

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO
Trabajo Final de Grado

Flores del Hielo y el Magma
Procesos creativos en el diseño de modas de autor

Claudio Suárez Davio
Cuerpo B del PID
22 de Julio, 2016
Diseño de Textil y de Indumentaria
Creación y expresión
Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes

Índice

Introducción	3
Capítulo 1. La moda, el arte y sus vínculos	8
1.1 Que es la moda.....	8
1.2 Que es el arte.....	12
1.3 Vínculos entre la moda y el arte.....	14
1.4 El cuerpo como punto de encuentro entre la moda y el arte.....	16
Capítulo 2. Procesos creativos, del arte hacia la moda	19
2.1 Qué es un proceso creativo.....	20
2.2 Fases del proceso creativo.....	23
2.3 Proceso constructivo.....	26
2.4 Estado de espontaneidad.....	31
2.5 Drapeado y <i>toile</i> como herramientas artísticas de la moda.....	32
2.6 Clínica de obra.....	34
Capítulo 3. Metáfora visual: entendimiento y utilización, del arte hacia la moda	38
3.1 Qué es una metáfora visual.....	38
3.2 Metáfora visual en lo artístico.....	41
3.3 Metáfora visual en la moda.....	42
3.4 De lo autobiográfico a la metáfora en la moda.....	44
Capítulo 4. Minimalismo y análisis caso Rei Kawakubo	48
4.1 Minimalismo.....	49
4.2 Arte minimalista	53
4.3 Moda minimalista	55
4.4 Colección cápsula y minimalismo: análisis caso Rei Kawakubo.....	61
Capítulo 5. Creación de colección	66
5.1 Colección: Flores del Hielo y el Magma.....	66
5.2 Clínica aplicada a la colección.....	68
5.3 Metáfora visual aplicada a la colección.....	70
5.4 Creación de los prototipos: drapeado y lenguaje visual minimalista aplicado.....	72
Conclusiones	80
Lista de referencias bibliográficas	86
Bibliografía	88

Introducción

“Claudio, se trata de crear imágenes, no importa el medio...para mí, lo relevante finalmente es transmitir ideas, emociones, servirse de la experiencia artística indiferentemente de la pintura, el dibujo, la moda, la fotografía, el video”. (Delia Cancela, comunicación personal, 3 Marzo, 2012).

El Proyecto de Investigación y Desarrollo (PID) *Flores del Hielo y el Magma, procesos creativos en el diseño de autor*, se enmarca en la categoría Creación y Expresión, se corresponde con la Licenciatura en Diseño, del área Diseño y Comunicación, porque la propuesta responde al deseo del autor de expresarse como creador en el área de desarrollo profesional específico del diseño de moda de autor. Gran parte de los diseñadores de indumentaria necesitan recibir un mayor caudal de información y técnica, que les permita articular y comunicar ideas de manera concreta en pos del desarrollo de colecciones cargadas de nuevas propuestas morfológicas, ricas en aspectos constructivos, que logren transmitir elementos relacionados con un punto de vista sobre lo cultural, el arte, las emociones y una filosofía. Además, el proyecto se desarrolla bajo la línea temática Diseño y Producción de objetos, espacios e imágenes, debido a que la propuesta, se plantea como una colección cápsula de diseño de autor. Es al proponerse como tal, que, pretende facilitar la comprensión mediante el abordaje de los distintos procesos creativos que el autor considera y adhiere como necesarios.

Para comprender mejor la propuesta se plantea la siguiente interrogante: ¿Como abordar el desarrollo de los procesos creativos en el diseño de autor, de una manera que, logre integrar herramientas de otras disciplinas, en pos de la creación de nuevas metáforas visuales y por ende, una propuesta novedosa en términos de colección?, la pregunta formulada, será respondida, a lo largo de la investigación de los cinco capítulos que

desarrollan y abordan el problema desde distintos enfoques, los cuales, esclarecerán la significancia de los procesos creativos en el diseño de autor.

El objetivo general del proyecto será realizar una colección cápsula. Asimismo, para alcanzar este fin se determinan los siguientes objetivos específicos: investigar diferentes perspectivas de la problemática que se presenta en el desarrollo de los procesos creativos del diseño de autor, y por tanto; el como enriquecer los mismos procesos, en relación a la utilización de dichas herramientas, propias en algunos casos de otras disciplinas.

En el presente PID se avanzara desde la teorización, fundamentación y desarrollo, sobre los variados aspectos de los procesos creativos, para su trascendencia y aporte a la disciplina; incentivando el estudio académico tanto en los aspectos formales y técnicos como en los lúdicos, haciendo un especial hincapié en la creatividad.

Se contemplará la creatividad, como impulso de circulación y consumo, que funcionará explotando simultáneamente diversos lenguajes y recursos de la comunicación, dado, que se identificará a este mismo vínculo, como el cual permitirá seguir estrechando y replanteando lazos del arte a la moda y de la moda al arte, considerando de gran aporte la fusión entre ambas disciplinas, es que se entiende, se lograran nuevas perspectivas, las cuales, ampliarán y expandirán, el universo particular e individual del diseñador al momento de crear. En consecuencia, comunicando nuevas propuestas visuales en la colección cápsula de indumentaria femenina de *Pret á Porter*, *Flores del Hielo* y *el Magma*, finalmente fundamentada por el manejo técnico y conceptual de ambas disciplinas.

Es por tanto, que se abordarán los procesos creativos, tomando como punto de partida, lo simple hasta llegar a lo complejo, propio del proceso de creación de una colección de diseño de autor.

Se considera importante para el diseñador de indumentaria, el conocer los roles fundamentales de la moda y el arte en sus distintas fases, para poder enriquecer mejor el

trabajo de creación de colección, comprendiendo mejor las posibilidades de vinculación; recursos visuales como el minimalismo en ambas disciplinas, como así también, la posibilidad que brinda la creación de metáforas visuales como herramienta conceptual de posibles prendas. Se entiende es de importancia que el diseñador trabaje en pos de la comprensión de los distintos elementos anteriormente planteados dado que la carga de significado se gesta en el durante y desarrollo de todo proceso creativo, en el cual de manera consiente, se maneja todo un caudal de información que puede abordar aspectos de investigación tanto de la temática en si a tratar, como así también a lo largo del trabajo en conjunto, de herramientas vinculadas a lo lúdico, lo técnico, lo conceptual y lo autobiográfico, capitalizando el abordaje de los distintos recursos discursivos y constructivos que por ende permiten hacer un mayor anclaje desde lo creativo.

La idea de crear una colección cápsula surge frente a la necesidad del autor del PID de expresarse como creador, ante la problemática que se encuentra entre las distintas faces de los procesos creativos en el diseño de autor.

El desarrollo del proyecto en cuestiones relacionadas con los procesos creativos dentro del marco del diseño de autor, y el planteo de la solución se considera pertinente ya que ayudará, a resolver una dificultad detectada en el campo de la producción de nuevas imágenes en la moda.

Dado que la propuesta se enmarca en la categoría de Creación y Expresión la información se organizara en cinco grupos de capítulos distintos, destacándose el grupo del capítulo dos particularmente.

La metodología del PID corresponde a la exploración bibliográfica y diseño de campo.

La exploración de la información relacionada con el análisis de situación será enfocada a la creación y expresión por medio de una colección capsula realizada por el autor del siguiente trabajo.

Con relación a los temas que abordan cada uno de los capítulos del proyecto se describe a continuación detalles generales de los objetivos que buscan alcanzar en su

construcción. En el primer capítulo se hará un análisis sobre la moda, el arte y sus diversos vínculos contemplando el cuerpo como un elemento clave.

En el segundo capítulo se hará un análisis en profundidad sobre los procesos creativos, tanto en áreas de disciplinas artísticas como en el diseño, permitiendo la exploración, indagación; para su posterior comprensión a lo largo del desglose de sus distintas fases.

En el tercer capítulo se investiga acerca de la noción de metáfora y su significancia como medio discursivo, creativo y constructivo; generador de lenguajes visuales.

El objetivo general de este apartado es definir con exactitud y conocer por medio de textos de Oliviera el desarrollo de la metáfora, su diferencia entre imagen percibida y fantaseada, para su posterior utilización.

En el cuarto capítulo se abordará el minimalismo como movimiento estético, artístico, filosófico que se desarrolla también en la moda con su lenguaje visual.

Por otro lado, en el quinto capítulo se desarrolla toda la propuesta de colección. El objetivo general de este apartado es abordar los puntos principales que definen el concepto de la propuesta de colección Flores del Hielo y del Magma.

Del mismo modo, se toma como antecedentes académicos, los proyectos de graduación realizados por los alumnos de la facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, porque manifiestan la perspectiva actual en organización y reseña de información relacionada con el tema a investigar.

Se indaga sobre el PG realizado por Taboada, S. (2011). *Diseño de autor*. Asimismo, el PG de Romero, M. (2012). *Vestidos con identidad*, quien propone un abordaje que se realiza sobre la semántica del vestido, y se estudia al mismo como un signo comunicador dentro del sistema de la moda. También el PG de Sagristani, G. (2014). *Enseñar Diseño desde una mirada plástica*. Se valora el PG de Sanchez, J. (2008). *Reflexiones sobre la desvinculación del vestuario cinematográfico de su contexto y su resignificación como objeto plástico*. Del mismo modo el de Terrab, N. (2014). *La mínima expresión de un pensamiento profundo*. Al igual que el PG Piraquive Ruiz, A. (2014). *La nueva*

arquitectura del vestido. A la par, el PG de Cardenas, A. (2014). *Proceso creativo y vivencial en el taller de moda I*, quien aborda el proceso de la exploración vivencial creativa. También así el PG de Carreras, D. (2013). *Identidad emocional*. plantea un abordaje sobre la propia visión del proceso creativo en un contexto de flujo en relación a sus procesos de trabajo. Igualmente, el PG Galaz, M. (2013). *Conocimiento y transformación de bases de sastrería*. Sobre los trabajos de aula taller en relación al desarrollo de moldería. Y el aporte del PG de Serrano Vega, A (2010). *Diseño minimalista*.

Capítulo 1. La moda, el arte y sus vínculos

La finalidad de este capítulo es lograr una comprensión de la relevancia de la moda, el rol que cumple el diseñador y la significancia del arte con sus mecanismos de creatividad y entendimiento de la estética.

En este capítulo se realizará una introducción sobre qué se entiende por moda y qué se entiende por arte, para su posterior exploración en las posibilidades de convergencia dentro de un mismo contexto, abordándolas como disciplinas creativas. También se reflexionará sobre ambas y sus estrechos vínculos.

Es a través de Godart (2012), que se comprenderá a la moda como acontecimiento social total, entendiendo que abarca distintas disciplinas, la significancia de la moda y su aporte en la identidad social.

Es en relación a las reflexiones de Croci Vitale (2011) que se comprenderá, la importancia en la claridad del ejercicio de la crítica, dentro de la disciplina de la moda y su relevancia.

Se continuará con textos de Olivieras (2006) desde la perspectiva de un análisis, que indagará en el rol del arte y su relación con el conocimiento y los mecanismos de la creatividad.

Para concluir este capítulo se tomarán reflexiones de Poiret (1989) quien propone entender el arte de la moda, en uno de los posibles vínculos entre ambas disciplinas y la relevancia de las mismas, en relación al cuerpo humano, a lo largo de los procesos constructivos, partiendo en este caso, desde la moda hacia el arte.

1.1 ¿Qué es la moda?

Es por medio de Godart (2012) que se entiende por moda al sistema cíclico de cambios, que conlleva a las distintas tendencias de áreas como lo son la arquitectura, las artes plásticas, cine, edición, videojuegos, música, publicidad, televisión, turismo, deportes,

involucrando aspectos ideológicos y hasta políticos, es decir, todo tipo de influencias que rodean a los sujetos sociales quienes se ven condicionados en mayor o menor medida.

Son entonces las modas , un gran factor de influencia en los distintos paradigmas socio culturales que por ende subordinan a los distintos individuos a sus mandatos. Tal como lo explica el mismo:

La moda es una actividad económica porque produce objetos, pero es a la vez una actividad artística en cuanto produce símbolos. No se contenta con transformar una tela en atuendo. Es creadora de objetos portadores de sentido. Las fronteras que separan exactamente las industrias culturales de las creativas son borrosas y varían según los autores pero, por lo general, más allá de la moda, cubren un terreno tan variopinto que va de la arquitectura a las artes plásticas, cine, edición, videojuegos, música, publicidad, televisión , y aun turismo y deportes. Estas industrias tienen en común la centralidad de la creatividad y de la estética en el proceso de producción, así como la primacía del ocio en el proceso del consumo.
(Godart , 2012, p. 14).

En relación a la reflexión anterior, es que se llega a la percepción y comprensión de la moda como echo social, el mismo sociólogo reconoce el fenómeno de la moda como un echo social total, el cual se sucede simultáneamente desde lo artístico, económico, también así lo político y por ende sociológico, que por tanto conlleva consecuencias marcadas sobre la expresión de la identidad social.

Godart es quien propone entender a la moda como parte de una gran hegemonía económica, la cual se identifica como productora de símbolos culturales, que resulta también parte de una gran actividad artística, la cual tiene como una de sus finalidades; el crear objetos portadores de sentido. Es sabido que, es el producto resultante parte del engranaje del ocio y el consumo, en ocasiones no sería este necesariamente el objetivo final o esencial de la moda. Nos veríamos por ende enfrentados a una de las tantas áreas que conforman las industrias culturales, que conllevan borrosas fronteras entre sí, entendiendo la moda como un echo social que funciona en simultaneo con sus distintas aristas; en concordancia con elementos y influencias del ámbito de lo económico, así también lo político y por ende lo sociológico que logra afectar de manera constante la identidad social y el rol de las personas involucradas en ese mismo contexto. Haciendo mención hacia lo que él cataloga como un terreno variopinto que nos deja entrever como

la moda es comprendida como un fenómeno creador de objetos que son portadores de sentido, el cual se alimenta y resulta alimento de otras áreas. Se entiende acreedoras de desdibujadas fronteras, que se suceden en las industrias creativas como lo son la arquitectura, las artes plásticas, el cine, como la edición, también así los videojuegos, es sabido la música, junto con la publicidad, televisión, inclusive el turismo y los deportes teniendo en común la centralidad de la creatividad y de la estética, entendiendo la moda como un eco social total.

Se entiende entonces que la función de los objetos no es más que un aval de su dimensión principal, que es la de valor de cambio de signo en concordancia con su propia significación socio cultural, por ende al ser producidos los objetos están inmediatamente dotados de un sentido que trasciende su función, que es de vital importancia.

Croci y Vitale explican que: “cada disciplina artística debe criticarse a sí misma con el propósito de separar lo esencial de su disciplina, para acercarse a la realización de su ser” (2012, p. 57). Puede entonces reconocerse la importancia de la moda con sus atributos constructivos propios de una disciplina del área artística que logra la elaboración de indumentos, los cuales devienen entonces en objetos en pos de la gestación de nuevas propuestas, que con el tiempo se integran a la sociedad formando y evidenciando nuevos símbolos.

Es habiendo recalcado la importancia del entorno, para llevar a cabo la decodificación de lo que es la moda, que se entiende es en el mismo capítulo el cual provee un marco en cual el individuo interactúa que; de no ser analizado, se omite información esencial para la comprensión del mismo. Todo lo que ocurra alrededor de este, ya sea a nivel político, social, cultural, económico, climático, entre otros, influencia en mayor o menor grado a los seres sociales. Teniendo en cuenta todos estos factores, aporta al entendimiento de actitudes, necesidades e intereses de estos sujetos.

Por lo tanto puede decirse, que el primer paso para poder decodificar la moda como fenómeno socio cultural reside precisamente en el análisis de su entorno y el del propio sujeto, es decir la contextualización de la misma en el mismo.

Es en relación a las reflexiones anteriores y precisamente entendiendo a la moda dentro del contexto sociocultural, que se identifica el rol, que cumple el diseñador y como funciona la dinámica del mismo dentro de este contexto, es partiendo entonces de la premisa del diseño de autor, que se entiende, todo diseñador tiene una manera singular de percibir su entorno y por lo tanto, tiene distintos elementos de inspiración, el grado de influencia de las tendencias es mucho menor, ya que es su propia tendencia la que marca el curso de su proceso y elecciones. Se entiende es el diseñador de una marca de autor quien elige su propia paleta de colores, siluetas, textiles y recursos morfológicos a partir de su investigación personal, relevaciones e inspiración. Abordando por tanto de esta manera, el desarrollo conceptual de su marca, el cual da coherencia al desarrollo de su identidad como diseñador colección tras colección.

Se entiende es de esta forma que gradualmente el diseñador de modas logra conformar su identidad propia; la identidad de su marca, diferente a todo el resto, ya que es su visión particular del mundo que lo rodea. Es con esta finalidad que el diseñador trabaja en su inspiración, la cual aborda desde los distintos procesos creativos sin dejar de lado el análisis de su consumidor, su entorno y aquellas necesidades vestimentarias que para él tengan relevancia, las cuales le abrirán camino en el proceso de diseño de las prendas. Se considera que lo significativo de los distintos procesos creativos y de investigación de cada diseñador, es lo que logra consagrarlos como una marca de diseño de autor, permitiéndoles lograr su valor diferencial proyectando su universo personal. Es, entonces, posible afirmar que la tendencia que rige al diseño de autor es el autor y su percepción a cerca del mundo, única y particular, mientras que la tendencia que es de referencia al diseñador de una marca masiva, es aquella que eligen seguir las masas y, por lo tanto, deviene en una fórmula más segura y, por demás, aceptada por un mayor

número de personas. En relación a las ideas expuestas es que se considera que esta investigación resulta de gran importancia en el proceso creativo, entendiendo que es precisamente mediante esta observación, el diseñador puede indagar y ampliar sus propios intereses, abriéndose por tanto nuevos caminos y conociendo nuevas cosas, posibles objetos de inspiración, que le permitan lograr atravesar de manera personal sus procesos creativos en función de tener una identidad personal en sus diseños de moda.

Picardie (2010) quien toma aseveraciones de Chanel, afirmó que la moda, no es algo que sólo existe en la indumentaria sino que la moda está en el aire, en la calle y tiene que ver con las ideas y la forma en que vivimos

Es en relación a la afirmación anteriormente expuesta, que se piensa la posibilidad de comprender con claridad la visión de una diseñadora, que interpreta a la moda, entendiéndola como fenómeno socio-cultural y es precisamente dentro de este marco ,que se elige hacer hincapié en el siguiente PID, entendiendo la moda como un echo social total.

1.2 Qué es el arte

A lo largo de la historia se ha entendido al arte por su rasgo distintivo de producir belleza , siendo el mismo un medio o vehículo generador de símbolos ,nuevas representaciones y lenguajes ,instrumentado por el amplio abordaje mediante las distintas técnicas y sus múltiples procesos creativos que convergen en las variadas disciplinas de las bella artes, la literatura, danza, música, en un contexto en el cual el individuo puede lograr expresar de manera tangible lo intangible.

Olivieras afirma que “Una obra de arte es la reproducción de cosas, la construcción de formas, o la expresión de un tipo de experiencias que deleiten, emocionen o produzcan un choque” (2006, p. 68).

Se entiende entonces la relevancia de los distintos procesos creativos en pos de la construcción que posibilite la expresión de distintos tipos de experiencias que logren

conmover al receptor de la obra y el poder simbólico que acarrea la misma. Es según Olivieras (2006) la concepción del arte algo que si bien no es universal en un sentido antropológico, si lo es la dimensión estética, por ende en todas las culturas será posible encontrar diferentes practicas de representaciones. Entendiendo por tanto que el rasgo característico diferencial entre la cultura occidental de otras no occidentales seria la exaltación de la forma que caracteriza la idea de arte. Se entiende es por medio de la variación en diferentes soportes: sonidos, palabras, imágenes visuales. Olivera (2006) plantea como se entiende que es que, hasta el siglo XX se sabia...al menos aproximadamente, lo que era arte y es en relación a esto mismo; que se considera el arte una definición, pero esta se ha ido perdiendo principalmente por la violenta ruptura del paradigma estético tradicional operada por Duchamp y multiplicada en la década de 1960. Es en relación a lo anteriormente expuesto que se podría afirmar entonces ,que el rasgo principal del arte de los últimos tiempos según Olivera (2006) es su des-finición.

