

Vistiendo una necesidad

Colección de indumentaria de refugio para chicos en situación de calle

Andrea Natalia González Castro

Cuerpo B del PG

17 de junio de 2013

Diseño de Indumentaria y textil

Creación y expresión

Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes

Facultad de Diseño y Comunicación

Universidad de Palermo

Agradecimientos

Se agradece la colaboración de la trabajadora social Micaela Laso, a la licenciada en comunicación Lucía Murall, a la diseñadora Sofía García, a la docente Marina Confalonieri y especialmente a mis padres por el apoyo recibido.

Índice

Introducción	5
Capítulo 1: La indumentaria y la moda como herramientas de comunicación visual.	11
1.1. ¿En qué consiste el diseño de indumentaria como disciplina?	11
1.2. El diseño de indumentaria como herramienta comunicacional visual.	14
1.3. La identidad como poder y la moda de las subculturas.	20
Capítulo 2: Problemática de los chicos en situación de calle.	25
2.1. ¿A qué se refiere la expresión “chicos en situación de calle”?	25
2.2. Características socioculturales: perfil de los chicos.	28
2.3. Salud de los chicos en situación de calle.	32
2.4. Marcas argentinas con compromiso social.	35
Capítulo 3: El desarrollo del refugio en la indumentaria infantil.	38
3.1. Relación cuerpo, vestimenta, contexto.	37
3.2. El concepto de indumentaria de refugio.	42
3.3. Prendas multifuncionales.	44
3.4. Indumentaria infantil y el sistema de moldería.	48
4. Textiles y proceso productivo.	56
4.1. Definición de textil.	55
4.2. Textiles inteligentes.	61
4.3. Proceso y acabados textiles a telas convencionales.	64
4.4. La importancia del color, su significado y simbolismo	68
Capítulo 5. Vistiendo una necesidad: colección de indumentaria de refugio para chicos en situación de calle.	72
5.1. Proceso creativo.	72
5.2. Elección de silueta.	73
5.3. Línea para lluvia.	75
5.4. Línea para el calor.	78
5.5. Línea para frío.	81

Conclusión	85
Referencias bibliográficas	89
Bibliografía	93

Introducción

El siguiente Proyecto de Graduación (PG) se encuentra enmarcado dentro de la disciplina del Diseño de indumentaria y está relacionado con la necesidad de la vestimenta como protección para los chicos en situación de calle actualmente en Argentina. Se encuentra dentro de la categoría Creación y Expresión, ubicándose en la línea temática de Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes, debido a que dicho trabajo termina con el desarrollo de una pequeña colección.

La inspiración de este trabajo proviene del proyecto de *Refuge Wear* de la artista inglesa Lucy Orta, que nace como resultado de la observación de la situación social debido a la crisis de 1990 como consecuencia de la Guerra del Golfo. En el siguiente PG se aborda la problemática emergente de los chicos en situación de calle. Teniendo en cuenta la situación socioeconómica actual que, si bien afecta gran parte de la población de la Argentina, es abarcada desde el planeamiento y desarrollo de una colección de indumentaria de refugio y prendas multifuncionales en relación a las necesidades de un sector en particular: los chicos que viven en situación de calle entre ocho y doce años de edad.

Esta problemática se enfoca desde un aspecto social y humanístico de la disciplina con el fin de brindarles una herramienta de supervivencia que los ayude a sobrellevar condiciones en las que encuentran cotidianamente. Además, con el presente PG, se apunta a generar una identidad propia de este grupo social con un objetivo final: brindar un sentido de pertenencia y reconocimiento social.

En este proyecto se aplican conceptos de la disciplina como herramienta comunicacional, asociado en este caso, con un compromiso social. A partir de esto es que se indaga acerca de cuál es la función de la vestimenta respecto del contexto en el cual el individuo se encuentra, con el fin de brindarle a los niños la posibilidad de relacionarse de una manera diferente, más segura frente a los cambios climáticos y las adversidades y

más confortable en lo que respecta a afrontar sus condiciones de vida. Se desarrollan tres líneas dentro de la colección. Estas se dividen de acuerdo al contexto, problemática y dificultad para el posterior desarrollo del partido conceptual y su morfología. La colección consta en: una línea de para el frío, otra destinada al calor y otra línea para lluvia.

La metodología utilizada en el siguiente escrito es una investigación explicativa que comienza a desglosar las variables a trabajar con el fin de que, mediante el análisis e interrelación se llegue a la propuesta de diseño deseada.

Para dar comienzo a este trabajo es pertinente desarrollar el concepto de Diseño de Indumentaria entendido como una herramienta comunicacional. Para ello se toma como referencia las ideas de Wucius Wong (2004), en cuanto al concepto de diseño se refiere para luego visualiza un enfoque acerca de la indumentaria que tiene relación con lo establecido por Saltzman (2004) de entender el cuerpo como un soporte estructural de la vestimenta, definiendo su concepto y su importancia para el desarrollo del siguiente PG.

Por otro lado, para acercarse al concepto de comunicación se toma como referencia a los lingüistas Humberto Eco (1989) y a Maite Alvarado. Por último es pertinente desatacar el análisis de la importancia de la moda identitaria debido a la relación con la necesidad de los niños de sentirse pertenecientes a un grupo social.

En el capítulo dos se teoriza la problemática de los chicos en situación de calle, analizando a fondo las características socioculturales, su perfil psico-gráfico y cuáles son las marcas de indumentaria argentinas que desarrollan un compromiso social. Para llevar a delante este capítulo se utiliza información recolectada a partir de la entrevista realizada a la asistente social Micaela Lazo, trabajos desarrollados para el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires por la Dirección General de niñez y adolescencia y relevamientos de Unicef.

En el tercer capítulo se analiza en profundidad la relación cuerpo, vestimenta y contexto que plantea Saltzman (2004) para luego desarrollar concretamente la

indumentaria infantil en Argentina, tomando como referencia el concepto de indumentaria de refugio de la artista plástica inglesa Lucy Orta (2003) y su trabajo realizado en este campo.

En el cuarto capítulo, luego de haber analizado la problemática se estudia el mundo de los textiles inteligentes, aptos para lograr el planteo de las líneas, según lo teorizado por la diseñadora Macarena San Martín (2010). Por otro lado, se estudia el color, su significado, los simbolismos en las prendas y los estados de ánimo, con el fin de actuar de manera inconsciente en la psicología de los individuos teniendo como referencia a los autores Scully y Cobb (2012).

Hacia el final del trabajo, en el quinto y último capítulo, se desarrolla la propuesta de diseño en la cual se incluyen conceptos desarrollados anteriormente dividiendo la propuesta en tres líneas de prendas multifuncionales que cambian su morfología para convertirse en indumentaria de refugio, en una herramienta de protección. Cada línea está diseñada para situaciones de uso diferentes en relación a las problemáticas que el usuario enfrenta de manera cotidiana. Una primera línea destinada a la lluvia, otra relacionada al calor y la última al frío, respetando en cada una la utilización de textiles que sean aptos para el contexto en el que se desenvuelven los chicos en situación de calle, como por ejemplo: el uso de materiales que se limpien con facilidad o que no absorban sustancias como el agua, aceite o derivados. Por otro lado se realiza la elección de la paleta de color según lo planteado en el cuarto capítulo.

Los antecedentes académicos de Proyectos de Graduación que se consideran en relación con el presente trabajo son:

Cocianchi, M. (2011). *Mujeres golpeadas. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Este Proyecto de graduación tiene como objetivo dar cuenta, por medio de la indumentaria, el conflicto que sufren las mujeres víctimas de violencia de género y brindarles ayuda para que se reinseren en la

sociedad. Se relaciona con este PG por el enfoque que se realiza sobre disciplina como herramienta comunicacional y la comunicación del color.

Finkelstein, D. (2011). *Prendas transformables*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Este Proyecto de graduación tiene como objetivo generar un indumento, urbano y funcional que pueda sufrir alteraciones para que se adecue a diferentes climas. La relación con este PG se basa en la temática de la indumentaria de refugio para chicos en situación de calle teniendo en cuenta el clima como uno de sus principales problemas.

Mussuto, G. (2007). *Diseño no es moda y la moda no es diseño de indumentaria: una mirada contrastiva*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Este trabajo tiene como objetivo desarrollar la relación del diseño y la moda contraponiéndolos como conceptos diferentes. Se vincula con el siguiente PG en lo que respecta a conceptos claros y concretos en relación a la noción de comunicación.

Ramírez Soto, N. (2011) *Adaptación de una tabla de medidas para indumentaria en niños y niñas con obesidad*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Este Proyecto de graduación tiene objetivo proponer una tabla de talles que pueda utilizarse por diseñadores y modistos para desarrollar indumentaria para niños y niñas con obesidad, que logren vestirse acorde a su cuerpo y edad. De este PG se rescata la noción de indumentaria infantil y la relación que se establece entre el cuerpo y la moda.

Schwarzman, V. (2012). *Fantasía plástica: Indumentaria para lluvia. Metodología experimental de diferenciación, individualización e identidad en el diseño de autor contemporáneo*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Este Proyecto de graduación se basa en la experiencia de la autora en tanto que ella cuenta su proceso de diseño de autor en base a la

construcción de una colección de pilotos de lluvia. Se vincula con el siguiente PG por el análisis de la indumentaria para lluvia.

Tornari, C. (2012). *Nuevos desarrollos tecnológicos textiles. Fibras microencapsuladas. Proyecto de Graduación*. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. El objetivo de este Proyecto de graduación es el desarrollo de una investigación sobre las fibras con acabados de microencapsulamiento y se vincula al presente PG por la utilización de textiles inteligentes en el marco de la salud.

Valenzuela, V (2012). *Prendas transformables, atemporales y multifuncionales: Indumentaria que acompaña al usuario frente a cambios climáticos*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Este trabajo tiene como objetivo la creación de una línea de prendas que cumplan diferentes funciones al mismo tiempo. Se vincula con el siguiente escrito a través del concepto de crear prendas que cubran diferentes funciones dependiendo de la situación.

El objetivo general del presente proyecto se enfoca en la relación entre la disciplina del diseño y la problemática de los chicos en situación de calle. Dicha problemática no se encara pensando en un futuro sino en la actualidad, ya que este trabajo se está refiriendo a una necesidad muy presente. Por otro lado, los objetivos específicos, se basan en generar la propuesta de un indumento mediante la reutilización de la vestimenta como herramienta de protección contra las adversidades del contexto.

El aspecto en donde radica la importancia de este Proyecto de Grado y el aporte a la disciplina se encuentra en crear una colección que ayude a mejorar una problemática social actual latente y que, si bien hay una preocupación y compromiso por parte de marcas reconocidas, no existe una propuesta de indumentaria de refugio que abastezca las necesidades de dicho sector como las que se desarrollan en esta propuesta. Este territorio resulta muy poco explorado en el campo de la disciplina de la Indumentaria. Por otro lado, es importante hacer hincapié en el significado del proyecto como generador de

integración de grupos sociales, a partir de cual las personas logren sentirse identificadas con los demás individuos que se encuentren en su situación y de esta manera generar una identidad particular frente a la mirada de la sociedad.

Capítulo 1: La indumentaria y la moda como herramientas de comunicación visual.

El siguiente capítulo trata el análisis de conceptos fundamentales para comenzar el desarrollo del escrito. Se pone al lector en tema: el enfoque está puesto en el diseño de indumentaria como herramienta de comunicación visual y de expresión de identidad como representación de individualismo y de grupos sociales, con el fin de proponer una identidad para un usuario que no cuenta con ella y con sentido de pertenencia. Los chicos en situación de calle forman un grupo social que se encuentra a las sombras de la sociedad y no tiene ningún referente. Para un mejor ordenamiento estructural del capítulo y un mayor entendimiento del lector se comienza por desglosar los términos hasta llegar a la idea deseada del capítulo. Primero se aborda el concepto de diseño de indumentaria, luego se plantea la definición de comunicación en relación al diseño para llegar a la noción de identidad y la importancia de ésta, en relación a la moda.

1.1. ¿En qué consiste el diseño de indumentaria como disciplina?

Como primera instancia es importante definir qué es el diseño como disciplina general para luego delimitar en qué consiste el diseño de indumentaria. Para ello, se puede entender al diseño como “Un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y la escultura, que son la realización de las visiones personales y sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas” (Wong 1996, p. 41).

La expresión visual es la representación de la esencia de algo que se entiende de una manera en particular y exclusivamente personal en lo que refiere al punto de vista desde donde el diseñador se posiciona y a la búsqueda creativa de éste. La representación en la cual se plasma un concepto, una idea, es el indicio de la realización de un buen diseño que los demás, no solo el diseñador, pueden apreciar. El proceso de dicho diseño comienza desde la idea de representación del objeto hasta que éste logra instalarse en la

sociedad, pasando por todo el proceso productivo, desarrollo de idea, maquetas y prototipos.

Para diseñar un producto, cualquiera sea, se realiza un extenso análisis del usuario al cual se apunta, cuáles son sus necesidades y deseos. Para llevar a cabo esto se desarrolla un estudio de las tendencias mundiales y locales, de la industria en la se establece el producto, la competencia y las ventajas competitivas de dicho producto. En todas sus expresiones el diseño es subjetivo ya que se encuentra sujeto a la estética y a la impronta del diseñador que lo desarrolla. Se encuentra íntimamente ligado con diferentes disciplinas como por ejemplo la sociología, la economía, la historia, la antropología, la estética, la ergonomía, la ecología y la psicología, por lo que es considerada un área interdisciplinaria e interrelacionada.

La palabra indumento se define como la vestimenta que las personas llevan sobre sí para adorno o abrigo del cuerpo, entendiéndose como

Un hábito y costumbre: es el primer espacio –la forma más inmediata- que se habita, y es el factor que condiciona, más directamente al cuerpo en la postura, la gestualidad y la comunicación e interpretación de las sensaciones y el movimiento. Así el vestido regula los modos de vinculación entre el cuerpo y el entorno. Media entre el cuerpo y el contexto. Es el borde de lo público y lo privado a escala individual. Hacia adentro funciona como interioridad, textura íntima, y hacia afuera, como exterioridad y aspecto, deviene textualidad. El cuerpo es el interior de la vestimenta, su “contenido” y soporte, mientras que la vestimenta, que lo cubre como una segunda piel o primera casa, se transforma en su primer espacio de contención y, también de significación de ámbito público.
(Saltzman, 2004, p.9).

