la moda durante el siglo XX. Desde la gorra de béisbol hasta el chándal, desde el jersey de punto hasta la camiseta de rugby, la ropa deportiva ha calado en casi todos los ámbitos de la vida cotidiana. La absorción del atuendo deportivo en la moda se aceleró desde finales del siglo XIX, cuando las mejoras en el estilo de vida y el incremento del tiempo libre fomentaron una pasión por las actividades deportivas y el ejercicio físico, que hizo que la imagen de un cuerpo atlético se volviera tanto moral como estéticamente deseable. (Blackman, 2009, p. 99).

Se puede decir que los deportistas famosos se convirtieron en inspiración para muchos diseñadores.

### **2.1.1 La historia del rubro deportivo a través de sus precursores**

Jean Patou, diseñador Francés nacido en París (1887-1936), fue uno de los primeros en crear una colección deportiva. Comienza realizando prendas de Alta Costura y luego durante los años 20' y 30' toma mayor protagonismo proponiendo una mujer más dinámica y deportiva. Su primera colección fue lanzada en 1914 la cual se caracterizaba por sus colores vibrantes y sus estampados geométricos basados en dos movimientos artísticos, el Art Decó y el Cubismo. En la misma utilizó materiales sencillos y textiles vaporosos teniendo en cuenta el peso de estas telas que utilizaba ya que quería que sus prendas fueran ligeras para no obstaculizar los movimientos y es de esta forma en la que Patou se convierte en el primer diseñador deportivo combinando simpleza y comodidad. (Riviere, 1996).

Cinco años más tarde, en 1919, Jean abre su salón y se enfoca en la silueta natural de la mujer y en el rubro deportivo modificando las colecciones de Alta Costura que realizaba hasta ese entonces. Además trabaja paralelamente con otro rubro de la moda, el Prêt-à-



Porter, el cual es utilizado junto con el Sportswear en el presente Proyecto de Graduación. De esta forma se puede decir que trabaja tres rubros diferentes, dos de ellos en pleno nacimiento (Seeling, 2000).

Patou explicaba que sus prendas eran realizadas para la práctica del deporte enfocándose en que sean agradables no solo en cuanto al diseño y lo visual sino también que permitiera libertad de movimiento.

Si bien es el primer diseñador en incursionar en el mundo de la ropa deportiva, no es el único el cual se ocupó de este rubro. Como menciona Riviere (1996), la diseñadora americana Claire McCardell (1905-1958) fue reconocida por dedicarse al Prêt-à-Porter y al Sportswear. Su estilo se oponía a la moda de la época ya que se la caracterizaba por enfocarse en el confort, en la amplitud de las prendas, en que sean funcionales y ligeras para mujeres activas.

Este estilo deportivo formado por faldas, blusas, trajes de denim, entre otras prendas, influye años después en el Prêt-à-Porter.

No es coincidencia que esto fuera desarrollado por una mujer, sino que vive en persona el vestirse para ciertas actividades y es en ese momento en el que prioriza la practicidad en vez de lo visual.

## **2.2 Tipologías deportivas**

Como se expresa en el primer capítulo de este Proyecto de Graduación, se define como tipologías a los diversos elementos que se vinculan entre si formando prendas utilizadas comúnmente por la sociedad. Estas prendas luego se clasificarán según su materialidad, su morfología, su función, etc, así también se las diferenciarán según el rubro de indumentaria en el que se encuentren. (Saltzman, 2004).

De esta manera es importante diferenciar las tipologías específicas del rubro deportivo, para poder contrastarlas con las tipologías del Prêt-à-Porter mencionadas anteriormente.

Por lo tanto, dentro de este subcapítulo se realizará además un listado de las prendas deportivas de las cuales luego se elegirán para utilizar la colección final del Proyecto de Graduación.

La vestimenta se percibe como una construcción simbólica puesto que desde el momento del nacimiento, de inmediato se nos reviste de ropajes que definen algunos aspectos de nuestra personalidad, en función de que las prendas se encuentran impregnadas de códigos, valores, ideologías y políticas. La ropa es parte de lo que somos por tanto puede definir los aspectos sociales y económicos de los seres humanos en un momento histórico determinado. (Esparza Ontiveros, 2010, p.3)

Este concepto de “símbolos” también lo menciona Geertz “la indumentaria deportiva puede ser considerada como un conjunto de símbolos que articulan diálogos y transmiten diversos mensajes, los cuales son entendidos por quienes se encuentran inmersos en el modo de vida del particular grupo concerniente al mundo deportivo” (2005, p. 88)

Lo que se denomina como Sportswear es la ropa utilizada específicamente para realizar actividad física, la cual se encuentra diseñada para brindarle al atleta el confort necesario para permitirle un mejor desempeño. Este rubro comienza como una innovación en la indumentaria habitual y es en los años 50' que se llevaron a cabo los primeros diseños.

Estas tipologías desarrolladas responden a las diversas necesidades del deporte en el que se las utilice, ya sea brindando una rápida absorción del sudor para evitar el enfriamiento del cuerpo del deportista, así también como impermeabilizar el agua y lograr una alta retención térmica. (Esparza Ontiveros, 2010)

Para poder diferenciar estas tipologías se realizara un listado, como se menciona al principio de este subcapítulo, enumerando las tipologías comprendidas dentro de este rubro deportivo.

Kindersley (2013) en su libro *Moda. Historia y estilos* divide a las tipologías en: Faldas, dentro de las cuales se encuentran la Falda Pantalón utilizada comúnmente para el tenis; la Falda Tableada que contiene tablas con un largo modular a las rodillas; entre otras. También son muy utilizados los vestidos por las mujeres que juegan al tenis o al golf, teniendo en cuenta que los mismos deben ser elastizados y pueden ser tanto adherentes como el Minivestido, o amplios como el Vestido de cintura baja; por otro lado se

encuentra el Vestido Regata de un diseño sencillo y orgánico; y el Vestido Canguro que su diseño con puños y bolsillo central es el mismo al del buzo que lleva el mismo nombre. En cuanto a las prendas inferiores no solo están las faldas sino que los pantalones juegan un rol muy importante. A la hora de andar en bicicleta por ejemplo, es importante utilizar prendas adherentes para no interrumpir los movimientos y para eso se desarrollaron las Calzas Ciclistas con un largo modular hasta la pantorrilla y con recorte en la entepierna; las calzas más comunes denominadas Leggings, entre otras. Los pantalones más comunes dentro de lo deportivo son los pantalones rectos con bolsillos diagonales llamados Pantalones Sport; los Pantalones Pesqueros que se asemejan a un palazzo y el Pantalón con elástico, que se lo conoce también con el nombre de Babucha, ya que es un pantalón voluminoso con elástico tanto en la cintura como en los tobillos.

Si se habla de prendas superiores, no se puede dejar de nombrar a la Camisa Sport, entallada y con pinzas; la Remera Clasica o T-Shirt, la Musculosa, la camisa de punto llamada Polo o más conocida como Chomba y el top deportivo.

Y por último, dentro de las terceras pieles del Sportswear están comprendidos el Buzo de frisa, el Canguro, la Chaqueta Ciclista en la que su diseño anatómico con recortes internos y bolsillos la hace totalmente funcional, la Chaqueta de Beisbol y las Camperas para Ski de poco peso e impermeables.

Todas estas tipologías que son desarrolladas por Kindersley (2013), si bien no son las únicas y existen otras dentro del rubro, son las más conocidas y las que se tomaran en cuenta a la hora de la elección de las prendas a desarrollar en el capítulo cinco. Habiendo enumerado gran cantidad de ellas, se facilita el proceso creativo de la colección final.

### **2.3 Consumidores y ocasiones de uso**

Es importante tener en cuenta cuales son los usuarios de este tipo de indumentaria y saber para qué contexto utiliza estas prendas para poder satisfacer sus necesidades a la hora de realizar una colección de indumentaria. Se realizan encuestas de preguntas

cerradas, es decir, preguntas en las que no tengan que desarrollar ampliamente sino que su tarea es solo seleccionar la opción que deseen dentro de las posibles que le brinda la encuesta. Estas encuestas están dirigidas a un target en particular que son mujeres entre 18 y 50 años que habiten en el Gran Buenos Aires y que tengan un perfil activo así mismo que realicen actividad física con el objetivo de recolectar ciertos datos que evidencian los comportamientos de las consumidoras. Esta segmentación dará como resultado otra a su vez ya que debido a los comportamientos que presenten, en el capítulo 5 se definirá cual será el público objetivo de la marca.

Las variables de esta encuesta evidencian en primera instancia cuestiones como el estado civil y la ocupación para luego poder separarlas de acuerdo al usuario target planteado en el quinto capítulo para la realización de la colección. Luego de estos datos considerados variables demográficas, se encuentran las variables psicográficas y conductuales ya que enfoca a sus gustos e intereses y para comenzar se les pregunta la frecuencia con la que realizan actividad física. Dentro de esta pregunta se les brinda 4 opciones que son: una vez por semana, dos veces por semana, tres o más veces por semana y solo en vacaciones.

Seguido de esto, se les pregunta qué importancia tiene para estas mujeres encuestadas la ropa deportiva dándoles tres opciones como respuesta que son mucho, poco o nada.

Otra de las preguntas es si utilizan estas prendas deportivas para todos los días y además que es lo que tienen en cuenta a la hora de comprar este tipo de prendas. Esta última cuenta con cinco respuestas en las que se puede elegir más de una y son: precio, calidad, diseño, marca y tendencia.

La frecuencia con la que compran indumentaria deportiva es otra variable a cuestionar en la que las mujeres encuestadas pueden elegir entre cinco frecuencias que son cada 15 días, todos los meses, cada temporada, una vez al año y cuando necesitan.

Por último, se les pregunta cómo se definirían en relación a las tendencias deportivas para saber si son seguidoras de trendsetters, seguidoras de tendencias, creadoras de tendencias o le es indiferente.

Como resultado de todas las variables mencionadas anteriormente se puede ver que más de la mitad de estas mujeres son solteras y estudiantes que realizan alguna actividad física entre dos o tres veces por semana mientras que el resto se divide entre las que solo lo hacen una vez por semana e incluso solo en vacaciones.

En general las actividades que realizan estas mujeres, manifestadas en las encuestas, no requieren de una indumentaria en particular. Sin embargo, mencionan algunas actividades que si necesitan una vestimenta propia del mismo que son: futbol, yoga, danza, golf, patín, natación y kick boxing entre otros.

Si se analiza la importancia que tienen estas prendas deportivas para cada una de ellas, se puede ver que para un 55% esta es muy poca mientras que solo un 39% le da mucha importancia a las mismas. Esta importancia tiene que ver también con las ocasiones en las que utilizan las prendas, si solo son para el ámbito deportivo probablemente estas no tengan tanta importancia pero si lo que se busca es estar cómoda en todo momento tomaría más protagonismo para el usuario. Esto mismo se refleja en que solo un 20% utiliza estas prendas para su día a día mientras que el resto solo para realizar deportes.

Por otro lado es importante conocer que tienen en cuenta las mujeres a la hora de comprar estas prendas. Se comprueba que lo principal a tener en cuenta es la calidad ya que de acuerdo con la actividad que se realice debe tener cierta resistencia sino el producto pasaría a tener poca vida útil. A esto le sigue el diseño, que cada vez crece más en el mercado brindando diversos modelos e innovaciones. Luego de esto se posicionan el precio y la marca y por último las tendencias, que solo a un 7% les resulta relevante.

Estas prendas no tienen la misma frecuencia de compra que las de otros rubros más urbanos. Se puede ver que las mujeres en general compran cuando necesitan mientras

que algunas pocas lo hacen cada temporada. No es tan común comprar estas prendas deportivas todos los meses, solo un 4% refleja este comportamiento.

Por último se les cuestiona como se definen en relación a las tendencias deportivas. Un 63% se muestra indiferente, es decir, no sigue ninguna tendencia. Después se encuentran las que siguen tendencias, un 19% de las encuestadas y por último las seguidoras de trendsetters en redes sociales que ocupan un 11% y las creadoras de tendencias, que son las de menor proporción ocupando un 6%.

Estos comportamientos del consumidor son de suma importancia para las empresas para diferenciar sus productos y brindar mejores precios para aumentar la demanda. Esta diferenciación en sus productos se ve reflejada en el diseño y la calidad de las mismas y el comprador al captar estos atributos, aumenta sus compras y como resultado genera el posicionamiento de dicha marca. (Belmartino, 2016)

“Los consumidores valoran ciertos atributos de las prendas, que son los que buscan y comparan con sus expectativas previas al momento de decidir la compra” expresa Belmartino (2016, p.8).

Estas decisiones de compra suelen verse afectadas por diversos factores tales como el vendedor, la familia y los amigos.

Sin embargo, hoy en día los medios de comunicación generan un gran dominio en el consumo de las personas. Muchas mujeres a la hora de tener que elegir que comprar, recurren a las revistas de moda que brindan cada vez más acceso a lo último en tendencias. Otro gran influyente son las redes sociales como Instagram, entre otras, que son muy utilizadas por los fashionistas que marcan su propio estilo el cual genera cierto seguimiento por las mujeres que buscan copiar el mismo.

El presente proyecto está enfocado a un consumidor en particular, que son mujeres trabajadoras proactivas que buscan en sus prendas comodidad y elegancia para poder adaptarlas a diversas ocasiones de uso.

Aun cuando la adquisición del vestuario no sea igual en todas las capas sociales, y aun cuando las compras varíen en precio y calidad, por lo demás, globalmente, el

gusto por el <<relax>>, la fantasía y las ropas de ocio se propaga por todos los medios. (Lipovetsky, 1990, p.164)

Estas características de la indumentaria son muy buscadas no solo en la actualidad, sino que también tiempo atrás. Esta inclinación por el relax surge en la etapa del individualismo que no solo se ve en la autonomía de la pareja, el sexo y el deporte sino que también en la apariencia, que a la hora de realizar actividades, se aspira a utilizar ropa suelta, que no ponga trabas en los movimientos y que resulten confortables para la persona. (Lipovetsky, 1990)

Estas necesidades del usuario se ven reflejadas como consecuencia en el rubro del Sportswear. Lipovetsky expresa, "La corriente del sportswear refleja en la apariencia esa reivindicación de mayor libertad privada, libertad que, en la moda, se manifiesta por la comodidad, la distensión, la soltura y el humor de sus dibujos e inscripciones." (Lipovetsky, 1990, p.165)

Los usuarios de prendas deportivas se dividen entre los que eligen estas prendas para realizar actividad deportiva y los que adaptan esta indumentaria en otros ámbitos urbanos fuera del uso para la que la misma fue creada.

Los primeros que se mencionan son deportistas que realizan sus actividades de manera informal y ocasional, es decir, no de manera profesional como una fuente de ingresos y los otros son los que utiliza estas prendas pura y exclusivamente por comodidad y para cualquier actividad fuera de la deportiva. También se encuentran dentro de los consumidores los deportistas profesionales que suelen ser referentes en la indumentaria ya que muchas veces son imitados por sus seguidores. En este caso, la indumentaria no solo es elegida por la comodidad que brindan sino también que se busca la tipología correcta acorde al deporte a desarrollar.

Los consumidores de deporte fanáticos de un equipo (como por ejemplo, de fútbol, básquet o rugby) suelen utilizar las prendas del equipo a modo decorativo para su vida cotidiana.

La ocasión de uso puede variar, pero la demanda hoy en día se encuentra en crecimiento dentro del rubro del Sportswear y los diseñadores comienzan a tomar conciencia de esto. En la nota elaborada por Güiraldes (2016) de la edición de abril de la revista *Ohlala! moda* se hace mención a esta tendencia de vestirse con ropa deportiva en otros contextos y a esta la llaman *Athleisure*. Este término surge de la combinación de Athletic (que significa atlético en inglés) y Leisure (ocio), dos conceptos opuestos que generan un nuevo estilo de vida. Esto mismo se busca crear a través de este proyecto de graduación, fusionar dos estilos opuestos para destacar lo mejor de cada uno y crear una combinación que satisfice a las necesidades de las mujeres.

A través de esto, el consumo de las zapatillas por ejemplo ha incrementado ampliamente ya que pasaron a ser parte de la vida de las personas no solo para realizar deportes como venía siendo sino también para salir e incluso acudir a un desfile de moda combinándose con prendas con un estilo diferente.

Habiendo realizado en el presente capítulo un amplio panorama sobre el rubro de la indumentaria deportiva, se ha dejado en claro no solo de donde proviene esto que se conoce como Sportswear y sus precursores sino que también se han desarrollado las tipologías y se ha entendido a los distintos consumidores que existen para luego poder tomar las decisiones correspondientes en el capítulo cinco para llegar a la realización de la colección final.

La ropa deportiva es el punto de partida de la colección ya que de el se tomarán la comodidad, la versatilidad y la practicidad además de su materialidad y su morfología para incorporarlos a el rubro opuesto que es el Prêt-à-Porter.