Es precisamente en virtud a lo anteriormente expuesto que se reflexiona, como a lo largo de la historia de la cultura occidental, lo que se ha entendido por arte, su intencionalidad y limites, han sido algo sumamente cambiante, que ha permitido que a lo largo de cada época, y distintas situaciones especificas de la cultura, se hayan tenido en cuenta como arte cosas muy diversas.

Por tal efecto es que también se reflexiona sobre el aspecto filosófico del arte recordando que según Olivera: "Arte, es así mismo aquello que proporciona alimento espiritual".(2006, p. 70). Es adentrándose en esta noción del arte como alimento espiritual, que el diseñador puede utilizar como medio, las distintas aristas que proporciona cualquier disciplina artística en pos de un mejor desarrollo de sus distintos procesos creativos, alimentando y sublimando esenciales necesidades expresivas propias del mundo artístico que puedan converger en una disciplina como lo es el diseño de modas en pos de crear nuevos símbolos y lenguajes del indumento.

1.3 Vínculos entre la moda y el arte

Es mediante el conocimiento de qué es el arte, y que es la moda, que se puede llegar a una mejor comprensión de los posibles vínculos entre ambas disciplinas, involucradas en pos del logro de una mejor capacidad creativa que permita el gestar nuevas propuestas visuales, permitiendo en este proceso al diseñador de indumentaria acceso a su capacidad creadora desde distintas percepciones que logren la conexión con la emotividad del diseñador y su relación con el entorno socio-cultural que lo rodea.

Por estas razones, se entiende como distintos diseñadores de moda, han logrado trabajar destacándose, como referentes de la industria a partir de la gestación de colecciones y trabajos que alcanzaron un valor diferencial a lo largo de la historia en la industria por medio de la utilización y el desarrollo de su capacidad creativa a partir del estrecho vínculo entre ambas disciplinas como lo fue en el caso de McQueen según el “Para mi, lo que yo realizo es una expresión artística que es canalizada a través mío , la moda es solo el medio” (2011, p. 92).

Es recordando diversos desfiles de la extensa obra de McQueen según Croci, Vitale, como lo fueron: “*Highland Rape* y *The Golden Shower* los cuales alcanzaron en gran medida una estética vanguardista para el momento, fueron estas mismas colecciones las cuales proclamaban ser entendidas como arte y no como algo trivial o banal”. (2011, p. 126). La muestra de *Highland Rape* fue la cual resultó fuertemente criticada por especular con la violencia sexual , el propio McQueen dijo que deseaba obtener atención, para lograr, por medio de la colección mostrada, criticar las violaciones perpetradas a los escoceses por parte de los británicos en el siglo dieciocho.

En su segunda colección, McQueen para *Givenchy*, *Eclect Dissect* temporada verano de 1997. El personaje principal, era un cirujano y coleccionista que en la transición del siglo dieciocho al diecinueve, viajaba alrededor del mundo y recolectaba objetos exóticos, incluyendo mujeres que luego diseccionaba para volver a ensamblar en su laboratorio. El asesino serial, se relacionaba con la moda victoriana. Esa presentación en particular de

la colección resulto en muchos sentidos una *performance* exitosa, aunque en términos de estética dio la impresión de esforzarse demasiado en ser arte, en lugar de un desfile de moda tradicional.

McQueen fue quien anunció a los medios especializados que estaba interesado más que nada en obtener una reacción de la audiencia y que por tanto prefería hacer un show que produjera náuseas antes que un placentero *cocktail*. Un claro gesto de vanguardia para las presentaciones de desfiles de la época.

Es aquí donde resulta posible entender las aproximaciones al mundo del arte y lo *performático* en las elecciones de ex profeso de un celebre diseñador de modas formado en Londres en la década de los años noventa en la Central Saint Martins College of Art quien recurría, a sus distintas herramientas técnicas en su formación como ayudante de sastre, a su formación como diseñador en la Saint Martins y utilizaba su punto de vista artístico en diseños que apelaban a una recurrente narrativa en su noción no convencional de los parámetros de belleza del momento, en lo que significo durante la década de los noventa, la concepción nueva del genero femenino ,promoviendo nociones transgresoras para el momento, pujadas por su profunda emocionalidad volcada en su trabajo.

Siendo señalado por Croci y Vitale (2011, p. 134). Es que se comprende la aproximación a los vínculos entre la moda y el arte a partir de el abordaje de Adorno quien comenta que “El arte –dice Adorno- no es algo puro que pueda elevarse por encima de la moda, pero el arte tiene que resistirse a la moda”, entendiendo que se llegue al caso, de que lo que se pretenda verdaderamente sea arte, en otras palabras, es el arte, él elemento que debería relacionarse a atreves de un doble movimiento, en pos del reconocimiento del poder de la moda y cómo está el mismo sujeto o ligado a ella, para de esta manera lograr combatir ese poder, es Adorno, quien reconoce en la moda el peligro más grande, entendiendo la influencia de este mismo fenómeno, dado que siente que atenta contra la

cultura, por sus características de hegemonizar y alienar a la sociedad, logrando una sociedad que no admite las diferencias y la cual se aproxima más hacia lo totalitario.

Se entiende de esta manera la importante tarea del arte en relación con la necesidad de advertir el peligro y reflexionar sobre la significación de la moda en el mismo contexto.

Es entonces la relación del arte con la moda la cual debe ser de una ambivalencia no menor a la que caracterizó las investigaciones de la moda en contextos artísticos de las décadas pasadas.

Según Ohya

No pienso que la moda sea simplemente un símbolo que revelan nuestras sociedades. Es antes que nada, una reflexión individual. Yo no creo que las prendas sean simplemente productos. Cuando una persona lleva una prenda, esa prenda se vuelve parte de su vida y su corazón. (Ohya, 2005, p. 79).

Se entiende que la moda lejos de ser frívola es un medio que involucra los sentimientos ,los deseos de los usuarios que quieren transmitir todo ese conjunto de emociones a partir de cómo se visten, así mismo que el arte es una herramienta más que se puede logra utilizar a favor y no en detrimento del diseñador en pos de la gestación de nuevas prendas, que permiten como explica Ohya o demostró MC Queen a lo largo de su carrera, la reflexión individual y la proyección de nuevas propuestas de diseño de modas, que transgredan, rompan las convenciones sociales presentadas del momento, con el objeto de salir del estadio de conformidad socio cultural y por ende visual.

1.4 El cuerpo como punto de encuentro entre la moda y el arte

Si bien se entiende que es en el caso de algunos trabajos interdisciplinarios en los cuales convergen la moda y el arte, pueden ser descriptos como híbridos, los cuales de alguna manera, logran un lenguaje propio de las formas resultantes entre ambas vinculaciones ya sea del arte de la performance y el arte de la moda o la moda como vehículo catalizador artístico utilizado por el arte. Existen también otros terrenos donde se crea una fusión en la que se desconoce donde comienza uno y por tanto ,donde empieza el

otro , es en virtud de estos distintos elementos en participación activa y conjunta donde se identifica la creación tal como lo explica Poiret:

y aquí quiero hablar de las maniqués... el nombre esta muy mal elegido. La maniquí no este instrumento de madera, desprovisto de cabeza y de corazón sobre el que se colocan los vestidos como sobre un perchero. El maniquí viviente fue creado por el gran Worth, el primero que llevo ese nombre y fue el iniciador de la industria de la alta costura, demuestra claramente que el maniquí de madera no respondía sus necesidades. La maniquí viviente es una mujer que debe ser más mujer que las mujeres. Debe actuar como un modelo, ir por delante de la idea que nace de sus propias formas y ayudar, con sus gestos y sus posturas, con toda la expresión de su cuerpo, al génesis laborioso del hallazgo.(Poiret, 1989, p. 102).

Es el diseñador francés, quien propone entender el arte de la moda como un trabajo que en su esencia es acreedor del movimiento, de la danza, parte significativa de la arquitectura ,la escultura, inclusive hasta elementos propios del color de la pintura. Es al retomar las palabras del mismo, que se puede entender y dimensionar la importancia de la utilización de una figura de cuerpo real en pos de mejorar los procesos constructivos propios del diseño de modas, concretamente la elaboración constructiva de la alta costura que necesita de medidas y talles exactos para la construcción de una mejor realización de prendas acabadas, las cuales conllevan un extremo grado de delicadeza y precisión, en el cual se ponen en manifiesto las minuciosas variaciones que guardan vínculo con las medidas adecuadas y la propia intención de la caída de la tela, el como se logran proyectar los movimientos; ver la variantes del color al igual que en una pintura, percibir y corregir recortes; aspectos estructurales al igual que se llevaría a cabo en un desarrollo escultórico o propio de la arquitectura, pero pensado en esta ocasión y llevado a cabo como una arquitectura bocetada, realizada y en ocasiones terminada sobre el cuerpo femenino.

Se evidencia como el clásico maniquí *Stockman* de madera utilizado en la alta costura de clásica forrería en gabardina no era suficiente como herramienta constructiva en el proceso del diseñador, quien necesita dimensionar las múltiples y reales posibilidades, características de la anatomía femenina, propias de el cuerpo humano .

Es ahí donde se evidencia, dimensiona el porque del arte de la mujer *mannequen* ,que debía utilizar todas sus destrezas para darle literalmente, cuerpo y alma al trabajo del diseñador, logrando de esta manera ,proyectar el *ser más mujer que las mujeres* respondiendo de esta manera, a la doble función de mujer-objeto con vida y que otorga la vida, de en este caso, la *toile* o prototipo inicial, para la realización de la prenda final, encontrándose la mujer real sensibilizada frente al trabajo del diseñador, para poder representar los distintos argumentos y conceptos de manera visual, ayudando con su interpretación, gestualidad, buen porte, formas y la expresión entera de su cuerpo a la creación final de este denominado *laborioso hallazgo* según el reconocido diseñador.

Es en consecuencia de las palabras del mismo diseñador, que se logra entender lo significativo del rol de la mujer *mannequen* en el exigido contexto del laborioso trabajo del diseñador y ella, quienes en forma conjunta logran conformar y funcionar con su cuerpo, por tanto como punto de encuentro entre la moda y el arte.

Capítulo 2. Procesos creativos, del arte hacia la moda

En este capítulo se desarrollará un abordaje sobre los procesos creativos, tanto en áreas de disciplinas artísticas como en el diseño, permitiendo la exploración, indagación, y el desglosamiento a lo largo de sus distintas fases. Por medio de la mirada de autores reconocidos, tales como Maslow, Stokoe y Sirkin, Lynch, Berzbach, Holm-Hadulla, Sorger y Udale, como así también por medio de entrevistas realizadas a Delia Cancela y Silvana Lacarra, ambas artistas reconocidas internacionalmente, quienes en la actualidad, continúan con el desarrollo de su obra personal, como así también, con el desarrollo de talleres y clínicas de obra que brindan a nuevos jóvenes creadores; artistas visuales.

Se comprende que la gran selección de autores y profesionales abordados a lo largo de este capítulo, permiten una mayor comprensión de la complejidad sobre las distintas fases que involucran los procesos creativos, de manera extensa y esclarecedora a la vez. A través de la obra de Maslow (2008), psicólogo y humanista, es que se lograra la comprensión de una clasificación de los distintos elementos que juegan un rol importante. Se continuará con texto de Estokoe y Sirkin (1994), quienes habiendo desarrollado sus carreras profesionales en psicología , sociología y la danza clásica , permiten por medio de sus investigaciones, la comprensión y diferenciación de lo que denominan *momento expresivo* y *momento constructivo*, características esenciales de los procesos creativos.

También es por las investigaciones de Holm-Hadulla (2005), (1997) psiquiatra destacado de la hermenéutica, como así también se tomarán reflexiones de Lynch (2014) de su libro conciencia y creatividad, de la misma manera que se tomaran reflexiones de Berzbach (2010), profesor de pedagogía. Se continuara con textos de Sorger , Udale y Kiisel sobre la técnica de drapeado en relación a la creación de *toiles*. Para finalmente desglosar palabras tomadas de comunicaciones personales entre el autor del PID y Delia Cancela, artista plástica que formo parte del movimiento Di Tela en Buenos Aires cuya obra se desarrolla internacionalmente tanto en el ámbito de las artes visuales como de la moda parisina en los setentas y ochentas. También así, comunicaciones personales con

Silvana Lacarra, quien se destaca en un trabajo reconocido internacionalmente dentro de lo escultórico, el cual conlleva una relación con la materialidad de la formica, la melanina y el plástico, elementos que la artista toma, trabaja y utiliza dentro de un lenguaje visual minimalista.

Es mediante el relato de ambas artistas (que en la actualidad brindan clínicas de obra), se lograra comprender aspectos de la clínica, bajo la mirada artística de ambas; logrando terminar de desglosar y concluir este capítulo cuya finalidad reside precisamente en una comprensión clara, desde distintos enfoques que involucran los procesos creativos para su posterior utilización.

2.1 Qué es un proceso creativo

Es en los distintos procesos creativos del creador, es donde se gestan los cimientos, el hilo conductor del desarrollo del trabajo creativo que abarca todo el desarrollo de los procesos constructivos en pos del desarrollo de su colección hasta lograr finalizar la misma.

Al hablar de los procesos creativos, es que se entiende un abordaje sobre la capacidad del crear contemplando los distintos elementos que acompañan el desarrollo de este proceso.

La noción de este proceso guarda estrecho vínculo con la capacidad de la inventiva, en pos de la creación de un nuevo producto o poco común. El producto, sea este una conceptualización teórica o un producto físico, debe ser en esencia original, de otra forma se vería transformado en una copia más o una referencia a otro trabajo previamente desarrollado.

Maslow (1982) Distingue dos tipos de creatividad: la creatividad primaria y la creatividad secundaria. La primera se refiere a una fase de inspiración, mientras que la segunda se refiere al producto bien terminado. Al mismo tiempo afirma que la creatividad tiene una utilidad social y representa algo nuevo o nunca antes pensado. En una relación entre lo

que él llama experiencias cumbre y creatividad, siendo él quien define y establece finalmente algunas cosas que suceden en el momento creativo, como la renuncia al pasado, al futuro, también la inocencia o la pérdida del ego, el vínculo con la fuerza inhibidora de la conciencia y la desaparición de temores, como también así la disminución de las defensas e inhibiciones, la identificación de la fuerza y valor, también la aceptación, confianza, en ocasiones se da la receptividad taoísta, se sucede también la integración del conocedor y por tanto el permiso para sumergirse en el proceso primario, la percepción estética, también la espontaneidad absoluta, y por ende la máxima expresividad de la singularidad y la fusión de la persona con el mundo

Es en la diferenciación y subdivisión del acercamiento sobre los temas tratados en relación al abordaje de los procesos creativos, que se reconoce la existencia de la variada cantidad de subdivisiones existentes a lo largo de estos procesos y en virtud de esto, se considera significativo el contemplar algunas de estas aproximaciones para la apropiación de ellos en pos de una mejora en los procesos creativos como herramienta constructiva del diseño autor.

Se entiende que para poder iniciar el proceso del desarrollo creativo el diseñador debe inicialmente contar con la voluntad de crear algo nuevo, original, entendiendo entonces el rasgo esencial que debe existir desde la voluntad racional y emotiva en la búsqueda de la creación de un nuevo diseño, proyecto, colección, es precisamente esta voluntad la cual será el ancla a la que se recurrirá al atravesar las distintas fase y posibles momentos de frustración.

Es dentro de este marco de procesos creativos que se entiende el replanteo y la repregunta del ¿el para que? iniciales que se entiende permiten llevar a un nivel consciente este proceso, comprendiendo por tanto ¿que se busca obtener?, sí se logra el producto.

De igual manera es significativo el reconocimiento del tener la capacidad técnica e intelectual mínima requerida para poder realizar la creación.

La capacidad de realización del producto original exigirá desarrollos de procesos intelectuales y físicos. Si no se cuenta con ellos o con alternativos sustitutos de ellos, se entiende no será posible alcanzar el desarrollo del producto original.

Tener la capacidad de lograr una visualización mínima del producto final que se busca crear, para que al final del proceso, el diseñador pueda sentir que se ha alcanzado el objetivo.

Si bien a lo largo del desarrollo del proceso creativo pueden aparecer nuevas ideas o formas, el diseñador debe poder realizar comparaciones del diseño que está desarrollando con el diseño objetivo a alcanzar. Este grado de comparación puede ser desde un boceto a una sólida interpretación del producto original. Cuando el diseñador solo cuenta con una emocionalidad como punto de partida, el desarrollo tiende a caer en procesos tangenciales que dificultan el proceso creativo.

Stokoe y Sirkin, afirman que, “El ser humano es esencialmente creador. Su aptitud para producir, inventar, transformar, es condición de su propia naturaleza como especie”. (1994, p. 19). Es que al hacer énfasis sobre la reflexión de ambas profesionales, que se considera al ser humano dotado de una subjetividad capaz de sentir y pensar, emocionarse y emocionar, crear y comunicar, proyectarse y trascender en nuevas realidades que le permiten transformar y transformarse.

Se entiende que es en el individuo donde el cerebro actúa, armando y desarmando conexiones neuronales múltiples que son únicas e irrepetibles para cada sujeto singular, a partir de un nivel de acción simbólica que incide sobre él, la sociedad y sus agentes a través de la trama de vínculos afectivos, proveyéndole los estímulos afectivos, sociales y culturalmente.

Es a partir de una determinada configuración que viene dada que se inicia el proceso en el cual se construye la personalidad y en esa construcción va a influir o aportar la fuente social como algo que se encuentra en movimiento e interactúa con la trama socio cultural,

la época histórica la red familiar e interpersonal en donde se encuentra ubicado el diseñador.

Se entiende que es través de la síntesis de estos estímulos, donde reside el origen de los rasgos de individualidad.

En consecuencia se entiende que son varios los elementos subjetivos que se ponen en juego en los procesos creativos, los cuales se comprende son el pensamiento fluido en contra posición con el pensamiento rígido, como así también lo es la instancia de la espontaneidad versus el control; seguidos del desarrollo de la sensibilidad, la construcción contra la deconstrucción, continuados de lo lúdico, lo libre y la satisfacción del ser y finalmente los aspectos de transgresión.

Se entiende es en la mente del diseñador donde existe una fuente permanente de imágenes, fantasías, sensaciones, ideas, las cuales se entrecruzan de distintas maneras y en diferentes momentos con el material subjetivo del cual él mismo es consciente, como las motivaciones, los sentimientos, valores y conocimientos. Se considera que son estos elementos los cuales funcionan de manera consciente a favor de una posible integración por tanto entre actividad consciente y no consciente.

La fluidez entre una y otra o los límites que las separan se entiende son variables en cada diseñador, según la estructura de su personalidad y la situación concreta en la que se esté plasmando el proceso de diseño.

Se interpreta entonces la relación existencial que el diseñador conlleva en relación al mundo en que habita su trabajo, historia personal, aprendizajes y experiencias, dicho de otro modo, la forma en que es afectado por sus vivencias del mundo y de sí mismo. Es sabido por ende, que todo esto se traduce en imágenes internas que luego el diseñador lograra proyectar en imágenes externas, contando y creando nuevas imágenes.

2.2 Fases del proceso creativo

Se distinguirán dos modelos conceptuales acerca de las fases en el proceso creativo.

Según Stokoe y Sirkin existen dos momentos fundamentales en los procesos de creación, el *momento expresivo* y el *momento constructivo*, “Se trata de una diferenciación de carácter lógico por cuanto en la práctica concreta se superponen aspectos de uno y otro” (1994, p. 27). Es precisamente este modelo el cual pareciera ser más sistémico que el otro, ya que sus variables se entretajan y se retroalimentan en el mismo modelo, entendiendo entonces que en el marco de lo sistémico, la creación sería el resultante del sistema donde las variables *momento expresivo* y *momento constructivo* se relacionan entre sí, obteniéndose un producto que es más que la suma de sus partes. Es al hacerse énfasis sobre Stokoe y Sirkin (1994), quienes identifican y diferencian ambos momentos, que se interpreta por un lado el momento expresivo, como aquel que, presupone el desarrollo de un trabajo, a partir de las impresiones previas como lo son las experiencias, vivencias, aprendizajes y se caracteriza entonces por dos niveles de búsqueda. Con esta finalidad se comprende como la temática que se desea expresar, deberá contemplar indefectiblemente el tema a exponer y comprender por ende; como será el abordaje, realizando precisamente un trabajo de indagación, relevamiento, investigación, exploración del campo de búsqueda, que se sabe no funciona de modo cronológico, sino de manera orgánica.