Si bien todas las disciplinas del diseño giran en torno al cuerpo y tiene como base elemental la funcionalidad para lograr una mejor calidad de vida de los seres humanos, en lo que se refiere al diseño de indumentaria, el cuerpo resulta ser la estructura, la base del objeto que se quiere proyectar, ya sea para cubrir una necesidad básica o como un ornamento. El ser humano fue evolucionando a través del tiempo y cambiando según las modas, las costumbres y los acontecimientos históricos. Dicha relación entre el cuerpo y

la vestimenta genera que el cuerpo contextualice la vestimenta y viceversa. A partir de esto surge la importancia de la triada: cuerpo-vestimenta-contexto.

El cuerpo y la vestimenta generan una unión en la que se establece la imagen del individuo, brindando de este modo cierta información a los demás permitiendo delimitar dentro de un sector social y de un grupo de pertenencia. De esta manera se manifiesta la calidad y el estilo de vida de la persona, la concepción que imagen corporal, su identidad hasta su sexualidad. Por esta razón “el diseño de indumentaria exige pensar y reelaborar, desde una perspectiva creativa, crítica e innovadora, las condiciones mismas de la vida humana para así renovar nuestros modos de ser y, con ello, 'habitar'” (Saltzman, 2004, p. 10).

En este punto es relevante destacar que la utilización de la vestimenta como objeto habitacional resulta de sumo interés y se encuentra vinculada al desarrollo de la propuesta de este escrito, que se desarrolla en los capítulos siguientes.

Por su aporte, el diseñador de indumentaria tiene finalidad realizar un objeto tridimensional que sea funcional, cómodo y por sobre todo, tiene la presión de tener en cuenta la originalidad, lo novedoso y la aceptación por parte del público. Carga con una responsabilidad importante a la hora de la creación de un objeto ya que debe tener en cuenta las diferentes representaciones sociales, es decir los diferentes significados que puede tener un mismo objeto para diferentes personas. Debe lograr que el consumidor se sienta identificado con su diseño, lo cual no se genera de manera arbitraria, sino que el diseñador es quien debe desarrollar el vínculo diseñador-producto-usuario.

A partir de esto se puede concluir que el diseño de indumentaria es una herramienta de comunicación que expresa y transmite significados. Estos significados comienzan a desarrollarse en el interior de cada individuo hasta llegar a exteriorizarse. Son diferentes los aspectos que influyen en la personalidad y estos se terminan exteriorizando a través de la vestimenta.

1.2. El diseño de indumentaria como herramienta comunicacional visual.

Para entender al diseño de indumentaria como una herramienta de comunicación visual, es pertinente definir qué se entiende por comunicación.

Desde los comienzos de la existencia de la raza humana, el hombre ha sido un ser que con los recursos que ha adquirido encontró la manera de dejar una huella en el tiempo. Correspondiente a las etapas de su evolución, el hombre fue obteniendo herramientas que han facilitado su desenvolvimiento en la vida y en lo respecta al acto de comunicarse y la necesidad de hacerlo, de trascender en la evolución humana dejando un registro, ya sea mediante la pintura en la etapa prehistórica como la escritura, los libros, la radio, el cine y la televisión. El ser humano se encuentra en constante relación con el otro. Se señala que “el proceso de la comunicación tiene como finalidad la interacción. Es el proceso por medio del cual se transmiten significados, y una mente afecta a otra mente” (Igarreta, 1992, p.45).

El sistema comunicacional que los seres humanos utilizan comienza con el emisor que es el agente encargado de transmitir el mensaje, ya sea por escrito, por medio del habla o gesticulando. El mensaje es la serie de signos materiales y concretos, en otras palabras es lo que se dice, se escribe o lo que se quiere transmitir, por el otro lado, el canal es el medio por el cual circula el mensaje. El receptor es el agente que recibe el mensaje y lo interpreta y por último, el código es el idioma o sistema de comunicación el cual tiene que estar interpretado tanto por el emisor como el receptor para que el sistema de comunicación sea exitoso. Por último, se encuentra el contexto donde se genera el proceso comunicativo.

Si el emisor, emplea en la forma correcta las técnicas y recursos para transmitir un mensaje claro que llegue correctamente a los destinatarios, éstos deben poder comprenderlo sin mayor esfuerzo, teniendo en cuenta el código común.

Ahora bien, una vez definido el concepto de comunicación, es materia de análisis el desarrollo de lo que significa la comunicación visual, herramienta importante para el desarrollo del presente escrito. Entendiéndola como

La comunicación visual consiste, semióticamente hablando, en una representación icónica esquemática de algunas propiedades de otra representación icónica esquemática, y no en representaciones analógicas de una realidad que es innatamente semejante a dicha representación. Si el signo tiene propiedades comunes con algo, ese algo no es el objeto, sino el modelo perceptivo del objeto; el signo icónico puede construirse y reconocerse con las mismas operaciones mentales que realizamos para construir lo percibido, con independencia de la materia en que esas relaciones se realizan. (Eco. S.F.)

El autor se refiere a la representación visual de los objetos, un objeto es llamado con determinado nombre debido que existe una convención común que así lo establece y, por otro lado, lo teorizado por el autor expone que hay modelos o temas que generan una relación con un objeto en particular como son los estereotipos de estéticas en diseño. A modo de ejemplo se puede plantear el momento en el que se divisa un estilo muy marcado o ciertos objetos que representan una época, un estilo específicos. Hay códigos puntuales en este tipo de comunicación como es el caso del diseño que en sí mismo es entendido como un signo posible de ser leído, interpretado y expresa desde varios aspectos; por un lado desde el diseñador como constructor visual de una idea, en la indumentaria se trabaja con un concepto rector (que representaría el código) el cual lo expresa mediante un sistema estructurado de variables y constantes que este decide para representar dicho concepto mediante la indumentaria que cumple la función de canal por el cual se transmite el mensaje.

Por lo tanto, el diseño es comunicación, no es escrita ni oral sino visual, claro que si se presenta alguien no entendido en la disciplina puede que no logre captar la idea que se quiere transmitir, es decir que no perciba o no conozca los códigos específicos del tema en cuestión pero las personas relacionadas al ámbito, ya sea otros diseñadores u

personas conocedoras de la materia seguramente podrán leer o interpretar el concepto con facilidad pero, sin embargo, en los dos casos representarían al receptor.

Por lo que el diseño de indumentaria comunica lo que refiere a la persona que lleva el indumento. Brinda información sobre quién es esa persona. Se explica

Además de decirnos la edad que tiene un hombre o una mujer –o la que desea aparentar- la ropa nos puede decir de dónde es, proporcionarnos información sobre su origen nacional, étnico o regional. O nos puede decir el grupo nacional, étnico o regional con el que quien la lleva desea que se lo asocie.
(Lurie, 1994, p. 103).

Como todo proceso, la vestimenta comienza a ser utilizada como herramienta para una función específica: protegerse pero conforme el ser humano se desarrolla, la vestimenta comienza a tomar diferentes significados y representaciones. El proceso de comunicación del diseño comienza con una idea, se transforma en un proceso creativo para terminar siendo una forma tangible de comunicación, una de las primeras manifestaciones de comunicación visual, además de su función de protección contra el clima u otras adversidades. En este proceso de comunicación entonces, el diseñador cumple el rol de emisor y el usuario de receptor y al mismo es tiempo de emisor de su propia identidad al llevar la vestimenta generando así que los demás individuos sean receptores de su imagen. Por lo tanto el diseño de indumentaria hace de cada individuo, emisor de su imagen, sea productor de lo que quiere destacar u ocultar de sí mismos y a su vez receptor de las producciones de sentido de imagen de los demás.

Desde esta perspectiva, cada uno como ser individual es sensible de percibir de los demás la imagen personal que a cada uno interprete. Ésta no es necesariamente la que cada persona quiere o logra consciente o inconscientemente sobre sí misma, es decir, que aun que se esté generando una cierta imagen personal, los demás individuos que forman parte del contexto pueden interpretar otro significado de su imagen ya que a su

vez, cada individuo se relaciona con el contexto de una manera diferente, influenciado por sus vivencias, sus valores, sus usos y costumbres. Se señala que

Desde hace miles de años el primer lenguaje que han utilizado los seres humanos para comunicarse ha sido el de la indumentaria. Mucho antes que yo me acerque a usted por la calle lo suficiente para que podemos hablar, usted ya me estado comunicando su sexo, su edad y la clase social a la que pertenece por medio de lo que lleva puesto y muy posiblemente me está dando importante información (o desinformación) sobre su profesión, su procedencia, su personalidad, sus opiniones, gustos, deseos sexuales y estado de humor en ese momento.
(Lurie, 1994, p. 21).

Entonces antes de entablar un dialogo o una conversación con alguna persona, el individuo se encuentra comunicándose en una lengua más antigua y universal, su imagen y su identidad. Este acto o proceso de comunicación, como se ha señalado anteriormente, no se desarrolla de manera consciente en personas que por lo general no tiene el habito de identificarlo por ser menos observadoras o por el simple hecho de no estar vinculadas al diseño y no contar con el ojo perceptivo de una persona sensible al mundo de la estética y de la imagen. Este fenómeno se genera de manera cotidiana: es fácil apreciar a una persona y describir detalladamente lo que se cree de ella siendo esto lo que quiere transmitir o no. Por lo que se trata de una percepción individual de una imagen que contextualiza y delimita a la persona.

Para explicar este fenómeno en profundidad Barthes (2008, p. 364) señala un ejemplo significativo de *Costumes grotesques* de Larmessin sobre la indumentaria como herramienta comunicacional. En el siglo XVII, Nicolas de Larmessin, un pintor y grabador dispuso para cada profesión un traje que se basaba en utilizar las herramientas de trabajo de cada una de ellas pero representadas de una manera imaginaria, eran recargados y grotescos al extremo de que el vestido absorbía totalmente al hombre.

Otro de los casos que Barthes explica es como el arte tomó a la indumentaria en el auge del teatro del Romanticismo, claro ejemplo de la indumentaria como forma de

expresión el teatro logra comunicar las características de los personajes y el arte se basaba en una realidad buscada de orden puramente teatral. Señala:

Se reconstituían abiertamente mitos (reyes, reinas, señores); consecuencia de esta actitud fue, en primer lugar, que el vestido sólo se concibiese en un estado antológico: era el atributo de una raza precisa, seleccionado en vista al drama romántico: era como si el pueblo jamás se hubiese vestido; la segunda consecuencia -quizá más grave en el plano metodológico- es que toda la atención del pintor se concentraba en lo pintoresco y no en el principio, en el accesorio y no en el sistema. (Barthes, 2008, p.365).

Como se puede apreciar, desde siempre la indumentaria y la moda fueron símbolo de comunicación y lenguaje, un sistema no verbal de comunicación formado con símbolos y significantes, proceso q posee como fin transmitir la identidad de cada individuo. El mundo de la moda se encuentra en un cambio continuo y cíclico ya que las tendencias que ordenan la moda lo son y lo que está en juego en el vestir es una determinada significación del cuerpo de la persona y de ella con su cuerpo y con la sociedad, es decir, lo que se pone de manifiesto en este proceso de comunicación visual es el significado que cada individuo le brinda al cuerpo, lo que para cada uno su cuerpo significa, y con él su imagen y por otro lado, la relación de esa significación con el contexto, lo que se explicó anteriormente.

Barthes fue uno de los primeros en teorizar la moda como un sistema de signos, que si bien fue expuesto analizando las revistas de moda, es interesante desarrollar. Su análisis lingüístico de la moda que tiene como base los conceptos fundamentales del lingüista Ferdinand de Saussure (1857-1913): significado, significante, signo expuso que el significado se refiere al concepto y no al objeto, el significante se forma con palabras y se crea para denominar conceptos y el signo relaciona los significados con los significantes y forma un sistema que cobra su sentido en relación a otros signos.

Esta teoría tiene una limitación reconocida por el mismo Barthes que apunta a ciertas tipologías, telas y ocasiones de uso. Por ejemplo, el vestido solero connota una atmósfera de verano y fresca y un traje remite a un ambiente formal mientras que un sweater remite al frío invierno o al deshojar del otoño. Definir qué vestimenta es apropiada depende de la situación y de lo que se refiere a la convención social ya que por ejemplo, en la cultura occidental se ven mal o diferentes ciertas costumbres de oriente como son las “mujeres jirafa” en las tribus Karen en Tailandia. Estas mujeres reciben ese nombre por la costumbre del estiramiento del cuello o hundimiento de la clavícula con la utilización de aros de metal o antiguamente de oro y si bien actualmente son la minoría, en las mujeres que lo llevan la tradición prevalece.

Otro ejemplo válido, es la observación del programa televisivo *Perdidos en la Tribu*, emitido por Telefe, en el que se puede apreciar el constante pujamiento por parte de la tribu a la adaptación de las familias argentinas a sus usos y costumbres, la indumentaria fue uno de los problemas al momento de adaptarse, el hecho de que las mujeres tengan que descubrir sus pechos y tanto ellas como los hombres utilizar barro en sus cabellos.

Al encasillar la vestimenta al contexto se le aplica un significado relacionado con la situación en la que se utiliza o se debe utilizar ciertas prendas y no otras con el fin de remitir el pensamiento a una situación o momento determinado. Un ejemplo bien explícito de lo teorizado es el proverbio “el hábito no hace al monje”, no lo hace sino que le da un significado, el monje se representa como tal por su vestimenta, como una novia, como una maestra, un policía, entre otros ejemplos (Crocchi P., Vitale, A., 2011). La vestimenta es la que comunica sobre ellos, es lo que los identifica con una situación o con un grupo social y los demás son aptos de identificarlo porque hay una convención social.

El diseño de indumentaria como comunicador visual de la vestimenta del individuo cumple la función de un mensaje de identidad propio influenciado por el contexto que lo rodea. El indumento habla de la persona, de sus estados de ánimo, de su profesión, de su

vida en general y quien es consciente de ello tiene en su poder el recurso de manipulación del diseño para resaltar sus virtudes y para ocultar sus defectos.

1.3. La identidad como poder y la moda de las subculturas.

La moda produce una carga de significado en las prendas, en relación a la necesidad de consumo, en generar algo nuevo, sea indumentaria u otra cosa. Esa carga de significado es la que genera que una persona elija una pieza por sobre otra diferente y de a poco, muchas veces de manera inconsciente, forme su propia identidad y comience a identificarse con ciertas personas y no con otras

En relación a esto la moda incluye, además de la indumentaria, formas de consumo propias de un grupo social y en este sentido entran los objetos de lujo que se encuentren considerados como nuevos. Existe una tendencia a usar ciertas marcas ya sea de autos, de teléfonos, de relojes, perfumes, donde se vacaciona, los lugares que se frecuentan y la música. Estos son algunos de los ejemplos de cómo se va generando una diferenciación entre las personas que pretenden definir su identidad, entendiendo que este proceso no se genera sólo a través de la indumentaria.