### **Capítulo 3: Materiales de construcción de las prendas: los textiles**

Luego de haber desarrollado en los primeros dos capítulos las prendas y las tipologías de los dos rubros contrastados en el presente proyecto, es necesario enfocarse en el elemento que las compone: el textil.

Estos textiles son un elemento de mucha importancia para el hombre ya que forman parte de la vida desde el nacimiento hasta la muerte. Las mismas satisfacen las necesidades de cobijo y vestido. (Esparza, 1999)

Hollen expresa:

Se camina sobre productos textiles o uno se viste con ellos; se sienta en sillas y sofás cubiertos de tela; se duerme sobre telas y debajo de ellas; los textiles secan o mantienen seco al individuo; le ayudan a estar caliente y lo protegen del sol, el fuego y la infección. (1997, p.10)

Tiempo atrás, el hombre recurría a las plantas y a los animales para obtener la materia prima que luego al ser hilada, se obtenía como resultado un material más fresco y que les permitía una mayor movilidad que las pieles y los cueros. Sin embargo, en la actualidad estas fibras naturales se encuentran sustituidas por materiales sintéticos, sin dejar de lado a las primeras que siguen siendo utilizadas tales como es el algodón, el lino, la lana y la seda. (Esparza, 1999)

En cuanto a la indumentaria en sí, este textil es la materia prima a la hora de confeccionar una prenda.

La tela es la materia prima a partir de la cual se modifica la superficie del cuerpo a modo de una nueva epidermis, a la vez que enmarca la anatomía y delinea una silueta mediante relaciones de proximidad o lejanía, volumen o aplastamiento de las dimensiones, extensión o compresión del espacio corporal. Así, el textil es la materia que cubre y/o descubre al cuerpo, participa de su morfología y genera una nueva relación del cuerpo con el entorno. (Saltzman, 2004, p.14)

Estos textiles no son siempre iguales, sino que cambian con la moda, con las necesidades de las personas así también como por los nuevos procesos de producción, entre otras.

A los mismos se los diferencia según su fibra, ya sea natural o artificial y se los agrupa según el rubro en el que son utilizados. (Hollen, 1997)

### 3.1 Tipos de textiles

Para poder enfocarse en los textiles particulares del Prêt-à-Porter y el Sportswear se realizará en este subcapítulo un repaso por los tipos de textiles que se encuentran en el mundo de la moda teniendo en cuenta las diferentes fibras que las componen.

“El textil es el elemento que materializa el diseño de indumentaria. Es una lámina de fibras que se relacionan entre sí para conformar la tela” (Saltzman, 2004, p.37).

Estas fibras pueden ser sometidas a un proceso de hilatura, entrelazándolas o también vincularse por adherencia. También están los textiles que son creados sin hilatura ni tejido, las mismas se obtienen mediante distintas sustancias que permiten que se combinen las fibras.

Como se menciona anteriormente, estos textiles son clasificados a partir de los materiales que los componen. Por un lado, se encuentran las fibras naturales, que a su vez se dividen en vegetales y animales; las fibras vegetales, como el algodón y el lino; las minerales; las artificiales, que suelen ser regeneradas a partir de una fibra natural y las sintéticas, que derivan del petróleo. (Saltzman, 2004)

En cuanto a las fibras naturales se puede decir que son la mejor opción teniendo en cuenta el impacto medioambiental que genera la producción de las fibras artificiales. Las mismas son fibras renovables, que se sienten bien sobre el cuerpo y que se consideran un lujo. Un ejemplo de fibra natural, como se menciona anteriormente es el algodón, las cuales se caracterizan por su suavidad y su esponjosidad. Estas fibras son directamente cosechadas de la planta para luego ser procesadas e hiladas formando hilo de algodón. Se puede decir que es una de las fibras más utilizadas ocupando un 40% de consumo para la producción textil del mundo. A esta le sigue el lino, una de las fibras más antiguas, que comparte características similares al algodón en cuanto al tacto y a la caída.

Sin embargo, hoy en día estas fibras naturales son reemplazadas por las tecnologías y la posibilidad de crear fibras de manera artificial sin las contras que genera la producción de

estas primeras tales como el uso excesivo de agua, excesiva extensión de tierras para los monocultivos y exceso de fibras descartadas.

Por otro lado, las fibras manufacturadas son las que se producen a partir de materias primas.

En el caso de las sintéticas como el poliéster, el nailon y las acrílicas, todas parten del petróleo como base y son consideradas no celulósicas. La mayoría de las fibras dentro de esta categoría poseen propiedades similares como por ejemplo no facilitan la transpiración, son sensibles al calor y se arrugan fácilmente.

Las artificiales, en cambio, son producidas a partir de materias primas vegetales, es decir, celulosa que es extraída de árboles y plantas. Un ejemplo de una fibra artificial es el rayón o el acetato.

El rayón fue la primera fibra artificial en ser fabricada, en 1885, llamándose seda artificial. Al ser derivada de la celulosa, presenta características similares al algodón por ejemplo la suavidad y la resistencia (Udale, 2008). Dentro de esta fibra se encuentran diversas variedades teniendo en cuenta el producto químico con el que se la desarrolla.

Si bien este tipo de fibras tienen beneficios como por ejemplo un menor desperdicio a la hora de producir que las telas naturales, la capacidad de reciclarse para crear nuevas fibras y la posibilidad de manipularlas para crear telas de gran categoría, su proceso de producción genera residuos contaminantes que perjudican al medio ambiente. Sin embargo, con el correr del tiempo surgen innovaciones que reducen estos daños medioambientales. (Udale, 2008)

Para que estas fibras se transformen en textiles se las debe hilar para luego pasarlas por un proceso de construcción ya sea el del punto o el tejido.

“Todo tejido consta de un elemento pasivo, la urdimbre, y otro activo, la trama.”  
(Saltzman, 2004)

La urdimbre está compuesta por los hilos verticales y la trama, por los horizontales y los mismos se entrelazan en ángulo recto para formar los tejidos planos (es decir, los tejidos que no se estiran). (Jones 2003)

### **3.2 El textil a la hora de diseñar**

La decisión del textil para diseñador es una tarea muy importante ya que es un elemento fundamental en la composición de la prenda.

Saltzman expresa:

Como uno de los elementos compositivos del diseño de indumentaria, el textil permite conformar la silueta en torno al cuerpo. Lo rodea, contiene, sigue y traza, al mismo tiempo que lo califica superficialmente, provocando sensaciones hacia el interior de la piel y hacia el exterior, como textura sensible y relacionada con el medio ambiente. (2004, p. 44)

Los diseñadores de moda deben poseer un amplio conocimiento de las propiedades de los tejidos para poder utilizarlos de manera adecuada a la hora de construir las prendas.

Es por esto que es esencial tener en cuenta las cualidades del material como su maleabilidad, su peso, la caída, la elasticidad, la adherencia y la textura entre otros. Además existen otras cualidades propias de la superficie tales como el color, el dibujo, la trama, el brillo, etc.

No solo se debe prever al material para la prenda en sí, sino también los aspectos relacionados con el usuario ya que este textil se superpone con la piel de la persona y es por esto que se deben considerar las sensaciones táctiles, el aspecto visual y las cualidades olfativas que el material aporta. Esto se debe a la relación interior y exterior que tiene la prenda con el cuerpo. La parte interior es la que no se percibe a simple vista, es decir la cara oculta de la vestimenta y es la que está vinculada directamente al cuerpo, mientras que la exterior es la que se exhibe y se encarga de establecer el contacto visual y táctil con el medio. Por ello, el diseñador a la hora de pensar en la materialización de una prenda debe tener en cuenta las cualidades del textil para decidir qué cara va a

mostrar hacia afuera y cual hacia el interior de la prenda para establecer las sensaciones que le va a aportar directamente al cuerpo y también que efecto va a causar hacia afuera para todo aquel que lo vea. Saltzman expresa:

La superficie textil es fuente indiscutible de sensualidad. Una seda natural, una piel de animal o una pana tersa bien pueden despertar en la piel las sensaciones de una caricia, por lo que es una decisión fundamental del proyecto determinar si esa caricia se volcará al plano interno, de contacto corporal, o funcionará hacia el exterior como textura vinculante. (2004, p. 97)

Conocer esta relación interior-exterior puede contribuir a ciertas innovaciones desde el lado del diseño como por ejemplo la de lograr prendas con interiores desmontables o reversibles que permite funcionar a la prenda tanto de un lado como del otro. (Saltzman, 2004)

Por otra parte, el textil se vincula también con el medio ambiente y el diseñador tiene que enfocarse en esto para lograr que el material responda al clima o que cumpla la función tanto de protección como de resistencia, permeabilidad o impermeabilidad y de ventilación, entre otras.

Es importante ir incorporando estos conocimientos en el diseño de la silueta a medida que se va dibujando la prenda que se va a desarrollar. Este proceso de diseño puede iniciarse primero por la tipología y luego adaptarse la tela o incluso el textil puede servir como disparador para sugerir ideas sobre las prendas.

Algunos diseñadores son famosos por el uso que hacen de los textiles en la moda, mientras que otros lo son por la estructura y los detalles de sus prendas, pero estos últimos también necesitan escoger el tejido adecuado para sus diseños. (Udale, 2008, p.130)

Una prenda puede ser mejorada o empeorada de acuerdo a la elección del textil ya que si el diseño es muy bueno pero el textil no, el mismo no funciona adecuadamente, pero si el diseño no es muy adecuado pero el textil es importante, se puede salvar la prenda realizándola.

Como se menciona anteriormente, es importante saber que se busca en la prenda para poder hacer una elección de materiales correcta. Si se busca deslumbrar en una

pasarela, se tendrá que pensar si esto se va a lograr mediante un estampado llamativo o una prenda adornada. Si lo que se busca es marcar la silueta, se deberá utilizar un tejido elástico o cortado al bias mientras que si lo que se quiere lograr es una prenda que no marque el cuerpo, se utilizaría un textil más grueso como una lana que le dé cuerpo a la prenda.

Otro de los factores importantes a la hora de realizar una colección es la temporada para la cual se va a diseñar. De la misma dependen los textiles que se van a utilizar, por ejemplo los tejidos más pesados se utilizaran para otoño/invierno y los más ligeros y frescos para primavera/verano. Sin embargo, ambos tipos de textiles se utilizan para todas las épocas del año ya que factores externos al medioambiente, como la calefacción o el aire acondicionado, proporcionan distintos climas dentro de una misma temporada.

Por otra parte, es necesario establecer el público al cual están dirigidas las prendas que se van a confeccionar ya que los textiles que la componen varían en precios y calidades. Si se van a realizar prendas de alta costura, dirigidas a una franja del mercado en particular, los tejidos a utilizar serán de mayor calidad por lo que su costo será alto. En cambio, si lo que se va a fabricar es para una cadena de tiendas de ropa informal, se elegirán telas más baratas y duraderas para abarcar otro target del mercado. (Udale, 2008)

Todo lo mencionado anteriormente también lo expone Saltzman:

La elección de los textiles pone en juego conceptos estéticos, funcionales, económicos y tecnológicos: nociones vinculadas con la conformación y los efectos superficiales, la calidad, el precio y las posibilidades de uso del material, el sentido de la prenda, su relación con el cuerpo-usuario, su efecto de superposición en el conjunto de la vestimenta y las cualidades de la materia prima que habrán de afectar sensiblemente al cuerpo y al contexto. (2004, p. 44-45)

A través de esto se crean las cartas textiles, las cuales parten de las ideas esenciales de una colección. Se utilizan como guía para el proyecto que se va a realizar, relacionando los diversos materiales en función a la propuesta estética. Dentro de las mismas se combinan tanto colores como formas, texturas y objetos y a partir de estas cartas textiles es que se inicia el proceso creativo. Son de gran utilidad para establecer las variables en

cuanto a la estructura y la superficie como lo son el color, la textura, la estructura y el dibujo.

“El plan de toda carta textil implica el diseño de una silueta, una superficie y un modo de conexión con el medio” (Saltzman, 2004, p. 45)

Para concluir con lo explicado en este subcapítulo, se realizó una entrevista a la profesora Yanina Moscoso de técnicas de producción en la Universidad de Palermo para observar desde su punto de vista los aspectos que se desarrollaron anteriormente. Yanina es Diseñadora textil y de Indumentaria recibida en la UBA y también profesora en disciplinas industriales en la UTN.

Lo primero que se le pregunta es que le resulta importante en un textil a la hora de confeccionar una prenda. En el transcurso de este subcapítulo se definen ciertas cualidades de los materiales como la maleabilidad, la caída y la adherencia sin embargo la docente expresa: “Lo más importante es que el tejido sea de la materia prima adecuada para satisfacer necesidades funcionales y que su estructura permita resolver morfológicamente la prenda” (Comunicación personal, 5/05/16). Esto resulta fundamental para un correcto desarrollo de la prenda. No todos los textiles resultan tener las mismas cualidades ni satisfacen las mismas necesidades por lo que la misma explica que los materiales que prefiere utilizar a la hora de realizar una prenda son los que le brinden al usuario cierto confort. Además, otra característica que la docente busca es que sean agradables al contacto con la piel y le interesan aquellas que sean sustentables y que no generen daños en el medioambiente ni en los animales. Todos estos aspectos benefician tanto al usuario como al medioambiente en el que se encuentra ya que mucho de los materiales utilizados son los que derivan de materiales reciclados.

Estas consideraciones fueron analizadas desde el lado de diseñador y confeccionador de la prenda pero también es importante observar cómo piensa el usuario a la hora de elegir un textil y Moscoso expresa: “Confort, funcionalidad, materiales nobles y por supuesto me tiene que agrandar su apariencia estética; si todo está en equilibrio, ese es el textil que

quiero que forme parte de mi guardarropas” (Comunicación personal, 5/05/16). Estas características se asemejan a lo que busca el usuario en este Proyecto de Graduación.

Por último, la docente expresa los materiales preferidos para utilizar diariamente en su indumentaria que son el denim, los tejidos de punto livianos y con poco volumen y los tejidos clásicos de sastrería. (Comunicación personal, 5/05/16).

### **3.3 Textiles para ropa deportiva**

Para la creación de la colección al final del presente proyecto, se utilizarán los textiles más utilizados dentro de la indumentaria deportiva. Es por esto que en el siguiente subcapítulo se desarrollarán los textiles propios del Sportswear para crear un conocimiento sobre sus cualidades y características para tenerlas en cuenta a la hora del desarrollo de las prendas.

Baugh (2010) en su *manual de tejidos para diseñadores de moda* recorre estos textiles brindando sus propiedades y características para facilitar las decisiones del diseñador a la hora de realizar sus colecciones.

Un componente propio de las telas deportivas es el elastáno, también conocido como spandex, que suele estar presente en la mayoría de los textiles de este rubro ya que es una fibra sintética muy elástica que puede estirarse un cien por cien volviendo luego a su longitud original. Esto resulta ideal para realizar movimientos y flexiones.

Dentro de los textiles compuestos por elastáno se encuentran: el Acetato, tejido artificial compuesto por celulosa que presenta un brillo particular lo que hace que se asemeje a la seda natural. Si bien es una tela resistente que no se encoje ni se arruga, se debe tener sumo cuidado a la hora de plancharlo ya que es sensible al calor.

El Modal, el cual es un tejido de punto de fibra artificial con alta absorción de humedad, lo cual es de gran aporte para las prendas deportivas, con brillo y suavidad al tacto.



El Tricot, otro tejido de punto al igual que el modal, con una gran elasticidad y de alta resistencia que se utiliza no solo para indumentaria deportiva sino también para trajes de baño y lencería.

Por otro lado, se encuentra el textil denominado Malla que es “una tela formada sobre todo por agujeros o espacios enmarcados por hilos fuertemente entrelazados, con un tacto suave y elástico” (Baugh, 2010, p. 158). Existen distintas mallas ya que varían en cuanto al tamaño de sus agujeros y de la manera en la que se encuentran distribuidas. Suelen utilizarse como forro ya que absorben la humedad del cuerpo y la evaporan rápidamente aportando una sensación de frescura.

Uno de los tejidos que aporta compresión al cuerpo es el llamado stretch confort, que se mantiene pegado al cuerpo expandiéndose y contrayéndose con el movimiento. Este tipo de textil se encuentra tanto como un tejido ligero, así también como en tejidos más pesados o de punto y de telar. Dentro de las telas ligeras con stretch, se encuentran el algodón de punto, las telas de camisería y el punto de rayón. En cuanto a los tejidos de telar, son en general los tejidos propiamente deportivos como el popelin, el satén y la pana. Este stretch confort también se encuentra presente en el denim elástico y en tejidos de sastrería.

Se puede decir que una de los componentes más recurrentes dentro de las prendas deportivas es el algodón. El algodón se encuentra como textil en sí, compuesto por fibras naturales de algodón que se destaca por su suavidad y absorbencia. Pero también se encuentra a las fibras de algodón dentro de la composición de otros textiles, tales como el poplin, que es una tela liviana pero fuerte y compacta a la vez; el brin, utilizado para pantalones y bermudas deportivas y el piqué, que mantiene al usuario seco ya que sus agujeros permiten el pasaje de la humedad aportando una sensación de frescura.