Según ambas investigadoras, este abordaje supone realidad y por ende un permanente estado de alerta, sensibilización, registro de todo por parte del creador, quien se verá empapado de las vivencias, sensaciones, aspectos o improntas que este proceso de búsqueda logre dejar en él, para luego poder volcarlas y proyectarlas en el proceso de materialización y construcción, de una manera consciente que involucre técnicas y un sólido concepto.

Resulta esclarecedor dentro de este contexto, el reconocimiento de la significancia sobre los replanteamientos del diseñador en relación a su dinámica o medio seleccionado para poder expresarse.

Stokoe y Sirkin (1994) plantean la importancia de atravesar aspectos lúdicos de libertad en la búsqueda y la expresión sin prejuicios para enriquecer el proceso creativo, no dejar de lado momentos que puedan permitir el registro del error de lo espontáneo de un proceso de trabajo, que luego pueda llegar a funcionar; comprendiendo que es esta etapa la cual gobernada por muchas emociones, sensaciones y imágenes enriquecerá el trabajo del diseñador.

Al mismo tiempo, es que se identifica la aparición de la etapa de las improvisaciones, que amerita la utilización de la libre expresión, de espontaneidad gobernada por sensaciones e imágenes directas, es sabido la misma, se considera como una instancia favorecedora de la asociación de imágenes, momento de investigación de los materiales para la construcción, con la que cuenta el diseñador, momento de prueba y de descubrimiento. Entendiendo por tanto, es la expresión libre la cual se ubica en el contexto de la fase creativa de improvisación que dentro de este mismo marco se dimensiona, no debe confundirse con el equivalente a producir algo en concreto como lo podría llegar a ser finalmente el diseño en última instancia buscado.

Se encuentra también otro concepto mediante el texto de Berzbach (2010), mayormente utilizado en los cursos de creatividad, que se entiende como modelo de las fases de la creatividad, propuesto por Rainer Holm-Hadulla, quien entre otros científicos, divide la creatividad a lo largo de cinco fases que denomina: *preparación, incubación, iluminación, realización y verificación*.

Es en conformidad con el señalamiento y consideraciones de los distintos investigadores seleccionados para el abordaje de la creatividad, que se logra identificar, como a lo largo de la fase creativa, se presenta el momento que brinda la posibilidad de generar y ser consiente de los pensamientos laterales, abstractos y concretos a favor de la asociación de imágenes, haciendo uso de paneles conceptuales del diseñador, registros visuales que comiencen a facilitar la construcción del trabajo, intelectual, asociativo y manual .

Cabe recordar como se señaló anteriormente, que el improvisar no es crear sino un paso más que se puede atravesar de modo productivo durante el proceso de trabajo, el cual permita dejar un registro que luego será enriquecedor. Entendiendo por tanto que también es muy probable, el nivel o la capacidad de improvisación refleje características propias del diseñador. Identificando durante ese mismo proceso, que si el mismo al realizarlas es un diseñador estereotipado, muy probablemente su proceso de trabajo y por ende las imágenes en las cuales se detenga lo sean también, motivo por el cual siempre es recomendable hacer un exhaustivo trabajo de proceso creativo que devenga en una evolución de la idea inicial.

2.3 Proceso constructivo

Es retomando la perspectiva de Stokoe y Sirkin (1994) sobre los procesos creativos, que se logran comprender las características propias de lo que las investigadoras denominan por momento constructivo, entendiendo este proceso propio de la construcción en sí y sus distintas fases, por lo tanto se considera que en esta etapa, el diseñador pone en juego todo lo relevado en la etapa anteriormente planteada, a fin de comenzar una dinámica que le posibilite la construcción de nuevas imágenes, nuevas historias que comiencen a surgir a partir de sus relevamientos ya procesados. Considerándose que el mismo, deberá ser muy consciente de todo en esta fase, es que se entiende le será necesario ordenar o desordenar mediante un previo análisis; y es aquí precisamente donde todo deberá ser meditado, contemplado, analizado.

Se interpreta por medio de las investigadoras, que es precisamente reconociendo la significancia del ir elaborando, el *dar forma concreta* al objeto previamente ideado durante la selección, jerarquización, combinación, modificación, composición.

Entendiendo por lo tanto, que como resultado de este proceso es que se someterán las imágenes construidas a nuevas ideas, aproximaciones, jerarquizaciones, combinaciones,

composiciones; siempre en pos de mejorar y enriquecer el propio proceso ya en fase de construcción de un nuevo diseño que comunique una nueva historia.

Se interpreta entonces de esta manera, el como la esencia de una nueva historia sin contar, residirá no en la temática a abordar, sino en el como se la elegirá abordar, entendiendo que es por tanto el mismo diseñador quien la logra empapar de sus reflexiones, conclusiones y emociones. Es dentro de este marco, que se comprende lo fundamental de generar un trabajo alimentado por la formación estética, cultural, en busca de la solides de conocimientos teóricos, dominio de técnicas y la carga emotiva del diseñador; quien se interpreta desea contar un nuevo mundo que hable de su trabajo y su búsqueda.

Cabe considerar por otra parte el modelo anteriormente mencionado y propuesto por Holm-Hadulla en textos de Berzbach (2013) quien aborda cinco fases en los procesos creativos que considera fases cronológicas, si bien aclara que los momentos precisos de pasaje de una etapa a otra son como él los denomina *grises*. Dentro de este marco es entonces que se desarrolla la noción de preparación, la cual sirve para definir el problema en el cual se enfoca la mente y explorar sus dimensiones. En esta fase según Berzbach, “es beneficioso aprender a refrenarse y dedicar el debido tiempo a la etapa de preparación. Una percepción incompleta del encargo puede bloquear la creatividad..”(2013, p. 12).

Se considera que cuanto mayor preparación, se tenga más fácil resultara el resto del desarrollo entendiendo que la mala preparación funcionara en detrimento, durante el avance a las siguientes fases, que por ende conllevará una vuelta a las fases anteriores.

Por otra parte, es este análisis el cual interpreta como elemento significativo la fase de *incubación*, la cual según Holm-Hadulla en Berzbach (2013) trata simplemente sobre la interiorización del problema, el mismo resulta procesado por el hemisferio derecho del cerebro y pareciera que nada pasa externamente. Es un proceso interno e inconsciente y supone el establecimiento de nuevas relaciones. Al tratarse de un proceso interno,

aparentemente no provoca ninguna respuesta externa. En ciertos casos, requiere la desconexión del problema, para así desechar u olvidar estrategias erróneas e ineficaces. Según el investigador, es esta etapa la cual se representa entonces una gran tensión emocional ante la duda de si se conseguirá o no, el objetivo propuesto. Se interpreta entonces como la tensión se acrecienta en la medida, en la que aumenta el tiempo dedicado a esta fase, entendiendo que por ello mismo, muchos proyectos son abandonados en esta precisa fase. En relación a esta concreta fase es que Berzbach menciona como “el desafío psicológico consiste en conseguir liberar una idea. El trabajo y el estrés dificultan este proceso, que exige tranquilidad...”(2013, p. 13). Se interpreta lógicamente como este proceso normalmente en soledad, resulta para varios una técnica de creatividad. Resulta esclarecedor entonces, identificar como un claro caso de ejemplificación al reconocido director de cine Lynch (2014) quien declara sentarse una hora por día en un sillón y no hacer nada; declarando él mismo, que no significa que resulte suficiente con sentarse a esperar, si bien menciona que no le resulta necesariamente fácil el comprender con exactitud el funcionamiento de esta inacción en la misma acción, pero no obstante; lo que él identifica como el deseo en sí mismo, sí y solo sí, se mantiene vivo, a menudo resulta validado mediante una alumbrada nueva idea.

Retomando las reflexiones de Berzbach (2010), se comprende como algunas investigaciones buscan aclarar, si el período de incubación, implica necesariamente un periodo de interrupción o descanso del problema, ya que por lo tanto ayudaría a la solución creativa del problema en sí, comprendiendo por consiguiente varias hipótesis de porque un período de incubación ayudaría, siendo el caso de algunas evidencias encontradas en concordancia con la hipótesis y que demuestran que la incubación contribuye a olvidar falsas pistas. Entendiendo por consiguiente que la ausencia de incubación puede llevar al diseñador a estancarse en estrategias inapropiadas según el autor.

Es dentro de este marco de procesos creativos, que se identifica el momento denominado habitualmente fase de creación o eureka, finalmente cuando la idea creativa salta del procesamiento interior al consciente. El autor explica que este salto, no suele darse como cuentan las historias de grandes inventos, sino que se lógicamente se comprende, es resultante del proceso del sentir que la idea va apareciendo y se logra identificar o caer en cuenta de manera racional, comprendiendo que lógicamente muchos momentos se han desarrollado en forma inconsciente, entendiendo que es precisamente en este mismo contexto donde impera la prueba y el error, pero; en un momento de prueba la idea se hace presente y por lo tanto se visualiza permitiendo la existencia a una esclarecedora emoción asociada que la ratifica. Es dentro de este orden de ideas de perseverancia, realización y verificación que se dimensiona el como sucede este proceso, cuando la idea es conscientemente verificada, elaborada y luego aplicada. El citado autor explica como en la realización se experimentan muchos fracasos y es ahí donde se encuentra el reto del diseñador, en el proceso creativo. Por esto se admite que la paciencia y la tolerancia a la frustración son claves en esta fase dado que resulta claro entender que la creatividad no se gesta desde la nada misma, entendiendo por tanto que la superación de los errores y los bloqueos, son ciertamente parte de ella.

Es Berzbach quien también hace mención, asevera y declara, sobre la posibilidad de alejarse en ocasiones, “toma distancia respecto de tus proyectos desastrosos, cómo si no te perteneciesen. La papelera es una gran aliada de la creatividad” (2010, p. 15). Dicho de otra manera, es el mismo autor citado quien promueve obligadamente a la acción del saber desechar los proyectos en el momento más atinado, con respecto a ideas que no son fructíferas; ya que se entiende funcionan en detrimento del trabajo del diseñador, y por consiguiente, el aferrarse a ellas o llevarlas a cabo, solo colabora con la insoslayable pérdida del tiempo y el dinero.

Es partiendo de los supuestos anteriores, que se dimensiona la relevancia de esta fase, en relación a la necesidad del conocimiento sobre los materiales con los que se trabaja

en el proyecto a desarrollar, interpretando serian, con los que cuenta el diseñador; como así también, de cuanto dinero puede disponer él mismo, para lograr identificar bien los recursos disponibles a su alcance, ya que se logra dimensionar dónde reside el reconocer si la misma idea es posible de verificarse o realizarse. El autor aclara a colación de lo anteriormente desarrollado, como cuando la idea se puede concretar en un objeto original, existe una emoción asociada de logro, si bien aún, no ha terminado el proceso.

Finalmente se manifiesta la relevancia evidente según el autor, el contemplar la exposición a la crítica, como un ultimo eslabón, siendo éste mismo elemento contemplado como ultima instancia de los procesos creativos, sin ser menos importante, dado que se entiende, como luego de que se alcanza el objeto final original, se debe exponer a los demás. Evidenciando la significancia de esta fase para el desarrollo final del trabajo, el cual lógicamente se entiende necesitara lograr autonomía. Es sabido como a lo largo de la historia, muchos de los objetos hoy considerados clásicos del arte por su originalidad, fueron rechazados de manera directa por sus contemporáneos, se identifica es aquí ciertamente, donde se evidencia que el conseguir el apoyo de los demás es un proceso social y no creativo, si bien hay profesionales que deben en su trabajo ser creativos para que ese proceso social se lleve a cabo.

Visto dentro del marco abordado, es que se interpreta la relevancia de tener un grupo de críticos de confianza, los cuales puedan hacer comentarios que sean constructivos, evidentemente según el autor resulta la misma una tarea que cada diseñador debe realizar. La crítica, por lo tanto se interpreta, como una tarea a la que el diseñador debe exponerse y por ende saber manejar, indudablemente no negarla pero tampoco ser esclavo de ella.

2.4 Estado de espontaneidad

Dentro de lo que es conocido como en apariencia, la sencilla perspectiva de lo espontáneo, abordándolo como el estado de producción, también así el principio esencial de toda experiencia creadora la cual a su vez, se entiende no representa algo permanente, algo establecido y rígido es que se, reflexiona y reconoce, sobre este aspecto como una herramienta mas de los procesos creativos.

De acuerdo a Berzbach (2010) es que se logra comprender como la espontaneidad aparece en todos los individuos y en todos los procesos creativos si bien con diferentes niveles.

Es ciertamente dentro de este marco que se elige abordar, reflexionar y comprender la improvisación experimental, aconteciendo la misma de manera orgánica en el diseñador, percibiendo cuando el mismo trabaja, de manera lo suficientemente desprejuiciada como para poder permitírsele, es que se comprende como se produce el accionar de la voluntad del inconsciente de manera natural, en función de los propios procesos de la creatividad.

Se entiende la significancia del ejercicio, del aprender a ser espontaneo, el cual presupone un diseñador en un estado flexible haciendo énfasis entonces en el ejercicio de actuar en un momento como si no se tuviera historia y no se estuviera determinado por lo que indica el razonamiento para desarrollar lo que ocurre en ese momento, es la acción misma sin preparación consiente. Se entiende también que se han desarrollado procesos mentales que tienen base en la experiencia si bien no es en este caso el momento en la cual se elige hacer el énfasis en esos procesos. Es en consecuencia que se comprende como la práctica, la espontaneidad y la creatividad por ende están íntimamente ligadas y se identifica que si no hay preponderancia desde la espontaneidad, la creatividad sigue oculta; sea cual sea su magnitud y potencial.

Es sabido que él proceso que carece de espontaneidad, resulta finalmente en un acto mecánico, repetitivo, que por lo tanto resulta de características similares a los procesos

que son desarrollados por una máquina, robot, o computadora. Por lo tanto, se logra dimensionar en el contraste de las acciones, como la espontaneidad resulta a su vez, un instrumento capaz de estimular la realidad, posibilitando el rompimiento de los patrones, a fin de superar el miedo a lo nuevo y de hacer frente a los riesgos del cambio que el crear una nueva imagen conlleva.

2.6 Drapeado y *toile* como herramientas artísticas de la moda

Es sabido, que *moulage* es el término francés que significa modelar, esculpir; el mismo se utiliza en el sector de creación, tanto dentro del contexto de formación técnica como lo puede ser el *École de La Chambre Syndicale de La Couture Parisienne* o también así, dentro del ámbito profesional, como lo puede ser en cualquier atelier de alta costura o prêt à porter (listo para usar) ; para definir lo que en español se entiende como drapeado. Se comprende que algunos modelos son demasiado complicados o innovadores para ser diseñados en dos dimensiones y por lo tanto deben lograr construirse físicamente en tres dimensiones sobre un maniquí, en el cual se trabaja mediante la técnica de drapeado. Es Kiisel quien afirma que “los diseñadores de moda son artistas que dan expresión física a conceptos, ya que trabajan con la forma, el espacio y el flujo de energías. (2014, p. 6). De acuerdo con Kiisel, es que se comprende el como aprender a drapear, modelar sobre el maniquí o sobre la modelo, implica indefectiblemente el entrenar la vista para identificar el equilibrio, controlar las simetrías o asimetrías intencionalmente buscadas y lograr líneas elegantes deseadas, mediante un proceso en el cual se ejercitan también las manos para conseguir cortar, sujetar con alfileres y unir curvas complejas, dado que se entiende el éxito de los diseñadores y los artistas radica precisamente, en encontrar un estilo de expresión propio y único. En consecuencia es que la autora sentencia como “el drapeado es un arte que contribuye a que emerja la individualidad de la visión creativa del diseñador” (2014, p. 6); comprendiendo como el objetivo trascendente de la formación

en el arte del drapeado se realiza con la premisa de reforzar la expresión original el pos de un proceso que busca crear nuevas siluetas.

Por tanto, es sabido que en el trabajo de drapear, el *toile* se torna un proyecto que va evolucionando hasta ser retirado del maniquí para convertirse luego en un molde que será utilizado en una prenda. Es dentro de este mismo contexto, que se entiende como al drapear un nuevo diseño, en vez de dibujarlo a modo de patrón plano, constituye en muchos casos una forma mas sencilla de desarrollar la importante habilidad de visualizar el modo en que un boceto bidimensional pasa a ser una forma con tres dimensiones. Es a medida que los contornos de la prenda van tomando forma durante el proceso de drapeado, que se eliminan algunas de las suposiciones que surgen durante el dibujo de patrones. Comprendiendo por tanto que en el ejercicio de dibujar no se logra percibir el resultado real tridimensional de la prenda, que se logra visualizar finalmente al concretar el patrón que se ha cortado y cosido en la prenda final.

De otra forma es Matharu (2010, p. 116) quien deja en claro en su texto, como durante el mismo proceso de trabajar el *toile* sobre maniquí, permite hacer alteraciones de manera constante mientras se desarrolla y resuelven cuestiones técnicas o de producción, como la confección de la prenda y su adaptabilidad al cuerpo; comprendiendo que si bien por momentos se torna en un ejercicio mecánico y técnico, es claramente un ejercicio fundamentalmente de creatividad. Es el mismo autor quien explica como la primer prueba, es llamada *toile* en la jerga del sector de la creación de moda, “es un prototipo de la prenda sobre maniquí que ayuda a crear la forma y decidir el patrón definitivo antes de cortar y confeccionar” (Matharu 2010, p. 116), es sabido que normalmente se utiliza muselina de algodón, un textil accesible y disponible en varias consistencias, de color natural (blanco roto), que permite realizar marcas escritas, cortes y cambios de manera simple.

Es dentro del marco de lo anteriormente planteado, que se logra identificar la significancia del desarrollo de drapeado y creación del *toile*, como ejercicio que permiten desarrollar la

visión de la proporción y el equilibrio. Encontrando las simetrías o asimetrías, ajustando pliegues y pinzas de las piezas durante su desarrollo, logrando crear con un mayor grado de sensibilidad en cuanto a la manipulación del textil, comprendiendo que es una habilidad que amerita de practica y sensibilidad artística. Desarrollando la capacidad de observación, ya que es sabido, se estudian los diseños en función de su composición; el equilibrio específico entre silueta y proporción.

2.6 Clínica de obra

Según el imaginario colectivo, se puede relacionar la clínica de obra, con la enseñanza y la practica de la medicina, en presencia de los estudiantes. Donde el examen o diagnostico es fundamental para el proceso.

La clínica de obra, de acuerdo a Silvana Lacarra, es un contexto artístico apto para la reflexión y experimentación, sobre cualquier forma de lenguaje de las artes visuales.(comunicación personal, 1 Julio, 2016)

Es al acceder a la misma, que se da por sentado (mediante previa entrevista con el artista que la otorga, quien selecciona a los postulantes y comprende que tanto las dudas como los conflictos formales ya están resueltos; para poder de esta manera, pasar a una siguiente etapa de reflexión, experimentación sobre la imagen, de modo fértil y productivo.

Evidentemente lo significativo de la clínica, es precisamente que presenta un contexto adecuado y fructífero, donde deben quedar esclarecidos cuestionamientos propios sobre la índole de la imagen, materialidad, su relación con el creador de la obra y lo que se obtiene de la misma. De este modo, no solo se considera significativo el resultado material (la obra en sí misma), sino también la conciencia sobre lo que se puede crear o comunicar a partir de ella.

La imagen verdadera proviene del material: El laminado plástico, la fórmica, nació como un símil económico de la madera; la clase media lo adoptó no por su calidad imitativa, sino por su pretensión de solidez. El trabajo artístico está en las antípodas de lo que se considera sólido: avanza a tientas sin llegar a destino o, en el mejor de los casos,

simulando las llegadas, fragmentando los destinos. Todo material, expuesto en la abstracción de la obra misma, cuenta un triple sentido: en primer lugar, la historia de sí mismo, develado como materia; en segundo, su historia en y a través de los objetos, donde el material es en sí mismo y deja de serlo, al mismo tiempo, sin cambiar materialmente; por último, su propia historia, la que se conjuga a través de su existencia como parte de una cotidianeidad que ignora porque no le pertenece: la fragilidad de nosotros todos. (comunicación personal 1 Julio, 2016)

De acuerdo con Lacarra, sucede una identificación en cuanto al material y la relación que conlleva la creación de una imagen genuina. Ocurre indefectiblemente el reconocimiento, un grado sensibilización ante la utilización del elemento; por ende el funcionamiento en conjunto de ambos.