Cuando se habla de identidad de algo, se hace referencia a procesos que nos permiten suponer que una cosa, en un momento y contexto determinados, es ella misma y no otra (igualdad relativa consigo misma y diferencia –también relativa- con relación a otros significativos), que es posible su identificación e inclusión en categorías y que tiene una continuidad (también relativa) en el tiempo.

(De la Torre Molina, 2008, p. 47).

La identidad es lo que se es, lo que se estima ser y lo que se puede ser como persona. Dicho concepto se genera a partir de una similitud con los demás y a la necesidad de imitación, propia del ser humano, lo que genera diferenciación en el resto de la sociedad. Todo proceso de imitación comienza con una tendencia emergente, la búsqueda de la originalidad se encuentra en un constante desarrollo insatisfecho de vanguardia. Este

trabajo de búsqueda se genera en la calle, en el movimiento continuo y constante del mundo. Las personas encargadas de generar esta búsqueda deben tener muy claro su objetivo y muy delimitado el contexto donde investigar.

Cuando se comienza a observar ciertos patrones que se repiten en diferentes lugares o diferentes personas es importante detectarlos ya que genera un indicio de ser tendencia latente. En esta investigación se debe tener en cuenta el contexto no sólo nacional, regional, local en que se desarrolla dicha investigación sino también a nivel mundial, que ocurre en el mundo y cómo repercute en cada cultura.

Cuando un objeto se vuelve moda su uso es cotidiano y deja de ser tendencia, por lo tanto, cuando ese objeto o costumbre de uso se vuelve masivo ya hay otra tendencia latente en la sociedad. Pero en cuanto a la identidad es de suma importancia tener contacto con los objetos que le brindan un sentido más definido a lo que es el individuo, funcionan como soporte u apoyo de lo que se quiere ser. La indumentaria no está ajena a este fenómeno, de hecho es una de las principales causas de referente de la identidad.

El fenómeno de imitar es un acto consciente que se genera al volcar las investigaciones de tendencias en los objetos brindándole originalidad o algún aspecto novedoso, pero por otro lado, se genera por el sentido de pertenencia, de sentirse parte de un grupo social, generando de esta manera una identidad personal. La identidad le brinda al sujeto seguridad y confianza en sí mismo, ya que le da la posibilidad de sentirse identificado y verse reflejado en las demás personas con las cuales comparte su estilo.

El cuerpo cumple la función de soporte de la vestimenta, lo que genera que se identifique la prenda al mismo tiempo que el resto del ser, hasta en muchas ocasiones, se detecta antes. Por ejemplo, ciertos grupos sociales llamados *tribus urbanas*, como ser los punks o los hippies, comenzaron con una ideología, con forma de concebir el mundo en una época determinada y siguieron con manifestándose, no solo con una actitud definida frente a la sociedad, sino también con su vestimenta y el uso de ciertos objetos

característicos para cada uno de esos grupos como ser las tachas o crestas en el pelo para los punks y pantalones pata de elefante y sandalias para los hippies.

La moda, entonces, como hecho social y como un factor causante de la formación de la identidad de los seres humanos, toma forma de elemento fundamental para la comprensión de hechos sociales. Para comprender la moda, hay que comprender el cambio social. Grossetti (2004) expone dos dimensiones de cambio. Por un lado, señala la imprevisibilidad y por el otro la irreversibilidad. La primera dimensión apunta a una secuencia de acciones o acontecimientos, mientras que la segunda dimensión engloba la incertidumbre sobre las consecuencias de esos acontecimientos. En cuanto a la moda, se está en condiciones de decir que es reversible gracias a los cambios de temporada y también es imprevisible depende del punto de vista que se la mira. Por ejemplo para el consumidor es imprevisible hasta último momento que se usará, en cambio para los productores, la evolución de los estilos y de los diseños es conocida con mucha anticipación.

En conclusión, la moda y la innovación en la indumentaria, estudiar los cambios y anteponerse a ellos forma parte de, como primera observación, cubrir y proteger el cuerpo y como segunda medida, de un ciclo de elaboración de identidades el cual está proporcionado de un sentido que trasciende la función básica de la indumentaria en sí. Entonces la indumentaria por sí sola comunica sobre cada persona pero no es el único factor. Cuando las personas comienzan a consumir cierto tipo de prendas, no lo hacen solas sino con otros productos que acompañan su imagen, productos que se consumen masivamente no sólo en el mercado interno sino también a nivel mundial. Estos productos que están de moda funcionan como complemento fundamental de la construcción de la identidad de las personas.

La moda es, entonces, un elemento fundamental en la construcción de identidad de un individuo, por lo tanto a la hora de investigar los grupos sociales y las subculturas la

indumentaria es una de las principales características de evaluación. Entiendo por subculturas a

Un conjunto significativo de prácticas y de representaciones, que distingue a un grupo de individuos de otro. Se compone de varias facetas: ropa propia, gustos musicales determinados y también ideas políticas más o menos estructuradas, y un modo de hablar propio.
(Godart, 2012, p.28).

La moda transmite signos, elementos de representación a los individuos para que formen su identidad interactuando con otros campos culturales. Es una cuestión de estatus, estilística, verbal y visual. En conclusión la relación de la moda y la imagen que cada individuo se crea de sí mismo se encuentra en un cambio permanente y el aspecto personal, es relativamente estable. La valoración individual y personal de cada individuo depende del contexto histórico, cultural, socioeconómico y esto se inscribe en el cuerpo.

Las personas, al elegir su vestimenta, reafirman su pertenencia a ciertos grupos sociales, culturales, religiosos, políticos e incluso profesionales. A partir de esto se puede decir que las personas tienen la capacidad de poder contar con varias identidades, las cuales siempre son sociales y culturales. La moda es una permanente producción y reproducción de lo social, es sumamente manipulable a favor del usuario si sabe manejarlo, es decir, que el sujeto es capaz de proyectar, mediante la vestimenta, la identidad que él desee.

Este fenómeno de identidad, como se explica anteriormente, puede verse afectado por tendencias mundiales o situaciones relacionadas a Guerras o crisis económicas como por ejemplo en el año 2001. Este año se caracterizó por un cambio a nivel nacional debido a la crisis socioeconómica, que repercute en las relaciones humanas, la percepción del contexto y surgió la necesidad de descubrir la identidad, tanto a nivel individual como colectiva.

En lo que respecta a la Argentina, debido a una crisis política, económica y social surge la necesidad de tener una marca-país con una identidad definida y de esta manera nace el diseño de autor (Saulquin, 2011, p. 315).

La definición de este tipo de diseño se relaciona con la búsqueda de una necesidad laboral por parte de los diseñadores. Por lo que comienzan a diseñar de manera independiente utilizando los recursos que el mercado les brinda generando una impronta propia de estética marcada y definiendo cada marca como una fuerte identidad.

El poder que la identidad le brinda al individuo es el control en su autoestima, en su posición frente a él mismo en primera instancia, después frente a sus pares y finalmente frente al contexto, a la sociedad y permite estudiar la construcción de la imagen socio-histórica de la persona.

Al analizar lo expuesto en este capítulo se puede apreciar que la indumentaria es un elemento indispensable en el desarrollo de la identidad dentro de la relación tiempo-espacio-individuo y que es importante lograr identificarse con otros individuos y con los grupos sociales, para obtener de una manera abstracta y psicológica el sentido de pertenencia que haciendo referencia al usuario que se analiza en este PG se está en condiciones de decir que existe una ausencia, un olvido de identidad, de reconocimiento de estos chicos por parte de una familia, de una sociedad y obviamente de ellos mismo como lo que son: chicos. Problemática que se desarrolla en el siguiente capítulo.

Capítulo 2: Problemática de los chicos en situación de calle.

El presente capítulo teoriza la problemática de los chicos en situación de calle. Se analiza la definición concreta del término, las características generales de los niños, cómo se desenvuelven en su cotidianeidad, los problemas que enfrentan y cómo afectan el desarrollo de su salud. Se mencionan algunos los organismos que los asisten o contienen y fundamentalmente, las marcas de indumentaria o diseñadores independientes que se caracterizan por desarrollar compromiso social y cómo lo logran. Es una etapa importante en el escrito debido que se delimitan las necesidades del usuario, por un lado, y su contexto por otro. Dos elementos que cobran gran importancia en el proceso de diseño que desarrollados en los siguientes capítulos.

2.1. ¿A qué se refiere la expresión “chicos en situación de calle”?

Los niños son seres sensibles, inocentes, proclives a llorar, a creer, son especiales, tiernos, dulces, son niños y hay que respetarlos como tales. Existen leyes que protegen su bienestar y sus necesidades, uno de esos derechos es el de vestirse, de protegerse.

Como ocurre con cualquier necesidad que no es satisfecha, el individuo busca la forma de suplir esa falta. En el caso de los chicos en situación de calle esta necesidad no se encuentra cumplida ya que conviven con un entorno lleno de adversidades y conflictos que se les presentan cotidianamente.

Transitar una buena niñez es de suma importancia debido a que comienza a desarrollarse el conocimiento, la educación y los valores de un individuo, el cual va formando un pensamiento y una moral y por lo tanto, con las personas que conforman su contexto y calidad humana e intelectual de cada una de ellas se constituye una sociedad.

Al faltar alguno de estos elementos, el sistema comienza a fallar olvidándose de los niños como sujetos indefensos con prioridades y necesidades.

El nivel de urgencia que se les presentan a los niños frente a dichas necesidades genera que éstos comienzan a suplirlas trabajando, pidiendo dinero en los semáforos o en las casas. Como consecuencia de la presente problemática, la estimulación respecto del estudio y la educación empieza a evaporarse, a encontrarse cada vez más lejos de algo posible. Comienzan a perderse del ideal de formación social que se encuentra como convención mundial para no quedar excluidos, marginados a las sombras de la sociedad. Dicho grupo social es el que se desarrolla en la presente etapa del PG.

Es pertinente definir qué etapa de la vida acarba el término niño, el cual se comprende como “aquellos menores de 18 años que tienen vínculos familiares débiles o inexistentes, que hacen de la calle su hábitat principal y desarrollan en ella estrategias de supervivencia” (Forselledo, 2002).

Las razones de la existencia de esta realidad, más allá de las situaciones económicas y políticas, tanto mundiales como nacionales, radican en los problemas de desequilibrio específicamente dentro del núcleo familiar. Éste se desenvuelve de manera cotidiana dentro de una estructura de pobreza y aislamiento social, lo que genera que dicha estructura se caracterice por situaciones de hacinamiento habitacional. Frente a esto, el niño tiende a querer evitar situaciones que no son aptas para él, respecto a las cuales, los padres no generan una contención sino que frecuentemente son abandonos por uno de los progenitores o en muchos casos por ambos.

Por esto, son los chicos quienes deciden irse a la calle y abandonar sus hogares. Lo que genera que éstos al no tener contención alguna, ni educación suficiente y ni una identidad formada, ni la maduración necesaria, se ven expuestos a situaciones peligrosas, violentas y adversidades que la calle les ofrece (Micaela Lazo, ver anexo c, p. 2, 23 de abril, 2013).

Rodeados de dichos problemas deben luchar por llevar adelante su vida. Estos infantes debido que desean tener una vida acorde a la fragilidad de su edad por lo que es

normal que sus actividades laborales se interrelacionen con juegos y actividades de recreación que generan con otros chicos en su misma situación.

El término *chicos en situación de calle* se aplica a los niños/as que se encuentran en riesgo viviendo en lugares públicos pero no todos son abandonados ni toman la vía pública como hogar, por lo que se pueden dividir en dos grupos. Como primera instancia se encuentra el término *chicos de la calle* que niega las cualidades propias de niño como tal ya que es un lugar difícil de salir para él. Se explica que:

La sociedad, por su parte, lo condena, le teme o lo victimiza y se relaciona con él a partir de preconceptos estigmatizantes. Al mismo tiempo, este niño es absolutamente consciente de esas representaciones a las que está sujeto y en algunos casos se aprovecha de ellas...Hablar de chicos en situación en calle, implica reconocer a estos niños como sujetos de derechos, situados en un espacio físico particular, la calle, atravesado por las circunstancias que les toco vivir.
(Sorbello, Fleitas, 2006, p. 8).

Es pertinente aclarar que el presente PG se encuentra relacionado con la definición de *chicos en situación de calle* por el simple hecho de ser un grupo más numeroso de niños. Sin embargo, la propuesta de diseño que se desarrolla en el presente trabajo también es aplicable para los *chicos de la calle* porque aún que sean minoría, cualquiera de ellos que esté en dicha situación entra en la idea del proyecto.

Los organismos que ayudan en Argentina a los infantes en estas condiciones y que organismos regulan la problemática o brindan contención son de carácter estatal, de justicia, policiales, centros de salud, instituciones educativas y programas gubernamentales y es pertinente destacar, por otro lado, que la relación de estos niños con los adultos y con las personas encargadas de contenerlos como ejemplo los operadores de calle, se caracteriza por su dificultad.

Como se explica anteriormente, esta problemática es una cuestión que incumbe no solo a la Argentina sino que se comprende a nivel mundial por lo que se creyó

conveniente desarrollar La Convención Internacional de los Derechos del Niño (CIDN) con el fin de atender el interés superior del niño desarrollando una serie de derechos que el niño no debe dejar de tener y les brinda a éstos el carácter de una persona que se encuentra en condiciones de buscar alternativas para vivir mejor. Además aporta ayuda a las cuestiones de adopción, supervivencia, desarrollo y protección de su identidad.

En la ciudad de Buenos Aires se sancionó la ley 114 en 1999, definiéndola como la protección a los derechos inherentes a su condición de personas pero diez años más tarde se logró el reconocimiento constitucional con la sanción de la ley nacional 26.061 (Sorbello, Fleitas, 2006, p. 12). Es importante aclarar que si bien es un avance relevante el hecho de que exista una ley que ampare a e el problema excede lo normativo.