Baugh (2010) también hace énfasis en los textiles compuestos por fibras sintéticas como el lyocell, uno de los primeros tejidos artificiales con una gran resistencia y un tacto suave al igual que la seda; el nailon, que si bien es ligera y resistente, se tiene que tener sumo

cuidado ya que se funde con temperaturas altas, además tiene una baja absorbencia por lo cual se seca rápidamente y no requiere planchado; el poliéster comparte características similares al nailon tales como su resistencia y que no se generan arrugas y el neopreno, resistente, aislante térmico y flexible.

Por último, también son utilizados dentro del rubro los tejidos de punto en general para las terceras pieles. Dentro de estos se encuentra el Jersey, una de las telas más usadas en la industria de la moda, con una gran capacidad elástica, de superficie lisa y resistente. Otro de ellos es el Rib, con alta elasticidad a lo ancho con sus dos caras iguales.

Por lo tanto, se puede decir que dentro de las prendas deportivas, lo que se busca en sus textiles no solo es la elasticidad para desempeñar diversas actividades que requieren movimientos, sino que también se necesita que sean resistentes, absorbentes y frescos. (Baugh, 2010) (Udale, 2008)

### **3.3.1 Accesos a la prenda y sus avíos**

Luego de haber realizado un repaso por las materialidades propias de dicho rubro, se pasará a mencionar dentro de este subcapítulo los diferentes accesos de la prenda, haciendo hincapié también en los avíos necesarios para lograr tanto la accesibilidad como el cierre de esta indumentaria.

Saltzman (2004) señala que tanto el vestirse como el desvestirse son acciones específicas que requieren cierta acción y movilidad del cuerpo y por eso se debe resolver este problema a la hora de confeccionar las prendas. Las prendas deben tener una vía de acceso que su ubicación dependerá del área del cuerpo en donde se utilice la prenda, reconociendo si son superiores o inferiores. Esta abertura tiene que ser de un tamaño mayor al área del cuerpo por la que va a atravesarse pero también puede trabajarse desde el lado de un avío o un efecto de rebote mediante un textil que se estire.

...el sistema de avíos tiene que ser considerado desde un punto de vista estético, funcional y constructivo. Debe establecerse la compatibilidad entre la cualidad del textil y las características del avío a utilizar. Debe evaluarse...la compatibilidad entre su peso y el grado de tensión que puede producir en el textil al accionarlo, para lo cual resulta fundamental también definir qué tipo de costura o enlace lo integra a la prenda. (Saltzman, 2004, p.110)

Uno de los avíos típicos para abrir una prenda de Sportswear es el Velcro. Este fue conocido originalmente como cierre gancho, bucle o cierre por contacto ya que Velcro es el nombre comercial de la empresa fabricante. El ingeniero George de Mestral fue el responsable de descubrir este tipo de cierre en 1941, cuando observó la dificultad de desprender las flores del cardo de su pantalón. Al observarlas en detalle, descubrió que estaban compuestas por una serie de ganchitos similares a un garfio que se adherían a los tejidos. La marca Velcro nace en 1959 a partir de la combinación de las sílabas iniciales de las palabras francesas Velours (bucles) y Crochet (gancho).

Si bien reemplaza al cierre siendo un avío de acceso sencillo y resistente, tiene algunos puntos en contra como en el caso de acumular residuos entre sus ganchos y pueden engancharse fácilmente a otras superficies de manera que arruinan el tejido. (Recuperado de la web de Velcro®)

Por otro lado, como menciona la docente de la UBA Barretto (s/f) en su apunte de *técnicas de indumentaria II*, otro de los avíos utilizados para acceder a la prenda es el comúnmente conocido como Cierre o cremallera. El mismo permite abrir y cerrar las prendas de una manera fácil y práctica. La primera cremallera fue creada en Estados Unidos en 1851 por Elias Howe y consistía en un sistema de pequeños broches que se unían a otra cinta similar. Sin embargo, este sistema fue perfeccionándose hasta llegar a los que se conocen hoy en día. Dentro de este avío se encuentran distintos tipos, por ejemplo, el cierre invisible en donde los dientes de la cremallera se encuentran escondidos detrás de la cinta siendo imperceptible en la prenda a la que se va a colocar. Si bien es más utilizado en faldas y vestidos, este tipo de cierre también se encuentra en algunas prendas deportivas.

Por otro lado, existen los cierres metálicos compuestos generalmente por aluminio, níquel o latón. Estos cierres son de gran resistencia y es por eso que son utilizados habitualmente en jeans e indumentaria de trabajo donde la prenda necesita ser fuerte.

Estos cierres metálicos son confeccionados también en plástico, compartiendo las mismas características estéticas pero con la capacidad de realizarse en diversos colores.

Además de estos dos tipos de cierres, se encuentran los broches a presión, que son un sustituyente para los botones que brindan practicidad al usuario. “Estos avíos constituyen un conjunto de dos piezas de metal que se enganchan una en la otra bajo la acción y el efecto de apretar o comprimir”. (Creazzo, s/f, P.1)

Estos broches pueden ser de metal, de plástico y de arandelas (los cuales son más delicados que los anteriores). (Barretto y Creazzo, S/f)

A la hora de elegir los avíos necesarios para la indumentaria deportiva, es importante tener en cuenta no solo la practicidad sino también la resistencia del mismo de acuerdo a la prenda o al deporte en el que se lo va a utilizar.

## **Capítulo 4: Morfología**

Para poder entender la composición de las prendas es necesario considerar los aspectos morfológicos, es decir, las formas que las mismas adoptan para generar ciertas figuras. Es por eso que dentro del capítulo 4 se desarrollaran los elementos compositivos, como por ejemplo, la morfología, la silueta, las formas y la moldería. Todos estos elementos son indispensables a la hora de iniciar el proceso de diseño.

Se considera a este capítulo de suma importancia para recolectar la información necesaria y luego poder abordar el último capítulo de este Proyecto de Graduación junto con la colección de prendas final.

Según el Diccionario de la Real Academia Española, el término *Morfología* enfocado a la biología es “Parte de la biología que trata de la forma de los seres orgánicos y de las modificaciones o transformaciones que experimenta.” Lo mismo ocurre en la indumentaria, ya que la misma plantea la relación entre la forma y la estructura que la compone, teniendo en cuenta también las transformaciones que presentan.

De esto derivan otros factores que acompañan como se menciona al principio, que son la silueta y la forma, que se expondrán las existentes para comenzar a decidir cuales se utilizaran para el desarrollo de las prendas teniendo en cuenta principalmente a las más utilizadas en el rubro del sportswear.

Y por último se hablará de la moldería ya que dependiendo el diseño resultan fundamentales para poder materializar la prenda.

### **4.1 Morfología del diseño de indumentaria**

Saltzman (2004) afirma: “Desde el punto de vista morfológico, el vestido resulta de la manera en que una lámina textil cubre un cuerpo. Plantea la relación entre una forma tridimensional (el cuerpo) y una estructura laminar (la tela)” (p. 74)

Dicha relación es fundamental a la hora de plantear el diseño ya que tanto el cuerpo como la tela son factores que condicionan su construcción. Para poder llevar esto a cabo, se pueden realizar los siguientes procedimientos: La primera es la posibilidad de generar envolventes, es decir, utilizar un material textil para rodear el cuerpo de forma envolvente como su nombre lo indica. Se parte de un tejido rectangular sin necesidad de un análisis de moldería previo. Un ejemplo de este método son las prendas griegas y romanas clásicas.

Sin embargo, este sistema no es muy bueno debido a que se utiliza una gran cantidad de material y se requiere de la participación del usuario para moldear las prendas sobre su cuerpo. La anatomía del usuario es la que le aporta volumen al tejido y de esta manera se puede decir que es el sostén de la prenda pero a su vez el mismo debe mantenerse sobre él.

El textil en este tipo de prendas se va posicionando sobre el cuerpo interviniéndolo con nudos y enroscándolo de cierta forma para que quede puesto en el mismo. Es una técnica libre y espontánea donde se pueden crear infinitas formas. (Ver Figura 1 de Imágenes Seleccionadas)

Otra forma de crear esta relación es la de unir ambos planos para construir una forma que contenga el cuerpo. Como resultado de esta unión, el material utilizado se racionaliza más que con la primera opción ya que se toma en cuenta la longitud de la superficie a cubrir. No solo resulta ese el beneficio que este método aporta sino que también esa estructura creada sobre el cuerpo se sigue manteniendo una vez que se saca del mismo. Esto se puede lograr a filo o por superposición (la cual se asemeja al envolvente) y se pueden unir de manera lineal, por puntos o añadiendo elementos conectivos tales como cintas, cadenas, etc. Esta técnica es la más utilizada hoy en día a la hora de realizar prendas construidas con moldes y unidas con costuras. (Ver Figura 2 de Imágenes Seleccionadas)

Por último, el tercer método que plantea Saltzman es el de combinar en un mismo proceso la producción del textil y el vestido. “La unificación del proceso de producción del textil y el vestido simplifica enormemente la confección de la prenda, ya que en este caso podría decirse que el vestido nace con la tela” (Saltzman, 2004, p. 76)

Un ejemplo de este sistema son las medias y también la ropa interior sin costuras. (Saltzman, 2004)

#### **4.1.1 Anatomía y cánones**

En las técnicas para la creación de las prendas mencionadas anteriormente se hace hincapié en el cuerpo como base de las mismas. El cuerpo tiene diversas proporciones que son establecidos por los diferentes cánones. “Se entiende por canon un código orientativo que, mediante fórmulas matemáticas, establece las proporciones ideales del cuerpo humano, dividiéndolo en sectores que reciben el nombre de módulos” (Drudi y Paci, 2001, p. 15)

A lo largo del tiempo se han establecido distintos cánones de acuerdo a la época, pero en el libro *Dibujo de figurines para el diseño de moda* de Drudi y Paci (2001) se toma el más sencillo, que es el griego. En el mismo se toma la cabeza como unidad de medida para luego subdividir el resto del cuerpo. De esta manera, la altura total del cuerpo es de ocho veces la medida de la cabeza. Es importante establecer estas proporciones para relacionar las partes del cuerpo con los planos y lograr como consecuencia la tipología adecuada. También son necesarias estas medidas para poder aplicarla a los largos modulares, los puntos de ajuste, sostén y a la realización de la moldería.

Otra forma de delimitar los módulos del cuerpo es a través de los puntos de articulación. Estos puntos marcan las zonas en las que el usuario necesita flexibilidad ya que las funciones de las articulaciones no son solo las de unir sino que son los cuales proporcionan al cuerpo elasticidad. Es fundamental conocer esto a la hora de realizar la colección ya que dentro del rubro de ropa deportiva la comodidad y la flexibilidad es

primordial y esto mismo se debe trasladar a las prendas que se crearan para la colección Prêt-à-Porter. Para lograr facilitar la comodidad se deben tener en cuenta estos puntos de articulación que se encuentran por ejemplo en las rodillas, los codos, etc. La morfología de la prenda debe acompañar estos movimientos para no entorpecer la flexibilidad.

#### **4.2 Forma y estructura**

De acuerdo a lo mencionado en el subcapítulo anterior, se puede decir que a través de la morfología se pueden crear diferentes formas teniendo en cuenta el material y el cuerpo en el que se lo posicione. Esta forma puede cambiarse y moverse, es decir, puede mutar. Scott define a forma como “...la cualidad de cosa individual que surge de los contrastes de las cualidades visuales. Es lo que distingue cada cosa y sus partes perceptibles.” (1995, p. 18). En la misma se relacionan tres factores que son la configuración, el tamaño y la posición. La organización de estos elementos es lo que permite crear la forma.

Cada una de estas tiene su propia identidad, un rectángulo para que sea denominado de esa manera debe tener ciertos elementos y determinada apariencia. Estas formas pueden ser modificadas desde su estructura o apariencia transformándolas en otras y cambiando así la percepción visual. Por ejemplo, si se toma a un cuadrado como forma y se le quita o modifica algún elemento de su composición, se podría obtener un triángulo. Para que exista esta transformación si o si debe verse modificado el primero de los factores que se menciona anteriormente, que es la configuración. La posición no es un factor que pueda modificar esta forma sino que más allá de que la misma cambie la forma sigue manteniéndose.

Sin embargo, si no se modifica la estructura pero si su aspecto como por ejemplo desde el lado del color, la percepción visual cambia permitiendo así que la forma parezca distinta a pesar de que su identidad es la misma.

Tanto el contenido como el aspecto visual son importantes para definir una forma.

(Scott, 1995)



Por lo tanto se puede decir que todo lo visible tiene forma. La misma puede haber sido creada para transmitir un mensaje o significado o puede ser solo una cuestión decorativa.

Si se las enfoca al diseño, Wong (2012) las clasifica en formas simples, múltiples y compuestas y a su vez también pueden ser unitarias o superunitarias.

Las formas simples son las que están compuestas por una sola forma, es decir que no tiene otras formas pequeñas dentro de su composición. (Ver figura 3 en Imágenes Seleccionadas)

En cuanto a las múltiples se refiere a las que dentro de la composición se repite una forma. Estas formas que la componen no necesariamente tienen que ser idénticas sino que pueden variar pero deben estar superpuestos o entrelazados de manera que sean interpretados como una sola imagen. (Ver figura 4 en Imágenes Seleccionadas)

Y las formas compuestas son las que surgen como consecuencia de la unión de formas diferentes. Si a una forma múltiple se le añade un elemento diferente, puede convertirse en compuesta. (Ver figura 5 en Imágenes Seleccionadas)

Al repetir una forma se logra una composición unitaria pero la diferencia con una forma múltiple es que las unitarias son elementos individuales que no crean una forma mayor. Con esto se logra por ejemplo una estampa para un textil en el que la imagen se repite una al lado de la otra sin entrelazarse entre sí. (Ver figura 6 en Imágenes Seleccionadas)

Si a estas formas unitarias se las agrupa y luego se las repite, se crea una forma superunitaria y se diferencia de las formas múltiples ya que estas no se combinan para producir una forma única sino que pueden ser un grupo de figuras sueltas. (Ver figura 7 en Imágenes Seleccionadas)

Esta manera de relación entre las formas genera distintas percepciones visuales o crear formas nuevas. La interrelación de las formas se puede lograr de ocho maneras diferentes según Wong (2012). Puede ser por distanciamiento, en el que las formas quedan separadas entre sí o por toque, en el cual se acercan ambas formas anulando el espacio que quedaba en el anterior. Otra manera es la de la superposición que como su

nombre indica ambas formas se cruzan una sobre la otra. La penetración es similar a la superposición pero se diferencia en el que ambas formas parecen transparentes. Luego se encuentra la unión que se asemeja a la superposición pero ambas formas quedan reunidas formando así una forma nueva y mayor. La sustracción que es cuando una forma invisible se superpone sobre otra visible y como resultado la porción de la forma visible que queda cubierta por la invisible se convierte también en invisible.

Por otro lado está la intersección que es lo opuesto a la penetración ya que solamente es visible la porción en que ambas formas se cruzan entre sí dando como resultado una nueva forma y más pequeña. Y por último, la coincidencia en la cual se acercan las dos formas de manera en que coincidan y se convierta en una sola. Todas estas clases de interrelación producen diferentes efectos espaciales y así se construyen las estructuras, se realizan nuevos esquemas y organizaciones.

Al comienzo de este subcapítulo se hace mención a la estructura ya que todos los elementos que se encuentran en la misma son los que hacen a la forma. Casi todos los diseños tienen una estructura y a pesar de que muchas veces podemos crear un diseño sin pensar en la misma siempre va a estar presente cuando hay una organización. Wong (2012) sostiene que “La estructura, por regla general, impone un orden y predetermina las relaciones internas de las formas en un diseño” (p.59)

La misma puede ser formal, semiformal o informal y a su vez pueden ser también activa, inactiva, visible o invisible.

La formalidad determina la manera en la que los módulos están dispuestos en el diseño. En cuanto a la estructura formal, la componen líneas estructurales construidas de manera rígida. Esto permite que el diseño quede dividido de manera regular. Los tipos de esta estructura son la repetición, la gradación y la radiación.

La estructura semiformal presenta irregularidades por lo tanto puede o no tener líneas estructurales; y la informal no tiene líneas estructurales ya que su organización es libre o indefinida.

Todas estas estructuras pueden ser inactivas, donde las líneas estructurales son puramente conceptuales y no interfieren con sus figuras ni dividen el espacio o activas, las cuales las líneas son tanto estructurales como conceptuales.

A su vez pueden ser invisibles si cuentan con líneas estructurales conceptuales y activas pero que no son visibles. Y en el caso de las visibles son las que las líneas estructurales existen como líneas reales y visibles.

### **4.3 Siluetas**

“La silueta es la forma que surge al trazar el contorno de un cuerpo” (Saltzman, 2004, p.69). Enfocado a la indumentaria, esto es la manera en que enmarca la anatomía y define sus límites. Las mismas son clasificadas a partir de la forma y la línea para dar como consecuencia tres tipos principales de siluetas.