Este proceso involucra un intenso trabajo, que permite lograr la explosión creativa, para luego mediante análisis y diálogos en ocasiones interdisciplinarios, elevar el nivel del trabajo a través de la síntesis realizada.

Delia Cancela destaca la relevancia del “Saber mirar y mirar todo el tiempo mas haya donde no hay nada que ver, no hay limite para el ver y saber mirar” (comunicación personal, 2 Julio, 2016)

Es en virtud de reconocer el limite entre el ver y saber mirar, como se plantea anteriormente, que se logran seleccionar los elementos más característicos y significativos encontrados a lo largo del proceso creativo. En el marco de esta perspectiva, es que se ejecuta el trabajo de clínica; planteado en un contexto de intima relación entre el creador y el desarrollo de su búsqueda personal. Siendo por tanto motorizado, en como logra el mismo observarla, vivenciarla, reflexionarla, conceptualizarla y materializarla.

Dentro del marco de lo anteriormente planteado, es que se identifica uno de los componentes más destacables del abordaje de clínica, como la vivencia moviliza estructuras afectivas y cognitivas, según el tema o la pauta a desarrollar.

Durante la fase de investigación, se permitirá vincular los elementos propios del mundo sentido con el conocimiento y lo racional. La fusión de estos dos aspectos y su

conclusión, comenzará a dar lugar a una nueva historia posible de contar por el creativo, logrando la continuidad de dialogo critico entre los distintos factores.

Es a partir de la búsqueda y sus conclusiones que comenzaran a aparecer nuevas propuestas artísticas, de diseño, la conceptualización por tanto, surgirá a partir del diálogo entre ambos elementos.

En relación a mi obra y mis clínicas, me interesa siempre salir de lo que esta trazado. De los limites, romper con ellos, lo que se debe y no se debe, a mi no me gustan, el cotidiano.. no tiene que ver con la adolescencia sino con otra cosa, con los nuevos lenguajes, la invención de un nuevo lenguaje cuando vos estas haciendo algo, en el transcurrir del hacer. Me gusta decir que soy desesperadamente romántica, la cosa de decir el hacer tiene que ver con eso; siempre hablo de lo desesperadamente optimista, justamente no lo sos en realidad, por que sino, no estarías desesperado; pero sí, por que a su vez conoces de los límites, y sabes además que el optimismo no existe. (comunicación personal, 2 Julio, 2016)

Desde la perspectiva de Cancela, se identifica la trascendencia del proceso de reconstruir viejos conocimientos en pos de construir nueva imágenes, nuevos relatos. En este mismo contexto se entiende, un creador puede navegar entre diferentes lenguajes visuales, en tanto y en cuanto, esa diversidad enriquezca el mensaje.

Es en consecuencia con las implicancias anteriormente planteadas, se pueden presentar posibles inconvenientes si en cuestiones artísticas el individuo se aferra a un único lenguaje o soporte. Puede llegar a ir en detrimento del desarrollo de los procesos creativos y capacidades lúdicas del artista, la experimentación por medio de un único lenguaje como lo puede ser: la pintura hablando sobre sí misma, la escultura explorando los límites y posibilidades de lo escultórico, de la misma manera que sucede, en el diseño de indumentaria.

Dentro de esta perspectiva artística, se aborda la moda como fenómeno sociológico, que necesita generar nuevas tendencias, propuestas novedosas que no queden circunscriptas a la tajante noción del indumento básico, determinado solamente como producto funcional, sino en pos de la construcción de nuevas tipologías, morfologías y por ende generador de nuevos estilos.

Es en virtud a lo anteriormente expuesto, que se decide tomar la significancia del desarrollo de clínica de obra, a partir de un replanteo de la misma, en dirección a la creación de imágenes y morfologías en el contexto de la moda.

Capítulo 3. Metáfora visual: entendimiento y utilización, del arte hacia la moda

En este capítulo se desarrollará y explicará por medio de investigaciones realizadas en la obra de *Oliviera (2012) La metáfora en el arte, Retorica y filosofía de la imagen*, la significancia de la metáfora como medio discursivo, creativo, constructivo generador de lenguajes visuales, siendo la misma, una obra que permite la comprensión del desarrollo de la metáfora y sus diferencias entre la imagen percibida y la fantaseada.

Es precisamente posando la mirada hacia la metáfora que se logrará evidenciar las múltiples posibilidades de maniobrar el lenguaje comunicativo de manera más llamativa en pos de la creación de nuevas imágenes.

Por medio de autores como Oliviera, Jacques Braudrillart citado en Godart (2012) es que se intentará la mejor comprensión y función de los objetos en su valor cambio de signo.

Se indagará sobre las posibilidades de utilización de la metáfora en el arte y en la moda, tomando palabras de Pichon-Riviere para lograr una mayor comprensión de los objetos de diseño y su percepción en un grupo social entendiendo el rol del diseñador y del objeto en sí.

Para concluir este capítulo, es que se abordará la finalidad de la utilización de la metáfora como recurso creativo en el contexto del diseñador de indumentaria de manera autobiográfica o referencial tomando como ejemplo las obras de Alexander Mc Queen y Chalayan.

La finalidad de este capítulo es lograr un mayor entendimiento de la metáfora como herramienta de trabajo en el diseño de indumentaria y su incorporación en los procesos creativos del diseño de autor.

3.1 Que es una metáfora visual

Según Oliviera, la importancia del estudio de la metáfora visual para la comprensión del engranaje metafórico por lo general deviene de su condición de modelo y es precisamente por medio de ese modelo perceptivo visual que se puede entender lo que

usualmente se habría estudiado dentro del contexto del nivel de la imaginación tal como correspondería con la metáfora verbal. Es sobre la base de las ideas anteriormente expuestas que se sostendría como hipótesis, que, de la misma forma en la cual la metáfora ha servido de modelo de trabajo poético, la metáfora visual serviría a su vez, de modelo perceptivo visual del trabajo metafórico en general.

Finalmente, el énfasis de la metáfora, se entiende, reside en percibir semejanzas para dar cuenta de nuevas situaciones a través de imágenes ya conocidas.

Es en relación a la significancia de la metáfora como herramienta , que se considera importante vincular y incluir la función de la metáfora en el abordaje de los distintos procesos creativos del desarrollo de colecciones donde todo diseñador se encuentra con la exigencia de tener que contar nuevas historias visuales y en ocasiones replantear o abordar viejas historias de manera novedosa , en este contexto precisamente, donde se identifica la necesidad de la utilización de la metáfora como herramienta esencial discursiva y constructiva del trabajo del diseño de autor.

Atendiendo a la diferencia entre imagen percibida e imagen imaginada, podríamos definir a la metáfora como una forma de percepción(para el caso de la metáfora visual) o de captación imaginaria(para el caso de la metáfora verbal) capaz de operar como un autentico fertilizante del pensamiento. (Oliviera ,2013, p. 19).

De acuerdo con la investigadora y crítica de arte, es que se sucede entonces una diferenciación entre la imagen percibida y la imagen imaginada, ambas funcionan de manera conjunta en la conformación de la metáfora visual, la finalidad de la misma se comprende, es desencadenar en una mejor resolución de la propuesta a plantearse por el diseñador en sus procesos creativos y constructivos, generando nuevas posibilidades de lenguaje visual, que permite el abordaje de elementos visuales que ya han sido referenciados o utilizados en el pasado, y por tanto se logren reutilizar siendo percibidos y asociados a nuevas historias que no han sido contadas antes.

Es Oliviera(2013) quien entonces analiza la metáfora comprendiendo que hay una vasta cantidad de ellas registradas, lo cual elige denominar como un catalogo tan prodigioso como caótico de las figuras del lenguaje.

En efecto, se entiende entonces que la palabra metáfora, siendo contemplada en su más amplio sentido, hace referencia al mecanismo de transferencia. La investigadora y crítica de arte reflexiona sobre el aproximamiento de Goodman en relación a la posición de Aristóteles en relación a la metáfora, quien aplica el termino tanto para referirse al genero como a la especie, es de esta manera que se elije comprender a la figura en general, como una transposición y por tanto, a lo que hoy se conoce dentro de la retórica por metáfora en su sentido restringido.

En el compuesto enunciado imagen, la autora reflexiona sobre las imágenes mentales del discurso filosófico, asegurando que las mismas no hacen sino probar la naturaleza mixta de los signos, la cual fue analizada oportunamente por Pierce en el pasado. Entendiendo que si bien los filósofos desarrollan conceptos, que se corresponderían a símbolos, según Pierce, las imágenes como iconos, se entiende no están excluidas. Por ello se dimensiona la necesidad de su utilización, dado que si bien el artista visual trabaja con imágenes, éstas suponen también por tanto conceptos. La autora resulta ser entonces, quien nos recuerda que existe un vehículo tipo del pensamiento abordado por Rom Harre, denominado *el compuesto enunciado-imagen*. El mismo nos permite comprender que cuando observamos un objeto o una imagen, la misma siempre conlleva un discurso, de algún modo, la sostiene. Es a partir del ejercicio imaginario que Oliviera propone de *tomar una pintura en un museo*, con el objeto de reflexionar sobre el como, desde una impresión inicial de la obra; se ven a colación una sumatoria de datos que conservamos en nuestra memoria, como se señala, en nuestra mente, tenemos la conciencia del estar en un museo. Concibiéndolo por lo tanto como un espacio institucionalizado en el cual se exponen obras de arte, entendiendo que es precisamente en relación a estas mismas implicancias que se sitúa en el marco de un enfrentamiento con la pintura. La cual se

comprende, que se puede presuponer como un acto simple, y no lo es realmente en absoluto. Captando por lo tanto, este mismo proceso, es que se entiende a la noción de la *obra de arte*, se le suma la de *institución de arte* y de la misma manera, al receptor se le siguen agregando mas competencias, exclusivamente dirigidas al receptor, las cuales varían según su bagaje cognitivo, el bagaje cognitivo que se entiende del cual es acreedora la obra para lograr su perfeccionamiento de lectura, se sucede en pos del lograr una ajustada apreciación.

Entonces Olivieras (2013) es quien nos invita a la reflexión sobre lo anteriormente señalado, comprendiendo que esta misma situación, también opera en el nivel de la producción del trabajo, ejemplificando; como al poner un imagen sobre la tela, el pintor no trabaja solo con la información visual; sino que también es él, quien trabaja con palabras sin que la presencia del elemento lingüístico sea evidenciada. La autora menciona como estos resultados se develan en la obra de artistas deconstructivos como Magritte, quienes evidencian como palabra e imagen proceden en pos de *alumbramientos* mutuos, y por tanto funcionan recordando, como por otra parte, el contenido de los títulos brinda asimismo prueba de esa relación entre ambas.

3.2 Metáfora visual en lo artístico

A través del entendimiento de la importancia de la metáfora visual en los procesos creativos, es que se evidencia de igual manera su significativa relevancia en el área del lenguaje visual de lo plástico o las bellas artes, según Hegel quien ya habría observado que la imagen metafórica

[...] se da particularmente cuando dos fenómenos o circunstancias tomados para sí más bien autónomos son puestos en uno, de modo que una circunstancia ofrece el significado que la imagen de la otra hace aprehensible (Hegel citado en Oliviera, 2012, p. 56) .

Se puede entonces comprender que al utilizar la metáfora en lo plástico como elemento constructivo visual funciona a modo de especie de fenómeno óptico, por el cual se logra la puesta en foco de la imagen llamativa de un termino, en pos de la mejor captación de

otro; logrando de alguna manera la unión de más de un pensamiento, imagen o distintos elementos en pos de una dinámica visual que funciona de forma conjunta, en simultáneo, y por lo tanto; es entendiendo esta noción de la metáfora que se logra comprender la idea de Searle, quien reflexiona acerca de cómo *“la metáfora nos da dos ideas por una”*(2012, p. 56).

Volviendo la mirada hacia la metáfora, se entiende en relación al arte del buen decir, s que se evidencian las múltiples posibilidades de maniobrar el lenguaje de manera más llamativa, por medio de la utilización de la misma, permitiendo la creación y construcción de nuevas y más ricas representaciones visuales. Es por consiguiente, se permite transportar al receptor en distintos tipos de trayectos tanto físicos como mentales logrando de esta forma el encuentro de una nueva pieza, prenda, vestido, que logre traspasar la frontera de lo evidente en dirección hacia lo sutil, en pos de trascender la misma.

3.3 Metáfora visual en la moda

Es a partir de los textos abordados previamente, que se logra comprender como la moda, resulta ser un fenómeno que se presenta construido a partir de los distintos procesos de la creación, en los cuales se interpreta; la metáfora participa activamente en la traducción y comunicación de los mensajes.

Según el sociólogo y filósofo francés Jacques Braudrillart [1972] la función de los objetos no es más que un aval de su dimensión principal, que es la de valor de cambio-signo , o sea, simplificando, de su significación socio-cultural. Al ser producidos , los objetos están inmediatamente dotados de un sentido que trasciende su función. (Godart, 2012, p.26).

Se entiende como vinculando el concepto de *“valor de cambio-signo”* es que se logra hacer énfasis en el dote del mismo, percibiendo al vestido como objeto, permitiéndole su trasmutación como cambio-signo para su posterior trascendencia. Se logra por lo tanto, evidenciar la intención de la creación del vestido como prenda que trasciende la idea de prenda per se; asimilando por lo tanto al comparar estas evidencias, es que se entra en

consideración de todos los distintos simbolismos que se ponen de manifiesto en el contexto nuevo del vestido creado. Como lo fue, en el caso de la colección realizada por el diseñador Chalayan llamada *Inertia*, la cual se presentó en el *Palais Omnisport de Bercy*, en Octubre del año dos mil ocho en París, para la temporada Primavera; Verano dos mil nueve, en la cual el concepto de velocidad fue el foco de la colección, el mismo Chalayan afirmó que:

la velocidad se ha vuelto la esencia de todas las facetas de nuestra forma de vivir hoy día, nuestros procesos cotidianos se han acelerado para lograr lo mayor posible, del modo más rápido de tiempo...El choque representa el resultado de esta rápida-vida del ritmo de la creciente emergencia. El *corset* representa terapia. Es la noción de que las piezas, el cuerpo, están sostenidas juntas a través de este *corset* quirúrgico. (Golbin, 2011, p. 110).

Esta colección del diseñador turco chipriota, la cual fue concebida en tres secuencias titulada Inercia, empleó la utilización de imágenes que mostraron cavidades del cuerpo y tumbas de automóviles logradas por medio de la impresión de la estampa sobre jersey relleno en goma espuma de color gris metalizada y rojo. Es sabido que en la misma, se utilizaron construcciones de siluetas en formas orgánicas que simbolizaron el mundo natural siendo superado por imágenes violentas de parabrisas, que se desarrollaron con adornos de bordados y terminaciones en goma. El creador, quien aparece citado en textos de Golbin, mencionó "El cuerpo se volvió el evento de un choque de prendas atrapadas en medio de la velocidad encarnando, a la vez, la causa y el efecto de un accidente en un momento". (2011, p. 110). Es sabido que a esta escena, que se sumaron el aplastamiento en vivo de decenas de vasos que funcionaban de manera alineada en un bar de recuadro, el final trajo aparejado conjuntamente cinco modelos congelados en movimiento al podio giratorio, vistiendo espectaculares minivestidos de látex moldeados, con imágenes de automóviles estrellados y pintados a mano. (ver Figuras: 1 y 2. Anexo cuerpo C)

En síntesis, lo que se ejemplifica a través las declaraciones de Chalayan y la presentación de su colección *Inertia*, es fundamentalmente, el como ya no se encuentra tan solo una prenda que funciona condicionada por su mera utilidad, sino también una

prenda representada en un nuevo tipo de comunicación, la cual funciona siendo expresada a través de un contexto distinto que se manifiesta y apropia de una nueva metáfora visual.

Comprendiendo por lo tanto, que lo más significativo en este tipo de trabajos, es vislumbrar como la prenda, trasciende la prenda, con el objetivo de lograr comunicar un mensaje.

3.4 De lo autobiográfico a la metáfora en la moda

Se entiende que todo trabajo autobiográfico, involucra a lo largo de sus procesos de desarrollo constructivo, un fiel reflejo del autor que lo ejecuta. Identificando por lo tanto la dinámica de trabajo y desarrollo, a partir de cómo él mismo creador, se sensibiliza ante diferentes situaciones que varían; desde el ámbito cotidiano al particular y por tal efecto, es que se reflexiona precisamente sobre la tarea del diseñador, que desea abordar su trabajo en este contexto. En el cual se tiene como premisa, lo significativo del identificar las características de los distintos elementos emotivos, en pos de lograr contar historias con mayor caudal de fuerza emotiva, para la realización de aspectos vinculados a la sensibilización del diseñador, frente a la temática abordada. Es en vista a las ideas expuestas, que se elige como ejemplo significativo y clarificador, los trabajos desarrollados en la industria de la moda como lo fue el caso de McQueen:

Mis colecciones siempre han sido autobiográficas, teniendo mucho que ver con mi propia sexualidad y llegando a un acuerdo con la persona que soy, fue como exorcizar mis fantasmas en las colecciones. Tenían que ver con mi infancia, la forma en que pienso acerca de la vida y la forma en que pienso yo fui traído a pensar acerca de la vida. (2011,p.16).

Es finalmente, a lo largo del desarrollo del trabajo del diseñador y su reflexión que se puede lograr un mayor entendimiento de las posibilidades de manejo en los distintos elementos autobiográficos y referenciales, evidenciados a lo largo de su carrera como metáforas visuales, propias del proceso creativo en pos de la gestación de colecciones de indumentaria, en las cuales se presentaba la utilización de dualidades como la

fantasía y realidad, luz y oscuridad, éxtasis y agonía, salvajismo y delicadeza, artesanía y tecnología, las cuales logran finalmente representar de manera artística colecciones de un diseñador en el contexto de la industria de la moda Parisina de la alta costura y el prêt à porter de lujo.

Es así que se entiende, el diseñador de indumentaria en su acto creador responde a un mecanismo por el cual evita su caos interior resultante de la sensibilidad de apreciar el contexto en el que vive. Se visualiza de esta manera, la relación entre creación y locura, ya que el diseñador acosado por su sensibilidad de su mundo interno, se fragmenta, se desintegra y busca en su obra creativa novedosa, la reparación, de la fragmentación en un nuevo objeto positivo hacia la realidad.

Entonces, el diseñador, en su objeto de diseño de indumentaria, configura siempre una realización triangular donde se sitúa como el creador, y a la creación, como el diseño creado, comprendiendo a quien lo percibe como receptor, usuario, crítico de moda. Se interpreta es precisamente en esta relación que se identifica, en otras palabras como relación triangular, generara en un comienzo un ataque si el diseño creado es nuevo y por lo tanto no se entiende; o generara una asimilación pacífica, si el diseño creado es uno más del contexto. Esta guerra entre tener una creación de diseño que será criticada negativamente con afán de destruirlo o de que sea totalmente aceptado, es la que él diseñador de indumentaria afronta, cada vez que define un nuevo objeto estético.

En relación a la problemática expuesta, es que se entiende, se acaba de describir el juego de la vida misma, reflexionando sobre el ser un diseñador individual o el ser un diseñador totalmente asimilado por el contexto.

Es dentro de esta perspectiva que se considera entonces, que la principal tarea al analizar un contexto es la delimitación, es decir, definir cuándo comienza y termina. En este caso, no es tarea fácil, dado que ha sido motivo de discusión desde hace tiempo. Se comienza, entonces, por definir qué le dio lugar a dicho período, o sea, su origen.

En este contexto se entiende la reflexión de Nietzsche “Para ser poeta basta con tener la capacidad de estar viendo constantemente un juego viviente”. (citado en Oliviera, 2013, p. 19).

Es precisamente a través de la reflexión realizada por el filósofo que se logra comprender, que así como al poeta, le basta con estar viendo constantemente un juego viviente y con eso le basta para presenciar el juego de la vida, para el diseñador sino está viendo el juego de la vida, puede ejercer técnicas para lograr verlo. Tratándose entonces de entender que así como el juego de la vida es una metáfora para el poeta al escribir sus poemas, lo es así también en el caso del diseñador que termina transformando metáforas a partir del juego de la vida.