2.2. Características socioculturales: perfil de los chicos.

Una vez que se entiende a qué se refiere el presente concepto apuntado a los niños en situación temporal de vivienda en la vía pública es conveniente describir las características socioculturales de ellos, cómo se relacionan en su entorno y con la sociedad, cómo se organizan entre ellos. De qué manera van formando su pensamiento frente al mundo, el cual se genera de manera de grupal ya que relacionan compartiendo espacios y vivencias que los hacen desarrollar una manera de pensar unánime. Se encuentra ligado con la descripción operativa de esquema de roles, entendiendo se como

La interrelación e interdependencia del individuo con la estructura social se puede comparar a la existente en una red de pescadores, entre los nudos y los hilos que la componen. Así como el material de los hilos y los nudos de la red es el mismo, en la estructura social, los roles complementarios (hilos) y el Yo (nudos) presentan características comunes, y es de su interdependencia que resulta cada estructura social con una forma peculiar. El Yo desde este punto de vista, no es una entidad aislada; al contrario, es un punto de reflexión y de pasaje de la estructura social. Es un núcleo de convergencia de fuerzas sociales que atraviesan al individuo al mismo tiempo que se concretan y amplían en él. Si se cortan los hilos de la red, el Yo queda des-vinculado, aislado y cae.
(Forselledo, 2002).

El ser humano es un ser social por lo que ningún individuo es capaz de desarrollarse por sí solo, aislado de la sociedad y ajeno a lo establecido como convención social dentro un contexto y un tiempo determinado. Se necesita de otros para subsistir. Por lo que los chicos, al no tener una contención social y familiar buscan un grupo de pertenencia con otras personas de su misma edad y en su misma situación, manteniendo ciertos roles y reglas. Estos niños cargan una gran tensión por vivir cotidianamente situaciones para lo que no se encuentran preparados por su edad ni por su maduración.

No hay diferencia en cuanto al género, tanto niños, niñas y adolescentes son tratados de igual manera excepto que se presente cuestión que los aquejan particularmente como ser: la manera en que viven sus etapas evolutivas y los riesgos que pueden sufrir.

Como se explica anteriormente, existen niños que si bien no viven en la vía pública, es decir que tienen casa y relación con sus familias se desenvuelven en ella: trabajan y pasan largas jornadas deambulando por la ciudad. El hecho de que cuenten con una casa no significa que posean una organización familiar, por lo contrario, se encuentran en una situación de vulnerabilidad por lo que los roles de jerarquía comienzan con la toma del mando de las hermanas y hermanos mayores. Las hermanas mayores suelen ocuparse de las tareas domésticas como ser limpiar y cuidar de sus hermanos menores y por otro lado en cuanto al trabajo en la calle, se ocupan de controlar y cuidar a sus hermanos más chicos. O también sucede en casos en los que las hermanas mujeres deciden salir a trabajar dejando a los más chicos a cargo de vecinos, comedores o algún familiar.

Al tener en cuenta que en algunos casos estas familias se encuentran parcialmente integradas, los niños comienzan a generar el desapego de ésta de forma paulatina. Son los hermanos varones los que generalmente comienza a dividir su vida en casa-calle y así conforme pasa tiempo comienzan a instalarse en la calle abandonando de esta manera su casa familiar.

Otra característica que se observa en los niños y niñas es la significación de la figura materna como símbolo de amor para estos chicos se define como un amor incondicional hasta el rechazo por haber sido abandonados y despreciados (Bulgach, Flores, s.f.). Si la figura de la madre se encuentra ausente, es la hermana mujer o un par quien se ubica en un rol de contención y administración de la casa, cuidando a los hermanos más pequeños y manteniendo un orden dentro de los parámetros que pueden por la edad. Es el hermano varón el encargado de ocupar el espacio público, quien por lo general, se vincula más rápidamente con la violencia y situaciones de peligro sin llevar en sí un sentimiento de compromiso.

Cuando un sujeto decide a transitar su vida en la calle y adoptarla como ámbito propio se desarrolla un conocimiento de las reglas que se imponen en esta situación habitacional y por sobre todo, se naturaliza la problemática, generando así una estructura en el pensamiento de la persona, la cual desarrolla la capacidad de la realización de actividades que comienza a generar de manera paulatina. Los chicos que comienzan a frecuentar la vía pública como su hogar o como una escapatoria de la casa materna, se mueven principalmente por las zonas cercanas adonde pertenecen y con el paso del tiempo, se trasladan a lugares donde saben que se gana más dinero o donde se concentran la mayoría de ellos. Empiezan a formar parte de grupos que se encuentran en la misma situación, dentro de los cuales hay jerarquías que en este caso en particular se ordenan por el más fuerte en cuanto a fuerza física, el que dispone de más antigüedad viviendo en la calle o la edad (Bulgach, Flores, s.f).

Por lo general, los líderes de cada uno de dichos grupos cumplen la función de proveedores de alimentos y protegen a los más indefensos. En la mayoría de los casos éstos se encuentran compuestos por valores y lo que respecta a las mujeres dentro de ellos genera una mirada de respeto y cuidado por parte de los hombres, ellas cumplen el rol de contención y están relacionadas a una mirada maternal. Se dividen las actividades

cotidianas que en diferentes sitios que frecuentan habitualmente, por ejemplo las estaciones de tren o instituciones de atención social.

En lo que se refiere al cuidado y la imagen, la diferencia entre las mujeres y los varones se denota con mayor intensidad en la adolescencia que en la niñez y si bien el núcleo del siguiente PG se refiere a niños y no a los adolescentes, cabe desatacar que tanto mujeres como varones suelen ocupar su lugar dentro de su condición social, sin perder sus características atractivas, se arreglan con lo que pueden conseguir dentro de sus limitaciones y en el caso de las mujeres se puede observar una conciencia de relación imagen-oportunidad respecto a obtener pareja o ser cuidadas.

El estilo y la imagen suelen adoptar tiene relación directa con el nivel y la calidad de vida que les tocó afrontar: abandono, desprotección, denigración, marginalidad, son algunas de las características que les genera una baja autoestima y la pérdida del sentimiento de pertenecer. Una de las características más relevantes es la ausencia de contención y de formación individual por parte de una figura materna por lo que, frente a la necesidad de sentirse identificados, los niños intentan suplir dicha ausencia generando ellos mismos los recursos con el fin de obtener una identidad y un reconocimiento entre ellos y también frente a la sociedad.

Sin embargo esta forma de identificación mediante la vestimenta y la estética permanece ligada a la cultura de la calle, la cumbia villera, de la representación de autoridad del adulto como una rivalidad, de excesos, malas influencias y peligros, no se trata de una imagen saludable para un niño u adolescente sino todo lo contrario. Sin embargo, como se explica en el primer capítulo, la identidad es un proceso que se desarrolla en relación al tiempo-espacio en el que la persona se vive, se relaciona y todo lo que lo esa persona contiene, vivencias, creencias, cultura, etnia.

Los niños forman su identidad con la base de la identidad de los adultos que los rodean, a los cuales imitan y toman de ejemplo por lo que esta situación infringe el

artículo 7 de la CIDN que indica que “el niño será inscrito inmediatamente después de su nacimiento y tendrá derecho desde que nace a un nombre, a adquirir una nacionalidad y, en la medida de lo posible a conocer a sus padres y a ser cuidados por ellos” (UNICEF, s.f.) y otros artículos como el 8 o el 30 que manifiestan el Derecho a la identidad posicionando al Estado como responsable del control de que se cumpla bajo cualquier etnia, religión. El problema expuesto remite al objetivo del trabajo presente: crear una identidad para estos chicos que sea reconocible y aceptada ante la sociedad generando una mayor autoestima en ellos y de esta manera forjarles un sentido de pertenencia.

2.3. Salud de los chicos en situación de calle.

Como se explica anteriormente, la falta de recursos de los chicos que viven en la calle frente a las adversidades que deben afrontar, la mala relación con las autoridades y los lugares donde les toca desenvolverse cotidianamente llevan a la problemática de éstos al deterioro de la salud y el bienestar de ellos. “La salud es un estado de completo bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades” (Organización Mundial de la Salud, 2013).

Si se analizan las razones por las cuales un niño decide abandonar su hogar es lógico que desde el punto de partida de su casa su situación habitacional no sea la más indicada. Probablemente pase necesidades como frío, hambre, viva en una casa precaria con problemas estructurales lo que genera que el niño se enferme o se encuentre expuestos a peligros como ser instalaciones eléctricas o infecciones.

Por otro lado, es pertinente mencionar las relaciones conflictivas que se dan dentro del seno familiar, como golpes, maltratos. Desde el momento en el que comienzan a permanecer tiempos prolongados en la calle, sin control de un mayor o de autoridad se exponen a peligros como los mencionados anteriormente.

La manera en la que tienen de acercarse a los centros de salud por lo general se logra de la mano de algún adulto, puede ser una persona que conocen circunstancialmente o un vendedor ambulante. También en otros casos, la policía y los programas dirigidos a los chicos en situación de calle como por ejemplo el Programa para Niños, niñas y adolescentes en situación de calle del Gobierno de la Ciudad (Laso M., ver anexo c, p. 3, 2013) son los encargados de acercarlos a los centros asistenciales pero como se menciona anteriormente, los chicos tienen problemas con la autoridad por lo que rara vez se les acercan. Un detalle importante de los chicos en situación de calle es la falta de documentación y, como se destaca, la ausencia de un mayor responsable.

El conjunto de factores mencionados genera como resultado que la salud de los chicos carezca de atención y comience a empeorar con el tiempo ya que como cualquier chico, tampoco tienen la conciencia desarrollada como un adulto para darle la importancia que realmente amerita la salud.

Al considerar que la problemática de estos chicos es específicamente el abandono, la falta de atención de sus padres o la mala calidad de vida en relación a la infraestructura de sus hogares en el caso (en que los frecuenten) no es extraña la aparición de enfermedades de dermatológicas, respiratorias como gripes, broncopatías, neumonías, asma, faringitis, infecciones, y otros problemas derivados del abandono como piojos, pulgas u hongos. Por otro lado, sin introducir el desarrollo del PG en el área, los chicos de la calle tienen una relación casi indisoluble con el consumo de sustancias, dicha relación se fortalece con conforme crecen los chicos. La dependencia a las drogas varía según la sustancia.

La CIDN expone que el niño debe disfrutar de su salud al máximo nivel de ella y que debe hacer uso de las instituciones disponibles para poder lograrlo y para ello, el Estado es el encargado de contener a los niños, a reducir la mortalidad infantil, a prestarles atención médica y sanitaria con el fin de combatir enfermedades y la mala alimentación

(UNICEF, s.f.). Continuando con lo expuesto anteriormente, las instancias a las que se llega respecto de la salud de estos chicos tiene relación a la falta de prevención del Estado y las políticas sociales, es decir que no hay un tratamiento adecuado para evitar las enfermedades o las dolencias mencionadas sino que es consecuencia de la no promoción y prevención de la salud.

Las leyes plantean que la verdadera protección de los niños está dada a través de las políticas sociales. Define el rol del Estado Central como de promotor de políticas de bienestar y el rol de los organismos locales (municipios) y de las organizaciones comunitarias como ejecutores de las mismas, privilegiando así la descentralización hacia donde surgen los problemas de la gente.
(Pisani, 2006, p. 11).

En Argentina, se establecen medidas como el proyecto de consultorio móvil que consiste en recorrer los puntos de frecuencia de estos chicos dentro de la ciudad de Buenos Aires como ser microcentro, estaciones de trenes y subtes como Retiro o Constitución con el fin de detectar situaciones de emergencia que se puedan cubrir de una manera rápida brindando atención directa y preventiva. Otra de las herramientas que pone en funcionamiento el Estado son los operadores de calle quienes son los encargados de llevar a cabo un recorrido sistemático por las posibles zonas frecuentadas por los chicos con el fin de llevar un registro diario de las actividades de los chicos dentro de sus zonas de frecuencia sin mantener con contacto alguno con ellos, se remite sólo a la observación. Una vez concretado el relevamiento se considera pertinente el contacto con el chico de manera individual como grupal. La idea principal de este proyecto tiene sus bases en la formación de un vínculo estable y fuerte entre el operador y el chico o los chicos con el fin de relacionarlos con sus familias de origen.

2.4. Marcas argentinas con compromiso social.

En la Argentina desde hace varios años el sentido de solidaridad comienza a incrementarse por parte de empresas no sólo lo que se refiere a las marcas de diseño de indumentaria sino de diferentes rubros. En lo que concierne al diseño de indumentaria es posible encontrar un número indescifrable de marcas, cooperativas o fundaciones como la función Pro-tejer que trabajan por la inclusión social no solo de chicos sino de adultos, brindando talleres de capacitación en costura y textiles como lo hace Mediapila, una fundación sin fines de lucro que tiene como objetivo insertar en la sociedad a madres que por falta de recursos viven en situación de pobreza.

A continuación se hace referencia a algunas marcas reconocidas como Levi's y Mimo que ayudan a chicos carenciados donando juguetes y ropa a los centros de asistencia como el Centro de Integración Libre y Solidario de Argentina (CILSA) (Lazo M., ver anexo c, p. 3, 23 de abril, 2013), organización no gubernamental (ONG) cuya función es generar la inclusión de los chicos mediante talleres extracurriculares: huertas, macramé, fotografía, son algunas de las actividades así como también se brindan charlas de educación sexual, fomentan el deporte y brinda una gran contención a los chicos con discapacidad lo que da como resultado que surjan equipos de diferentes deportes como rugby, básquet o los murciélagos, el reconocido equipo de fútbol de ciegos.

Un referente que no se puede dejar de mencionar es el diseñador Martín Churba que con su marca Tramando se compromete desde hace unos años con las problemáticas sociales creando así Trama Social desde impulsa sus proyectos. En 2004 Churba comienza a ayudar a la cooperativa La Juanita presentando el programa *Pongamos el trabajo de moda para siempre* el cual consiste en estampar con diseño guardapolvos en la cooperativa y venderlos en la cadena Tramando en Buenos Aires, Nueva York y Tokio, con el fin de lograr una visión comercial del mercado por parte de la Cooperativa, en este proyecto logra ayudar la Fundación Pro-tejer, quien dono el dinero para desarrollar la

línea de guardapolvos y el Grupo Pampa quien fue el encargado de que dicha línea se haga presente en el Fashion Buenos Aires recaudando dinero que fue donando para impulsar la actividad del taller de costura de la cooperativa.

Esta experiencia genera que el diseñador decida continuar desarrollando una actividad de compromiso social por lo que se alía con Red Puna, un grupo de tejedoras originarias del noreste argentino, con quien se une para recuperar la cultura aborigen en el diseño textil. Churba diseño un sistema de capacitación resignificando el sentido del conocimiento ancestral y de antaño totalmente artesanal y vuelve a insertar estos productos en sus locales del mundo, generándole a la marca Tramando un valor agregado en cuanto a la imagen comercial.