En cuanto a su forma, una silueta puede ser trapecio, bombé o anatómica, entre otras, y de línea insinuante, adherente, volumétrica, etc. (Ver figura 8 de Imágenes Seleccionadas)

Dondis (1992) expresa que la línea describe un contorno y plantea tres contornos básicos que son el cuadrado, el círculo y el triángulo los cuales tienen rasgos específicos. Estas formas básicas son indispensables para formar otras, transformando estas primeras mediante combinaciones y variaciones. De estas surgen las formas de las siluetas básicas mencionadas anteriormente.

Es importante primero analizar la forma para así obtener la figura geométrica y a partir de esta se realiza una sintaxis para obtener la línea.

Todas estas formas son representadas en un plano bidimensional lo cual dificulta un poco analizarlas dentro de la indumentaria ya que el cuerpo posee una estructura tridimensional. Para poder visualizarlo se debe hacer un traspaso de una forma tridimensional a una figura bidimensional.

Si se relaciona al cuerpo con el textil, estas siluetas cambian según el ángulo desde donde se le observe.

Este vínculo que se crea entre las líneas de la anatomía y las formas es lo que define a la silueta y la que permite también realizar cambios al cuerpo soporte como por ejemplo alargar o acortar el talle. Es fundamental comprender que el cuerpo es el punto de partida para lograr una nueva configuración anatómica.

El textil con el que se confeccione la prenda va a delimitar la morfología y así también la silueta que se va a formar. Si el textil es rígido, el resultado será una silueta geométrica y rígida, en cambio si el material es adherente, se lograra una silueta anatómica destacando así las formas del cuerpo.

La silueta es la vía privilegiada para modelar el cuerpo y recrear la anatomía: su tipo de configuración implica una toma de partido sobre el cuerpo. Mediante la proximidad o lejanía del plano textil se insinúan, acentúan u ocultan sus formas, priorizando, exaltando o hasta desvaneciendo ciertos rasgos de la anatomía-soporte. (Saltzman, 2004, p. 71)

La silueta actúa de dos maneras, la primera es hacia afuera ya que el vestido funciona como un nuevo contorno y también hacia adentro permitiendo que eso incida en la vida cotidiana de la persona actuando así sobre el espacio y lo social.

(Saltzman, 2004)

Por lo tanto, la silueta es un elemento fundamental en las decisiones a la hora de crear una prenda. Esto determina que partes del cuerpo se quieren resaltar y por qué se quiere hacerlo. Ya sea la decisión del tamaño de una hombrera o donde se va a acentuar la cintura, cada una de estas decisiones le da una identidad a la silueta y evitan que se conviertan en formas genéricas. Sorger y Udale (2007) plantean el siguiente ejemplo: "...las primeras colecciones de Alexander McQueen, en los años noventa, sugerían una sexualidad y un poder femenino fuertes mediante un corte ajustado y hombreras que formaban ángulos rectos con el cuello." (p. 34)

Algunos diseñadores trabajan las siluetas no tan sutilmente sino que se enfocan en modificar el cuerpo de formas más esculturales. Un ejemplo de estos era el diseñador

australiano Leigh Bowery. Bowery nunca siguió lo establecido en el diseño de moda sino que experimentaba continuamente con su propia silueta. Utilizaba armazones para aumentarla o reducirla así también como rellenos y cinta adhesiva. Esta cinta le servía para desplazar su carne y lograr alteraciones temporales. Alteraba su cuerpo una y otra vez logrando infinidad de volúmenes y formas distintas. (Sorger y Udale, 2007)

Sin embargo, Parish (2015) expresa que todas estas formas que se mencionan anteriormente "...están relacionadas con cambios culturales y sociales y representan aspectos de estos." (p. 62)

Un ejemplo es la forma lineal que surge a principios del siglo XX con la liberación de las mujeres del corse desvinculándose así de ropa engorrosa y restrictiva. Según Parish (2015) esto representaba al modernismo, las líneas limpias y el minimalismo simbolizando la liberación de la mujer.

Estos cambios año por año se retomaran más adelante en el subcapítulo 4.3.2 cuando se mencionan las siluetas a través del tiempo pero primero es necesario recorrer una a una de estas formas o siluetas.

La primera es la mencionada como ejemplo, que es la lineal o también llamada línea A utilizada en diseños de vestidos tubo y camisetas entre otros. Es una forma casi recta.

Por otro lado se encuentra el triángulo invertido que realiza una extensión en la zona de los hombros logrando adelgazar las caderas.

El cuadrado, que suele partir de un patrón rectangular, es un caso en el que tanto los hombros como la cintura presentan una medida pareja en la que la cintura no se encuentra definida.

En cuanto a la forma de trapecio, se puede observar que es una forma lineal pero más ancha en la parte inferior ya que esta forma en el cuerpo suele ser en mujeres donde tengan poco busto y más amplia la zona de la cadera.

Otra de las formas es la de reloj de arena, que es una de las más populares en la que se acentúan considerablemente las caderas. "El énfasis en los hombros y las caderas crea

la ilusión de una cintura más estrecha, de modo que las proporciones relativas deben considerarse durante el diseño.” (Parish, 2015, p.82)

#### **4.3.1 Líneas y proporciones dentro de la silueta**

Las proporciones de una prenda se desarrollan a partir de la silueta. Si la silueta es el volumen total de la prenda, entonces la proporción es el modo en que el cuerpo se divide, o bien a través de líneas (horizontal, vertical, diagonal o curva) o mediante bloques de color o tejido. (Sorger y Udale, 2007, p. 40)

Los anchos de los pantalones, los escotes y la posición de la cintura de la prenda por ejemplo son los que permiten jugar con las proporciones de nuestros cuerpos y así romperlos con las diferentes líneas.

La línea de la prenda se refiere al corte de la misma, a donde se colocan las pinzas y al efecto que generan visualmente. No debemos confundir la línea con la silueta ya que no es lo mismo, sino que una acompaña a la otra.

Sorger y Udale (2007) aportan ciertas reglas generales en cuanto a estas líneas y las mismas son:

- Las líneas verticales alargan el cuerpo.
- Las líneas horizontales enfatizan el ancho.
- Las líneas rectas se perciben como severas y masculinas.
- Las líneas curvas se consideran suaves y femeninas.
- Pinzas y pliegues no tienen una colocación estándar y pueden ponerse por todo el cuerpo.
- Las prendas pueden tener cualquier longitud y crear líneas horizontales sobre el cuerpo.
- La superposición de ropa crea líneas múltiples. (p.40)

#### **4.3.2 Las siluetas a través del tiempo**

Históricamente la indumentaria fue diseñada con el fin de realzar e idealizar la silueta natural del cuerpo pero realizando cierta exageración en algunas partes. Hoy en día la forma ideal del cuerpo sigue siendo la del reloj de arena pero la mayoría de las prendas se adaptan a las líneas del cuerpo y esta silueta de moda no se realiza tanto como antes.

Esto se debe a que actualmente resulta más sencillo intervenir sobre el propio cuerpo ya sea por un estilo de vida sano o por cirugías plásticas y como consecuencia las prendas como el corsé resultan inútiles.

Las siluetas evolucionan no solo por aspectos como los mencionados anteriormente sino también se encuentran relacionadas a los cambios de tendencias tanto sociales como culturales.

A principios del siglo XVI se comienza a usar el corsé. Esta prenda es utilizada tanto por mujeres como por hombres y desde ese entonces otros mecanismos fueron creados para exagerar las caderas y las nalgas de diversas maneras. Un ejemplo de estos son las enaguas, los miriñaques y los polisones los cuales eran utilizados no solo para acentuar las curvas del cuerpo sino también para proyectar una ideal de la silueta de la mujer y el hombre. (Sorger y Udale, 2007)

Esta silueta se ve reflejada en el año 1900 en la era victoriana, denominada también como la *edad de la opulencia* en la cual las reglas de la moda eran estrictas (Sorger y Udale, 2007). Si no se las respetaba, se podía ser excluido socialmente ya que el atuendo indicaba elementos esenciales como la edad, el estatus y la clase social.

La misma es conocida como silueta S o reloj de arena, con una cintura muy estrecha y un busto de una sola pieza. No solo se realizaba la parte superior del cuerpo, sino que también en varios casos si la parte posterior no tenía la forma deseada se le agregaba un polisón bajo la falda que se lograba con un exceso de telas.

En esta época también estaban de moda los pies diminutos por lo que las mujeres llevaban zapatos varios talles más pequeños que el que deberían utilizar normalmente. Según Travers-Spencer y Zaman (2008) en casos extremos de fanatismo por la moda algunas mujeres llegaban a extirparse algunos huesos de los dedos para que el pie luzca más delicado.

Luego de la Primera Guerra Mundial el contexto social sufre varios cambios. En este periodo aparecen los vehículos, la mujer se incorpora al trabajo remunerado y comienza

a independizarse social y económicamente. Con todos estos cambios también cambia la silueta ya que el corsé se deja de lado debido a que sus restricciones no se adaptaban a este nuevo estilo de vida. Esta silueta fue iniciada por el diseñador francés Paul Poiret dándole más libertad y menos restricciones que la silueta que se venía manteniendo hasta ese entonces. Poiret incorpora la falda tubo larga hasta los tobillos que tenía gran influencia por las formas de los vestidos de medio oriente. Si bien resultaba más fácil de llevar que el corsé, al ser tan largo y estrecho, dificultaba el caminar de las mujeres. A medida que iba pasando el tiempo estas faldas sufren transformaciones. Se comienzan a acortar entre 2 a 5 centímetros y la forma pasa de tubo a una más acampanada lo cual resultaba más cómodo a la hora de moverse. El broche final de esta silueta era un enorme sombrero de tamaño de rueda.

En los años 20' aparece una silueta conocida como garçonne la cual es iniciada con la diseñadora francesa Coco Chanel y también el diseñador Jean Patou. Este estilo, como su nombre en francés lo indica, es un estilo varonil. Las mujeres con curvas se vieron en la necesidad de aplanar sus cuerpos utilizando bandas que funcionaban como fajas para que estas partes no se destaquen con las prendas que vestían. La silueta estaba compuesta por caderas delgadas, senos chatos, hombros anchos y cinturas caídas. Este tipo de silueta más simple creaba una moda más fácil de copiar por las modistas y permitía a todas las clases sociales a acceder a ellas y no solo a los adinerados.

En los años 30' con la aparición de la Gran Depresión las firmas de moda de París sufren una disminución en sus negocios. Como consecuencia de esto algunas marcas deciden bajar drásticamente sus precios y crean líneas más baratas. Todo lo varonil mencionado en los años veinte se sustituye por aspectos más suaves y femeninos devolviéndoles las curvas y la cintura a su posición natural. Las mujeres en ese entonces tenían un ritmo de vida acelerado por lo que la moda resultaba versátil y funcional.

Diez años más tarde, en los 40' estalla la Segunda Guerra Mundial y la industria textil en Europa cambia su rumbo y dedica su producción a los productos de guerra. París deja de



ser la capital de la moda ya que muchos de sus diseñadores comienzan a trasladarse a Nueva York o a Londres. En este momento la forma de vestir fue más funcional que nunca. Travers-Spencer y Zaman (2008) sostenían que en esos tiempos el lema era aprovechar y remendar y es en este entonces donde las mujeres necesitaban recurrir a su creatividad y maña. Nada se desperdiciaba, todos los tejidos ya sean cortinas o mantas eran utilizados para transformarlos en prendas.

A finales de esta época, el diseñador Christian Dior lanza el new look (nuevo look). Laver (1995) describe a esta línea:

El new look de Dior en 1947... basándose en el estilo de los años 60 del siglo anterior, con las cinturas encorsetadas, las enormes faldas forradas, los talles modelados (llegó incluso a ahuecar el busto y las caderas para que resaltasen más las curvas), los bellos y poco prácticos zapatos de aguja y los anchos sombreros. (p.259)

Esta silueta resulta de gran influencia en los años cincuenta. En este entonces se vive la posguerra donde las mujeres debían ser esposas y amas de casa y llevar corpiños ajustados y faldas amplias a la altura de la rodilla o chaquetas con blusas y faldas estrechas. Las siluetas de los años 50' se veían caracterizadas por los hombros suaves y anchos, las cinturas ajustadas con fajas y las caderas anchas. Uno de los rubros utilizados en este proyecto de graduación que es el prêt-à-porter toma gran importancia en este periodo.

La silueta trapecio aparece en los años 60' que estaba influenciada por la imagen de Jackie Kennedy. El traje vestido y la minifalda eran partes de esta. También se encontraban looks más andróginos que se veían en la modelo Twiggy. En cuanto al pelo se llevaba muy corto o recogidos altos.

En los 70' la moda se ve influenciada por subculturas como el punk, el rock y la música disco creando una silueta relajada con prendas amplias que ocultaban la cintura en cambio en los ochenta se vuelven a recuperar aspectos de años atrás y la silueta femenina se definía por enormes hombreras, accesorios de gran tamaño, cinturones anchos, las faldas estrechas por encima de la rodilla y los zapatos en punta con taco aguja.

Por último, en los 90' aparece el lema "menos es más" y los excesos de los ochenta se reducen generando cierto minimalismo. Muchos recurrían al pasado para inspirarse por lo que en este periodo no hubo una silueta que se destacara por encima de las demás. (Travers-Spencer y Zaman, 2008)

Es por esto que se puede decir que las épocas se pueden distinguir a través de cada silueta y mediante ellas se puede identificar un momento histórico en particular.

#### **4.4 Transformación de moldería**

No solo las formas y las siluetas pueden transformarse, sino que también la moldería. Se parte siempre de bases para realizar cualquier tipo de modificación y así lograr una variación.

Para poder hablar de las transformaciones que se le puede realizar a un molde, es necesario hacer una breve introducción sobre que es la moldería en sí.

Como explica Parish (2015) un molde o patrón es una representación bidimensional de un objeto tridimensional. En indumentaria se trata de una forma delantera y otra trasera que se traspasan a la tela para luego ser cortadas y conformar así una prenda. Si bien existen muchas formas de realizar estos moldes, la más convencional es el de realizar moldes bases de corpiño, manga, falda y pantalón y partir de estos para transformarlos en otras prendas.

Para realizar estos moldes es necesario basarse en las medidas del cuerpo humano para conseguir una precisión en el calce de la prenda.

Una vez que se logra el molde se debe hacer la encimada de telas para luego poder posicionar el mismo por encima y proceder a cortarlos para por ultimo ensamblarlos y crear así la prenda. Una vez que se prueba el molde con la creación de la prenda, se pueden comprobar los errores y realizar las modificaciones necesarias antes de realizar la producción industrial.

El proceso de la moldería es fundamental en el diseño es por esto que se debe realizar al patrón de manera correcta y precisa para que el resultado sea satisfactorio.

Según Rigoni (2014) se encuentran dos tipos de medidas en el cuerpo a la hora de realizar la moldería y son los largos, tanto de espalda, brazo, pierna, etc; y los anchos como el contorno de busto, el ancho de espalda y el contorno de sisa entre otros. También se encuentran diferentes tipos de moldería, uno de ellos es en el caso de las prendas sastreras o de alta costura que se realizan a medida a partir de medidas de un cuerpo en particular. Estas prendas como resultado están destinadas a un usuario en particular. Otro método es el de la moldería industrial donde las medidas que se utilizan son estándares que son sacadas de tablas de medidas estandarizadas que se diferencian entre masculinas, femeninas y niños.

A partir de estos moldes bases se realizan las progresiones que sirven para agrandar o achicar el talle del mismo.

Todas las modificaciones que se le realizan a un molde contribuyen a la transformación de este. No solo en cuanto a talle, sino las diversas transformaciones del diseño permiten lograr nuevas tipologías. Esto le permite al diseñador darle su impronta y crear algo que no se había visto anteriormente. Como su término lo indica, transformación hace referencia al procedimiento mediante el cual el molde se modifica, altera o cambia sin perder su identidad. Sin embargo, esta identidad puede cambiar dependiendo la creatividad del diseñador. Un ejemplo de esta transformación es el short que parte de la tipología y la moldería del pantalón modificando el largo modular.

Esta transformación se puede dar desde el lado de la búsqueda de un estilo en particular transformando por ejemplo ciertos aspectos de un vestido para crear dos modelos distintos para dos ocasiones de uso opuestas, también desde el lado del talle o tamaño y por otro desde el lado de la búsqueda de la practicidad modificando los accesos de una prenda base para transformarla en una prenda deportiva y confortable.

## **Capítulo 5: Desarrollo de conjunto de Prêt-à-porter con morfología y textiles del sportwear**

A partir del recorrido que se realizó a lo largo de este proyecto exponiendo los diversos factores esenciales del diseño, se plasmará en una colección de 5 conjuntos la posibilidad para la mujer de vestirse cómoda y elegante a la vez a través de la fusión de dos rubros opuestos. Para la realización de este capítulo se tendrá en cuenta la inspiración, el usuario, la paleta de color y los textiles que conformaran dicha colección. También se efectuara una decisión en los avíos ya que son un aspecto importante para brindar cierta comodidad de acceso a las prendas.