Es a partir de la reflexión del reconocido psicoanalista Pichon-Riviere que se continúa la reflexión en relación a la moda :

el fenómeno de la moda está íntimamente vinculado con dos elementos clave de nuestra cultura: el poder y el prestigio. El refinamiento del vestido es un indicio de la capacidad adquisitiva de quien lo usa y señala su rol y estatus social. (2007, p. 35).

Precisamente es a partir de las palabras del psicoanalista, que se puede entender, como el objeto de diseño es recibido por un grupo social y por lo tanto, el mismo permite establecer una relación de poder entre el diseñador y estos otros. Entendiendo que dentro de esta dinámica el diseñador, vuelca su sensibilidad y su experiencia de vida en ese nuevo diseño. Interpretando por lo tanto, que dentro de esta relación de poder, es que se permitirá al diseñador, volcar sus experiencias íntimas hacia los demás a través de una metáfora de su vida, pero mediada por el nuevo objeto de diseño; y que será entendida por los que la reciben tanto como quiera hacerla explícita su creador.

Se entiende por lo tanto la relevancia del elemento de lo autobiográfico como herramienta constructiva en el marco de la creación, precisamente se considera dentro de la fase de proceso creativo, para lograr el desarrollo de todo ese caudal de información, el cual se verá como resultante de un abordaje donde convergen características de lo emotivo,

formal, técnico y disciplinar del diseño de indumentaria, en virtud de lograr contar nuevas historias, en el desarrollo de una nueva colección o pieza de indumento.

Capítulo 4. Minimalismo y análisis caso Rei Kawakubo

La finalidad de este capítulo es la de lograr un abordaje que permita un mayor entendimiento de la tendencia del minimalismo haciendo especial hincapié en la moda para su posterior conocimiento, utilización e incorporación de ex profeso como otro posible recurso constructivo, posible de utilizar tanto desde un lenguaje visual, filosófico o constructivo, por el diseñador de indumentaria en sus procesos creativos.

Aquí se definirá qué es el minimalismo y cuáles fueron sus influencias tanto en el arte, como en la arquitectura y la moda. Se abordará el tema desde autores como Montaner(2002), Meyer(2005), Ando(2014), en pos de lograr comprensión a lo largo de aspectos que involucran un abordaje reflexivo sobre la síntesis del material y el espacio como así también lo filosófico propio de la mirada de los autores desarrollados en el movimiento. Es a partir de la investigación de distintos trabajos destacados. Realizados en las artes plásticas, en las ciudades de Nueva York y Los Ángeles, a partir de 1968 que se logrará una comprensión del tema y sus inicios, citando obras como las de Andre, Flavin, Judd, LeWitt y Morris desde el terreno de lo plástico y comprendiendo los textos de Godart (2012), desde lo sociológico, y de Ando (2014) desde su perspectiva reflexiva y filosófica. Por otra parte se comprenderá texto de Dimant (2010) en el terreno de la moda, permitiendo un posible desglose de información que avanzará, sobre distintos ejemplos de diseñadores de indumentaria. Quienes participaron hasta la actualidad activamente en el movimiento minimalista. Algunos de estos son : Yamamoto, Kawakubo, Horihata y Matotu, sin dejar de lado las bases constructivas asentadas por Vionnett en textos de Walker (2008) y Kirke, (2009) sobre la toma y reinterpretación de la prenda icónica *kimono*.

Para finalizar el capítulo, se recurrirá a textos de Assouly (2008) y Koda (2008) en pos del desarrollo y análisis de un caso concreto de colección minimalista seleccionando a Rei Kawakubo como exponente significativo que resume distintos aspectos planteados a

lo largo del capítulo en cuestión y por ende de relevancia para el abordaje del siguiente PID.

4.1 Minimalismo

El minimalismo, como señala Montaner (2002) es una corriente que surge como resultado en la fusión de diversas teorías y prácticas. Su composición se debe a la base del pensamiento estructuralista de Barthes y Levi-Strauss que tienen como cimiento conceptual del desarrollo de este movimiento, la premisa de una búsqueda de lo austero y limpio como forma de expresión. Se entiende el minimalismo desde su ámbito más general como lo referido a cualquier cosa que se haya logrado desnudar de lo esencial, que por ende esté despojada de cualquier posible elemento sobrante, dado que la premisa del minimalismo con lleva el reducir todo hacia lo que es necesario en esencia.

El minimalismo puede considerarse como una corriente artística contemporánea que utiliza la geometría elemental de las formas. Las formas son las que establecen una estrecha relación con el espacio que las rodea. Para ello el artista, arquitecto, diseñador, se fija sólo en el objeto y aleja toda connotación posible. Blasberg (1995) se explaya sobre los estudios de Wertheimer, Kohler y Koffka, quienes lograron un análisis de la percepción sobre las formas y sus estructuras, es que se explica como la Gestalt abordo la noción del minimalismo a partir de la frase *el todo es más que la suma de sus partes*, es en efecto esta frase que puede relacionarse directamente a los fundamentos del minimalismo, desempeñándose también como soporte conceptual concebido como la psicología de la forma. Se entiende que el minimalismo no es simplemente una forma artística, arquitectónica y de diseño, sino que, también remite a un estilo de vida, el cual logra la traducción de lo complejo a lo simple en todos los aspectos de la cotidianidad humana, desde la alimentación, el pensamiento y la forma de trabajo. El minimalismo tiene origen en civilizaciones como los *Wabi* japoneses, los budistas y los monjes cistercienses, teniendo como premisa la permanencia de lo esencial y para ello, la eliminación de lo innecesario (Montaner, 2002). El mismo se crea y desarrolla con el

objetivo de llegar a la perfección a través de la depuración.

Para este trabajo, se considera significativa y por ende se toma como la definición occidental de referencia a la afirmación menos es más, realizada por Bauhaus (2011) representando lo que sucedía en relación al abordaje minimalista del periodo de la escuela de la Bauhaus, el mismo arquitecto se desarrolló como docente. Tanto artistas, como arquitectos y diseñadores, intentaban expresar lo máximo con lo mínimo, dejando en evidencia, la marcada contradicción de lo que esto conlleva, una premisa que luego sería abordada por incontable cantidad de creadores a lo largo de este movimiento, filosófico y estético. Se entiende que es precisamente de un oxímoron como tal, que surge el concepto de la obra minimalista.

Es a propósito del marcado desafío que conlleva la estética minimalista al necesitar expresar algo a través de lo mínimo, que se busca un todo a partir de prácticamente la nada, como se cita en Meyer, “Los materiales se muestran como materiales, y el color, cuando se utiliza, no encierra referencias implícitas”(2005, p. 15).

Es precisamente aquí donde se torna significativa la comprensión en profundidad de este tipo de dinámica de trabajo y creación proveniente de una filosofía con fundamentos propios, para el mayor entendimiento y asimilación de una obra, trabajo, diseño, de estas marcadas características, entendiendo por tanto, que es en el desarrollo de estos mismos donde los detalles adquieren mayor relevancia frente al espectador adiestrado o la mirada de quien los observa.

En relación a lo anteriormente expuesto, se entiende el caso de Ando (2007), arquitecto japonés que se destaca por su marcado estilo minimalista, fusionando elementos propios del mundo occidental con otros propios de la cultura oriental, logrando una síntesis visual en perfecta armonía, siguiendo como premisa un tipo de reflexión en la que expresa ideas que son propias de la búsqueda de la contemplación en la síntesis de los elementos arquitectónicos, desde lo crudo de la materialidad en relación al cuerpo de la obra y el espacio que ocupan ambas en un todo, de esta manera a título ilustrativo en la

serie de entrevistas mencionadas como *Del hormigón y de otros secretos de la arquitectura*, Ando (2007) propone que el lector observe un muro de concreto y durante el proceso de observación sea consciente del espacio existente delante y detrás del muro, para recordar que un muro no solamente une dos espacios, sino que además, se puede indagar sobre esta relación o se puede reflexionar sobre la misma. De echo se puede siempre plantear la pregunta de: ¿que es lo que hay detrás de aquel muro?. Finalmente según Ando, “un muro deberá impulsar a las personas a pensar...un muro es como un objeto que interroga” (2007, p. 106). El arquitecto escenifica otra profunda reflexión sobre lo que el plantea como uno de los principios más asombrosos de esta filosofía, la cual se entiende, conlleva a la arquitectura, entendiendo que lejos de estar circunscripta a una complejidad de estrategias estilísticas, queda al devenir de un logro mayor, por tanto a una de las expresiones fundamentales de la conciencia, comprendiéndola como una reflexión profunda sobre la propia civilización.

Del mismo modo que Ando promueve una búsqueda de la contemplación y profunda reflexión, en la síntesis de los elementos, el artista plástico Neu (2015) en su muestra llevada a cabo en el *Palais de Tokio* en, Paris, reflexiona sobre su trabajo y examina la noción artística del aura, que según él, depende del nivel de atención que se le otorga a las cosas.

El mismo, entiende que la atención es una forma de respeto: respeto a la vida, hacia los otros, los elementos y finalmente, la naturaleza. El artista en cuestión, siente que en el abordaje de su obra, la cual se entiende en este caso respetando la síntesis de la materialidad, en la cual utilizó alas de abejas, para crear una chaqueta de apariencia simple, procedió de la manera más natural posible y menciona como en el proceso de trabajo, transcurre mucho tiempo creando nuevas técnicas, para alcanzar sus metas, nuevas técnicas realizadas de forma compleja, para concluir con un objeto que se ve extremadamente simple, *la mano es guiada por la mente*. En la misma, se evidencia como los materiales utilizados son extremadamente frágiles: cristal, alas de abejas o

mariposas que usa para pintar y dibujar con tinta, el artista maneja un balance, que se entiende parece desafiar cualquier razón y por medio de su obra, alumbrar la pregunta sobre el significado de la existencia. Jaffre quien fue el curador de esta muestra mencionada anteriormente en Neu (2015), reflexiona sobre la misma y afirma que se evidencia la necesidad del artista, de dar vida, a ideas e imágenes, para lograr que ellas existan a pesar de su fugaz incertidumbre, sobre la encarnación y sobre su futuro, comprendiendo que a lo largo de la muestra se presentan temas, como el vacío y la plenitud, también la finitud y la infinitud, o la fragilidad y el poder, y por momentos la calma y la violencia, como un todo.

Del mismo modo que se identifican elementos involucran un grado de reflexión, contemplación, propios del movimiento minimalista en la obra de Ando, como así también en la obra de Neu, característicos de un arte manifestado, por medio de la utilización de un lenguaje del oxímoron, que atrae la atención e incita a la vigilancia, abriendo por ende los campos del pensamiento. Es que se comprende, la gran concentración involucrada en las creaciones de ambos casos, evocando una forma de meditación, en relación al tiempo planteado, en dialogo con las materialidades y los propios espacios habitados por la obra, balances que parecerían desafiar cualquier razón, dejando por ende la pregunta sobre el significado de la existencia en ambos casos.

En síntesis, es en el minimalismo, que resultan de gran relevancia los objetos depurados, materiales naturales, los cuales se comprende en ocasiones son seleccionados por su crudeza de origen, como así también, se contemplan las proporciones, variedad de capas, escala, aristas, vértices, manejo del color, luz, transparencia, opacidad, y la espacialidad abarcada, como recursos constructivos en el trabajo del artista, arquitecto, diseñador y por tanto se entiende que es mediante la identificación de todos estos elementos, a lo largo del desarrollo en los procesos creativos y por medio de su manipulación en relación a los límites, más allá de los cuales la obra no puede simplificarse más, que tanto el diseñador como el espectador del trabajo o usuario

conseguirán percibir lo que es prácticamente invisible para un ojo desacostumbrado.

4.2 Arte minimalista

Es que recordando la premisa de una búsqueda de lo austero y limpio como forma de expresión en el minimalismo, se elige desarrollar sobre apreciaciones de Meyer (2005), quien considera que si bien, el término minimalismo nunca se ha descrito con exactitud, el mismo denota un estilo vanguardista, emergiendo en el arte, por el escenario de las ciudades de Nueva York y Los Ángeles hacia fines de los años sesenta y ocho, siendo destacadas y asociadas en los inicios de este movimiento las obras gestadas por Andre, Flavin, Judd, LeWitt y Morris junto con los nombres de otros artistas que brevemente atravesaron su carreras adhiriéndose al mismo movimiento. Meyer (2005), explica como en sus inicios éste movimiento fue gestado basándose principalmente en la escultura, es el arte minimalista, que suele darle preponderancia a las formas geométricas únicas y en ocasiones planteadas de manera repetida, teniendo como característica su producción industrial, que, en muchos casos involucra su construcción llevada a cabo por obreros calificados, los cuales son dirigidos por las instrucciones del artista, se entiende que es una característica significativa de las piezas minimalistas, el erradicar todo tipo de vestigio emocional o de decisión intuitiva, siendo reaccionario de esta forma hacia los preceptos de la noción que era utilizada en la creación de la pintura y escultura expresionista abstracta, predecesora del movimiento minimalista, durante las décadas de 1940 y 1950. Evidentemente, se entiende como la obra minimalista no guarda ningún intento por aludir a nada, más allá de su presencia literal o de su existencia en el mundo tangible, por ende, es a través, de los materiales utilizados, presentados de manera cruda y mediante la implementación del color, que se eligen utilizando su máxima gestualidad, siendo crudamente natural al momento de ser presentados en una instalación o galería, llevando a cabo un aprovechamiento de forma consciente en el espacio que se elige abarcar, logrando que el espectador se vea obligado de esta manera a tomar conciencia

de sus movimientos al recorrer la obra y el espacio donde se encuentra.

Es que se dimensiona la remarcable característica de las obras minimalistas al observar su búsqueda en la sencillez y la reducción en pos del eliminar toda alusión simbólica y centrar la mirada en cuestiones netamente formales como lo son el color, la escala, el volumen o el espacio que habitan las obras.

Entendiendo el minimalismo en el arte, como un proceso que necesita de toda la austeridad estilística posible, visible, tangible y real, el cual logra siempre hacer énfasis en la geometría y la completa anulación aparente de la técnica expresiva, se entiende es en las obras de volumen y tres dimensiones principalmente.

Es a partir de los textos de Meyer (2005) que se logra identificar uno de tantos ejemplos de obras minimalistas, cargadas de un fuerte contenido conceptual como lo fué el caso de Stella, quien al trabajar hacia fines de los años cincuenta temporalmente como pintor de casas, se identifica el momento, en el cual comenzó con su utilización de esmaltes y brochas que eran comercializados para este tipo de pintura, se entiende trasladó este mismo recurso y lenguaje a lo que serían sus Pinturas Negras. Se comprende, eran elaboradas, a partir de franjas negras que resultaban separadas entre sí, por una delgada línea del lienzo sin pintar, la búsqueda del artista, tenía como objetivo una asimetría general de las obras, que impedía cualquier tipo de ilusionismo y profundidad pictórica.

Visto de otra forma Meyer (2005) explica, como precisamente la disposición de cada franja pintada a mano de manera cruciforme y central trazando una bisectriz en el lienzo, proporcionaba lugar a cuadrantes compuestos por franjas que, funcionaban de manera reiterativa y lograban por consiguiente, ángulos rectos y una forma total de cruz. El artista (Stella) afirmaba que no se encontraría nada más allá de lo que se veía, absteniéndose no obstante al crear alusiones de títulos previamente seleccionados, que por tanto complicarían y matizarían sus obras aún más, haciendo referencias a catástrofes como el estribillo de una marcha militar oficial de las tropas de asalto de Hitler "*Die Fahne Hoch!*".

Se logra entender entonces, existe en los artistas minimalistas una búsqueda de que sus obras sean percibidas con la frialdad emotiva propia del campo de las matemáticas, metafísicamente neutrales, obras que no intentan dejar ningún tipo de indicio o vestigio que evidencie las características emotivas propias de un trabajo manual, artesanal y por ende la emotividad del ser que la concrete, rechazando de esta manera totalmente la noción emotiva de la actividad creadora en sí, para sostener y ejemplificar de esta manera cómo, lo destacable y significativo es el concepto que hay detrás de la obra.

4.3 Moda minimalista

Considerándose que el minimalismo no es simplemente una forma artística, arquitectónica y del diseño, si no que también remite a un estilo de vida que se desarrolla en una primer fase en la literatura, para atravesar luego la música, acaparando mas tarde la escena de las artes plásticas llegando a desarrollarse por ultimo sobre el diseño de indumentaria, es que se comprende lo significativo del reflexionar sobre la noción de concepto de moda según Godart quien entendía que:

En el concepto de moda lo primero, históricamente, no es la idea de cambio permanente. Lo primero es la gran diversidad de prácticas y de representaciones, de maneras o de modos de ver y de hacer. Para comprender la moda hay que comprender el cambio social. (2012, p. 25).

Es precisamente a través de las palabras del sociólogo que se puede entender la idea de cambio permanente, evidentemente propia del campo de la moda y por tanto, como funciona la dinámica del mismo por medio de la diversidad de prácticas y representaciones que atraviesan este mismo fenómeno a lo largo de los distintos cambios sociales, es retomando esta perspectiva del sociólogo, quien plantea un abordaje desde el entendimiento del cambio social para entender la moda del momento que se puede identificar con mayor claridad la necesidad que atravesó el grupo de artistas, arquitectos, estetas y diseñadores de moda por la década de los sesenta y setenta, en reacción a los

elementos de lo abstracto, el expresionismo y lo emotivo que se comenzó a plantear en este período.

Del mismo modo que se tiene en cuenta el texto de Godart, se considera el texto de Dimant quien re toma la reflexión de Amy M. Spindler sobre “¿que pasaría si nada sucediera, y finalmente nosotros tuviéramos tiempo para sentarnos y pensar, pero nuestras mentes fueran tan minimalistas como la habitación, blancas como nuestros rostros y vacías como nuestros ojos?” (2010, p, 152,153).

Resulta esclarecedor retomar el replanteo expuesto en Dimant (2010) para situarse en el como se percibía en el mundo de la moda todo este lenguaje visual relacionando con la sencillez constructiva, la síntesis visual, en pos del eliminar toda alusión simbólica y centrar la mirada en cuestiones netamente formales como lo son el color, la escala, el espacio habitado, entendiendo que son las personas quienes habitan y por consiguiente recorren apropiándose de todo este lenguaje de marcada y acética pureza *zen*, finalmente es sobre este replanteo que se invita sucintamente a la profunda reflexión sobre las nociones esenciales de esta tendencia, ubicándolas en un contexto social que necesariamente involucra a un individuo en su totalidad cotidiana, con las premisas que conllevan a esta escena a una situación cotidiana de uso, en otras palabras la moda contextualizada como situación social total nuevamente, retomando la visión de Godart.

Cabe destacar, por otra parte como antecedente del minimalismo que sucedería en los ochentas, el trabajo Madeleine Vionnet, diseñadora francesa cuyos aportes significativos en avances técnicos y constructivos se suceden entre 1920 y 1930. En efecto, desarrollaría un extenso trabajo sobre el desarrollo de prendas de *prêt a porter* y *haute couture*. Tanto Vionnet como Chanel y Poiret comenzarían con la liberación del cuerpo femenino, si bien sería la misma Vionnet quien sentaría las bases en cuanto a lo que devendría décadas más tarde en el movimiento minimalista en la moda.

Vionnet (Walker, 2014) fue quien estuvo dedicada a modernizar la moda, trabajando la *toile* en miniatura y experimentando mediante el calce y el drapeo de la tela sobre su

pequeña muñeca de talla real a escala pequeña, fue precisamente esto, lo que le permitió desarrollar sus propias técnicas, sobre y alrededor del cuerpo de manera circular, en vez de utilizarlo de pies a cabeza y de arriba hacia abajo solamente, el trabajar en tres dimensiones en vez de la dinámica de moldería plana en progresiones lineares, característica dinámica de trabajo hasta el momento, esta técnica que ella desarrollaría sería décadas más tarde una faceta importante y fundamental del minimalismo. Con el objeto de no solamente ser tenido en consideración el cuerpo sino también su capacidad de movimiento y funcionalidad dentro del espacio que habita en relación a la prenda que porta, algo característico que puede también ser mas adelante tomado como un rasgo del funcionalismo, la posibilidad del desarrollo técnico de trabajar en forma circular sería entonces un nexo entre la técnica de Vionnet y la manera constructiva del trabajo sobre prendas tradicionales japonesas como lo son el Kimono.