Lo que queremos es generar una joya textil, ese es el concepto. ¿Por qué una joya tiene que ser un diamante? Estos tejidos son una joya, son absolutamente naturales, desde la oveja que come pasto en el cerro, hasta la tintura y el hilado. Lo que más me impactó en mi primer encuentro con la Red fue una frase: Nosotros queremos mejorar la calidad pero también el valor de la artesanía. Lo que buscamos es devolverle ese valor.

(Churba, 2011).

Sin subsidios del Estado se logra llevar a cabo el proyecto gracias a la ayuda de la Fundación AVINA para financiar el programa.

Otro de los proyectos donde Martín Churba se ve involucrado es el llamado Sr. Amor: Moda, solidaridad y ropa reciclada. De la mano de la agencia de comunicación JWT Argentina, surge a la luz la idea de transmitir la importancia de donar, dar y no acumular de la mano de una colección de prendas diseñadas por diferentes marcas y diseñadores como 12-NA, los hermanos Estebecorena, Mariano Toledo, Pablo Ramírez y Martín Churba. El objetivo del proyecto se basa en que los diseñadores elijan prendas dentro del Ejército de Salvación, organización solidaria de envergadura internacional de la parte

evangélica de la iglesia católica, con el fin de reutilizarlas y presentarlas en un desfile en el Centro Cultura Konex para que sean subastadas luego.

Los casos de solidaridad recién mencionados son algunos de los ejemplos que se pueden tomar para demostrar que en el buen acto de ayudar se pueden desarrollar trabajos que brinden tanto recursos financieros como de capacitación humana y mejorar la calidad de trabajo y de vida de muchas personas, generando de esta manera, una integración social y laboral y, por otro lado, creando en los demás la sensación de pertenecer, de ser reconocido y recompensado.

En lo que respecta a una reflexión después de lo estudiado es pertinente mencionar que todavía no se ha desarrollado un planteo de colección desde la indumentaria de refugio específicamente para chicos en situación de calle, lo que se comienza a teorizar en el siguiente capítulo son los conceptos elementales con el fin de desarrollar un buen enfoque para la propuesta de diseño.

Capítulo 3: El desarrollo del refugio en la indumentaria infantil.

En el siguiente capítulo a desarrollar se investigan los conceptos claves para el desarrollo de las líneas de la colección propuesta en el PG. Primero se aborda la relación entre el cuerpo y el contexto, entre el interior y exterior y cómo estos influyen en la construcción de identidad, concepto ya mencionado en los capítulos anteriores. En un segundo momento se teoriza y desarrolla el término indumentaria de refugio a partir de los proyectos generados por la diseñadora y artista plástica Lucy Orta y se establecen características particulares de este tipo de prendas. Por otro lado se conceptualiza el término prendas multifuncionales y su relación con la propuesta de colección. En el último subcapítulo se delimita la importancia de la indumentaria infantil que resulta pertinente debido a que los sujetos abordados en este proyecto. El objetivo de este capítulo es echar luz sobre conceptos fundamentales que se utilizan en el proceso de la colección con el fin de culminar en una propuesta basada en diseños de refugio para niños con una problemática ya desarrollada anteriormente.

3.1. Relación cuerpo, vestimenta, contexto.

La función principal de la vestimenta es la protección del ser humano frente a los cambios climáticos, a la suciedad y la higiene, a los peligros que a los que se enfrenta cotidianamente en la sociedad en la que se desarrolla la vida de cada persona. Es pertinente teorizar la relación que existe entre el cuerpo, la vestimenta y el contexto no sólo por lo mencionado sino que también debido a que son tres pilares fundamentales en la formación de identidad, concepto que se ha teorizado anteriormente en los capítulos uno y dos, dicha relación amerita su desarrollo.

El textil es la materia que cubre y/o descubre al cuerpo, participa de su morfología y genera una nueva relación del cuerpo con el entorno... En sus caras, plantea una relación de interioridad y exterioridad, del espacio privado y público: la bidimensionalidad del textil se expresa hacia el cuerpo y hacia el exterior. Hacia afuera construye forma, volumen, silueta, transformando la anatomía, y hacia adentro configura espacialidad, hábitat, un mundo de percepción que se antepone a las relaciones sucesivas con los otros espacios y los otros cuerpos.
(Saltzman, 2004, p.14).

El cuerpo se compone de la fisionomía y la psicología, es decir lo que respecta a la anatomía del cuerpo se encuentra el aparato respiratorio, digestivo, circulatorio y su relación entre sí en perfecta armonía generando que el cuerpo se encuentre sano, fuerte y que sus funciones se desarrollen con total naturalidad. Todo ser vivo está diseñado con el fin de que pueda desplazarse, autoabastecerse, defenderse y vivir en condiciones relacionadas al contexto en el que se desenvuelve y ser humano no es la excepción, se encuentra en una posición bípeda y erguida que le permite caminar, correr y apoyarse en sus dos piernas, sentarse, acostarse y arrodillarse. Con los dos brazos, dedos, cuello, cabeza y piernas son las partes de la anatomía humana que proporcionan la capacidad de movimiento debido las articulaciones, los tendones y los músculos.

La cabeza se posiciona sobre los hombros y el cuello, elementos que derivan en la columna vertebral la cual es el eje central de la estructura corporal. La cabeza, además de contener la cara que es considerada una de las primeras partes que se aprecian de una persona, es el lugar del cuerpo donde radican las emociones, los pensamientos, la parte emotiva del ser humano y las sensibilidades que se ven reflejados, por otro lado, en el estómago. Es decir, cuando un individuo se siente triste, preocupado, nervioso, feliz, enojado, es el cuerpo el que siente los síntomas y una de las partes más protagonistas de este hecho es el estómago como así también la espalda, lugar que enfrenta lo que no podemos ver, lo que se encuentra fuera de nuestro alcance.

Gracias a la anatomía del cuerpo se desarrollan las diferentes siluetas que se establecen como generales formando de esta manera, cánones o estereotipos de cuerpo

dentro del diseño de la vestimenta. Definir la silueta del individuo o de las prendas es de gran ayuda al momento de diseñar debido que se puede mejorar la forma de la persona o bien acentuar características que la favorezcan. Se teoriza, así, el concepto de la indumentaria como la construcción de un volumen protector del cuerpo al que, además, se puede manipular con el fin de acentuar las virtudes y ocultar defectos.

La piel es el órgano que recubre la estructura ósea y los órganos internos, por estas razones, es el órgano que puede ser considerado como el que protege al cuerpo en relación al exterior, al contexto ya que es capaz de seleccionar lo que es dañino para el cuerpo y no es casualidad que en términos de diseño de indumentaria las capas de prendas que se utilizan en un conjunto se denominen primera piel, segunda piel y tercera piel conforme sean las capas de abrigo. La piel es sinónimo de sensación, es la primera que genera una reacción frente a una caricia o cosquillas, la transpiración por el calor o bien, escalofríos por bajas temperaturas o cambios de clima, esto se genera por el sentido del tacto y con él se logra percibir sensaciones del mundo a través de infinitas texturas.

La parte psicológica se encuentra compuesta por las vivencias, la cultura adquirida dentro de la sociedad en la que se encuentra el individuo, lo que se considera correcto e incorrecto dentro de ella, la formación de moral, características que van marcando una conducta en cada persona. El cuerpo es el espacio en donde las represiones y emociones, los miedos y placeres, las angustias, tristezas y alegrías dejan su marca como un tatuaje (Satzman, 2004, p. 19). Las vivencias que cada ser humano conserva dentro de sí influyen en el desenvolvimiento de la persona consigo mismo en primera instancia, es decir cuál es la imagen que ésta recibe de sí misma, luego con sus pares y por último con la sociedad, de esta manera se reafirma lo teorizado en el primer capítulo respecto de la visión de los individuos como emisores y receptores de imagen.

En el mundo del Diseño de Indumentaria, el conocimiento de la anatomía del cuerpo se dispone en conjuntos de partes de la estructura corporal con los cuales se torna

indispensable trabajar. Como primer conjunto se destaca el frente y la espalda, se analiza el cuerpo generando una división paralela al eje vertical y se describen dos zonas asimétricas entre sí. Cabe destacar que la anatomía del hombre y la mujer difieren en volúmenes como los pechos y el ancho de espalda por lo que el desarrollo de las prendas difieren unas de otras, sin embargo, en ambos casos, el frente es tomado como la carta de presentación al mundo que genera conexión con los otros y la espalda, por otro lado, se relaciona con lo que no se puede ver, lo que no se encuentra al alcance de la vista.

La relación de la parte inferior y superior del cuerpo es el segundo conjunto que se debe tener en cuenta en diseño. Se trabaja trazando una línea imaginaria por debajo del ombligo, centro de gravedad. La parte superior se denomina *zona top* y la parte inferior es *la zona botton*. Dicha división es de utilidad debido a que permite que el indumento se localice como una pieza separada de la otra en relación al cuerpo. Por último, se encuentra el sistema formado por las partes izquierda y derecha del cuerpo lo que genera una división en cuartos de manera tridimensional obteniendo de esta manera, dos partes derechas (lo que confiere el frente y la espalda) y dos partes izquierdas respectivamente. Es relevante destacar que el cuerpo se considera simétrico comparando sus lados y la vestimenta puede quebrar dicha simetría con diseños que no cumplan las mismas formas de un lado que del otro, para ejemplificar se destacan las faldas irregulares y las remeras o vestidos de una manga.

Continuando con la forma de análisis del cuerpo del ser humano resulta conveniente analizar la relación interior- exterior en el momento de confección de las prendas: se debe partir desde el interior de la prenda hacia afuera, las costuras, el tipo de hilo que se utiliza, y la cara de la tela que se elija para el interior. Todo esto es importante a fin de sentir la prenda como parte del cuerpo. De esta manera “La vestimenta se piensa como una superposición de elementos que cumplen diferentes funciones en relación cuerpo y el contexto” (Pesqueira, Jordana, Salgado 1999).

Al referirse a una superposición, el autor explica que las prendas, a medida que se utilizan, cumplen un lugar en el conjunto de la vestimenta. Para ejemplificar es fácil pensar en una camiseta, si se usa sola cumple la función de una primera y única piel en relación al afuera pero si se superpone otra prenda sobre ésta pasa a cumplir sólo la función de primera piel y la segunda prenda pasa a estar relacionada al contexto y así es sucesivamente.

3.2. El concepto de indumentaria de refugio.

Como se ha mencionado, la relación interior-exterior es importante para el desarrollo de indumentaria y fundamentalmente para la formación de identidad del individuo. En lo que se refiere al usuario a analizar en el PG es competente reformular dicha relación cuerpo-contexto desde una mirada más social que implique un mayor realismo en cuanto a la necesidad y la situación de este target. Ya fue nombrada la característica principal y original de la indumentaria como elemento de protección. Si se compara personas que poseen un hogar, un techo bajo el cual refugiarse con personas que no lo tienen, se puede entender que para éstas últimas la indumentaria como instrumento de protección y refugio cobra mayor relevancia y permite entonces pensar en la necesidad de desarrollar un tipo de vestimenta que satisfaga de la mejor manera esta necesidad.

A partir de esto, surge la idea de pensar el indumento como un diseño de espacio habitacional en el cual el individuo tenga la posibilidad de desenvolverse cotidianamente. Se busca en la indumentaria el sentido espacial, es decir que la prenda sea un contexto diseñado con más de una función y que la persona que la utilice cuente con una herramienta no sólo de vestimenta sino de protección y de refugio.

La indumentaria de refugio comparte con otro tipo de vestimenta, como por ejemplo los trajes de bomberos o la indumentaria de deportes extremos, el hecho de que son

realizados de manera muy específica, con materiales particulares que les permiten llevar a cabo actividades de la forma más eficiente. Pero a la vez, la vestimenta de refugio presenta dos particularidades que la diferencian: la primera es su función, la cual no es proteger el cuerpo en situaciones a las que el ser humano se expone por placer o trabajo, sino que su objetivo es la protección del individuo frente a una necesidad, se trata de un diseño humanista y nómada. Su función principal es generar un espacio de contención del individuo construyendo una estructura que se mueve con él hacia donde vaya. La segunda característica es la relación entre la vestimenta de refugio y las prendas multifuncionales, lo que es elemental para el desarrollo del presente escrito debido a que se basa en la mirada con la que se enfoca la propuesta de diseño que se realiza más adelante.

El presente PG de indumentaria de regio está inspirado en el estudio del trabajo de la artista plástica inglesa Lucy Orta que entre los años 1993 y 1998 lanza su proyecto llamado *Refuge Wear. Survival kids*, debido a la recesión económica como consecuencia de la Guerra del Golfo, su observación constante sobre lo que sucedía en las calles como consecuencia de la problemática bélica, lleva a la artista a tomar un nuevo rumbo: desviar su carrera al diseño hacia una perspectiva social. Es así como Lucy Orta en sus diferentes proyectos toma el espacio público como un escenario vital de interacción y núcleo para la actividad social donde los protagonistas se desenvuelven en un constante cambio. Si bien el proyecto *Refuge Wear. Survival kids* está dirigido a niños, también presenta propuestas de prendas de refugio para los soldados de Guerra y entre otros proyectos más.

Sus obras combinan la arquitectura, la moda y la actividad social. “Estamos particularmente interesados en el aspecto metafórico del concepto de refugio, de protección de la arquitectura Nexus... La prenda crea un enlace en nuestra sociedad entre el individuo y el medio ambiente.” (Orta, L., s.f.). *Nexus Architecture* o arquitectura *Nexus*

es una colección de monos unidos mediante un conjunto de tubos. La idea base de éste proyecto de Orta era el reclamo del espacio público como un lugar que le pertenece a la sociedad en general con el objetivo de brindarle poder y autoridad a las personas marginadas, para que dicha sociedad los reconozca. Por este motivo resulta relevante mencionar este proyecto y relacionarlo como un vértice en común con el presente PG.

Otro de los proyectos realizado por Orta, llamado *Identity+Refuge*, es también un ejemplo significativo. La propuesta del proyecto se basa en de-construir prendas donadas al Ejército de Salvación de los Estados Unidos y generar prendas personalizadas sin desperdiciar nada. Esto se asemeja con el proyecto argentino *Sr. Amor: moda, solidaridad y prendas recicladas* que se menciona en el capítulo dos, con la diferencia de ser diseñadores conocidos quienes participaban. Lucy Orta convoca a los residentes de la organización brindándoles talleres creativos para que desarrollen ellos mismo las prendas y de esta manera trabajando la confianza interna de cada uno de ellos como individuos y a su vez como grupo identitario.