Todas estas decisiones se enmarcaran dentro de una marca creada para este Proyecto de Graduación desarrollando así no solo las prendas sino también aspectos de la marca tales como el packaging, el logo y su etiquetería.

Mediante todo eso mencionado anteriormente se fusionaran los dos rubros que se exponen en los primeros dos capítulos para crear prendas más dinámicas.

### **5.1 Inspiración**

Todo diseñador parte de una inspiración para realizar sus colecciones. Estos factores pueden ser hechos que se encuentran en la vida diaria como el contexto histórico, películas, estilos o también pueden nacer propiamente de la mente del creador.

Para una correcta realización de la colección final es pertinente realizar un partido conceptual que se reflejara en un panel que funcione como punto de partida de inspiración de los diseños. La inspiración base es la diseñadora mencionada brevemente en el segundo capítulo, Claire McCardell. Es importante conocer brevemente su historia ya que sus características serán las fuentes de inspiración utilizadas.

McCardell fue una diseñadora americana fundadora del *ready to wear*. Tomaba inspiraciones de Chanel y Vionnet cuando estudiaba en Paris en 1926 y diseñaba las

prendas para su propio estilo de vida al igual que Chanel. Desde 1930 hasta 1950 fue conocida por diseñar ropa deportiva para mujeres con un diseño funcional, con estilo y precios accesibles y es también conocida por crear el *American look*. Este look era simple, favorecedor y de bajo costo. Entre sus materiales utilizados se encuentran el denim, el algodón y el jersey de punto. Tanto las telas utilizadas como el diseño permitían libertad en los movimientos y también practicidad. Todas estas características son las que se buscan lograr en este proyecto de graduación a través de la fusión de los dos rubros que son los mismos que trabaja esta diseñadora por separado, el prêt-à-porter y el sportswear.

Este estilo que la diseñadora crea reflejaba el estilo de vida de la mujer estadounidense de la época.

Como fue citada en el artículo de la revista Times (1955) “I’ve always designed things I needed myself. It just turns out that other people need them too.” (Traducción: Siempre diseñe las cosas que yo misma necesitaba. Simplemente resultaba que otras personas también las necesitaban.)

Muchas de sus piezas fueron creadas por necesidad, como por ejemplo cuando pasaba frío arriba de un yate creo un abrigo de tweed.

Otro ejemplo característico es cuando se encontró que tenía mucho equipaje en un viaje a Europa y creó vestidos en partes para poder intercambiar las partes superiores de las distintas faldas.

Todos estos aspectos de líneas simples, limpias y funcionales serán de suma importancia a la hora de crear la colección que se describirá en este capítulo y se expondrán en un panel de inspiración que fusiona prendas icónicas de la diseñadora para luego poder hacer la bajada a la colección (Ver Figura 1 en Cuerpo C). Sin embargo, esta inspiración junto con sus colecciones se tomara como punto de partida para adaptarlos a la época actual y a las necesidades de la usuaria planteada.

McCardell no es la única diseñadora tomada como fuente de inspiración sino que también se toma a Stella McCartney para analizar estos aspectos desde un punto de vista actual ya que esta se encuentra hoy en día en el mercado de la indumentaria deportiva.

Stella no solo es la hija de Paul McCartney sino que también es una diseñadora de modas británica. Es reconocida por su sastrería de líneas simples y afiladas con un aspecto femenino y un enfoque hacia las prendas de diseño utilizable. Como menciona Sorway (2012) en la nota biográfica de Vogue UK, Stella sigue los pasos de su madre en cuanto a la defensa de animales por lo que se niega a utilizar cueros o cualquier tipo de piel animal para sus prendas.

Si bien la diseñadora crea accesorios, ropa interior, perfumes, gafas y ropa para niños, una de sus colecciones más conocidas es la de ropa deportiva que crea para la marca *Adidas* y es esta la que se tomará como inspiración. Estas prendas tienen grandes diseños desde sus colores, sus estampas, sus morfologías innovadoras y la combinación de texturas que se analizarán para plasmarlos luego en la colección final de este proyecto (Sorway, 2012). Al igual que con la primera diseñadora mencionada se lleva a cabo un panel exponiendo prendas con recursos constructivos como recortes los cuales serán utilizados en las prendas que se crearan (Ver Figura 2 en Cuerpo C).

Tanto el recurso constructivo de los recortes como la combinación de textiles son los dos ítems claves a la hora de crear esta colección.

Dichas prendas se enmarcarán dentro de una marca ficticia creada específicamente para este proyecto de graduación llamada *Ready..set..wear!* creando así el logo de la misma (Ver Figura 3 del Cuerpo C). Dicho nombre fusiona tanto la frase típica de largada en distintas prácticas deportivas *ready, set, go*, que en inglés significa listo para partir, así también como el rubro *ready to wear* (que es conocido como *Prêt-à-Porter*). Como consecuencia el nombre aporta cierto juego en las prendas que brindan comodidad para diversas ocasiones de uso y cierta practicidad a la hora de usarlas. Simboliza la unión de

dos factores al igual que se genera con los dos rubros elegidos a la hora de diseñar las prendas.

## **5.2 Usuario**

Para definir al público objetivo se tendrán en cuenta factores demográficos típicos a la hora de establecer el target como por ejemplo el sexo, la edad, el estilo de vida, etc. Muchas de las variables psicográficas derivan del análisis de la encuesta realizada en el capítulo 2 ya que gracias a esto se pudo realizar un estudio de mercado para determinar el comportamiento del consumo humano.

Dilon (2012) hace referencia a esta conducta que tiene la gente como “El comportamiento que muestran los consumidores a la hora de buscar, comprar, utilizar, evaluar y descartar productos y servicios que esperan que satisfagan sus necesidades” (p. 82).

Lo importante del diseñador es determinar qué es lo que buscan estas mujeres a las cuales se le va a enfocar la creación de la colección para lograr así un perfil en particular y ciertas necesidades.

El usuario escogido para la realización de esta colección son las mujeres entre 20 y 45 años que tengan un estilo de vida activo. Las mismas son mujeres que estudian y/o trabajan y realizan diversas tareas durante el día por lo que les surge la necesidad de vestir de manera formal, elegante pero sin perder la comodidad. Este usuario se ve imposibilitado de vestir prendas deportivas diariamente, las cuales serían ideales para realizar este tipo de actividades de manera confortable, y es por eso que en las prendas que se realizaran se tomaran estos aspectos positivos que brinda el sportswear para adaptarlos a las prendas que utilizan diariamente para ir a la oficina por ejemplo.

De una correcta ejecución al entender sus necesidades y plasmarlas en la colección van a depender no solo los factores físicos de comodidad sino que también factores psicológicos como el estado de ánimo o el buen desempeño de ciertas tareas.

Esta colección está enfocada tanto a mujeres que son madres, debido a que su rol se amplía mucho más en cuanto a las tareas que realiza diariamente como por ejemplo ir del trabajo a un evento del colegio, y también a las que no lo son.

### **5.3 Paleta de color y textiles**

Dentro del capítulo tres se desarrollaron los diversos tipos de textiles definiendo así también los textiles de indumentaria deportiva en particular. Es importante que a la hora de elegir el textil se tenga en cuenta principalmente la elasticidad de la misma para que permita al usuario moverse libremente sin imposibilitar ningún movimiento. Es por esto que en general las telas que se utilizaran estarán compuestas por gran proporción de elastano.

Otro de los materiales que se utilizara es la tela llamada Scuba, que es similar al neoprene pero más delgado que está compuesta por un 96% de poliéster y un 4% de elastano. Por otro lado, también se tendrán en cuenta la gabardina de lana stretch y los ligamentos de sarga añadiéndoles hilos elásticos para crear las telas denominadas como stretch confort. Esto permite que el usuario se mueva con más facilidad sin dañar el tejido.

Con estas mismas características se encuentran también el satén stretch y las telas de camisería stretch. Todas estas son telas que se utilizan comúnmente para otros rubros fuera del deportivo pero que al agregarle hilos elásticos permiten realizar otros movimientos y adaptarlos a otras prendas.

Otros tejidos a utilizar serán el jersey y la lycra por su capacidad de estiramiento.

Estos textiles elásticos propios de la indumentaria deportiva se utilizaran para los recorte de las prendas en los puntos de articulación para facilitar la movilidad del usuario permitiéndole así moverse de manera más libre y cómoda. Sin embargo, como la colección es Prêt-à-Porter, no se pueden dejar de lado los textiles del mismo ya que



estos se utilizaran para las partes visibles en las que no se requiere mucha movilidad dándole de esta forma ese aspecto elegante que se busca lograr. Algunos de estos textiles son el shantung el cual es un tejido sedoso y ligero; el paño, utilizado comúnmente para sacos y abrigos; la seda lavada caracterizada por tener buena caída y también se encuentran textiles utilizados para la forrería de las prendas que la requieren tal como es el caso de la alpaseda que es similar a una tafeta pero con un aspecto de mejor calidad.

Jones (2013) expresa “La primera reacción del consumidor es hacia el color, seguido por el interés en el diseño y aspecto de la prenda y luego por la valoración del precio” (p. 112). Es por esto que la paleta de color resulta ser un elemento importante a la hora de diseñar.

La paleta de color elegida para realizar la colección está conformada por colores básicos acordes a la temporada otoño-invierno como por ejemplo, gris, bordo, negro, azul y blanco.

#### **5.4 Avíos**

Los avíos son partes esenciales en una prenda ya sea como un aspecto funcional como en el caso de brindar acceso a la prenda o como recurso decorativo. En el caso de esta colección, se debe buscar un punto intermedio entre ambos rubros ya que no todos los avíos utilizados en el Sportswear quedan estéticos en las prendas de Prêt-à-Porter como por ejemplo el velcro. Por lo tanto, de los descriptos dentro del tercer capítulo se seleccionaran: el cierre, que de ser utilizado por ejemplo en una falda o pantalón será un cierre invisible o alguno metálico que resulte delicado en el caso de un abrigo; broches a presión, que podrán encontrarse tanto visibles con algún detalle así también como escondidos dentro de la prenda y botones ya sean de metal o de plástico, dependiendo la prenda en la que estén colocados.

## 5.5 Fichas técnicas

Una ficha técnica es un documento en el cual se describe a la prenda en detalle. En la misma se detallan las costuras, los avíos, el textil utilizado, la composición, los colores, entre otros datos. Se encuentra acompañada también de un geometral, que es el dibujo en plano de la prenda, que va ayudar a entender mejor el diseño a la hora de confeccionarlo.

En el presente proyecto se realizara una ficha por prenda junto con el geometral especificando todos los datos mencionados anteriormente para poder luego mandar a confeccionarlo si se desea. Estas fichas están compuestas por tres páginas por prenda, todas con el logo de la marca al costado superior derecho. En la primera página se exponen datos como el artículo de la prenda, una descripción para diferenciar al artículo, la curva de talles que comprende desde el talle XS hasta al XL y el nombre del responsable de producto y moldería. Otros datos en esta página son la fecha estimada para la entrega del producto terminado y las condiciones en las que se entrega, es decir, si la prenda tiene etiqueta de talle, etiqueta colgante, etiqueta de marca, etiqueta de cuidado y si va a entregarse doblada o en percha.

Todos estos datos son acompañados del geometral frente y espalda de la prenda y al pie de la ficha se expone la temporada, en esta caso otoño-invierno.

La segunda página mantiene el logo en la misma posición que en la primera así también como el artículo y la descripción pero en esta se realiza un zoom en ciertos detalles de la prenda para especificar algunos aspectos para facilitarle la tarea a la persona que tiene que interpretar este geometral. Por último, en esta misma página se detallan las máquinas con las que se realizan las uniones.

La tercera página mantiene el encabezado de las dos anteriores pero en esta se exponen los textiles utilizados junto con la composición, el proveedor y una muestra de las mismas y también los cuidados que requiere la prenda.

En la cuarta y última página aparecen los avíos aportando la descripción, el artículo, el color, el tamaño y el proveedor; y la paleta de color con la que se realiza dicha prenda.

También se realizarán fichas técnicas para el packaging y las etiquetas que se describirán en el subcapítulo 5.8.

## **5.6 Figurines**

Los figurines son dibujos de las prendas sobre el cuerpo humano utilizados en la indumentaria para plasmar las ideas. Estos figurines pueden tener diferentes proporciones, más estilizados o más reales al cuerpo humano. Existen distintas técnicas para realizarlos y esto va a depender de la habilidad del diseñador. Se pueden realizar figurines a mano, creando bocetos en papel y pintándolos de acuerdo a la técnica que más le guste por ejemplo con lápices, acuarelas o acrílicos. Otra manera de realizarlos es mediante herramientas en computadora como es el caso del programa Corel o Photoshop, que facilita muchas veces a aquellos que no son hábiles en el dibujo. En cuanto a la computadora, se puede representar de manera más real ya que se pueden agregar sobre el figurín diversas texturas y textiles reales mediante fotografías de las mismas.

Para esta colección se realizara un figurín frente y un figurín espalda por conjunto para observar las prendas en ambos lados. Si es necesario, se realizara también un tercer figurín para el conjunto donde, si lo tuviere, no este el abrigo o donde se destaque algún aspecto en particular necesario. Este figurín será en base a un cuerpo femenino estilizado y no tan acorde a la realidad ya que la idea del mismo es que sea pura y exclusivamente ilustrativo. Lo necesario para entender la prenda y sus proporciones se verá reflejado no en este sino en el geometral de la ficha técnica mencionada anteriormente.

En el figurín también se reflejarán los colores que se van a utilizar que fueron mencionados a la hora de presentar la paleta de color.

La técnica de ilustración de estos figurines es a mano dándole los colores con lápices acuarelables y marcadores para generar un contraste en texturas ya que las prendas tienen combinaciones de textiles.

## **5.7 Cuidados de la prenda**

Todas las prendas necesitan un cuidado especial dependiendo el material con el que se lo confeccione. Es necesario conocer estos cuidados o tener en cuenta los que indica la etiqueta para poder conservar la prenda y no dañarla. En la página oficial de hilos Coats explican que las etiquetas de cuidado proporcionan guías a los consumidores sobre el cuidado de la ropa y los mejores procedimientos de limpieza que se utilizan para determinado textil.

En el caso de uno de los textiles que se van a utilizar para realizar esta colección, aquellos compuestos por elastano, se debe lavar en agua a baja temperatura, con cualquier jabón pero sin utilizar lavandina ya que dañaría el textil. También se puede optar por limpiar a seco si se desea llevar la prenda a la tintorería, pero esto no es necesario.

En cuanto al secado hay que tener sumo cuidado ya que estas fibras de elastano, como mencionamos anteriormente en el tercer capítulo, tienen la desventaja que suelen deformarse por la acción del calor por lo tanto no se debe usar secadora. Si la proporción de elastano que contiene el tejido es de un 2% o 3% si puede secarse en secadora pero a baja temperatura. De todas formas, para garantizar su duración es preferible secarlo al aire.

Por último es pertinente hablar del planchado que dependerá también de la proporción de elastano que contenga el textil. Si en la composición del tejido se encuentra gran proporción de elastano este no se plancha pero si la prenda está compuesta por ejemplo por un 98% de algodón y solo un 2% de elastano, se puede planchar con las indicaciones del tejido en mayor proporción.

En el caso de la lycra ocurre lo mismo ya que es igual que el elastano. Comparte la sensibilidad al calor por lo que también deben ser lavados con agua tibia y planchados a baja temperatura. Este tipo de tejidos arden con facilidad por lo que se debe tener cuidado y nunca poner cerca de una estufa o en la secadora.

Otra de las telas utilizadas es el jersey, que dependiendo la combinación que tenga van a depender los cuidados. En el caso de un jersey de algodón y poliéster en donde sea un 50% y 50% se lo puede lavar a máquina con agua tibia y también puede ser planchado. No se lo puede blanquear con cloro ya que dañaría las fibras y puede ser secado a temperatura media en secadora a diferencia de los anteriores. De todas formas también pueden ser secadas al aire libre como la mayoría de las prendas, pero si es necesario secarlas con rapidez se puede optar por la otra opción.

En la figura 4 del cuerpo C se verán los símbolos más comunes en las etiquetas de cuidado para entender el significado de cada uno de ellos y poder hacer un correcto cuidado de la prenda.

## **5.8 Packaging y etiquetería**

Dentro de la marca creada para este proyecto de graduación se realizara un packaging que refleje lo mismo que sus prendas, como la comodidad y la funcionalidad. Siguiendo con el perfil de mujer proactiva es necesario crear una bolsa acorde a sus necesidades. Para esto, se decide realizar una bolsa de tela resistente con amplias manijas para que pueda ser colgada en el hombro y transportada con facilidad. Estas manijas permitirán dejar libres las manos del usuario para que puedan cargar o realizar otras tareas sin estar entorpecida por las bolsas que comúnmente reciben en los locales. El diseño de la bolsa se materializara con un textil estético que permita ser utilizada no solo para llevar estas prendas sino también que pueda continuar su uso para transportar cualquier elemento personal que se desee. Esto aportaría funcionalidad a la bolsa y la transformaría en reutilizable. La misma tiene cierta inspiración en los bolsos deportivos pero combinando

los aspectos estéticos de un bolso para otras ocasiones de uso (Ver Figura 5 en Cuerpo C).