Es en relación a lo anteriormente expuesto que se entiende entonces, mientras las prendas japonesas tradicionales, serían realizadas a partir de la realización de base de corte plano de moldes y paneles simples de piezas que carecían de volumen, se entiende como forma de cuerpo, Vionnet rescataría el valor por el volumen y la asimetría japonesa, por ejemplo, el cual aparecería regularmente en la historia del kimono trasladado a los códigos vestimentarios de una mujer en occidente.

Como resultado de esta búsqueda, ella misma tomaría el legado japonés de trabajar la construcción de la prenda alrededor del cuerpo, en vez del trabajo a partir de bocetos de manera inicial del delantero y trasero del vestido, una aproximación que aparece regularmente de manera artística antes de la apreciación técnica, o de progresión.

“Un Vionnet se ve como nada en la mano”, escribió Chatwin (Walker, 2014), treinta años antes que la diseñadora se retirara. Dicho de otro modo, mientras sus creaciones eran conspicuas por su falta de ornamentación, en apariencia insustancial, se entiende, en lo esencial, resultaban a la vez realmente revolucionarias por su simplicidad y llegando a

ser sin dudas escandalosas para el momento de la época, siendo realizadas sin estructuras internas o forrería.

Dentro de este marco, según Chatwin, se encuentran como resultado los vestidos más bellos de Vionnet, los cuales finalmente eran a menudo técnicamente los de corte, construcción y calce de mayor simpleza.

Es en relación a las implicancias anteriores que se toma como referente el vestido compuesto por cuatro cuadrados de algodón realizados al hilo pero posicionados y colgando sobre el cuerpo al biés, con forma de diamante en los hombros para mejor lograr un mejor calce y cómoda funcionalidad, se entiende que las figuras de diamante a su vez reducían la cantidad de exposición de las piernas, elemento de tabú de la época.

Finalmente para prevenir el estiramiento de los cuadrados cortados en textil. Eran cosidos a mano todos juntos, logrando de esta manera la forma tubular del vestido que permitía cubrir el cuerpo. Por medio del drapeo del textil y la utilización del bias del mismo de manera diagonal en ves de resultar utilizado posicionándolo verticalmente (como se utilizaba en el momento). Con esta finalidad es que se lograba cierto grado de elasticidad en los materiales que Vionnet utilizaba, esto aseguraba un aspecto de mayor fluidez que respetaba y halagaba las formas naturales del cuerpo femenino de la época, colgando de manera natural la caída de la prenda en ves de verse rígidas y firmes. Las piezas al bias, por su parte, llevaban la cantidad doble de textil que una prenda realizada al hilo para lograr su fluidez.

En relación a lo anteriormente expuesto, es que quedarían sentadas solidas bases técnicas, constructivas y conceptuales para lo que resultaría ser una nueva camada de diseñadores. Quienes llegarían a la escena de la moda hacia fines de los años ochenta. Con el objetivo de comenzar con el minimalismo.

Como seguimiento de esta actividad, su influencia desde la mirada orientalizada de diseñadores contemporáneos como lo es Yamamoto donde se puede evidenciar la continua reinvencción, traslación y fusión, de las culturas tanto occidentales como

orientales, a través de sofisticadas expresiones del modernismo por medio de su marcada apropiación de las técnicas, formas y telas del *kimono* en pos de la gestación de la creación de una prenda moderna, como lo fue en el caso de su presentación de colección primavera, verano del año 1995 en París con la cual rindió un homenaje al status del *kimono* resaltando el perdurable atractivo de la prenda, a pesar de su desaparición como un vestido de todos los días. En la década de los años noventa también se dio la aparición y presentación de colecciones de otros tantos diseñadores japoneses entre los cuales se destacan, como la última generación en particular a Frankel, (2011) explica como Horihata y Matotu, fueron quienes continuaron reviviendo técnicas tradicionales a partir de la realización y reinterpretación del kimono en pos de la concepción y gestación de nuevas propuestas morfológicas que han logrado posicionarse dentro de una renovada visión vanguardista contemporánea asociada a una situación de uso cotidiana que logra una visión práctica de la vida moderna.

Se entiende que Japón representa indudablemente una de las más grandes influencias culturales, ejercidas sobre las bases del indumento minimalista, siendo originario de una cultura milenaria que ha sido forjada a lo largo de su historia por vastas tradiciones que tienen sus cimientos en la cultura Zen, la cual ha funcionado siempre dotada de un ideal de belleza basado en la noción de lo austero, lo simple como ideal de expresión sublime, la más sincera del cuerpo y el alma de manera conjunta con el ser, la vida y su entorno en el cual cohabitan en comunión entre la austeridad, la delicadeza y la armonía, es la reflexión de Yamamoto en su dinámica de trabajo como diseñador que sirve para ejemplificar con claridad la lógica de este tipo de pensamiento creativo “La tela es todo. A menudo suelo decirle a mi modelista, solo escucha el material. Que es lo que tiene para decirnos? Solo aguarda, probablemente el material te enseñara algo” (2011, p. 14).

Lo significativo en cuanto a las características esenciales que definían este vestuario era su carencia o falta de ornamentación en contrapartida a otros estilos del momento. Con propuestas de avances tecnológicos en cuanto a materiales textiles y una paleta

cromática de tonos planos de gran síntesis en sus líneas, conformada por recortes puros, es entonces el indumento minimalista el cual se situó sobre un contexto que lo llevo y sustento elevándolo, a la categoría de pieza conceptual que se muestra posada sobre un pensamiento y filosofía propios, logrando la síntesis en su máxima expresión visual, acaparando el escenario de lo máximo en lo mínimo. Es durante los años sesenta y setenta, que se predispondría el contexto de la moda a lo que sería por ese entonces la llegada del indumento purista, el cual tendría como premisa el replanteamiento en la morfología de la época en pos de generar una nueva visión de esquemas, proporciones, medidas, morfologías y geometrías calculadas, volcadas en la prenda. Logrando de esta manera la síntesis visual de la misma en pos de la revalorización de sus características, tomando como referencia formas propias de la gestualidad de la línea en la disciplina del dibujo y las artes.

Las tradiciones japonesas del *kimono*, *haiku* y el *origami* son las que participan de manera influyente en lo que serían las bases de este estilo. Alcanzando el *kimono* el ideal que proyecta la sintética visión del indumento, de construcción en su morfología desarrollada a partir de la síntesis geométrica de un rectángulo textil, que traduce el espacio alcanzado por la anatomía del cuerpo y otros dos rectángulos de menor escala, los cuales conformarían el desarrollo de las mangas. Se entiende que es precisamente por estas características marcadas del poder de síntesis en el indumento, que se logra situar al *kimono* como la prenda minimalista característica y icónica de este movimiento.

Es con el devenir del tiempo, que el mismo indumento del kimono retomado por diseñadores orientales, determinados a ingresar al mercado occidental de la industria de la moda, desarrollándose en París, quienes elegirían retomar los marcados rasgos de la morfología del kimono para replantearlos a lo largo del desarrollo de sus trabajos en colecciones de múltiples variantes y formas, mediante la utilización de nuevas propuestas textiles y técnicas de la alta costura o en otras ocasiones también por medio de la deconstrucción de tipologías y ensamblajes que alcanzarían siempre una nueva

aproximación sobre sus nuevos ejes estructurales, Kawakubo y Yamamoto serían entonces los nombres más destacados y significativos del grupo de diseñadores orientales en los comienzos de esta tendencia, quienes ejercerían una gran influencia en el mundo occidental consagrándose mediante el desarrollo de su trabajo con un resultado final de prenda-objeto, de líneas netas y formas simples.

4.4 Colección cápsula y minimalismo : análisis caso Rei Kawakubo

Es en consecuencia al análisis previamente desarrollado sobre la corriente minimalista y sus distintos vínculos con las artes, la arquitectura, la filosofía y la moda que, se finalizará éste capítulo, con la selección de un caso concreto, en pos de su análisis de colección, tomando palabras de Visaleca (2010) para comprender a grandes rasgos la finalidad y dinámica de una colección cápsula. El trabajo analizado en cuestión se corresponde con Kawakubo, quién, se ubica perteneciendo a la corriente japonesa de dicho movimiento. Es recurriendo a textos de Assouly (2008) y Koda (2008) que se identifica a la misma, como exponente significativo quien reúne y coincide con la premisa de creación que se plantea a lo largo de los sub capítulos anteriores.

Es Vilaseca,(2010) quien permite comprender en su texto, que se catalogan como colecciones cápsula, aquellas que funcionan independientemente del calendario de la industria de la moda, en ocasiones pueden coincidir como en ocasiones no, se entiende que responden a una acción de marketing concreta y por ende, están formadas por un conjunto de seis a diez piezas diseñadas (conjuntos totales) que funcionan en torno a un concepto muy concreto.

Las mismas suelen funcionar al margen de los calendarios, en presentaciones alternativas de diseñadores emergentes (diseño de autor) como también en el caso de algunos diseñadores consagrados que se sienten cómodos trabajando en un contexto independiente y propio. Es precisamente en este contexto, que es sabido Kawakubo comenzó presentando sus trabajos en sus inicios de carrera. En relación a lo previamente

planteado es que se toman las palabras de Miro (2008), quien refiriéndose a Kawakubo, la identifica, situada en el espíritu de un artista antes que cualquier diseñador de la actualidad, quien según ella, trabaja atacando la problemática de la conciencia, rechazando de esta manera los parámetros habituales de la moda.

Con el objeto de invitar a la reflexión, es Assouly (2008) quien presenta lo que considera una situación transversal entendida dentro del contexto de la moda, la cual estaría enfrentándonos a la posibilidad de fusionar los distintos soportes hoy día. Es en cuanto a la importancia que conlleva la moda como producto, una marca y por tanto, en otro nivel, se basa en la sumatoria de imágenes que se consideran dispersas, al mismo tiempo elementos culturales que se corresponden al mundo de las artes, el cine, la música, lo que el llama el lujo y el diseño en sí mismo, como así también, lo que considera elementos urbanos o de la cultura propia de lo marginal. Como seguimiento de este punto de vista, aclara que la noción de diseño significa que debe ser distinguido, independiente de su eventual comercialización, por la creatividad generalmente se entiende la moda, esta integrada y constituye por lo tanto una respuesta estética dentro de un contexto que se identifica como altamente competitivo, de distintas esferas económicas. Entendiendo por un lado el diseño, como la creación de nuevos productos (nuevas combinaciones de imágenes y sensaciones) como en su capacidad de ser industrializado con el objetivo de convertirlo en un producto finalmente deseable. Assouly en consecuencia, plantea la significancia del diseño y la creación de nuevas imágenes de moda en relación a una nueva posibilidad de mercado que genere por ende nuevos productos.

Por otra parte, se entiende a partir de Koda (2008) quien plantea como desafortunadamente, la escena de la industria de la moda y por tanto los diseñadores, suelen solamente rendir pleitesía con aquellos a quienes se considera son maestros en su profesión, creadores que logran transformar o definir la estética de su época y tiempo. Considerándose que no hace mucho, una gran firma de moda, tenía en cuenta

prácticamente sus consideraciones de viabilidad a partir de la acción de silenciar los impulso creativos del diseñador o director creativo. No obstante, Koda plantea como el negocio de la moda ha cambiado, y por ende, los diseños hoy presentados en la pasarela no son más necesariamente realizados con el solo objetivo de ser producidos y vendidos en un sitio. Por ello en las últimas décadas, son muchos los diseños de pasarela que en ocasiones se realizan sin el objetivo final de producirse en serie fuera de la misma, Sin embargo, contribuyen como una suerte de gran afluyente de ideas del cual surgen distintas ramas de la firma, incluyendo las fragancias, como así la línea de accesorios, que derivaran finalmente en una dirección unificada. Precisamente por tanto, es que resultan en muchos de los casos más llamativos, diseños desarrollados como la pura materialización de las ideas esenciales y originales del diseñador, sin verse las mismas afectadas por la medición de los aspectos directamente relacionados con los intereses comerciales de la marca. Es en consecuencia, que muchas de las modas presentes en las pasarelas comparten características con esculturas, como así con obras conceptuales y desarrollos que guardan estrechos vínculos con las artes *performáticas*. Logrando distanciarse de sus requisitos de raíz y delimitando su portabilidad, siendo casi puramente de rigor estéticas y conceptuales en su representación.

Koda nos presenta a Kawakubo como una fascinante anomalía, quien según él, su actividad artística permanece legible y asertiva, inclusive en el contexto de su indiferencia hacia la toma de un rumbo por la creación comercial como premisa. Las partes disparejas de su negocio, la arquitectura y características de las tiendas de Rei, también la tipografía utilizada en las piezas de diseño gráfico, como así las distintas ubicaciones de tiendas, inclusive las diferentes colaboraciones producidas junto a artistas, fotógrafos, músicos y arquitectos, o la misma selección de sus empleados y modelos no convencionales en la presentaciones de sus pasarelas, maquillajes y peinados, hasta sus breves y apáticas respuestas a lo largo de las distintas entrevistas otorgadas, comprenden según Koda, un gran proyecto pensado y unificado.

Koda recuerda, como la diseñadora en cuestión, dos años anteriores su presentación inicial en París, se habría vuelto contrariada y insatisfecha con su trabajo hasta llegar a explicarle al New York Times, que por ese momento sentía que ella debería estar haciendo algo “dirigido y poderoso”. La diseñadora, nos comenta Koda, siempre se pronunció en una búsqueda que saliera de la influencia de lo que ya se ha hecho tanto en la década del veinte como la década del treinta, en el intento de salir de una mirada propia del pasado en pos del comenzar desde cero, logrando hacer trabajos que no se hubieran realizado anteriormente, creando imágenes fuertes.

En relación a lo anteriormente expuesto, es que Koda aborda un análisis y recuento sobre el show que habría sido inaugural en el ciclo internacional de abril de 1981, catalogándolo como el resultado de un consiente y relativamente reciente, deseo de la diseñadora por lograr lo sin precedentes. Como complemento, los diseños, mostrados por Kawakubo, resultaron presentados el mismo día que la colección del diseñador Yamamoto, logrando ambas colecciones situarse como sensación del momento, y por tanto causando fuerte reacciones en el mundo de la moda.

A título ilustrativo es que Koda recuerda, la colección de Kawakubo fue toda negra, replanteando la fisonomía corporal, logrando desaparecer las formas de los cuerpos en las modelos, a partir de piezas realizadas en moldes no convencionales. Cabe considerar que la diseñadora, expresaría un aparente repudio hacia los cánones establecidos en el occidente en relación a las morfologías de las prendas por el momento en boga. Se entiende fue por este motivo, que a partir de su presentación oficial, logra despertar sensaciones cruzadas en el mundo de la moda, tanto de entusiasmo como de descontento, en la misma medida.

Finalmente se logra comprender, que si comenzar de cero fue la premisa de Kawakubo descrita en su epifanía en 1971, debe señalarse según Koda se ha vuelto una constante en los procesos de diseño de la creadora, estación tras estación, colección tras colección.

Comprendiendo como Kawakubo logra continuar un ejercicio del borrar en el reconocimiento de su pasado, él pasado.

Capítulo 5. Creación de colección

La finalidad de este capítulo es poder abordar en detalle, la aplicación de todos los recursos previamente planteados a lo largo de los capítulos anteriores, finalizando con la creación de la colección cápsula, *Flores del Hielo y el Magma*.

Es de especial importancia, la ejemplificación mediante descripciones, e imágenes trasladadas al anexo del cuerpo C, los ejemplos de los distintos procesos creativos anteriormente explayados, para la identificación de los mismos en relación con el uso de herramientas constructivas de otras disciplinas artísticas, permitiendo la clara descripción de todas las elecciones del diseñador, dando cohesión y conclusión al siguiente PID.

5.1 Colección: Flores del Hielo y el Magma

Es a lo largo del desarrollo de la colección capsula creada para el siguiente PID, que se integra cada aspecto de los distintos procesos creativos como lo son la clínica aplicada al diseño de autor, la utilización de las metáforas visuales como herramienta constructiva, el minimalismo como herramienta desde un abordaje reflexivo sobre la síntesis de la materia; y la creación de los distintos prototipos. Profundizando sobre la realización de cada etapa dentro del proceso de creación y diseño. Por tanto es que se toma en este caso, la noción de colección según las palabras de Galliano para la comprensión general de lo que involucra el crear una colección:

Es estupendo contar una historia a través de una colección, sin embargo, nunca hay que olvidar que, a pesar de toda fantasía, ante todo hablamos de prendas de vestir. Y durante todo el proceso de preparación, cuando se intenta producir el mayor impacto posible, es necesario recordar que al final del día, el resultado debe ser una colección (citado en Sorger, Udale, 2008, p, 117).

Se entiende entonces que una colección es concretamente un conjunto de piezas, prendas, accesorios, productos desarrollados y diseñados para su venta o presentación al público. Siendo Galliano, quien decide enfatizar sobre el echo concreto y puntual que conlleva el desarrollo de una colección de prendas de vestir y todas las fases que esto

involucra en relación a sus distintos procesos de fantasía, preparación, elaboración, presentación y resultado.

Por lo tanto, se comprende la importancia de contar historias a través del desarrollo de la colección sin dejar de lado, que por sobre todas las cosas, se crean imágenes, comunican ideas, por medio del desarrollo concreto de prendas que deben responder a las distintas necesidades de uso y ocasión con la cual se corresponden.

Es en virtud a la agrupación de piezas que conforman la colección, que debe desarrollarse inspirada a partir de distintos elementos que son seleccionados, los cuales aparecen a lo largo de las diversas fases de los procesos creativos, para lograr verse reflejados en el desarrollo concreto de la misma, en algunas ocasiones juega un rol significativo la tendencia, en otras se aborda desde una o varias temáticas concretas convergiendo en pos del mismo desarrollo, el cual siempre se ve influenciado por los valores socio-culturales en los cuales el diseñador esta inmerso a lo largo de su gestación.

Matharu (2010) permite comprender por lo tanto, que es con el objeto de la creación de colección que aparecen en juego una serie de elementos: variación morfológica, paleta de color, variación textil, funcionalidad de la prenda según su finalidad, por ende lo significativo de todos estos elementos, es que reflejaran la visión del diseñador, su universo imaginario planteado con la finalidad esencial del lograr contar una nueva historia.

En síntesis los dos ejes rectores del diseño de la colección, que se encuentran fuertemente influenciados : la visión del diseñador y el usuario para quien se diseña. De esta forma se logra delimitar la forma de abordar la temática en el momento de definir los ejes conceptuales de la colección, respondiendo a la estética general del concepto, en pos de la gestación de la colección. (ver Figura: 3 Anexo cuerpo C)

5.2 Clínica aplicada a la colección

Como se señaló anteriormente, en relación a la fase del proceso creativo, sobre la dinámica de trabajo en clínica (abordada en este caso por el autor del PID), se entiende, es donde se esclarecen y disipan las dudas planteadas de la imagen total buscada, lo que se desea contar por medio de esa imagen y el soporte a utilizar en esa instancia.

En el siguiente caso, se fundan los cimientos de los ejes conceptuales, logrando un comienzo del trabajo del diseño en el desarrollo de la colección, por medio de distintos soportes que desde un inicio, se comprende participan activamente en la gestación de las variadas aristas que se presentan a lo largo de cada pieza de la colección capsula, finalmente lograda.

Es en relación al trabajo desarrollado en el siguiente PID, que se elige como punto de partida, una fotografía de Thérèse Le Prat (ver Figura: 4 Anexo cuerpo C) sobre un joven monje budista con flor de Loto en Indochina, retratado en el año mil novecientos treinta y seis. La misma funciona como disparador inicial para el comienzo de una reflexión del autor, sobre la dualidad propia de las emociones y el como atraviesan a las personas, entendiéndose es por tanto el autor quien escribe el siguiente párrafo:

Congelando emociones, para luego derretirlas
El odio y el amor viven en nosotros
Elementos duales somos
Flores del Hielo y el Magma

Tomando como premisa la reflexión anteriormente expuesta, sumada a la imagen inicial del joven buda, se continua avanzando con una serie de registros visuales fotográficos que contienen flores en la boca, como así también una serie de registros fotográficos de amigos, que posan en este caso brevemente para captar una imagen estática de la misma circunstancia.