Un recurso que la artista utiliza es el manejo de impresiones en las prendas de frases reflexivas, profundas o chocantes para reforzar los conceptos de sus proyectos y generar conciencia en la sociedad como modo de ejemplo cabe destacar una frase que utiliza reiterativamente en sus prendas escrita por Martín Luther King para un discurso en 1963: “Hemos aprendido a valorar como aves y a nadar como peces, pero aún no hemos aprendido el simple arte de vivir juntos como hermanos” (Orta, 2003, p. 32, traducido por Murall, L.). Otro ejemplo, es en el trabajo ya mencionado *Identity+Refuge*, una participante escribe una prenda con la frase “yo tengo mucho para decir”.

La propuesta de Orta a la disciplina se trata de la utilización del indumento como medio para dar a conocer un tema, una protesta, un malestar en la sociedad y en su propuesta hace protagonistas a sectores sociales que necesitan sentirse importantes, escuchados, entendidos y reconocidos. Les brinda la voz y el instrumento para desarrollar

conjuntamente una idea y darla a conocer. De esta manera se forman lazos comunitarios entre los participantes de los proyectos y los espectadores (ver anexo c, p. 5).

Otro caso interesante para analizar es el de la estudiante de diseño industrial del Estado de Michigan, Estados Unidos, Veronika Scott lleva a cabo el abrigo *Element Survival*. Esta prenda está dirigida a los indigentes de su Estado, se basa en un rectángulo de 1,60 de altura que de día funciona como un impermeable y de noche como una manta. Los textiles que utiliza son lana para la parte interior y una tela impermeable para la parte exterior generando así una prenda multifuncional ya que es posible cerrarla con una cuerda elástica (Ferrara, 2013, p. 80).

Una vez analizado el concepto de indumentaria de refugio se expone a continuación como se relaciona con las prendas multifuncionales y que se entiende por ellas.

3.3. Prendas multifuncionales.

Las prendas multifuncionales comienzan a surgir debido a un nuevo sistema de diseño basado en pensar una prenda con varias funciones, como su nombre lo indica. El pensamiento de la funcionalidad y sus usos múltiples se desarrolla en su comienzo con objetos relacionados con espacios arquitectónicos pequeños o con dificultad para ambientarlos por su estructura arquitectónica y más tarde surgen electrodomésticos y una variedad innumerable de objetos para la casa o útiles y de esta manera, el espectro de posibilidades de introducir la función se aplica cada vez más llegando así al diseño de indumentaria, en donde ya no sólo se tiene en cuenta la comodidad y confort sino también la función para lo que es creada la prenda y cada vez son más los diseñadores que incursionan en este ámbito de diseño. “Se puede definir a la función como la relación que media entre un objeto y el propósito al cual este objeto se propone responder: al que sirve” (Roca, 2006, p. 169).

Por lo tanto, que un objeto sea multifuncional significa que debe cumplir con más de una función de uso y por otro lado, en lo relacionado a la comunicación del objeto con el contexto se debe pensar como un objeto con una multiplicidad de signos debido no sólo a la variedad de funciones que se le brinda sino también a la manera que lo interpreten los demás.

La relación de la indumentaria con la arquitectura no es casualidad, desde hace varios años a esta parte es considerable la cantidad de diseñadores y arquitectos alrededor del mundo que fusionan las dos disciplinas debido a que en algunos puntos se asemejan, como ejemplo, cabe destacar que en las dos se trabaja desde el plano bisimensional como son los moldes o los planos con el fin de llegar a un objeto tridimensional ya sea éste una prenda o una estructura arquitectónica y los dos cumplen la función de proteger al ser humano y brindarle un confort. Lo que realiza Lucy Orta en sus proyectos es la unión de estas dos disciplinas con el fin de generar conciencia social, formando un espacio de contención en sus diseños, es decir generando estructuras arquitectónicas en las prendas.

Ahora bien, al observar este tipo de prendas que permiten ser utilizadas de más de una manera se pueden destacar ciertos recursos en común: el uso de la reversibilidad y la utilización del sistema de acceso a la prendas. La reversibilidad se basa en brindar a la prenda la posibilidad de ser usada de un lado como del otro alternándolos en relación al uso que se le quiera dar, es decir que la prenda cuenta con dos superficies externas o internas depende del lado que se lo mire. Este recurso requiere un proceso de construcción en lo que se refiere a las costuras ya que no deben ser vistas y debe ser una prenda flexible debido a función de cambiar su superficie con facilidad (Saltzman, 2004, p. 102).

El segundo recurso se refiere al acceso del cuerpo a la prenda. Todo indumento consta de un acceso o abertura a él que se genera con un cierre, botones, en el caso de

alguna prendas solo es mediante una boca de acceso amplia o elasticidad como camisetas o vestidos, o bien algún otro sistema diseñado que cumpla la función de acceso y salida de ese objeto que una persona desea o debe utilizar, a excepción de los envolventes que su sistema de acceso es de criterio individual según quien lo use. Cabe destacar que el textil que se utilice para la creación del indumento es importante en lo relacionado con el desarrollo del sistema de acceso y la silueta pensada para dicha prenda.

El recurso de reversibilidad no siempre debe cumplirse pero el estudio de los accesos de las prendas es fundamental, por regla general en cualquier tipo de diseño, y en las prendas multifunciones es un factor indispensable debido a que al sufrir transformaciones el indumento debe seguir respetando el acceso, puede variar el lugar o la forma de acceder pero debe existir generando comodidad. Al observar la creación de este tipo de prendas éstas se encuentran relacionadas a la desconstrucción de ropas ya existentes rediseñando lo que establecido en dichos objetos con el fin de crear un indumento diferente. Marcas que trabajan de esta manera son 12-NA que tiene como punto de partida el reciclaje de prendas como su medio de expresión del diseño intervienen la ropa generando prendas únicas reconstruyendo otras. Por otro lado, la diseñadora Jimena Anastasio que desarrolla prendas poli funcionales, destaca que su marca no se rige por lo que dictan tendencias debido a que sus prendas no pasan de moda. Explica que

Construyo las prendas haciendo un paralelo entre la arquitectura y la indumentaria: la prenda se construye, surge de las formas, requiere de materiales y mano de obra, y juega entre la morfología y la funcionalidad. Trabajo sobre la desconstrucción y reconstrucción de la estructura base, buscando un equilibrio final sin llegar al caos. La asimetría en mis diseños funciona como una intervención de la prenda a través de cruces de plano, líneas que se superponen, ángulos que se angostan, espacios que se crean, recorridos que se platean. Mis prendas están construidas a partir de la morfología, pero con una profunda preocupación por la funcionalidad y la versatilidad. (Anastasio, s. f.)

Por último, con el ejemplo de Veronika Scott y su abrigo *Element Survival* que se menciona anteriormente es prudente desatacar que en el desarrollo del estudio de los diferentes trabajos a los que se hace mención en esta etapa del PG, no se encuentra una propuesta de vestimenta de refugio destinado a los chicos en situación de calle teniendo como base de diseño prendas multifuncionales.

3.4. Indumentaria infantil y el sistema de moldería

La evolución de la indumentaria infantil a través del tiempo comienza relacionada con la vestimenta de los adultos, lo que genera una ausencia de identidad infantil hasta mediados de los años 1960/70 y no hay registros en libros o documentos que lo desarrollen por lo que en consecuencia, se desarrolla a continuación una observación a través de la historia y el arte.

Por mucho tiempo la indumentaria infantil fue una réplica en miniatura de los trajes de las personas más grandes, es decir, el niño no contaba con la identidad propia de lo que se conoce actualmente como niño, la estructura de las prendas y el diseño de los zapatos y ornamentos de la antigüedad no permiten el juego ni la recreación debido a que no se consideran actividades importantes en la época o no de la manera en la que se piensa en la actualidad, “las niñas llevan cuerpos rígidos y faldas con miriñaque; los niños casacas más o menos “faldonas” y sombreros de tres picos” (Boucher, 2009, p. 285).

No se encuentra documentación específica sobre el vestuario infantil y su evolución en el tiempo como si lo hay de historia del traje como un campo a estudiar por lo que es tarea obligatoria recurrir al arte. Desde las representaciones del arte prehistórico, del arte egipcio y de la antigua Grecia hasta el *Renacimiento*, siglo XV inclusive, muestran a los niños de dos manera: la primera como actor secundario de la escena y la segunda, más relacionada a la etapa del *Quattrocento* y *Cinquecento*, el niño es sinónimo de

representación divina, alado y angelical, suspendido en el aire o en los brazos de una mujer o en otras ocasiones se lo representaba con prendas descuidadas y harapientas que le brindan una connotación de pobreza con el fin de generar emociones en las personas que aprecien la obra, no con el objetivo de resaltar su identidad como individuos.

Entonces el niño tiene una connotación religiosa en el arte hasta pasado al *Renacimiento*, más precisamente con el movimiento Barroco y el Rococó es que se comienza a representar al niño como protagonista de la obra lo que empieza a brindarle importancia como tal. El traje de los niños ya no es como el de los adultos gracias a la influencia inglesa del estilo marinero: pantalón largo, cinturón de tela y las niñas llevan vestidos de muselina de algodón atados a la cintura (Boucher, 2009, p. 288), esto se genera por la Revolución Industrial en Inglaterra y en toda Europa.

Por otro lado, el periodo entre Guerras fue lo que culminó con la ostentación de la moda, al no haber capital, no contar con los textiles y fundamentalmente al generarse una consciencia social de no ostentar mientras en el mundo se viven acontecimientos de semejante envergadura. Como consecuencia, la moda se democratiza y se comienza a producir con los recursos que se presentan o bien a veces hasta se reciclaban las prendas masculinas y militares. La moda se vuelve austera, sobria y varonil, por lo que con respecto a los niños también se genera un cambio. Si bien todavía la imagen del niño no se despega del adulto, las prendas son más cómodas; para las niñas vestidos más confortables, mangas y faldas más cortas y para los niños se pantalones de gabardina, corderoy, tiradores y camisas lisas y a cuadrille.

De esta manera, comienza a marcarse históricamente una diferencia de la vestimenta entre los niños y los adultos, brindándoles así una identidad propia y una mayor capacidad de movimiento, con telas de tejido de punto, con la industrialización del vaquero que fue un acontecimiento muy importante que alrededor del mundo que cambio

radicalmente la utilización del pantalón y en lo que se refiere a los niños se comienza a utilizar por ser fácil de lavar, una tela dura y resistente, lo que significa ideal para las actividades de los chicos.

En la década de los 1970 las niñas y adolescentes comienzan a utilizar pantalones largos y a desestructurar su vestimenta con prendas como chombas, remeras, faldas pantalón y el uso de zapatillas lo que significa que algunas tipologías comienzan a ser utilizadas por ambos géneros. Es así como el hombre comienza el proceso de cambio frente a la mirada de significación de la infancia, dejando de lado el trato de igual a igual para tratar al infante como un ser frágil e ingenuo, quienes conforme crecen, trascurren una línea de etapas de cambios corporales y psicológicos que tiene como fin la adultez y la definición individual por lo que es importante acompañarlos en el proceso de desarrollo y cambio como seres humanos.

Un elemento fundamental en la realización de la vestimenta es la moldería que se utiliza para el proceso de cada prenda, dicho proceso comienza con el diseño del molde en el plano bidimensional, entendiendo bidimensional un lugar plano en donde se pueden trazar líneas visibles sin profundidad, se remite al dibujo el cual culmina con en el plano tridimensional generando una estructura protectora del cuerpo. El mundo tridimensional, consiste en

Lo que vemos delante de nosotros no es una imagen lisa, que tiene sólo largo y ancho, sino una expansión con profundidad física, la tercera dimensión el suelo que hay bajo nuestros pies se extiende hasta el horizonte distante. Podemos mirar directamente adelante, hacia atrás, hacia la izquierda, hacia la derecha, hacia arriba, hacia abajo. Lo que vemos es un espacio continuo en el que estamos incluidos. Hay muchos objetos cercanos que podemos tocar y objetos más lejanos que se hacen tangibles si tratamos de llegar hasta ellos.

(Wong, 2007, p. 237).

Estas características del mundo tridimensional son comprobables al observar un diseño como una pieza estructural. Contiene un interior que se puede apreciar que en

ocasiones cuenta con un tela diferente a la que se observe en el exterior, tiene volúmenes que se pueden ver más alejados, más cercanos, más arriba o más abajo, es un objeto que tiene frente, espalda, costados. Hay diseños que son asimétricos lo que genera una diferencia en la estructura tridimensional del diseño.

Esto no sería posible de realizar sin el diseño de moldería con el cual se logra generar efectos en la estructura de la prenda como volumen, hundimientos, pliegues, frunces, volúmenes acampanados (Sorger, R., Udale, J., 2006, p. 98), es decir que el diseñador cuenta con un universo infinito de posibilidades de crear y para lograrlo comienza con una idea rectora del diseño o los diseños de las prendas los cuales se dibujan en el plano bidimensional llamado geometral para luego comenzar con el trazado de moldes, el cual se basa en la transformación de patrones bases que rigen para cualquier estructura-indumento que se desee realizar. Dicha estructura comienza a generar tridimensionalidad cuando se plasma sobre un cuerpo humano o maniquí ya sea el molde como la tela cortada, lo que se conoce como tizada.

Es pertinente destacar la importancia del seguimiento de la tabla de talles que se desee utilizar o las medidas de la persona para la que se está trabajando y por otro lado, un buen corte de las piezas de papel y que contengan información referida a la comprensión del diseño de éstos con el fin de realizar la prenda. Dicha información es relevante en cuanto a que se brinda en ella la cantidad de piezas que se tengan que cortar de igual manera, lo que se refiere al talle que se utilice, el hilo de la tela, el sexo para el que se esté diseñando, la descripción de la tipología diseñada, los recursos constructivos de diseño como piquetes de ojales o bolsillos. La información mencionada es importante ya que debe ser entendida por quien desarrolla el armado de dicha prenda y al momento de unirlos deben conformar una pieza armoniosa en su estructura y quedar bien en el cuerpo, lo que significa que no debe tirar de ninguna costura generando una

tensión en algún lugar puntual de la prenda deformando la forma original de la misma u observarse costuras corridas.