Otro de los elementos desarrollados para el packaging de la marca es una funda para saco con percha que permite guardar la prenda tanto para trasladarla del local al hogar así también como para guardarlo en el placard ya que no ocupa demasiado espacio y mantiene a la prenda protegida. Esta se confeccionará en un textil de algodón con el logo de la marca estampada en serigrafía en uno de los costados y un cierre en el medio para cerrarlo. Al igual que la bolsa, será de color blanco con el logo en negro e incluirá una percha de plástico con hombreras para colgar de manera más contenida al abrigo (Ver Figura 6 en Cuerpo C).

Dentro de lo que es la etiquetería de la marca se realizarán dos tipos de etiquetas, las colgantes y las de talle. En el caso de las colgantes, su diseño es sencillo ya que tienen forma rectangular alargada donde se imprimirán a doble faz conteniendo en la cara principal el logo de la marca y por detrás el código de barras junto con el artículo y el talle de la prenda. Será materializada en cartón blanco de 300 gramos y luego colgada en la prenda con un hilo encerado negro y un alfiler de gancho plateado (Ver Figura 7 en Cuerpo C).

Por último, la etiqueta de talle será tejida en sarga para luego coserla sobre la prenda y contendrá el talle (Small) seguido de la letra en grande (S). La terminación de esta etiqueta es de suma importancia ya que al ser tejida puede deshilacharse y aportar desprolijidad, por lo tanto se decide realizar una terminación con corte térmico ultrasónico y tendrá los mismos colores que la colgante (Ver Figura 8 en Cuerpo C).

## **5.9 Descripción de los conjuntos**

Para realizar la colección final de este proyecto de graduación se crearán cinco conjuntos de dos o tres prendas cada uno dependiendo si tiene terceras pieles. Se tomarán tipologías bases para realizar la transformación adecuada para que compartan

morfológicamente las características de la indumentaria deportiva. Las tipologías de la parte inferior serán cuatro ya que como bases se utilizaran las de pantalón, pollera, short y vestido.

En cuanto a las prendas superiores se tendrán en cuenta a las camisas, remeras y blusas. Además en algunos casos se agregaran terceras pieles ya que la colección está comprendida dentro de la temporada otoño-invierno.

Todas estas tipologías utilizan el recurso constructivo del recorte ya que se realizaran recortes de diferentes materiales con elasticidad para combinarlos con los textiles del Prêt-à-Porter y así lograr movilidad en los puntos de articulación más importantes como son las sisas, los codos, la cintura y las rodillas.

El punto importante de la colección es la fusión de rubros que se verá enfocado no solo en las tipologías sino en los textiles. El objetivo es adicionar textiles deportivos que benefician a la movilidad a los textiles más rígidos del otro rubro mencionado que serán los encargados de brindar un aspecto más elegante.

Estas prendas serán presentadas cada una en un conjunto, pero a su vez podrán combinarse entre sí formando nuevas opciones.

El primer conjunto se encuentra compuesto por tres prendas, dos segundas pieles y una tercera piel. La tercera piel es una chaqueta con recortes en los hombros, la parte baja de la sisa y los codos. No solo presenta recortes en estos puntos de movilidad sino que también en el caso del recorte del codo se puede desmontar la manga pasando a acortarla a tres cuartos. El cuello de la misma es un cuello alto similar al de una polera con cuello medio. A la prenda se le accederá mediante un cierre desmontable en el centro y ese mismo cierre se utilizara para el recorte desmontable de la manga.

Los textiles utilizados para confeccionar la prenda son: Paño (composición 80% lana y 20% poliéster) para la estructura general del abrigo; Scuba (composición 96% poliéster y 4% spandex) para los recortes de hombro, mangas y sisas, el cual aporta movilidad y para la forrería se utiliza alpaseda (composición 100% rayón) para darle un buen

acabado a la prenda. Toda la prenda es de color negro tanto en el cuerpo como los recortes.

En la parte delantera tanto de un costado como del otro se encuentra un bolsillo ojal con su bolsa respectiva para que tenga la utilidad propia de un bolsillo más allá de un aspecto decorativo. En la espalda del abrigo no se observa ningún canesú sino que el abrigo es entero.

Una de las segundas pieles de este conjunto es, en el caso de la parte superior, una remera manga tres cuartos con recortes tanto en el extremo del cuerpo como el de las mangas. En la misma al igual que en el resto de las prendas se combinan dos textiles, uno con mayor elasticidad que el otro. El textil base utilizado para la remera es el algodón con lycra (composición 92% algodón y 8% lycra) de color gris que se adapta al cuerpo sin entorpecer los movimientos debido a su porcentaje de elasticidad. El textil utilizado para los recortes es la seda lavada (composición 100% seda) en color negro que aporta cierta caída y soltura a la prenda.

Estos recortes de las mangas y el cuerpo tendrán la costura visible del lado del derecho a modo decorativo intercalando el uso de hilo negro para el textil gris y viceversa.

En el caso de la prenda de segunda piel de la parte inferior, se utiliza la tipología del short añadiéndole un recorte en el medio donde suele flexionarse el cuerpo a la hora de sentarse o realizar otro tipo de movimientos. Este recorte deriva de las calzas ciclistas ya que el objetivo es de pegarse al cuerpo brindando elasticidad y se lo combina con una tipología de short. El acceso a la prenda es mediante una pretina elastizada con un elástico de algodón por dentro que facilitara al usuario a la hora de ponérselo. La combinación de texturas se genera utilizando seda lavada (composición 100% seda) para la base del short donde no se necesita movilidad pero sí que se cree cierta fluidez para contrastarla con la lycra (composición 82% poliamidas y 18% elastano) utilizada para el recorte. Ambos textiles son de color azul ya que la combinación se hace desde las texturas de los textiles y no desde el color.



En el caso del segundo conjunto solo lo componen dos prendas que son segundas pieles. La prenda superior es una camisa abotonada con cartera de botones escondidos la cual tiene recortes en la sisa tanto del lado de la manga como del lado del cuerpo y dos recortes en los codos. La función de este recorte es el mismo que se aplica en las prendas desarrolladas más arriba ya que la camisa es de fibrana (composición 100% viscosa) que no presenta elasticidad y los recortes de modal (composición 62% poliéster, 35% viscosa y 3% elastano) que permitirán un estiramiento en la sisa y en el codo al mover los brazos. El cuello de la camisa y la cartera de botones son elaborados con el mismo textil de la camisa pero de otro color, al igual que el color de los recortes. Este cuello se entretela con mello weft al igual que los puños.

La paleta de color utilizada para esta camisa es blanco para el cuerpo y las mangas y bordo para los recortes, la cartera de botones y el cuello.

Para la prenda inferior del segundo conjunto se toma en cuenta la tipología del pantalón deportivo de jogging por su amplitud y elasticidad junto con la tipología del palazzo comprendido en el rubro Prêt-à-Porter. Este pantalón presenta un recorte debajo de la cintura del mismo textil que la totalidad de la espalda del mismo. El recorte y la parte trasera del pantalón es de lycra (composición 50% algodón y 50% elastano) en color gris mientras que el resto de la parte delantera es de softshell (composición 96% poliéster y 4% elastano) también en color gris. La pretina de este pantalón es de softshell entretelada con la misma entretela utilizada para los puños y el cuello de la camisa, mello weft.

La parte delantera del pantalón contiene dos tajos que comienzan a 15 cm por encima de la rodilla permitiendo flexionar la misma con una mayor comodidad y aportándole también un detalle distintivo al diseño. Por último, el acceso a la prenda es mediante un cierre metálico en el delantero junto con un botón plástico colocado en la pretina.

En el tercer conjunto se crea una remera para la parte superior del look que sigue con este aspecto de combinación de texturas. La remera es similar a una blusa de mangas

largas con un cuello en V aplicado por encima similar al de una camisa, con un diseño geométrico en las sisas fuera de la sisa convencional y una costura en el medio del cuerpo.

El textil base para la parte del cuerpo es lanilla (composición 100% poliéster) en color negro. Esta parte del cuerpo está formada por dos partes para el delantero unidas con una costura en el centro mientras que en la espalda no se presenta ninguna unión sino que la pieza es entera.

Las mangas están hechas de tricot (composición 82% poliéster y 18% lycra) en color gris, brindando gran elasticidad. Esta prenda combina tanto el aspecto de un sweater delgado con la textura que aporta la lanilla y el de una remera básica debido al tricot.

En cuanto a la prenda inferior, se toma como punto de partida al short deportivo el cual presenta una superposición al costado de la pierna y se realiza un short trasladando este recurso a la parte delantera del mismo. El recorte principal delantero es de gabardina de lana stretch (composición 96% lana y 4% spandex) en color bordo mientras que los dos recortes de la pierna en el delantero y toda la superficie trasera son de tricot con lycra del mismo color (composición 85% poliamida y 15% elastano) que al igual que el pantalón del segundo conjunto le da elasticidad en la parte con más movimiento al moverse o sentarse. El acceso de la prenda es mediante una cintura fruncida con elástico de algodón de 2,5 cm de ancho en el interior al igual que los shorts deportivos.

En el caso del cuarto conjunto, se crea una sola prenda ya que la tipología utilizada es la del vestido. Este vestido presenta mangas tres cuarto con una soltura un poco mayor a partir del codo hacia la sisa realizado en polisap con lycra (composición 87% poliéster y 13% elastano) en color azul y una pechera con cuello bote hasta la altura de la cintura en crepe elastizado (composición 96% poliéster y 4% elastano) en color gris. Esta pechera tiene dos cierres que comienzan en el centro de la prenda abriéndose hasta el hombro dejando a la vista el mismo textil de las mangas. Unida a esta pechera se encuentra un recorte en forma de tubo adherente al cuerpo también en polisap con lycra azul como las

mangas hasta la altura de la cadera uniéndose en ese punto con el comienzo de la falda. Esta falda es de color gris en crepe elastizado como la pechera y con un tajo orientado hacia el costado en la parte delantera. El acceso a la prenda es mediante un cierre invisible de 16 cm de largo en la parte trasera centrado en la pechera.

Por último, el quinto conjunto está compuesto por una blusa con mangas evase y recorte en V en la parte delantera. En el caso de las mangas y el recorte pequeño del cuerpo se utiliza satén stretch (composición 97% poliéster y 3% spandex) en color azul utilizando como delantero al lado opaco. Estas mangas tienen un tajo en la parte frontal que comienza a la altura del codo.

El recorte principal del cuerpo de la blusa es materializado con crepe elastizado (composición 96% poliéster y 4% elastano) también de color azul.

El escote es cerrado pero no es alto como el de una polera sino que es como el de una camiseta deportiva convencional.

Esta blusa es combinada con una falda hasta los tobillos que se encuentra dividida en dos debido a las diferentes texturas utilizadas pero siendo una sola pieza. La misma tiene una minifalda al cuerpo en color negro de shantung elastizado (composición 95% rayón y 5% spandex) y en el final de la misma se le añade el restante de la falda con un textil con mayor caída y amplitud. Este recorte también es en color negro pero el género utilizado es una gasa plisada (composición 100% poliéster). Tanto la parte de la minifalda como la del recorte inferior aportan no solo movilidad sino que hace que la prenda sea confortable para realizar diversas tareas sin imposibilitar los movimientos. Esto se debe, en el caso de la mini, a su contenido de spandex y en el caso del recorte, debido a su languidez y el la capacidad de estiramiento que genera el plisado en la tela.

Todo lo mencionado para los cinco conjuntos se ve plasmado en los figurines y sus detalles se evidencian en las fichas técnicas también incluidas en el cuerpo C del presente proyecto detrás de cada figurín.

Estas fichas están elaboradas para la realización de las prendas en los cinco talles: XS, S, M, L y XL ya que el usuario de la colección está definido a partir del estilo de vida, el sexo y la edad y no desde el lado de su anatomía.

## Conclusiones

En el transcurso de este Proyecto de Graduación se desarrolló el objetivo principal que se ha planteado al comienzo que fue el de investigar sobre la indumentaria deportiva tanto desde sus aspectos morfológicos como desde su materialidad para luego poder crear indumentaria Prêt-à-Porter que sea confortable y elegante a la vez. Previo a esto resultó necesario analizar los orígenes de uno de los rubros mencionados que es el Prêt-à-Porter para conocer en profundidad como surge. Esto se obtuvo haciendo un recorrido desde el traspaso de la Alta Costura al rubro en cuestión, así también como por sus precursores y las tipologías que se emplean para el mismo. Es importante adentrarse primero en la vestimenta en sí para poder luego hablar sobre las tipologías que comprende la indumentaria y luego enfocarla directamente a las que se encuentren en el rubro del Prêt-à-Porter.

Dentro de los inicios del rubro se tuvieron en cuenta a los creadores como Coco Chanel, Jean Patou y Madeleine Vionnet que fueron los encargados de recorrer los primeros pasos de este nuevo diseño.

Todas estas partes y sus modificaciones con el tiempo hacen lo que es hoy en día el Prêt-à-Porter. Este rubro también va de la mano con cierta liberación en las mujeres ya que rompe con lo establecido hasta ese momento y les aporta naturalidad a sus cuerpos. Esto marca no solo un cambio en la indumentaria sino también en el contexto social y económico debido al cambio que se genera en el rol de la mujer.

A partir de ello, se revelaron características de una nueva mujer, que se asemeja al usuario de la colección de este Proyecto de Graduación. Esta nueva imagen es la de un ser libre, que sale a trabajar, practica deportes y puede realizar diversas tareas que satisfagan sus deseos. Todas estas libertades no estaban comprendidas en la sociedad femenina, sino que solo podían realizarlas los hombres. Es por eso que ese rubro en la indumentaria carga de muchos cambios y rupturas en la sociedad a diferencia de la

mayoría de los rubros que surgen simplemente por necesidades o por creatividad del diseñador.

Por otro lado, estas prendas masivas suelen estar enfocadas a una ocasión de uso en particular además de ser confeccionadas con textiles poco funcionales o confortables. Por ello y siguiendo con el objetivo de realizar una prenda cómoda que se adapte a las necesidades del usuario se debe contrastar al rubro con el que se lo va a fusionar que es el rubro deportivo conocido como Sportswear. El mismo presenta características muy diferentes con el primero mencionado principalmente porque las prendas están destinadas para la realización de actividad física que requiere cierta comodidad para no entorpecer los movimientos, esta es una ocasión de uso totalmente opuesta con la del Prêt-à-Porter. Es esencial transitar los diferentes aspectos que conforman al rubro para no dejar de lado ningún detalle y poder destacar lo necesario para un correcto desarrollo de la colección final.

En el Sportswear ocurre algo similar al Prêt-à-Porter en cuanto a sus inicios. En ambos, la mujer no tenía protagonismo y se veía imposibilitada a realizar las mismas tareas que el hombre. Esto se mantiene hasta principios del siglo XX donde estos derechos de la mujer se defienden y les permite ir siendo parte del mundo del deporte. Si bien en esa época la variedad en la indumentaria deportiva para mujer era escasa, esto se acrecentaba día a día hasta llegar a la actualidad en la que la mujer tiene incluso más variedad en cuanto a diseño de sportswear que el hombre. Muchas deportistas mujeres son representantes de ciertos deportes mundiales por lo que esta dificultad que tenía para participar en los orígenes ya queda totalmente abolida.

Uno de los diseñadores mencionados para el otro rubro fue señalado también a la hora de exponer a los precursores de la indumentaria deportiva, Patou y se cita también a la diseñadora Claire McCardell que luego será tomada como inspiración para la realización de la colección.

Mediante la investigación que se desarrolla se puede ver claramente como surgen los diseños, las inspiraciones y los rubros. McCardell es un claro ejemplo ya que busca satisfacer sus propias necesidades que luego satisfacían a muchas otras mujeres que priorizan no tanto lo visual sino que la practicidad de las mismas. Una necesidad es un claro punto de partida para un diseñador que detecta un deseo, en el caso de este Proyecto de Graduación el de vestir cómoda y elegante al mismo tiempo, y lo plasma en recursos e ideas para la creación de sus prendas.

Las tipologías deportivas comparten ciertos aspectos con las tipologías del Prêt-à-Porter pero la modificación se encuentra desde el lado de los recortes y los textiles que brindan al atleta el confort necesario para un mejor desempeño así también como el de cubrir otras necesidades de acuerdo al deporte como el de una rápida absorción o una impermeabilización del agua.

Este recorrido resulta de gran necesidad para seleccionar las tipologías que estarán dentro de la colección propia.