Es comprendiendo el abordaje inicial anteriormente planteado, visual y escrito, que se continua con una serie de dibujos y collages derivados de la misma premisa. (ver Figuras: 5,6,7,8 Anexo cuerpo C)

Si bien, se relevan de manera constante elementos, que necesariamente tienen que ver con imágenes de las flores, del hielo y el magma, convergiendo en un mismo proceso; también, se sucede dentro de este mismo marco, el collage y relevamiento de distintas materialidades seleccionadas, guardando relación en todo momento con la premisa del nombre de la colección en cuanto a color, textura, forma, y sus distintas características sensibles, las cuales remiten a las intenciones de la idea inicial; permitiendo una nueva dirección de expansión del trabajo.

Es en Flores del Hielo y del Magma que se revelan una variedad de dibujos de distintas representaciones que apelan al mismo lenguaje visual sobre la temática abordada, retratos de personas que en vez de hablar, contienen flores saliendo de su boca a modo de palabras.

Se aborda la temática desde el lenguaje plástico y sus distintas aristas, ya sea en la reflexión sintetizada en palabras vinculándola de modo metafórico a las emociones o desde los distintos dibujos realizados a modo de retratos, bocetos, y en yuxtaposición con collages

Desentendiéndose por lo tanto, de las habituales aproximaciones a los procesos creativos propios del lenguaje de la moda.

En efecto, es que se continúa también un abordaje, logrado en un registro visual desde la fotografía, y el video. (ver Figuras: 9,10,11,12. Videos: 1,2,3. Anexo digital cuerpo C) mediante la utilización de papel celofán (pieza efímera), en relación a la creación de una prenda básica realizada en *voile* de algodón y tul con elastano blanco, como capa interior de la prenda efímera realizada. De esta manera la artista performática que colabora en cuestión, otorga la posibilidad de percibir la experimentación de clínica de manera dinámica. Permitiendo una serie de registros en formato de video y fotográfico.

Dentro del marco de lo anteriormente planteado, es que se entiende la necesidad de distintas colaboraciones o elementos que permiten el logro de la continuidad sobre la

indagación en la misma materialidad, para la comprensión de los mismos, entendiendo su rigidez, construcción morfológica y emocionalidad en relación a la utilización.

Si bien se comprende, en un principio el trabajo inicial, tiene características propias del retrato fotográfico, luego conecta con la gestualidad del dibujo sintético, y continúa parte del mismo desde una dirección mayormente artística y plástica, permitiendo efectuar registros visuales en movimiento. Saliendo de esta manera, del lenguaje visual convencional del indumento funcional. En búsqueda de la apropiación de distintas materialidades, maneras nuevas de reflexionar y comunicar la prenda a lo largo de esta fase de clínica.

Se entiende por tanto, el logro de la retroalimentación en cuanto a la dinámica de abordaje y las distintas vertientes, que continúan surgiendo del mismo proceso, en el cual, se desdibuja la intención inicial acotada a la visión del indumento; para dar rienda suelta, un desarrollo que se ve envuelto entre diálogos de las propias imágenes que van siendo logradas paulatinamente, en pos de enriquecer la continuidad del trabajo.

5.3 Metáfora visual aplicada a la colección

Es partiendo del entendimiento de la metáfora, anteriormente planteado a lo largo del capítulo tres, que se entiende la cualidad significativa de la misma. Comprendiendo reside en aquella el elemento que permite ver una cosa en otra, como comenta Nietzsche, "hablar por boca de otros cuerpos y otras almas"(citado en Oliviera, 2013, p, 19). Entendiendo su presencia en un discurso que logra evidenciar la precariedad de su figuración literal Según Oliviera:

Es al igual que los símbolos, la metáfora supone conceptualización. Requiriendo por tanto de los procesos en la selección sémica por la cual se extrae el carácter representativo de lo representado para que pueda ser visto a través del paralelismo como otra cosa.(2013, p. 51).

A partir de lo anteriormente manifestado, se dimensiona la significancia del proceso que involucra la conceptualización en la metáfora. Al igual que sucede con los símbolos, donde de la misma manera; es relevante extraer el carácter *representativo de lo*

representado. Para lograr vislumbrarlo por medio de un paralelismo, el cual funciona como otra cosa. Como lo puede ser una imagen nueva creada a partir de distintos elementos.

En este contexto ya planteado, es que se entiende el valor que amerita y conlleva la extracción del carácter representativo de lo representado en pos de su re-utilización. La cual habilita en el diseño de autor un abordaje más fructífero, que posibilita la creación de nuevas piezas a lo largo de la colección. Entendiendo que, en el devenir de este tipo de desarrollos, se posibilita un campo abierto hacia el planteamiento de nuevas historias. Logrando por tanto, prendas que visiblemente sean el resultado de una nueva propuesta visual.

Por consiguiente se entiende es la labor más compleja que puede tener un diseñador en el terreno de lo conceptual, propio de la elaboración de los procesos creativos; que si bien puede usar diferentes elementos, se interpreta no propiciaría el dejar de tener en cuenta alejarse del paralelismo de lo representado, dicho de otra manera, el diseñador como lo fue en el caso de la colección de Chalayan *Inertia 2009* puede utilizar características como el rojo del auto seleccionado por él, en sus paneles conceptuales e investigaciones, pero, no cualquier textil o cualquier tonalidad de rojo, utilizada de cualquier manera, va a representar finalmente el auto en sí. En el marco del entendimiento del desarrollo del trabajo creativo, es que se involucra la conceptualización por medio de la metáfora, se retoma y desglosa la reflexión inicial realizada por el autor del PID, en la cual se relacionan los elementos seleccionados : flores, hielo y magma; en relación a las emociones del odio y el amor. Representando una triada naturalmente inexistente dentro de la misma convergencia, por su lógico antagonismo.

Resultan por ende, cruzadas en el mismo contexto nociones contrarias, como lo pueden llegar a ser: el odio, siendo abordado como un sentimiento de aversión o rechazo intenso, que una persona siente hacia otra o hacia algo, planteado como un generador por un lado de evitar, al punto de congelar aquello que se odia y por otro lado de generar la

destrucción de aquello que genera el odio. También así se aborda la noción del amor romántico, como concepto abstracto o como un sentimiento profundo, inefable; el cual trasciende el sentimiento para pasar a ser una manifestación de un estado del alma, la conciencia, naciendo por lo tanto de la sabiduría y el conocimiento.

Es en vista a lo anteriormente expuesto, se interpreta que la trascendencia de la prenda, reside precisamente en sus componentes metafóricos. Motivo por el cual se da la selección de imágenes fotográficas de una orquídea de fotografiada por Jerry Uelsmann, un iceberg (de autor anónimo), y la imagen de lava en Izberzheni (autor anónimo) con las cuales se realizó un collage como punto de partida visual inicial. Se toma dentro del conjunto de estas imágenes iniciales, el abordaje de la paleta de colores y valores tonales en estrecho vínculo con los elementos.

En la sumatoria de materiales seleccionados que van apareciendo, se continúa el traspaso desde lo visual hacia lo metafórico, en búsqueda de alcanzar una síntesis conceptual material. Tal es así, como en el caso del color naranja seleccionado en material plástico, representando rasgos propios del magma en su momento de candencia luego de la erupción. Como sucede con la organza violeta y los textiles en blanco frío, que buscan transmitir aspectos propios de lo gélido del hielo o las geometrías derretidas propias del iceberg. Y así también con los hilos en naranja fluorescente, colocados a modo de filamentos propios de los estambres del universo de la flor en relación con morfologías orgánicas y materiales textiles en tono blanco marfil.

Es en vista de lo anteriormente expuesto que se entiende, como la trascendencia visual de la prenda, reside en sus componentes metafóricos.

5.5 Creación de los prototipos: drapeado y lenguaje visual minimalista aplicado

De acuerdo con lo establecido sobre el drapeado en relación a la creación de *toiles* y el lenguaje visual minimalista como medio constructivo, que se entiende, posibilita la creación de imágenes fuertes diferenciadas en el contexto de la moda, dentro de este

marco se desarrolla el trabajo de creación de los siete *looks* totales de la colección capsula *Flores del Hielo y el Magma*.

El look inicial de la colección esta compuesto por dos tipologías, peto y pantalón. (ver Figura:13. Anexo cuerpo C)

El peto es realizado sobre maniquí, mediante la técnica de drapeado, por medio de la deconstrucción de una cartera de los años cincuenta; en algodón bordado con piedras facetadas en tonalidad blanca. Guardando relación con el imaginario del hielo o los tonos claros de las orquídeas, como lo pueden ser la *Caularthron*, *Coelogyne* o *Dendrobium*.

Es en el caso, del drapeo en la construcción de la prenda del peto, que se intenta continuar el relato visual, por medio de asimetrías y pliegues (a modo de pinza), guardando vinculo con las formas del derretimiento de la lava, el hielo y elementos orgánicos propios de la botánica. A su vez se construye ajustando el cuerpo, por medio de avíos realizados en algodón, geometrías duras que comienzan delante para cruzarse ajustadas a la espalda, o en un lateral, de manera sintética y simple. (ver Figura:14 Anexo cuerpo C)

Por otra parte, el pantalón, es realizado a partir de moldería convencional, de tiro alto, en largo modular a los tobillos, en el caso tanto del cierre (invisible) como los bolsillos, que se construyen en la misma línea de las uniones laterales de los moldes (delantero y trasero) para mantener la armonía y sutileza,

Las presillas y el cinto , se realizan en geometrías finas y simples, en el caso del cinto, envolviendo y ajustando la cintura dos veces. Ambos elementos guardan relación en forma y tonalidad de color con los avíos del peto, generando una concordancia en el relato visual del look total.

El segundo look de la colección, esta compuesto por la tipología de vestido, en largo modular al piso (extra largo). (ver Figura:15. Anexo cuerpo C).

Se realiza sobre maniquí, mediante la técnica de drapeado.

Las líneas de la construcción en el proceso de la moldería, se realizan en este caso, buscando recorrer el cuerpo de manera orgánica, guardando relación con otras molderías de la colección, comenzando desde la espalda para concluir en los laterales o delantero, siempre buscando líneas limpias, que salgan de la moldería básica, buscando el lograr un aspecto natural.

Se utilizan distintos textiles, paño ,crepe y organza. El paño y el crepe, se seleccionan por ser del mismo color, permitiendo un cambio sutil en la variación de textura en la forma total de la silueta, manteniendo el bloque de armonía visual. La organza seleccionada, se utiliza en un recorte, el cual recorre toda la espalda, desde el bajo cuello, hacia la parte baja del cuerpo, pasando por los laterales, volcando en geometría mas dura adelante, en transparencia, jugando con el limite de las desnudes corporal, en tonalidad que remite a lo gélido y los icebergs.

Las pinzas entran en los recortes y entalles de la prenda, lleva cierre invisible en la espalda y broche en el cuello alto (a mitad del cuello del cuerpo) cruzado.

Se busca en el caso de este look, lograr líneas y corte en apariencia simple y pura, como lo puede llegar a ser un iceberg. (ver Figura:16. Anexo cuerpo C)

En el caso del tercer look de la colección, esta compuesto por tres tipologías distintas, remera en escote redondo de mangas largas, peto, y pantalón. (ver Figura:17. Anexo cuerpo C)

La remera se realiza ceñida, de mangas largas, las cuales llegan al ante brazo, de escote redondo, creada en moldería convencional, construida mediante la utilización de tela de punto elastizada(que no necesita de pinzas), de color blanco frio como el hielo.

El peto en plástico naranja transparente, sin mangas, se construye mediante el drapeado sobre maniquí, generando una moldería próxima al cuerpo, con recortes de reminiscencia a lo botánico, vinculados a la flor roja *Amaryllis Hippeastrum hybrid*, (ver Figura: 18 Anexo cuerpo C) en líneas que comienzan en la espalda, pasando laterales, volcando hacia el delantero del cuerpo, buscando salir de la moldería básica, en pos de alcanzar distintos

recorridos sobre el cuerpo de la mujer; y responde también a la idea de lava.(ver Figura: 19. Anexo cuerpo C)

El pantalón, es el mismo que se presenta anteriormente en el look inicial, funcionando como único pantalón de la colección capsula.

El cuarto look de la colección esta compuesto por tres tipologías, vestido sin mangas, peto y falda. (ver Figura:20. Anexo cuerpo C)

El vestido sin mangas de escote redondo, creado en moldería convencional, construido mediante la utilización de tela de punto elastizada(que no necesita de pinzas), de color blanco frio como el hielo.

El peto en paño y crepe, sin mangas, se construye mediante el drapeado sobre maniquí, generando una moldería próxima al cuerpo, con recortes de reminiscencia a lo botánico, vinculado en gran parte a la flor orquídea angraecum sesquipedale. (ver Figura:21. Anexo cuerpo C)

La falda de cintura alta en largo modular de variación gradual, se construye con un largo que pasa las rodillas en el delantero y se acorta gradualmente en el trasero a la medida de una minifalda, de moldería planteada sobre el maniquí, realizada a partir de la deconstrucción de una falda de los noventa.

El quinto look de la colección, esta compuesto por dos tipologías, un peto y una falda. (ver Figura:22. Anexo cuerpo C)

El peto en algodón gris, sin mangas, se construye mediante el drapeado sobre maniquí, generando una moldería no convencional, con recortes en formas moduladas que se asemejan a la idea de derretimiento y también, guardando reminiscencia con lo botánico. A su vez se construye con marcadas diferencias de asimetrías y textiles, en pos de lograr exacerbar visualmente la idea de lava, mediante la utilización de seda (tornasolada entre el gris y el naranja) que vuelca desde un lateral hacia el delantero. Con avíos en tiras de algodón geométricas, que cruzan y abrochan por la espalda, dejando el cuerpo al descubierto.

La falda de cintura alta en largo modular extra largo, construida a partir de moldería convencional, de crepe gris en el mismo color y tono del peto. (ver Figura: 23. Anexo cuerpo C)

El sexto esta compuesto por dos tipologías, peto y vestido. (ver Figura: 24 Anexo cuerpo C)

El peto en organza, sin mangas, se construye mediante el drapeado sobre maniquí, generando una moldería próxima al cuerpo hasta el entalle de la cintura y luego sale del cuerpo generando volumen, con recortes de reminiscencia a lo botánico, vinculado en gran parte al imaginario de las flores.

El vestido sin mangas de escote redondo, creado en moldería convencional, construido mediante la utilización de tela de punto elastizada(que no necesita de pinzas), de color blanco frio como el hielo. (ver Figura: 25. Anexo cuerpo C)

Finalmente el séptimo look de la colección, esta compuesto por la tipología de vestido, en largo modular al piso (extra largo). Se realiza, sobre maniquí, mediante la técnica de drapeado con tela al bias. (ver Figuras: 26,27,28. Anexo cuerpo C)

Se utilizan zapatillas deportivas, dejando de lado la comúnmente obligatoriedad de los zapatos, para ser reemplazado por calzado más confortable, que presenta de esta manera un look de espíritu joven.

La novedad reside en generar una imagen conceptualmente fuerte en una paleta neutra, saliendo de las convenciones esperadas de tipologías convencionales, sin ser por esto de lenguaje visual recargado, o, estar supeditada a la temporada impuesta por el ciclo de la tendencia.

Siendo la misma realizada prácticamente en su totalidad con técnica de drapeado sobre maniquí, es que desde su inicio se trabajo en una silueta que recorre el cuerpo de manera sinuosa, logrando volúmenes que sujetan y adhieren al cuerpo y a su vez se logran desprender del mismo.

La propuesta que se realiza esta íntimamente ligada a la fusión de los aspectos orgánicos, propios de las flores en términos de construcción, dado que las líneas recorren el cuerpo en geometrías orgánicas que la mayor parte del tiempo comienzan en la espalda del mismo para terminar en el frente, con la búsqueda de salir de la moldería convencional de recortes supeditados a la moldería básica de delantero y trasero.

La colección, se realiza prácticamente en su totalidad con técnica de drapeado sobre maniquí.

Se busco fusionar líneas de recortes naturales (del mundo de la botánica) que se encuentran con otras de rasgos mas agudos y angulosos (del mundo de los icebergs).

Se trata de una silueta sinuosa y sugerente, lograda por capas de textiles que varían la opacidad y asimetría entre si. Es por medio de siluetas que en ocasiones son ceñidas al cuerpo enmarcándolo, para luego soltarlo y liberarlo cambiando la cadencia de su forma, logrando de esta manera, el enmarcar las bases de morfologías no convencionales que precisamente han sido creadas, se genera un ritmo visual en la colección.

El lenguaje visual minimalista que se busca construir, guarda relación estricta con la variación de textil y texturas dentro de la misma paleta de color, generando cambios drásticos en el color de determinadas tipologías, por medio del naranja en alto contraste y el tornasol de la seda color gris que vira hacia el naranja también.

Se manipula, ajusta y corrigen las morfologías, recortes y moldes; respetando la caída del textil sobre el maniquí o mediante pruebas de calce con una modelo, por medio de la misma técnica que realizaba Vionnet o se utiliza actualmente en el taller del Ecole de la Chambre Syndicale, logrando controlar el bias y peso del textil en pos de su manipulación, en búsqueda de un manejo sobre la proporción y la armonía.

Es sabido que en el caso de muchos diseñadores, se opta por construir siluetas por medio de esta dinámica de desarrollo en las formas, dado que se posibilita, drapear, alforzar, y, generar nuevas pinzas de manera mas rápida efectiva y por tanto novedosa

en la fase constructiva del *toile*. Es dentro de esta dinámica de trabajo que se logra evidenciar un incremento en la cantidad de posibilidades.

Se seleccionaron materialidades de mayor cuerpo y rigidez como plásticos, gabardinas, paños, para fusionarse con algodones, sedas naturales, voiles de algodón, micro tules delgados que permiten visualizar de modo claro y ilustrativo la convivencia de los distintos elementos y por consiguiente su factor de dualidad. Lo orgánico y lo fluido, en contraposición a lo estructural, lo rígido y lo lánguido.

En otras palabras, lo que es ceñido y aprisiona el cuerpo junto con lo que libera el cuerpo y lo suelta.

Es en relación a lo anteriormente planteado, que se comprende, como en la variedad textil, se encuentra la posibilidad de la construcción de nuevas imágenes; como lo es en el caso del look uno con el peto realizado en un textil de algodón bordado, también así en el caso del look dos con plástico naranja transparente o el caso del look cuatro con variación de paño y crepe, entre otros de la colección.

Es en relación, a la noción de flor abordada a lo largo de la colección, que puede observarse su gestualidad representada en las distintas morfologías de las prendas, la variación textil y el trabajo de los valores tonales, los cuales intentan generar que las mismas estén atravesadas por el magma o el hielo. Con la intención de transmitir la idea de prendas gélidas como el hielo, siluetas derretidas y también el carácter visual del magma y la lava. Es por tanto que se otorga el protagonismo en mayor forma a lo largo de la colección, a siluetas que presentan signos de dualidad propias de los distintos elementos utilizados.

En ocasiones se presentan tipologías base, que poseen elementos definidos, como lo pueden ser el vestido base en micro tul elastizado blanco, o pantalones chinos de largo modular que llega a los tobillos .

Las formas de flores y pliegues logran desdibujar por momentos, partes laterales del cuerpo y en otras darle marco o énfasis a la cintura, el busto y comprimirla, redibujando la

silueta buscada.

Se aplicaron líneas orgánicas y telas al bias, para lograr un efecto derretido como lo puede representar el magma, el hielo o formas orgánicas que guarden relación con las distintas partes de la flor como lo pueden ser los pétalos, el estambre, la corola .

Si bien, se desarrolla la colección con carácter conceptual, con la búsqueda primordial de crear imágenes nuevas, se comprende que en el caso de algunas piezas, sea factible su utilización en ocasiones de uso definidas como lo puede representar un evento de noche, *vernissage*, *coktail* o escenarios y presentación que pueda llegar a estar teñida por lo cultural.

Se presenta de manera evidente, que la misma posee una fuerte influencia estética de las artes plásticas por medio de la inclusión de metáforas visuales, que en ocasiones conllevan un trabajo desarrollado, que se entiende, se aproxima a la utilización del color desde un lenguaje visual minimalista con la dualidad propia de las emociones abordadas a lo largo de todo el desarrollo del PID. Concentrándose en las distintas fases de los procesos creativos y aspectos técnicos utilizados, a modo de enriquecer la imagen final en su intención y búsqueda de colección conceptual, que conlleva, recortes complejos, moldurías realizadas por medio del drapeado, toile y diversidad de textiles en armonía buscando generar un lenguaje visual neutro.