Otra de las maneras en las que se puede diseñar en el plano tridimensional es sobre el maniquí, obviando el paso previo del diseño bidimensional en geometral y el proceso de molde. Es útil para la creación de diseños con mayor complejidad como los que pertenecen al rubro de alta costura. Esta manera de trabajar se basa en manipular el tejido generando formas deseadas o creando nuevas, transformando en ocasiones el diseño original. Dicha técnica no se realiza con los tejidos con lo que se va a desarrollar el diseño final sino que se utilizan textiles de bajo costo como el lienzo de algodón o fiselina, más conocida como entretela. Ésta puede ser tradicional o termofijable, es decir que se adhiere por calor.

“Una prenda puede necesitar una entretela para tener un tacto diferente en determinadas áreas, manteniendo el mismo aspecto” (Winifred, 2010, p. 165). Por otro lado, este material brinda a los textiles la posibilidad de crear estructuras en el diseño, las cuales suelen generarse en ciertas zonas como el cuello, los puños y la cintura. Sin embargo puede ser utilizada para crear estructuras volumétricas en diferentes puntos del cuerpo.

En lo que se refiere a la vestimenta infantil específicamente, la moldería no suele ser muy compleja ya que deben ser prendas cómodas y de fácil acceso. Se utilizan recursos que se enmarcan en la elección de telas llamativas, resistentes, en la utilización de bordados y estampados. No existe una propuesta de moldería que se base en la adaptación de las prendas infantiles al problema que sufren los niños en su crecimiento respecto del usuario que se presenta en este PG.

El punto de partida para el desarrollo del sistema de patrones que se propone en la colección de las presentes líneas se genera a partir de las bases más sencillas del plano bidimensional. El enfoque se realiza desde transformaciones con cierto grado complejidad

sin dejar de tener en cuenta la comodidad y el movimiento de los infantes. Se toma como referente a la docente japonesa en el Bunka Fashion College, Tomoko Nakamichi y su innovador sistema de moldería.

Nakamichi realiza diferentes transformaciones de morfologías convencionales generando estructuras y formas nuevas. A modo de ejemplo se describen tres de sus trabajos, los cuales son aplicados en el desarrollo de la colección del presente proyecto.

En primera instancia es pertinente nombrar la transformación llamada: *La abertura fruncida*, la cual se basa en generar una abertura en la prenda mediante la realización de un frunce en ángulo recto respecto de la costura (Nakamichi, 2012, p. 28). La segunda transformación es una de las más relevantes en relación a la colección a desarrollar en el presente trabajo. *El hoyo*, también conocido como *otoshiana*.

La creadora de esta técnica la realiza en una falda pero puede ser aplicable a cualquier estructura con dimensiones volumétricas. Se basa en un hoyo en la prenda generando por dos partes de textil: la primera es la falda en sí que funciona como estructura o soporte a la que se realiza un agujero en círculo. Una vez realizado el primer paso, se superpone una tela y se la inserta en dicho círculo generando un hundimiento textil. Finalmente se cosen ambas partes desarrollando un diseño original. El sistema de *Prominencias y protuberancias* se genera mediante el desarrollo de la moldería. Consiste en generar formas geométricas del tamaño necesario y en el lugar de la prenda deseado, se aplican generalmente a modo de decoración sin embargo, en el presente trabajo se le asigna otra función que se desarrolla en quinto capítulo.

La siguiente y última transformación denominada *El escondite* se refiere a la incorporación de curvas volumétricas en las prendas. El método de realización de esta transformación se basa en trazar curvas en el molde bisimensional, cortarlas y generando aberturas entre las curvas.

Otra de las características que se tiene en cuenta en el presente proyecto es el paraguas para su la observación de su morfología. Este objeto que comienza a utilizarse en la antigüedad por las civilizaciones asiáticas y africanas y era utilizado por las mujeres de la realeza con el propósito de cubrirse del sol, por lo que siempre fue un objeto de protección. Su funcionalidad cambia a mediados del siglo XVIII obteniendo el rol que se conoce en la actualidad y es utilizado tanto por hombre como por mujeres. Para el 1800 el paraguas pesa unos cuatro kilos y medio debido a que se realizaba de madera y hueso de ballena. Sin embargo, en 1852 gracias al descubrimiento del inglés Samuel Fox quien inventa el sistema de estas varillas al observar la cantidad de stock que existía de varillas para las fajas de la mujer, el paraguas se hace más liviano y cómodo de llevar. Fox crea también los extremos en forma de U, llamados paragón. Con la aparición de las varillas el paraguas se convierte en un círculo octogonal con el desarrollo de telas impermeables y estampadas años anteriores en 1730. Dichas telas pueden ser: nylon, plástico, ciré, microfibra o pongee.

Conjuntamente con esta transformación se genera el sistema de cerramiento del paraguas que se utiliza para el desarrollo del sistema de la prenda. La manera en la que se abre y se cierra consta de

Al empujar el aro central a lo largo del eje central, las ocho varillas articuladas en él se ven obligadas a subir y estando sus otros extremos articulados en las ocho varillas largas correspondientes (engarzadas en el extremo del eje) necesariamente estas varillas se abren forzando a la tela a distribuirse tensa sobre ellas. Si se miran los planos de simetría determinados por parejas opuestas de varillas largas, se aprecia como parte de estas (con sus correspondientes varillas cortas) forman rombos movibles de perímetro fijo pero de ángulos (y área) cambiante. Los ocho rombos forman una bipirámide estupenda.
(Revista Suma, 2005, p. 78)

La utilización de los recursos de diseño que se conceptualizan en esta etapa se desarrolla en la propuesta de diseño.

Lo teorizado en este capítulo resulta un elemento troncal en el desarrollo del este escrito debido que se comienza a generar un enfoque más claro y delimitado hacia donde se dirige dicha propuesta. Por otro lado, le brinda paso al siguiente análisis de otros conceptos y desarrollo de elementos que resultan de esenciales como es el estudio de los textiles a utilizar y el simbolismo del color, tema que se desarrolla en el capítulo a continuación.

4. Textiles y proceso productivo.

El siguiente capítulo se desarrolla en referencia a los textiles más adecuados para la realización de la propuesta de trabajo. Para comenzar se analiza el concepto del textil, su importancia y rol elemental que cumple en diseño. Siguiendo con el escrito, se estudian los textiles inteligentes y los no convencionales en el rubro del diseño de indumentaria pero sin embargo son utilizados por los creadores que trabajan en la indumentaria de refugio. También se mencionan algunos de los procesos de acabos textiles que pueden ser de utilidad para textiles convencionales con el fin de poder incluirlos en el proyecto. Culminando con el desarrollo de la presente etapa se analiza importancia del color en el indumento y cómo influyen los colores en la parte psicológica de las personas.

4.1. Definición de textil.

La vestimenta es una estructura tridimensional que cumple la función de proteger el cuerpo y adornarlo. Sin embargo, no se ha mencionado un análisis profundo de lo que se conoce como el alma de la prenda: el textil, el cual se define como “el elemento que materializa al diseño de indumentaria. Es una lámina de fibras que se unen entre sí para conformar una tela.” (Saltzman, 2004, p. 37).

Desde el nacimiento hasta el fin de la vida de una persona, ésta se encuentra rodeada de textiles. No sólo las prendas lo necesitan para ser, para existir, sino que hay una cantidad importante de objetos no referidos al diseño de indumentaria que tienen un porcentaje textil, es considerable expresar que el ser humano vive en un mundo textil y éste una de las principales representaciones culturales y de la evolución de las mismas. Lo que respecta a la relación interior-exterior que se desarrolla anteriormente en el escrito, se considera al textil el elemento imprescindible para que dicha relación se genere, es el responsable de brindarle un sentido al diseño, de generarle tridimensionalidad al mismo y es fundamental una buena elección del mismo debido a que influye en la morfología, en la

silueta y en lo que se refiere al partido conceptual del diseño, la elección del textil es de gran importancia.

Los textiles se componen de fibras, entendiéndose estas como “un filamento plegable parecido a un cabello, cuyo diámetro es muy pequeño en relación a su longitud. Las fibras son unidades fundamentales que se utilizan en la fabricación de hilos textiles y telas” (Hollen, Sanddler, Langford, 1994, p. 14), es decir que son las responsables de brindarle a los textiles diferentes aspectos, según se encuentren hiladas debido que éstas pueden ser sometidas a procesos de hilatura para entrelazarse de diferentes maneras o pueden ser no tejidas y vincularse por adherencia. Las fibras se clasifican según su origen en tres grupos: las fibras naturales, las artificiales y las sintéticas (ver anexo c p. 8). En el primer grupo se enmarcan las fibras que originarias de la naturaleza, por lo que a su vez, se generan tres subgrupos: las fibras vegetales, que están compuestas por celulosas de la naturaleza, como el algodón, el lino. Siguiendo con las de origen animal, llamadas proteicas debido que provienen del pelaje de diferentes animales, como la llama, la vicuña y la oveja. Por último, las de fibras derivadas de los metales, llamadas minerales, las cuales tienen aplicaciones industriales como la fibra de vidrio.

Siguiendo con la clasificación, otros grupos a desatacar son: las fibras artificiales y las sintéticas. El primer grupo se genera a partir de una solución de celulosa natural tanto vegetal como proteica o desde un compuesto de resinas se realiza una disolución con otros compuestos químicos que tiene el nombre de *solución de hilatura*, si la fibra contiene celulosa vegetal es artificial, si la fibras está compuesta de elementos de resina, es decir de compuestos químicos, la fibra es sintética. De dicha composición vegetal se producen fibras como rayón viscosa, el cual es una derivación de la celulosa de madera regenerada y el acetato que imitan a la seda, lo que genera que se reduzcan los costos en comparación a la seda natural. Las fibras sintéticas son el poliéster, el acrílico que imita a la lana, el spandex y el nylon.

Cada fibra, no importa qué tipo de ellas sea, tiene diferentes reacciones frente a diversas exposiciones y, en relación a la composición de textiles, es fundamental como diseñador conocer sus reacciones frente a ciertos agentes como el calor, el sol, el agua. Debido a que de esta manera el campo de conocimientos y recursos a utilizar se enriquece, es más amplio y de esta manera se tiene un mayor control y decisión sobre su trabajo.

El aspecto visual de cualquier prenda está directamente influido por las características del tejido con el que se hace. Seleccionar los materiales correctos para el diseño de una prenda no es tarea fácil para el diseñador, ya que se trata de hacer un objeto a partir de materiales sólidos, rígidos y estables.

(Winifred, 2010, p. 20).

Los aspectos del tejido que deben ser considerados para lograr una buena terminación en las prendas son en el peso y el grosor de la tela, su distorsión, caída y elasticidad. Claramente se puede destacar una relación entre dichos aspectos. Para ejemplificar es competente destacar que la estructura de un diseño en sí misma fuera de ningún cuerpo que lo habite, tiene un peso determinado y si éste supera lo permitido por la morfología de la prenda, el diseño pierde sentido y es probable que las costuras no puedan aguantarlo y se abran. La relación peso-grosor es algo inevitable, se tiende a pensar que cuanto más pesa el textil, más grueso es. En la mezcla de materialidades también se generan problemas, hay que analizar que textiles pueden combinarse para que el peso sea proporcional a cada uno de ellos, es decir que no sea más pesado que otro. Por otro lado, cabe destacar que es incomodo llevar puesta una prenda pesada por lo que deja de ser funcional.

La siguiente característica es la distorsión, es decir la capacidad de estirarse y volver a su estructura que tiene un textil, esto se genera en telas con fibras de elastano ya sea en la urdimbre o en la trama. Este tipo de tejido brinda buena caída en las prendas, sin

embargo, se debe analizar previamente para detectar cuánto se estiran y si no se deforman con el tiempo al someterse bajo presión. Por otro lado, la caída en la forma que tiene un textil de caer sobre el cuerpo, generando movimientos y pliegues. “la tensión generalmente es ejercida a lo largo del tejido, por lo tanto, se necesita una buena caída para formar efectos de evasé” (Winifred, 2010, p. 26). Es un elemento visual que aporte elegancia y presencia a la prenda. Recursos como el corte al bias o el corte circular de los tejidos generan buenas caídas en la vestimenta. Por último, los tejidos de punto y los textiles que contienen elastano en sus hilos, son los que permiten la elasticidad en las prendas. La morfología de la prenda pasa a un segundo plano debido a que dichos tejidos se caracterizan por adherirse al cuerpo, sin embargo, el diseñador debe decidir la capacidad de elasticidad que permite en la prenda.

Hay cantidades de maneras de tejer los hilos con el fin de generar un textil, que fueron descubiertas por tejedores primitivos, pero sin embargo, la manera de identificarlos siempre es la misma: la urdimbre y la trama. Cabe destacar que los hilos son mechas de fibras sometidas a procesos de acabado que les brinda a éstos ciertas características específicas como lustre, resistencia o elasticidad.

La urdimbre es el grupo de hilos que se ubican de manera vertical o longitudinal, debe ser resistente a la tensión del telar por lo que se caracterizan por tener mayor torsión y la trama se forma con los hilos que se ubican de manera transversal, los cuales se van a entrelazar generando un textil. Dicho entrelazamiento tiene el nombre de ligamento. El tejido del textil se lleva a cabo en el telar, en donde los hilos de urdimbre se sostienen por soportes mientras que los hilos de la trama se insertan en ellos para comenzar a formar el tejido. Estos textiles son los que se denominan: tejidos planos. Éstos se dividen en los tres ligamentos fundamentales de tejeduría plana, los cuales llevan el nombre de tafetán, sarga y raso o satén. De estos ligamentos derivan otros como la esterilla o el panamá por mencionar algunos.

Ahora bien, como se hace mención anteriormente, los tejidos de punto son los que brindan elasticidad. Se diferencian de los tejidos planos en la manera de producirlos ya que su fabricación se realiza en máquinas con agujas que forman mallas entrelazadas a partir de hilos (Hollen, Sanddler, Longford, 1994, p. 207). Esto se puede lograr mediante la trama o la urdimbre. El tejido de punto por trama consta de un solo hilo que se entrelaza con sí mismo y cuando es por urdimbre, los hilos se entrecruzan en mallas para formar una tela. Los ligamentos que se conocen de tejido de punto son: el jersey, el morley, pique o frisa.

Las telas de tejido plano se caracterizan por no ser elásticas, al menos que sean confeccionados con hilos de elastano, como se explica anteriormente. Sus hilos son tupidos, lo que significa que tiene una buena cobertura aún que pueden ser, al mismo tiempo, telas muy livianas. En el caso de las telas de tejido de punto, en cambio, son tejidos que se adaptan fácilmente al movimiento del cuerpo, cubren menos que los textiles planos que varían de telas transparentes a muy pesadas.