No solo es importante entender a las prendas sino a los usuarios que utilizan este tipo de prendas para luego poder contrastarlos con el usuario elegido. Luego de haber realizado una encuesta a mujeres entre 18 y 50 años y de analizar a diversos autores que comunican el perfil del consumidor típico de prenda deportiva se logra comprender que buscan. ¿Qué es lo que se deberá destacar en la colección? Es una pregunta muy importante que se enfoca al público objetivo. Los resultados determinan que la calidad es un aspecto muy importante sobre todo para una prenda deportiva. Otro aspecto a tener en cuenta es el diseño. Hoy en día existen diversas variantes en cuanto al diseño por lo que es importante innovar y diferenciarse del resto.

Estas prendas deportivas no suelen ser compradas con regularidad como una prenda de Prêt-à-Porter que se utiliza diariamente ya que su ocasión de uso es muy limitada y no todo el mundo se atreve a utilizarlas fuera de la práctica del deporte más allá de las ventajas y la comodidad que estas aportan.

En cuanto a los usos, los medios de comunicación generan un gran impacto en el consumo de las personas. También lo son los trendsetters que suelen estar en redes sociales como Instagram, Pinterest, etc. Este avance en la tecnología permite que las mujeres aún más tomen a un referente de la moda y así empezar a adaptar de a poco a las prendas deportivas para otros contextos. Un item que se encuentra muy establecido en el día a día son las zapatillas que empiezan a combinarse con pantalones, faldas y vestidos para crear un look más descontracturado y casual. Esta es la combinación de dos estilos, al igual que se realiza en este proyecto con los dos rubros diferentes.

Para que estas prendas se puedan llevar a cabo no solo se debe partir de las tipologías sino que fundamentalmente se tiene que tener en cuenta el material con el que va a ser confeccionado, es decir, el textil. Este es un elemento muy importante en la vida del hombre desde su nacimiento ya que satisfacen las necesidades tanto de cobijo como de vestido. Estos materiales cumplen distintas funciones dependiendo de que estén compuestos y además brindan herramientas al diseñador participando en la transformación de la morfología y el cuerpo.

Para poder utilizarlos de forma adecuada se debe averiguar los tipos de textiles que existen y así entender sus composiciones, acabados, teñidos y también los residuos que generan. Por ejemplo, si un diseñador desea plasmar un estampado propio en un textil debe elegir el correcto para que esto se pueda lograr dependiendo el método de estampación elegido. De no ser así, el material puede derretirse, contraerse o dañarse y como consecuencia no solo se arruinara el diseño sino que generaría un desperdicio.

No solo se debe elegir al textil por su aspecto o su función sino que se debe ir más allá hasta llegar a su composición y sus ventajas y desventajas. Esta decisión para el diseñador resulta muy importante tanto desde el lado que se menciona anteriormente que sirve para un desarrollo adecuado y también para lograr los aspectos que presenta el diseño que plantea por ejemplo la caída, la adherencia o la elasticidad. Todos estos factores surgen directamente del textil y no pueden ser logrados de otra forma.



La relación del material con el usuario es otro aspecto elemental que se debe tener en cuenta. Ningún usuario va a querer utilizar una prenda que le provoque picazón o que raspe su piel. Todo esto se debe prever para que a la hora de superponer el textil con la piel de la persona tenga una agradable sensación táctil e incluso hasta olfativa. Lo mismo ocurre con la relación del textil y el medioambiente, otro aspecto que se encuentra relacionado directamente al consumidor ya que el diseñador es el responsable en lograr que el material responda a ciertas condiciones climáticas ofreciendo factores como impermeabilidad, ventilación, etc.

La prenda puede mejorarse o empeorarse a través de una correcta o incorrecta elección de textil por lo que se debe realizar un análisis acertado.

A lo largo del apartado de textiles que se realiza en este Proyecto de Graduación se pone énfasis en los específicos de la ropa deportiva que son los que se utilizarán para incorporarse en la colección de Prêt-à-Porter. Todo esto se encuentra fundamentado por significativos autores que realizan una investigación previa de los temas a tratar en este proyecto.

Como consecuencia se analiza que en la mayoría de los textiles utilizados para el sportswear hay gran proporción de hilos elásticos o fibras de elastano ya que lo fundamental en este tipo de prendas es la elasticidad que brinda la comodidad necesaria para desempeñar las tareas. Esta fibra puede combinarse con infinidad de tejidos permitiendo transformar sus capacidades de estiramiento. Esto mismo es realizado por el autor a la hora de realizar la elección para cada prenda diseñada ya que estos textiles elastizados se combinan a través del recurso constructivo del recorte con textiles Prêt-à-Porter añadiendo estos primeros a una base de un textil pret.

Una vez definida la tipología y el textil, se debe tener en cuenta cómo se va a acceder a esa prenda. Este acceso debe ser funcional y cómodo dependiendo para que ocasión de uso se lo adecue y se ve acompañado de los avíos que son los que permitirán que esto se logre. Obviamente en una prenda deportiva, que necesita ser quitada con facilidad, no

es práctico hacer un acceso de varios botones con ojal ya que entorpecería esta necesidad y llevaría más tiempo quitarlo. En este caso se debe optar por un cierre común o uno de velcro que va hacer que el poner y sacar de la prenda sea mucho más fácil. Por otro lado, estos avíos al igual que los textiles deben ser analizados para elegir el correcto. Cada paso en el diseño de indumentaria tiene su estudio previo para que todo funcione de la manera que se espera. Muchas veces así como el velcro resulta práctico también resulta tener puntos en contra como el de acumular residuos o engancharse a otras superficies arruinando así el tejido o perdiendo su efectividad. Es por eso que en ese caso se tendría que elegir un avío acorde al textil en el que se va a desarrollar la prenda. Por otro lado, para llegar al objetivo inicial planteado se señalan los aspectos morfológicos de una prenda que comprenden a las formas, las siluetas y las figuras que adoptan las prendas. Esta relación que se establece entre la forma y la estructura son los quedaran como consecuencia la silueta y la línea. Surge una relación entre el textil y el cuerpo que va a dar como consecuencia un aspecto más visual que de satisfacción como se menciona al hablar de la relación del textil con la piel de la persona.

Esto se puede lograr de diversas maneras ya sea envolviendo el cuerpo con el textil o uniendo planos como se realiza comúnmente hoy en día mediante piezas cortadas con un molde o patrón. Lo esencial para lograr esto es la base en la que se presenta la tela o los moldes, que es el cuerpo. La anatomía de un humano tiene diversas proporciones y estas son necesarias para establecer por ejemplo los largos modulares. Otro punto a tener en cuenta en el cuerpo son los puntos de articulación que delimita donde el usuario necesita flexibilidad y esto mismo se trasladara a la prenda teniendo en cuenta que en ese sector necesitara un recorte o algún recurso que no entorpezca este aspecto. Esto es otra variable esencial en la colección de este Proyecto de Graduación.

El diseñador debe comprender las formas para generar una relación entre ellas y transformarlas para generar distintas percepciones visuales o crear formas nuevas. Esto

está muy relacionado con la transformación de la moltería que es otra variable que se analiza a lo largo del proyecto.

A través de estas formas se generan las siluetas que es lo que se obtiene como resultado visual al ver la prenda sobre el cuerpo. Esta silueta corporal puede ser modificada con la prenda transformándola en otra completamente distinta lo cual beneficia al usuario para resaltar o destacar alguna parte del cuerpo que se desee. Desde este vínculo se pueden crear modificaciones temporales en el cuerpo sin la necesidad de someterse a una cirugía estética. Existe un beneficio en los aspectos psicológicos de la persona ya que visualmente va a generar una nueva imagen y con esto puede lograr satisfacer ciertas inseguridades que su cuerpo le genera. Un ejemplo común de hoy en día es la necesidad de muchas mujeres de tener más busto que suele afectar a su situación emocional generando ciertos trastornos. Esto puede ser modificado mediante prendas con determinados recursos que destaquen otra parte de sus cuerpos para dispersar la atención a ese punto además de agrandar la parte que se desee mediante ciertos recursos que den volumen.

Lo mismo puede lograrse no solo con la silueta sino con la línea que va de la mano de esta primera. Estas deben estudiarse para lograr crear un efecto visual de alargamiento si hablamos de líneas verticales o de ensanchamiento si la línea es horizontal. Lo mismo ocurre con las demás líneas, que generan distintos resultados de acuerdo a lo que se busque lograr.

Todo esto fue variando a través del tiempo ya que en cada época se utilizaba una silueta en particular.

Para finalizar se puede decir que mediante el recorrido que se realiza a lo largo de todo el proyecto se obtienen los elementos necesarios para comprender y ejecutar una colección que reúna comodidad, funcionalidad y elegancia teniendo en cuenta las variables que conforman una prenda.

Como resultado surge la inspiración de la colección que es la diseñadora mencionada anteriormente, Claire McCardell, al igual que el usuario que son mujeres proactivas entre 20 y 45 años que tengan estas necesidades planteadas en el objetivo del proyecto. Otra de las diseñadoras que se utiliza como fuente de inspiración es Stella McCartney ya que utiliza en sus prendas deportivas recursos constructivos funcionales, innovadores y con un toque femenino que inspiran a la colección realizada.

Así mismo se evidencian la paleta de color que será acorde a la temporada otoño-invierno con colores cálidos como el bordo y fríos como el azul, el gris y el negro; y los textiles con gran porcentaje de elastano, sus cuidados y avíos utilizados.

La colección se encuentra bajo una marca ficticia nombrada Ready, set, wear! que surge como consecuencia de la fusión del rubro ready to wear y un término utilizado para la largada de ciertos deportes. Por último, se realizara el packaging y la etiquetería de la marca reuniendo ciertas características del usuario y la prenda para el desarrollo del mismo.

Es por esto que se puede decir que el presente Proyecto de Graduación pretende lograr satisfacer una necesidad muy común que se evidencia en la actualidad procurando aportar al mundo de la moda una nueva perspectiva.

## Imágenes seleccionadas

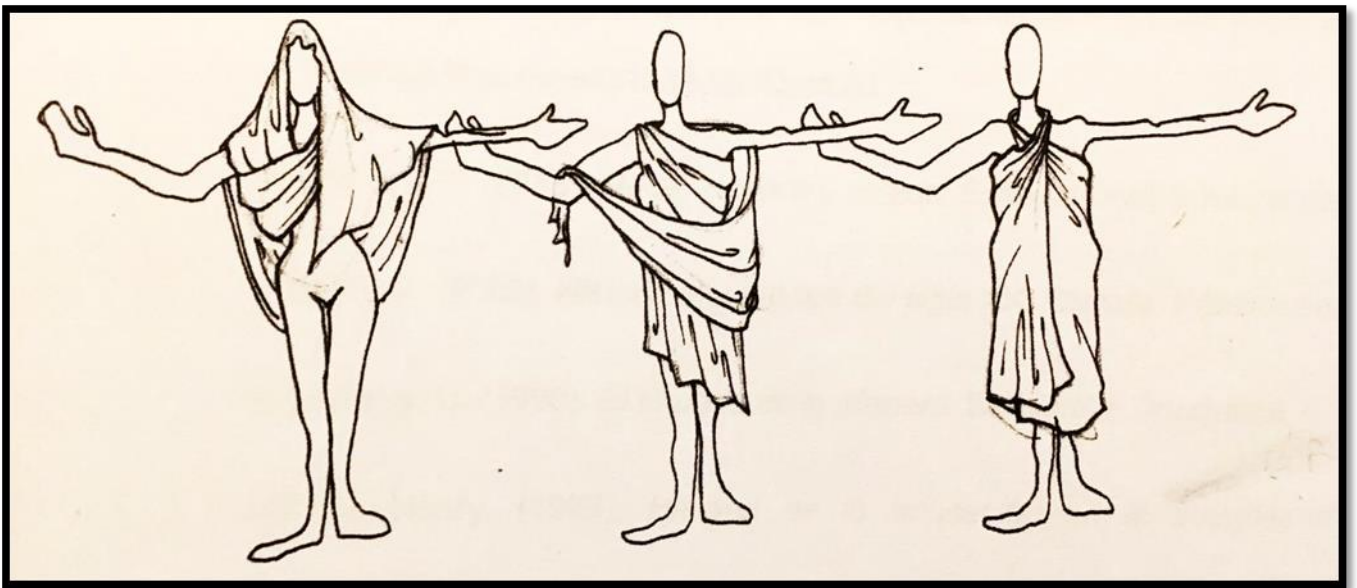


Figura 1. Envolventes. Fuente: Saltzman, A. (2004). *El cuerpo diseñado*. Buenos Aires: Paidós

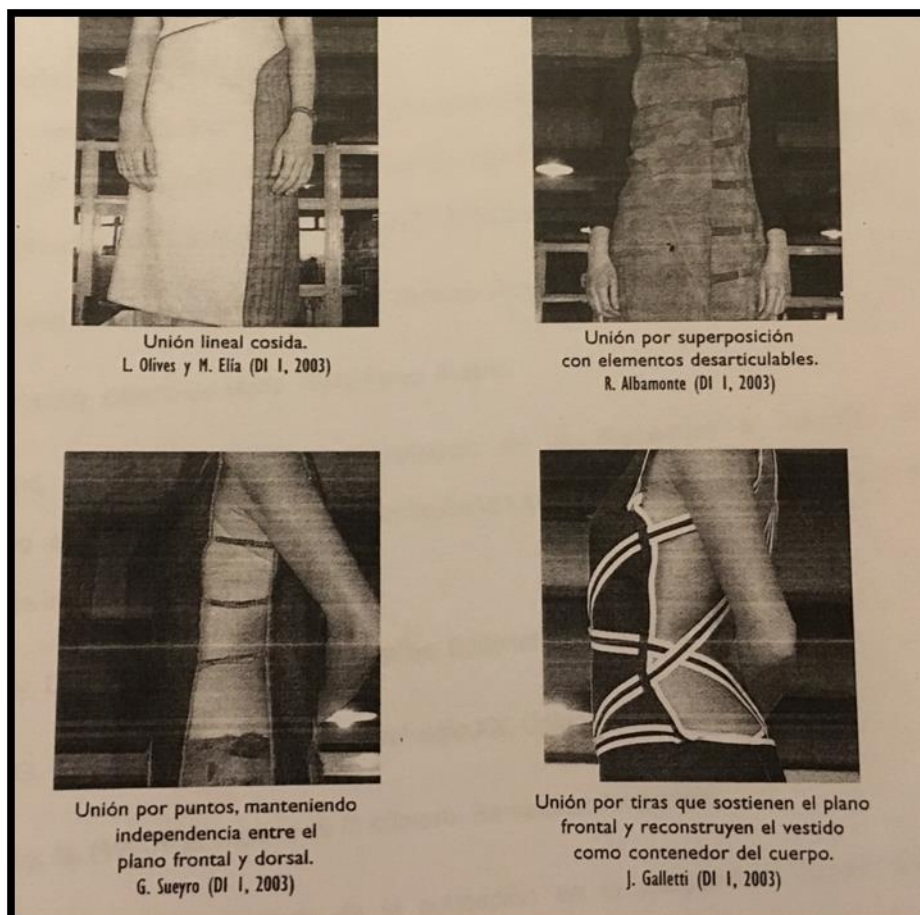


Figura 2. Uniones. Fuente: Saltzman, A. (2004). *El cuerpo diseñado*. Buenos Aires: Paidós



Figura 3. Formas simples. Fuente: Wong, W. (2012). Fundamentos del diseño. Barcelona: Gili



Figura 4. Formas múltiples. Fuente: Wong, W. (2012). Fundamentos del diseño. Barcelona: Gili

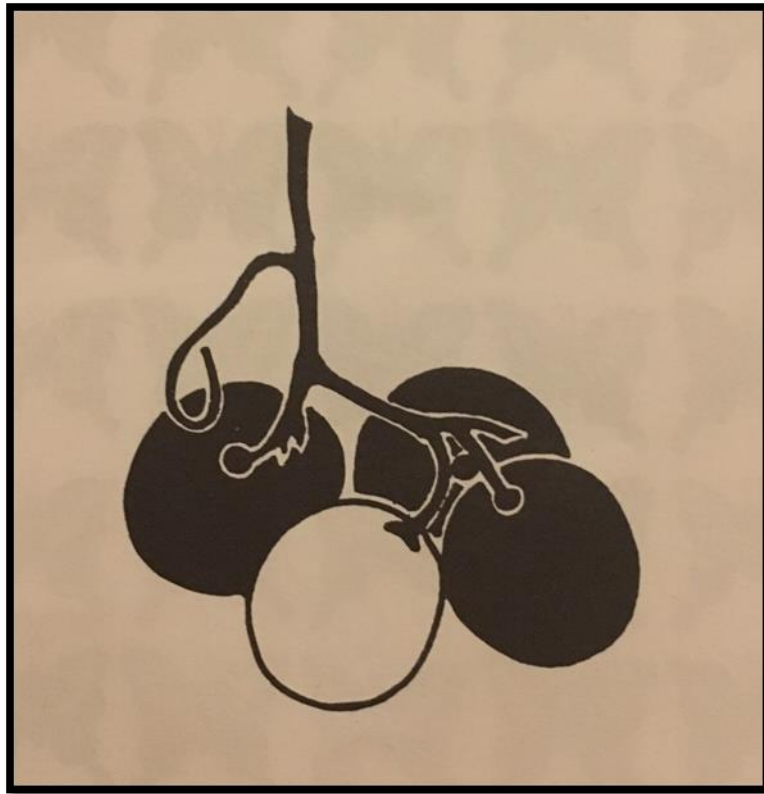


Figura 5. Formas compuestas. Fuente: Wong, W. (2012). Fundamentos del diseño. Barcelona: Gili