Es por tanto que, se logra comprender, el como, la trascendencia de la prenda reside en sus componentes estructurales, construcción y finalmente, proyección conceptual por medio de su utilización en un contexto social en el cual termina contando o aportando una nueva historia.

Conclusiones

El PID se enmarca en la categoría de Creación y Expresión de forma que los descubrimientos del mismo previamente descritos se aplican al desarrollo de una colección que le da cohesión al proyecto práctico del autor.

La búsqueda creativa y el replanteo de nuevos interrogantes en el autor del PID se dan a comienzos del año 2012 al atravesar distintos trabajos profesionales en moda para *Harper's Bazaar Argentina* y en el transcurso de la realización de distintas clínicas en artes visuales, con artistas plásticos de la escultura, pintura y el dibujo, logrando la sumatoria de un bagaje de conocimiento que le han permitido encausar este PID en el 2013 desde el comienzo de su licenciatura en diseño en el marco de la UP, evolucionando a lo largo del desarrollo de la misma. Dicha evolución transcurre dentro del terreno de lo práctico, surgiendo la necesidad de desarrollarse a nivel teórico, para afianzar sus cimientos conceptuales, para su posterior trascendencia y aporte a la disciplina. La importancia del crecimiento conceptual y constructivo del proyecto, planteado como objetivo principal de este PID recae en la creación de prendas con identidad propia, aportando innovación a los distintos procesos creativos que se atraviesan en las distintas propuestas del diseño de autor, reconociendo en la actualidad una gran cantidad de propuestas que carecen de intención de renovación y desarrollo a nivel conceptual, constructivo.

De la misma manera, se corresponde a la línea temática de Diseño y Producción, siendo la colección el producto final de este PID.

A modo de conclusión, este PID propone el seguimiento, análisis y reflexión de los distintos procesos creativos en el diseño de autor, en convergencia con procesos creativos de las artes visuales. Comprendiendo que la pregunta que motorizó inicialmente el desarrollo del siguiente PID fue: ¿Cómo poder abordar el desarrollo de los procesos creativos en el diseño de autor, de una manera que, logre integrar herramientas de otras disciplinas, en pos de la creación de nuevas metáforas visuales y por ende, una propuesta novedosa en términos de colección?. Es en relación al interrogante planteado

en los inicios del PID, que el autor indagó y definió por medio de otros autores citados, nociones generales sobre que es la moda y que es el arte a lo largo del capítulo primero, en pos de la comprensión sobre sus diversos vínculos y por ende, el replanteamiento de las distintas posibilidades de coexistencia entre ambas disciplinas, que en ocasiones resultan vinculadas mediante el cuerpo femenino como punto de encuentro entre ambas, concluyendo por tanto, como la moda puede ser un escape y también un reconocimiento del ser; la posibilidad de crear una fantasía y vivir en un sueño, también un acto de expresión creativa en las acciones cotidianas o por que no un acto político, la proyección de una identidad, o quizás simplemente una manera de comunicar nuevas historias. Entendiendo entonces que la moda nos representa, nos sucede y nos antecede como una construcción social. La cual claramente, involucra aspectos ideológicos, políticos, creativos, que hacen a la evidente característica de comprender, como el ser humano, resulta un sujeto social ciertamente influenciado, el cual habita y viste en un contexto determinado.

Se continuo indagando y desarrollando a lo largo del capítulo segundo las distintas faces de los procesos creativos, contemplados tanto en el área de las artes plásticas como en el área de la moda, identificando por lo tanto el proceso constructivo, el estado de espontaneidad, el drapeado, el desarrollo de el toile y la clínica de obra(proveniente del contexto de las artes visuales). Entendiendo que la convergencia de los diferentes acercamientos a las faces de creación en el diseño de autor, otorgan mejores posibilidades a la creación de nuevas imágenes en el mundo de la moda. La cual necesita indefectiblemente de nuevas miradas en su ejercicio de renovación constante y cambios de paradigmas.

Por otra parte, fue en el capítulo tercero donde se identificó, examinó y explicó, la relevancia de la utilización de la metáfora, como medio discursivo, creativo y constructivo, dentro de los procesos creativos del diseño de autor, en función de su utilización como elemento generador de nuevos lenguajes visuales, que como resultante permiten contar

historias nuevas en el desarrollo de los diseños. Fue a partir del abordaje de este tema, que se logro comprender lo ejemplificador que puede llegar a ser, la acción del replantearse que sitio ocupa finalmente una prenda y por lo tanto que sitio deja vacío. Dado que bajo esta misma circunstancia, se sucede frente al observador una bifurcación de la experiencia.

Por un lado el vestido objeto es contenedor de sus rasgos de símbolo, y es al dejar ese espacio que decide habitar, que se materializa frente a nuestra mirada la escisión evocada en un inicio, dejando un espacio vacío, posible de ser utilizado mediante una nueva metáfora que se logre imponer, el vestido, finalmente nos presenta esta nueva posibilidad, de poder crear una historia nunca antes contada a cada uno de los diseñadores de moda, no con sus características de objeto, sino frente a su ausencia.

También se comprendió, desde el desglose de la dinámica de trabajo autobiográfico, posando la mirada en relatos de Pichon Riviere y vinculándolos en relación al trabajo de Alexander MC Queen, como finalmente se suceden en el trabajo de los procesos creativos, prácticamente una descripción de la vida misma y su indefectible pertenencia como ser, individuo, diseñador; totalmente asimilado por su contexto, al cual se resulta permeable desde la lente que lo percibe.

Por otra parte a lo largo del capítulo cuarto, se abordó el movimiento minimalista desde sus distintos contextos, tanto las artes como la moda, haciendo un especial hincapié en el trabajo de Rei Kawakubo, en el desarrollo de sus colecciones iniciales, permitiendo la comprensión de esta tendencia como movimiento estético, artístico, filosófico; que permite teñir de un nuevo lenguaje las distintas expresiones estéticas, en este caso en relación al trabajo desarrollado por el autor del PID, resultando utilizado como lenguaje visual de la colección capsula desde la elección de la paleta seleccionada.

Finalmente es a lo largo del capítulo quinto, que se realizó un trabajo descriptivo sobre la colección capsula desarrollada, en el cual se pudieron instrumentar las distintas herramientas planteadas a lo largo del desarrollo del PID, el cual se vio concebido por

una búsqueda personal y conceptual, catalogándolo como un proyecto de diseño de autor, el cual se construyó a partir de una fusión interdisciplinar, resultando en la convivencia de elementos morfológicos, estructurales y emotivos del mundo de lo plástico y logrando por lo tanto, su aporte en el diseño de la indumentaria.

Se posibilitó así, el llevar a cabo vínculos interdisciplinarios a lo largo del desarrollo del trabajo, evidenciando la posibilidad de la creación de una colección que se planteó y enriqueció, a partir de una búsqueda que tuvo como premisa el partir desde el mundo de las emociones atravesando, los distintos procesos constructivos, formales y técnicos, enmarcado en las variopintas influencias, inspiraciones y construcciones utilizadas por el propio universo personal del diseñador, que retroalimentados en un tiempo y espacio determinados han logrado confluir, e influir en un destinatario final que lo codifica.

El análisis del proceso creativo cobró importancia, al instante de definir cuáles son las necesidades del diseño de autor desde la premisa de la creación per se, al embarcarse el autor del PID, en la creación de una nueva colección, que posibilitó el contar nuevas historias, que desde luego logren satisfacer y estar en concordancia con la propuesta de diseño que se planteó desde un inicio. Decodificar, identificar, y plantear, se reconocen como necesidades en los procesos creativos que se tornaron en elementos cruciales para el diseño en este caso. Proceso que conllevó necesariamente a reconocer falencias de toda índole en pos de comunicar una nueva historia. La cual logre contener un valor diferencial en cuanto al desarrollo y la propuesta en términos de creatividad. Buscando denotar un valor agregado para las prendas que componen la colección.

Se identificó la necesidad de los procesos creativos como ejes principales del diseño de autor, considerado esquema esencial para poder crear y comunicar un diseño, que esté conformado por una nueva propuesta de comunicación, la cual logre vislumbrarse enriquecida a lo largo de las distintas fases de los procesos creativos y por consiguiente expresarse a través de nuevos códigos vestimentarios que conlleven los distintos elementos que la atraviesan. Los procesos cognitivos, relacionados con elementos

provenientes de diversas áreas, habiendo sido las más dominantes, aquellas que se gestaron desde las distintas fases emotivas-constructivas, que en ocasiones pertenecen al mundo creativo de un pensamiento, en el cual las dinámicas puedan darse de manera más orgánica, propias del desarrollo del mundo sensible, de las vivencias y aprendizajes. Es entonces que se evidenció un análisis sobre las distintas fases de los momentos expresivos, constructivos, cognitivos y más formales o técnicos propios de un área como lo fue la construcción de prendas y morfologías nuevas sobre el maniquí y su influencia en el diseño de indumentaria, promoviendo una búsqueda estética integrada entre los distintos procesos creativos y las distintas disciplinas, en el que todo factor responde al mismo e inequívoco discurso planteado por el diseñador de la colección.

El campo de las artes plásticas proveyó al terreno de la indumentaria (en este caso durante la creación de colección) con elementos constructivos y morfológicos complementando la creación y transformación de tipologías preestablecidas en pos de generar nuevas estructuras y siluetas duales, orgánicas, que se perciben integradas en su totalidad de manera contundente, integradas en sus formas. Siendo el área de lo plástico, el dibujo, lo escultórico algunos de los ejes en los que se cimiento la producción de las piezas de esta colección, se tomo partido por una estética de lenguaje visual minimalista, con recursos constructivos complejos, es decir, basándose en la premisa que manifiesta la complejidad de lo que se percibe aparentemente simple. Es por consiguiente que se logra concebir un objeto indumentario desde una perspectiva visual integrada brindando soluciones a la posibilidad de lograr comunicar nuevas propuestas visuales que formaron parte de una hegemonía que resultó armoniosa.

Flores del Hielo y el Magma se trato de un proyecto que involucro, además de distintas disciplinas, técnicas formales de construcción y diversas influencias, un intenso trabajo sobre la traducción de la carga emotiva en metáforas visuales las cuales provienen de aspectos autobiográficos del autor de este PID. Esta combinación resulto finalmente en la confluencia de aspectos duales, dicotómicos que habitualmente no se encuentran en el

plano de lo real y lo tangible dentro de un mismo ecosistema o universo real pero que por consiguiente se logro reunirlos de manera metafórica.

En la colección se trabajaron prendas construidas a partir de técnicas de la alta costura y el *pret a porter* con la finalidad de su re significación y dirección hacia el no rubro de la actualidad, permitiendo el replanteo de cómo se percibe esa prenda en términos de una nueva propuesta estética, que gesto sus bases en la creación de metáforas visuales y a su vez plásticas, para luego poder responder a las necesidades vestimentarias sin ser necesariamente este el motor inicial.

A su vez, dicho proyecto está destinado a un tipo de usuario en particular, con necesidades vestimentarias específicas a las que la colección, Flores del Hielo y el Magma, responde.

Lista de referencias bibliográficas

Assouly (2008) *Refusing Fashion: REI KAWAKUBO*

Godart, F. (2012). *Sociología de la moda*. Buenos Aires: Edhasa.

Berzbach, F.(2010). *Psicología para creativos*. Barcelona: GG

Croci, P. y Vitale,A. (2011) *Los cuerpos dóciles. Hacia un tratado de la moda*. Buenos Aires: La marca editora.

Chalayan,H.(2011) Ed,Rizzoli International Publications.

Dimant, E. (2010) *Minimalism and fashion, Reduction in the postmodern era*. Nueva York:Harper Collins Publishers

Droste,M.(2003).*Bauhaus*. Italia: Taschen.

Estokoe, P. Sirkin, A.(1994). *El proceso de la creación en el arte*. Buenos Aires: Alamajesto.

Holm-Handulla,R. *El arte psicoterapéutico.La hermenautica como base de la acción terapéutica*. Buenos Aires: Paidos

Maslow, 2008). *La personalidad creadora*.

Ligaya,S,(2011). *Yohji Yamamoto*. Victoria and Albert Museum Ed

Olivera,E. (2006). *Estética, la cuestión del arte*.Buenos Aires: Ariel Filosofía

Olivera,E. (2013). *La metáfora en el arte*. Buenos Aires: Emece arte

Andô,T.(2007)Du betón et d'autres secrets de l'architecture. Ed L'arche

Apvord, A.(2010). *The tulip anthology.photographs by ron van donger*. Cronicle book.E

Abruzzese, A., Beaud, MC., Goumarre Marchetti, L.,Quinz, E., Saillard, O., Morin, J., Luca

Marchetti (2007) *Dysfashional*. Ed Boom Publishers

Bernhard Edmaier, B. (2009). *Earth on Fire*. Phaidon.

Bolton A.(2011)*Alexander MC Queen. Savage Beauty*. New York: The Metropolitan

Museum of art.

Chalayan,H.,(2011) *Hussein Chalayan*. Estados Unidos: Rizzoli International Publications.

Evans,C. (2007).*Fashion at the edge*.(2ªEd).Boston: Yale University Press.

Ligaya, S,(2011) *Yohji Yamamoto*, Londres: Victoria and Albert Museum.

Maslow,A. (2008) *La personalidad creadora*.Barcelona:Editorial Kairos

Meyer, J. (2005) *Arte minimalista*.Barcelona:Phaidon

Montaner,J.(2002). *Las formas del siglo XX*. Barcelona: Gustavo Gili

Neu,P.(2015).*Palais de Tokyo*. Paris: Le presses du réel

Pichon-Riviere, (2007).Psicología de la vida cotidiana. Buenos Aires: Vision.

Picardie,J. (2010). *Coco Chanel. The legend and the life*. Estados Unidos: Haper Collins Publishers

Poiret,P. (1989).*Vistiendo la época*. Barcelona:Parsifal Ediciones

Stokoe,P., Sirkin,A.(1994). *El proceso de la creación en el arte*.Buenos Aires: Almagesto

Visaleca (2010). *Desfiles de moda*. Ed Promopress

Walker,H (2011).*Less is more. Minimalism in fashion*. London: Merrel Publisher

Kiisel,K. (2014). *Drapeados. Curso completo para crear prendas sobre maniquí*.Barcelona:Blum

Kirke, B. (1998). *Madeleine Vionnet*. Estados Unidos: Chronicle Books

Koda (2008). *Refusing Fashion*: REI KAWAKUBO

Lynch, D.(2014). *Atrapa al pez dorado*. Ed.Literatura Random House

Bibliografía

Abruzzese, A., Beaud, MC., Goumarre Marchetti, L.,Quinz, E., Saillard, O., Morin, J., Luca Marchetti (2007) *Dysfashional*. Ed Boom Publishers

Andô,T.(2007)*Du béton et d'autres secrets de l'architecture*. Ed L'arche

Andô,T.(1999) *Pensées sur l'architecture et le paysage*. Ed Arléa

Assouly (2008)

Bernhard Edmaier, B. (2009). *Earth on Fire*. Phaidon.

Berzbach,F.(2013).*Psicologia para creativos*.Ed Gustavo Gili

Bolton A.(2011)*Alexander MC Queen: Savage Beauty*. New York: The Metropolitan Museum of art.

Borrelli, L.(2004). *Fashion illustration next*. London: Thames and Hudson

Blasberg (1995) *Gestalt , para principiantes*. Ed Longseller

Croci, P. y Vitale, A. (2011) *Los cuerpos dóciles. Hacia un tratado de la moda*. Buenos Aires

Chalayan,H,.(2011) Ed,Rizzoli International Publications.

Dimant,E,. (2010).*Minimalism and fashion:Reduction in the postmodern era*. Nueva York: Collins Desing

Droste, M.(2002).*Bauhaus*. Taschen

Eco, H.(2009).*Historia de la belleza*. Lumen

- Eco, H.(2009) .*Historia de la fealdad*. Lumen
- Erner, G.(2005).Victimas de la moda, como se crea porque la seguimos. Ed Gustavo gili
- Evans,C. (2007).*Fashion at the edge*.(2ªEd)..Boston: Yale University Press.
- Ewing, W. A. (2002). *Flora photographica. Chefs-d'oeuvre de la photographie florale*. Paris: Thames & Hudson.
- Goldstein Crowe, L.(2010).*A life in Fashion*. New York: Thomas Dune Books.
- Godart, F.,(2012).Sociologia de la moda.Ed,Edhasa.
- Gurruchaga,M.(2009).Antartida.Ediciones Gurruchaga
- Holm-Handulla,R.(1999) *El arte psicoterapéutico*. Buenos Aires: Paidos
- Ireland, J. (2008). *Enciclopedia de acabados y detalles de moda*. Parramon
- Jaeger, A. C.(2008). *Creadores de moda, diseño, industria y tendencias*. Buenos Aires: Oceano.
- Jones, T.(2001). *Fashion and style:the best from 20 years of ID*. Taschen impreso en España
- Jones, T,(2013). *Raf Simons*. Taschen.
- Jones, T.(2013). *Rick Owens*. Ed.Taschen.
- Kandinsky ,V. (2003).*Sobre lo espiritual en el arte*. Ed. Andromeda.
- Kawabata, Y.(2013). *Lo bello y lo triste*.Ed. booket
- Kessler, R. y Stuppy, W.(2006). *Semillas, la vida en capsulas de tiempo*
- Koda, H.(2002). *Extreme beauty, the body transformed*. New York: The Metropolitan

museum of Art

Koda, H. (2008). *ReFusing Fashion: Rei Kawakubo* Museum of Contemporary Art Detroit

Koldin Poulsen, H. (2013). *The Green florilegium*. Ed Prestel.

Le Breton, D (2010). *Antropología del cuerpo y la modernidad*. Buenos Aires: Nueva Vision.

Ligaya, S. (2011) *Yohji Yamamoto*, London: Victoria and Albert Museum.

Lynch, D. (2014). *Atrapa al pez dorado*. Ed. Literatura Random House

Mankell, H., Frangsmyr, T., Koinberg, E. (2009), *Herbarium amoris floral romance*. Italia: Taschen,

Maslow, H. (2008). *La personalidad creadora*. Ed, Kairos

Mackenzie, M. (2010). *Ismos, para entender la moda*. Ed. Turner

Matharu, G. (2010). *Diseño de moda*. Ed Oceano

Maynard, L. (2010) *The dressmaker handbook of couture sewing techniques*. Interweave

Meyer, J. (2005). *Arte Minimalista*. Ed Phaidon Press Limited.

Michell, L. (2005). *The cutting edge fashion form japan*. Sidney: Powerhouse museum

Montaner, J. (2002). *Las formas del siglo XX*. Ed Gustavo Gili

Museum für Gegenwartskunst zürich. *Between zones. on the representation of the performative and notation of movement*. (2010). Zurich

Nakamichi, T. (2010). *Pattern Magic*. Laurence King publishing

Neu, P. (2015). *Palais de Tokyo*. Le presses du réel

Olivera, E. (2006). *Estética, la cuestión del arte*. Ed. Ariel

Olivera, E. (2013). *La metáfora en el arte: Retórica y filosofía de la imagen*. (4ªed).
Buenos Aires: Emecés.

Pichon-Riviere, (2007). Psicología de la vida cotidiana. Buenos Aires: Vision..

Poiret. (1989). *Vistiendo la época*. Barcelona.

Rolke, L.(2011).*Orquídeas de la a a la z*. Buenos Aires: Albatros.

Saltzman, A. (2007). *El cuerpo diseñado: sobre la forma en el proyecto de la vestimenta*.
Buenos Aires: Paidós.

San Martín, M.(2010). *El futuro de la moda, tecnología y nuevos materiales*. Promopress

Schiaparelli & Prada. Impossible conversations. (2012). New York: Metropolitan Museum
of Art.

Sorger, R., Udale, J.(2008).*Principios Básicos del diseño de moda* (2ªEd). Singapore:
Gustavo Gigli..

Stokoe,P., Sirkin,A.(1994). *El proceso de la creación en el arte*. . Buenos Aires:
Almagesto

Tamara, Nijinsky, K.(1993).*Vaslav Nijinsky* ,Diario. Ed.Parsifal.

Tanizaki,J.(2012).*El elogio de la sombra* (2ªEd). Buenos Aires: Siruela.

Vibskov, H. (2012). *Henry Vibskov*. Ed. Gestalten

Kirke,B. (1998).Madeleine Vionnet. Ed.Chronicle Books LLC.

Walker,H. (2011). Merrell Publishers Limited