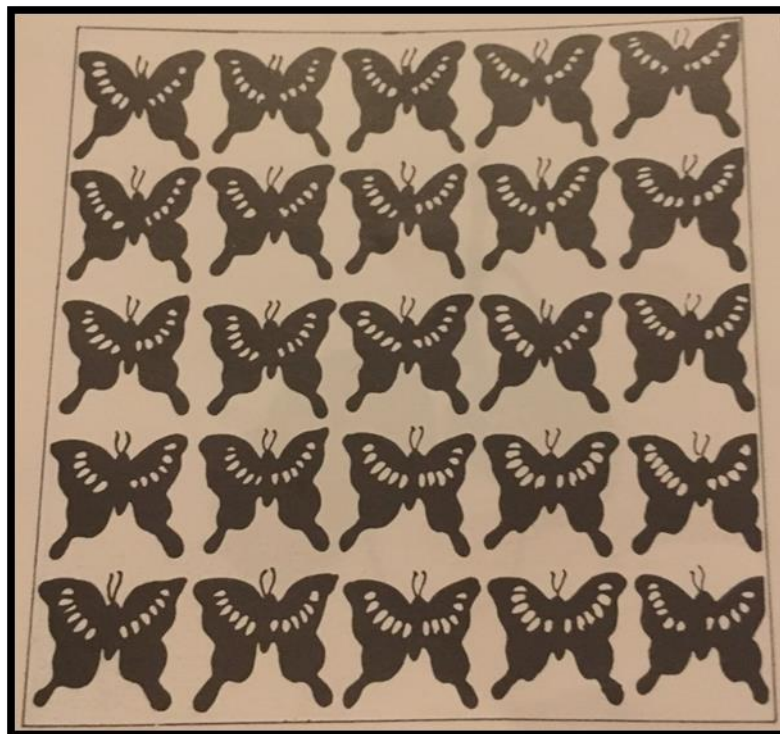


Figura 6. Formas unitarias. Fuente: Wong, W. (2012). Fundamentos del diseño. Barcelona: Gili



Figura 7. Formas superunitarias. Fuente: Wong, W. (2012). Fundamentos del diseño. Barcelona: Gili

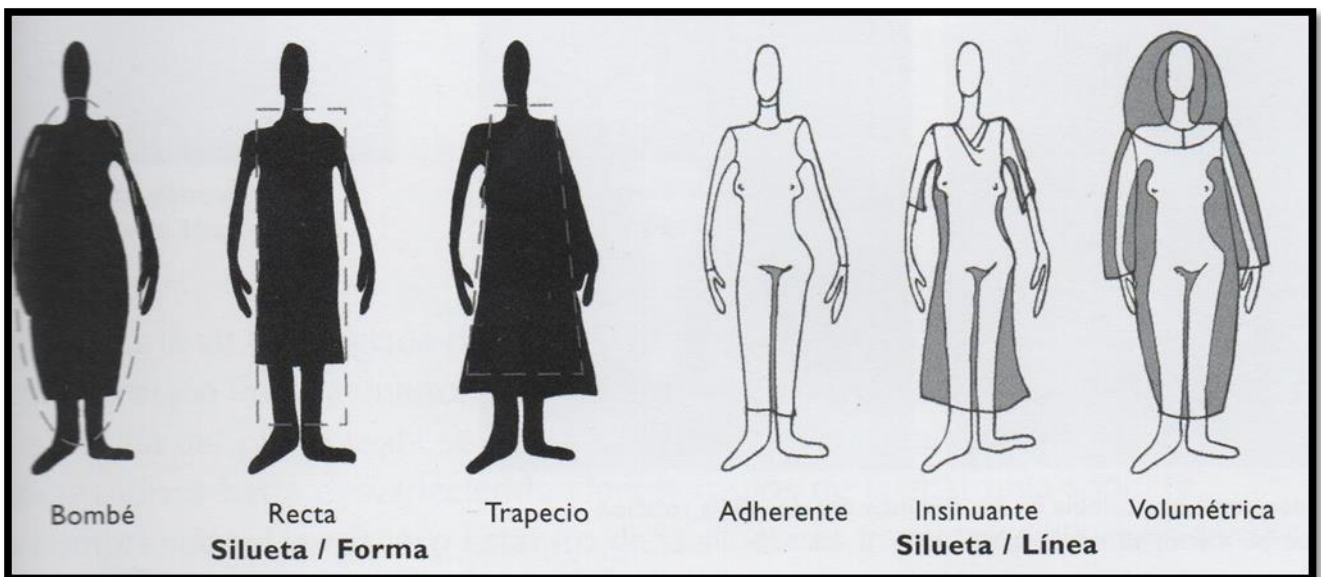


Figura 8. Siluetas. Fuente: Saltzman, A. (2004). *El cuerpo diseñado*. Buenos Aires: Paidós



## Lista de Referencias Bibliográficas

- 1941, *punto de partida*. Velcro® (S/F). Disponible en: <http://web.archive.org/web/20120620115219/http://www.velcro.es/index.php?id=6>
- Barretto (S/f). *Apunte técnicas de indumentaria II*. Buenos Aires: UBA. Disponible en: [http://cursos.fadu.uba.ar/apuntes/tecnicas\\_indlIt04.html](http://cursos.fadu.uba.ar/apuntes/tecnicas_indlIt04.html)
- Baudot, F. (2008). *La moda del siglo XX*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Baugh, G. (2010). *Manual de tejidos para diseñadores de moda*. Barcelona: Parramón.
- Belmartino, A. (Julio de 2016). *¿Qué atributos busca el consumidor en prendas de vestir?*. [Revista en línea]. Disponible en: [http://revistas.tec.ac.cr/index.php/tec\\_empresarial/article/view/2530/2319](http://revistas.tec.ac.cr/index.php/tec_empresarial/article/view/2530/2319)
- Blackman, C. (2009). *100 años de moda masculina*. Barcelona: Blume.
- Bourdieu, Pierre (2002). *La distinción: criterios y bases sociales del gusto*. México: Taurus.
- Creazzo, A. (S/f). *Apunte técnicas de indumentaria*. Buenos Aires: UBA. Disponible en: [http://cursos.fadu.uba.ar/apuntes/tecnicas\\_indlIt04.html](http://cursos.fadu.uba.ar/apuntes/tecnicas_indlIt04.html)
- Dondis, D. (1992) *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Gili
- Drudi, E. y Paci, T. (2001) *Dibujo de figurines para el diseño de modas*. USA: The peppin press
- Eco, U. 1976. Citado en: Saltzman, A. (2004) *El cuerpo diseñado: sobre la forma en el proyecto de la Vestimenta*. Buenos Aires: Paidos
- Saltzman, A. (2004) *El cuerpo diseñado: sobre la forma en el proyecto de la Vestimenta*. Buenos Aires: Paidos
- Riviere, M (1994). *Diccionario de la moda*. Barcelona: Debolsillo.
- Esparza Ontiveros, M. (Junio de 2010) *La indumentaria deportiva en la modernidad y en la posmodernidad*. [Revista en línea]. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd145/la-indumentaria-deportiva-en-laposmodernidad.htm>

- Esparza, S. (1999). *Teoría de los hilados*. México: Limusa
- Geertz, C. (2005). *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.
- Hollen, N. (1997). *Introducción a los textiles*. México: Limusa
- Jones, S. (2003). *Diseño de Moda*. Hong Kong: Blume.
- Kindersley, D. (2013). *Moda. Historia y estilos*. Editorial Dorling Kindersley.
- Laver, J. (1995). *Breve historia del traje y la moda*. Madrid: Cátedra
- Lehnert, G. (2000). *Historia de la moda del siglo XX*. Colonia: Könemann.
- Lipovetsky, G. (1990). *El imperio de lo efímero*. Barcelona: Anagrama.
- Marrou, Henry. (1985). *Historia de la educación en la antigüedad*. Madrid: Ed. Akal Universitaria.
- Mir Balmaceda, M. J. (1995). *La Moda Femenina en el París de Entreguerras. Las diseñadoras Coco Chanel y Elsa Schiaparelli*. Barcelona: Ediciones Internacionales Universitarias
- Parish, P. (2015). *Fundamentos del patronaje creativo: la arquitectura de la moda*. Barcelona: Promopress
- Poiret, P. (1989). *Vistiendo la época*. Barcelona: Parsifal Ediciones.
- Potter, Ch. (1984). *Sportwear in Vogue, since 1910*. New York: Abbeville Press
- Rigoni, L. (2014). *Apuntes de clase taller de moda V*. Buenos Aires: Universidad de Palermo

Riviere, M. (1996). *Diccionario de la moda. Los estilos del siglo XX*. Barcelona: Grijalbo.

Saulquin, S. (2006). *Historia de la moda argentina*. Buenos Aires: Emecé.

Scott, G. (1995). *Fundamentos del diseño*. México: Limusa

Seeliing, Ch. (2000). *Moda: el siglo de los diseñadores 1900-1999*. Barcelona: Könemann.

Sorger, R. y Udale, J. (2007). *Principios básicos del diseño*. Barcelona: Gili

Sowray, B. (Enero de 2012). *Stella McCartney en Vogue*. [Revista en línea]. Disponible en: <http://www.vogue.co.uk/spy/biographies/stella-mccartney-biography>

Thomann, A. (2009). *Historia del traje en Occidente desde la antigüedad hasta nuestros días*. Barcelona: Gustavo Gili.

Toussaint – Samat (1994). *Historia técnica y moral del vestido*. Madrid: Alianza

Travers-Spencer, S. y Zaman, Z. (2008). *Directorio de formas y estilo: para diseñadores de moda*. Barcelona: Acanto

Udale, J. (2008). *Diseño textil: tejidos y técnicas*. Barcelona: Gili

Wong, W. (2012). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gili

## Bibliografía

- 1941, *punto de partida*. Velcro® (S/F). Disponible en:  
<http://web.archive.org/web/20120620115219/http://www.velcro.es/index.php?id=6>
- Banús, L. (24 de octubre de 2012). *El tejido para el deporte, en continua evolución*. [Revista en línea]. Disponible en:  
<http://www.interempresas.net/Textil/Articulos/101607-EI-tejido-para-el-deporte-en-continua-evolucion.html>
- Barretto (S/f). *Apunte técnicas de indumentaria II*. Buenos Aires: UBA. Disponible en:  
[http://cursos.fadu.uba.ar/apuntes/tecnicas\\_indlIt04.html](http://cursos.fadu.uba.ar/apuntes/tecnicas_indlIt04.html)
- Baudot, F. (2008). *La moda del siglo XX*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Baugh, G. (2010). *Manual de tejidos para diseñadores de moda*. Barcelona: Parramón.
- Belmartino, A. (Julio de 2016). *¿Qué atributos busca el consumidor en prendas de vestir?*. [Revista en línea]. Disponible en: [http://revistas.tec.ac.cr/index.php/tec\\_empresa/article/view/2530/2319](http://revistas.tec.ac.cr/index.php/tec_empresa/article/view/2530/2319)
- Blackman, C. (2009). *100 años de moda masculina*. Barcelona: Blume.
- Bourdieu, Pierre (2002). *La distinción: criterios y bases sociales del gusto*. México: Taurus.
- Creazzo, A. (S/f). *Apunte técnicas de indumentaria*. Buenos Aires: UBA. Disponible en:  
[http://cursos.fadu.uba.ar/apuntes/tecnicas\\_indlIt04.html](http://cursos.fadu.uba.ar/apuntes/tecnicas_indlIt04.html)
- Dondis, D. (1992) *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Gili
- Drudi, E. y Paci, T. (2001) *Dibujo de figurines para el diseño de modas*. USA: The peppin press
- Esparza Ontiveros, M. (Junio de 2010) *La indumentaria deportiva en la modernidad y en la posmodernidad*. [Revista en línea]. Disponible en:  
<http://www.efdeportes.com/efd145/la-indumentaria-deportiva-en-laposmodernidad.htm>
- Esparza, S. (1999). *Teoría de los hilados*. México: Limusa

*Fashion: The American Look*. (1955, Mayo 02) [Revista en línea]. Disponible en: <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,866314-1,00.html>

Geertz, C. (2005). *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.

*Glosario de telas* (2012) Disponible en: <http://www.redtextilargentina.com.ar/index.php/telas/glosario-de-telas?start=156>

Gomez, E. (16 de Noviembre de 2007). *Inventos ingeniosos - La cremallera*. [Revista en línea]. Disponible en: <http://eltamiz.com/2007/11/16/inventos-ingeniosos-la-cremallera/>

Hollen, N. (1997). *Introducción a los textiles*. México: Limusa

Jones, S. (2003). *Diseño de Moda*. Hong Kong: Blume.

Kancepolski, L. (2013). *Vestido e identidad: de la Prehistoria a nuestros días* [Ensayo en línea] Disponible en: <http://suite101.net/article/vestido-e-identidad-por-que-la-moda-importa-a45123#.VjdlQrcrLIU>

Kindersley, D. (2013). *Moda. Historia y estilos*. Editorial Dorling Kindersley.

Laver, J. (1995). *Breve historia del traje y la moda*. Madrid: Cátedra

Lehnert, G. (2000). *Historia de la moda del siglo XX*. Colonia: Könemann.

Lipovetsky, G. (1990). *El imperio de lo efímero*. Barcelona: Anagrama.

Marrou, Henry. (1985). *Historia de la educación en la antigüedad*. Madrid: Ed. Akal Universitaria.

Mazza, V. (26 de Septiembre de 2013). *Lo que está de moda*. [revista en línea]. Disponible en: <http://www.valeriamag.com/notas/151915-jet-set-party-avenidaalvear>

- Mir Balmaceda, M. J. (1995). *La Moda Femenina en el París de Entreguerras. Las diseñadoras Coco Chanel y Elsa Schiaparelli*. Barcelona: Ediciones Internacionales Universitarias
- Parish, P. (2015). *Fundamentos del patronaje creativo: la arquitectura de la moda*.  
Barcelona: Promopress
- Potter, Ch. (1984). *Sportwear in Vogue, since 1910*. New York: Abbeville Press
- Rigoni, L. (2014). *Apuntes de clase taller de moda V*. Buenos Aires: Universidad de Palermo
- Riviere, M (1994). *Diccionario de la moda*. Barcelona: Debolsillo
- Riviere, M. (1996). *Diccionario de la moda. Los estilos del siglo XX*. Barcelona: Grijalbo.
- Saltzman, A. (2004) *El cuerpo diseñado: sobre la forma en el proyecto de la Vestimenta*.  
Buenos Aires: Paidós
- Saulquin, S. (2006). *Historia de la moda argentina*. Buenos Aires: Emecé.
- Saulquin, S (1990) *La moda en la Argentina*. Buenos Aires: Emecé
- Saulquin, S. (2010). *La muerte de la moda, el día después*. Buenos Aires: Paidós.
- Scott, G. (1995). *Fundamentos del diseño*. México: Limusa
- Seeliing, Ch. (2000). *Moda: el siglo de los diseñadores 1900-1999*. Barcelona: Könemann.
- Sorger, R. y Udale, J. (2007). *Principios básicos del diseño*. Barcelona: Gili

Sowray, B. (Enero de 2012). *Stella McCartney en Vogue*. [Revista en línea]. Disponible en: <http://www.vogue.co.uk/spy/biographies/stella-mccartney-biography>

Thomann, A. (2009). *Historia del traje en Occidente desde la antigüedad hasta nuestros días*. Barcelona: Gustavo Gili.

Toussaint – Samat (1994). *Historia técnica y moral del vestido*. Madrid: Alianza

Travers-Spencer, S. y Zaman, Z. (2008). *Directorio de formas y estilo: para diseñadores de moda*. Barcelona: Acanto

Udale, J. (2008). *Diseño textil: tejidos y técnicas*. Barcelona: Gili

Watanabe, N. (2009). *Ilustración de moda contemporánea*. Barcelona: Promopress

White, C. (1998). *Celebrating Claire McCardell*. [Revista en línea]. Disponible en: <http://www.nytimes.com/1998/11/17/style/celebrating-claire-mccardell.html?page-wanted=1>

Williams, L. (S/f). *Claire McCardell – The American Look*. [posteo en blog]. Disponible en: <https://blog.colettehq.com/inspiration/claire-mccardell-the-american-look>

Wong, W. (2012). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gili