Por otro lado, la superficie del textil es el plano de contacto directo con el textil en relación al contexto, es lo determina la sensibilidad en relación al cuerpo. Este aspecto del textil comunica sus características de manera táctil y visual, para ejemplificar es pertinente mencionar que no es lo mismo un tejido áspero, duro, pesado y de colores o estampados oscuros que suave, frágil y liviano y visualmente llamativo. Estas características influyen en la decisión del armado de la carta textil de cada prenda o colección.

Todos estos aspectos que atañen al mundo textil, junto con la moldería, conforman la silueta de una prenda, su estructura y ayuda a generar la morfología del diseño. Como se menciona en el capítulo anterior, es importante este aspecto ya que la silueta es un elemento que delimita el contorno del cuerpo, incumbe el espacio de la vestimenta de acuerdo a la anatomía del cuerpo (Saltzman, 2004, p. 69) y como es apreciada en la presentación de una prenda sobre un cuerpo abarca el plano tridimensional. Existen

diferentes tipos de siluetas: la bombé, la resta, la silueta trapecio, adherente, insinuante y volumétrica.

La silueta, dentro del análisis de la vestimenta, es un elemento considerable de estudio a través de la historia. Existen cambios marcados en ella conforme cambian las prendas en su evolución. A modo de ejemplo, es pertinente explicar la silueta en el año 1856, en el cual surge la alta costura. Se basa en la silueta de reloj de arena, acentuando la cintura y destacando el busto como zona erógena con la utilización del corsé y cubriendo las piernas con las grandes faldas construidas con miriñaques.

Al acercarse al 1900, el diseñador Paul Poiret es el encargado de eliminar el corsé brindándole a la mujer un mayor movimiento y libertad. El corte de la cintura se baja hasta la línea de la primera cadera lo que genera que la silueta se enmarca dentro de líneas anatómicas acentuando dicha parte del cuerpo. Por otro lado, cambia la morfología de la falda, se transforma en una forma orgánica y el largo modular se sube hasta arriba del tobillo.

Para los años 1920 hasta el 1950, debido a referirse al periodo entre Guerras, como se menciona en el capítulo tres, la moda se define como austera y masculina generando una silueta anatómica y formas regulares, un referente importante de esto es la diseñadora Coco Chanel.

La moda cambia cuando en 1950 se presenta el estilo *New Look* con el diseñador Christian Dior. Dicha estética se basa en prendas femeninas en contra posición a la moda anterior. Consiste en una falda plato y a la cintura lo que vuelve a ponerle acento a esta parte del cuerpo. Esta época fue relevante ya que se destaca la adoración de la mujer por los electrodomésticos y la tecnología en relación a las tareas del hogar en lugar de ser el hombre.

En 1960, con la existencia de la minifalda gracias a Mary Quant, “todos los vestidos se acortan siguiendo el estilo propio de cada casa” (Boucher, 2009, p. 419). La silueta que

se destaca tiene la forma de trapecio sin acentuar demasiado las curvas del cuerpo y dejando al descubierto las piernas que son la zona erógena de la época.

Para el año 1970, con el surgimiento de los hippies la moda vuelve a transformarse. Con la utilización de prendas étnicas y teniendo como referencia una ideología relacionada a conceptos como libertad, paz y amor, queriendo romper con la cultura tradicionalista y de consumismo la silueta se enmarca en prendas que transmitan dichos pensamientos. Así es que se genera una moda sin acentuación del cuerpo con una silueta insinuante.

En los años 1980, la silueta es adherente, marcando un acento en los hombros con la utilización de las hombreras, lo que genera un efecto óptico al ojo de hacer más pequeña la cadera.

En 1990 vuelve a generarse un cambio con el surgimiento de prendas minimalistas, inspiradas en otras disciplinas como la arquitectura, el término *menos es más*, es lo que define esta etapa.

Para finalizar es pertinente mencionar que en los años 2000 la moda ya no sigue estándares estructurales sino que se construye desde la inspiración sobre lo ya establecido, generando una resignificación de épocas pasadas. Tanto en lo que respecta a la indumentaria como a acontecimientos históricos, sociales o políticos.

4.2. Textiles inteligentes

Conforme evoluciona el ser humano y las tecnologías, los avances en relación a los textiles. También toman relevancia debido a la conexión interdisciplinaria que existe actualmente. Desde las innovaciones en el mundo de los tejidos en cuanto su diseño en la superficie con la utilización de bardados o técnicas de pintura manual, pasando por relacionar diferentes fibras generando nuevas telas, hasta culminar con el desarrollo de

los textiles inteligentes, los cuales se caracterizan por brindar sensaciones o tener funciones puntuales y prácticas, las cuales se obtienen de la observación del comportamiento de la naturaleza. Los textiles inteligentes tuvieron su importancia y su lugar debido a ciertos acontecimientos de gran envergadura internacional como ser Guerras, la llegada del hombre a la luna o el cambio climático. Éstos se generan gracias a la manipulación de moléculas y átomos combinándolos con fibras sintéticas, siendo capaces de auto alterarse frente a agentes externos.

Para el desarrollo del presente PG se realiza la elección de textiles inteligentes que ayuden a la problemática que se plantea con los niños que viven en la vía pública, tales como: *c_change™*, una membrana que tiene su diseño relacionado a fenómeno de las piñas de los pinos cuando se abren y se cierran con el calor y el frío.

Cuando *c_change™* percibe una mayor temperatura o un mayor grado de actividad, las estructuras flexibles de los polímeros que componen esta membrana hidrófila se abren y permiten que el vapor de la humedad se libere rápidamente. Por lo contrario cuando el cuerpo produce calor, ya sea por un descenso de la temperatura o por disminución de la actividad-, la estructura se contrae y lo retiene.
(San Martín, M. 2010, p. 14).

El segundo textil a tener en cuenta es el llamado *Nanosphere®*, el cual tiene como función la anti adherencia y auto limpieza. Contiene una superficie rugosa que genera que el contacto con sustancias como gotas de agua, aceite o salsa sea superficial, es decir que no intervengan en el tejido lo que brinda la facilidad de limpiar la prenda sin más que agua. El tercer tejido que se considera de importancia en relación a la protección de los niños es el denominado *Outlast®*, la cual se encarga de mantener la temperatura del cuerpo y su humedad en un nivel equilibrado de manera independiente al contexto en el que la persona se encuentre y de la intensidad de la actividad que realice. Por último, se considera importante en el proyecto el género llamado *Kevlar®*, es una fibra sintética desarrollada por *DuPont™*, si bien dicha fibra se diseñó con fines de riesgo laboral se

puede relacionar con el presente proyecto debido que destinada a resistir golpes y cortes, lo que previene heridas. Incidentes a los que los niños se encuentran expuestos constantemente.

4.3. Proceso y acabados textiles a telas convencionales.

Una vez definido el concepto de textil y desarrollado el análisis de los géneros inteligentes que se utilizan en la propuesta de diseño del presente trabajo, es pertinente realizar el estudio de los proceso de acabados de telas convencionales que pueden ser utilizados para dicha propuesta debido a la resistencia o durabilidad que brindan.

Un *acabado* se define como cualquier proceso realizado sobre la fibra, el hilo o la tela ya sea antes o después del tejido para cambiar la *apariencia* (lo que se ve), el tacto (lo que se siente) y el *comportamiento* (lo que se hace a la tela). Todo acabado eleva el costo de la tela.

(Hollen, Sanddler, Longford, 1994, p. 296)

Existen diferentes tipos de acabados: los que son permanentes, los durables, los temporales y los renovables. Los primeros son los que duran toda la vida útil de la prenda. A modo de ejemplo se encuentran los procesos de mercerización y el apresto de carga. Los segundos se destacan por durar un poco más que los anteriores. Éstos se pierden cuando se lava la prenda. Por último se encuentran los acabados renovables los cuales se diferencian por la posibilidad de realizarlos de manera casera. Existen procesos que son fáciles de reconocer por ser visibles en la superficie textil como es el acabado de color. Los no visibles que son de igual importancia para el comportamiento de la tela como por ejemplo, el planchado permanente.

Se encuentran una serie de acabados que son llamados generales o de rutina que se le realizan a las telas. Estos son: la limpieza, el de blanqueamiento, el mercerizado, el

proceso de gaseado y el rasurado. También se encuentran el cepillado, el batanado, el acabado de fijado, decatisado, el maceado y por último, el rameado.

El acabado de limpieza es la etapa de iniciación del proceso de una tela para comercializarla. Se basa en limpiar el textil con el fin de prepararlas para la aceptación del acabado siguiente.

Para el acabado de blanqueamiento se utilizan diferentes blanqueadores dependiendo la tela. Este proceso se realiza para eliminar las manchas que pueda contener la tela debido al proceso de producción de la misma o bien para blanquear el color de telas que, por su naturaleza, obtengan un color sucio. Después de estos dos acabados mencionados los acabados que se realizan en las telas varían de las características de las mismas.

El mercerizado es un ejemplo claro de esto, ya que se utiliza en telas como algodón y lino. “Incrementa el lustre y la suavidad, da mayor resistencia y mejora la afinidad a los colorantes y acabados acuosos” (Hollen, Sanddler, Longford, 1994, p. 298). Este proceso se puede generar tanto en el hilo o en la tela terminada.

Por otro lado, se encuentra el gaseado, el cual se realiza en telas como el algodón y la lana y tiene como objetivo, la eliminación de las fibras que sobresalen de las superficies de las telas. El rasurado es un proceso que se realiza en las telas crudas de pelos con el fin de eliminar las fibras sueltas o hilos irregulares. Dicho método es seguido por dos técnicas: el cepillado, el cual se realiza para limpiar la superficie de las telas de color claro. Y el batanado, dicho acabado se realiza en textiles de lana con el objetivo de mejorar la apariencia y el tacto de éstas.

El decatisado elimina las arrugas y genera suavidad y lustre en tejidos de lana peinados o bien en fibras artificiales. Por otro lado, se encuentra en maceado, el cual posee las mismas características que el decatisado pero en textiles de lino o que se

asemejen a él. Este tratamiento es uno de los finales de la primera etapa de acabado que se realiza a los tejidos y se utiliza para enderezar y secar las telas.

Para finalizar, se encuentra el proceso denominado secado en bolsa, en cual se utiliza para textiles con acabados suaves como toallas o tejidos de punto. Para culminar con la primera etapa de acabados textiles se debe realizar una inspección para asegurar que no haya defectos en las telas.

Una vez descritos los pasos previos y obligatorios para la utilización de cualquier género textil con el fin de prepararlos para el uso o tratamiento que se le quiera dar, es pertinente definir el próximo paso. Los acabados especiales que se describen a continuación resultan de gran importancia para el presente PG debido a que existen textiles convencionales, es decir no inteligentes que pueden ser aptos para el desarrollo de la propuesta de diseño gracias a la aplicación de procesos de acabados que le brindan características específicas a los tejidos.

Se delimitan seis procesos de acabados para el adelanto de las líneas de la colección. El primer tratamiento que se considera relevante es el que consiste en repeler el agua. Este acabado se aplica en telas de urdimbre cerrada como gabardina, popelina y satén de rayón y no tiene la característica de ser permanente sino que se pierde con el lavado de la prenda, sin embargo, puede ser renovable. Se genera con emulsiones de cera y jabones metálicos.

El segundo proceso que es pertinente mencionar es el denominado acabado resistente a la abrasión. Este tratamiento se realiza con resinas termoplásticas en telas como algodón con poliéster. El tercer tratamiento que resulta importante es el antiséptico. Se realiza para evitar el crecimiento de bacterias y la degradación que el sudor le causa a la prendas. Se genera sobre la superficie de las telas de algodón. Otro de los acabados que se considera de relevancia para el desarrollo de la línea es el denominado *Colblack*, el cual es diseñado con el fin de repeler los rayos UV tanto en telas claras como oscuras.

Reduce el calor sin influir en el tacto o en otros aspectos de la prenda. Se puede utilizar para todos los colores y tipos de tejido.

El acabado que resulta de mayor importancia debido que no pueden protegerse a sí mismos por lo tanto es importante el cuidado que se brinda desde la tela.

Resistentes a la flama no significa incombustible. El término quiere decir que el material tarda en arder y se extingue solo o ambos. *Retardante* de flama se refiere a los acabados que se aplican a las telas para hacerlas resistentes a las flamas. (Hollen, Sanddler, Longford, 1994, p. 324).

Existe una gran variedad de objetos en los que se utilizan telas que sean resistentes al fuego: colchones y colchonetas, alfombras, tapetes y por último, prendas. Este acabado se puede generar de tres maneras: mediante la utilización de fibras repelentes a las flamas, agregar al proceso de hilatura de las fibras una solución que retarda la flama o por último, generar el proceso de acabado retardante una vez confeccionada la tela (Hollen, Sanddler, Longford, 1994, p. 324). Este tipo de acabados se usan para telas de algodón, rayón y poliéster.

Por último, se considera de importancia el acabado denominado *3XDRY*. Este tratamiento se puede aplicar a cualquier tejido y genera un repelente frente a la humedad exterior y por otro lado, absorbe la transpiración interior haciendo que el individuo permanezca seco.

Los acabados no se aprecian al tacto ni a la vista e incrementan el costo de la prenda, sin embargo son de gran importancia al construir un diseño, debido que forma parte del alma de la indumentaria y le brindan a los tejidos propiedades importantes que influyen en la protección del cuerpo, haciendo de éstos más que sólo un textil.

4.4. La importancia del color, su significado y simbolismo

En el campo del diseño de indumentaria el color resulta un elemento fundamental para la colección o la definición de una prenda debido que la textura se encuentra ligada, por un lado, al sentido del tacto pero fundamentalmente a la vista ya que sin ella no existe el color, entendiendo a éste como

Manera como la luz es reflejada y percibida por el ojo a partir de una superficie de una figura o forma. Esto puede estar relacionado con su pigmentación, por su aplicación de tinta o pintura. El color, en sentido amplio, incluye no sólo las tonalidades del espectro, como son el rojo, el naranja, amarillo, verde, azul y púrpura, sino también el negro, el blanco y todos los tonos intermedios de gris.
(Wong, 2004, p. 345).

Se encuentra en relación con el concepto que el diseñador plantea ya que cada color refiere un significado. Es importante mencionar que para cada tema conceptual que se quiera trabajar en un proyecto existe un color con el que se puede relacionar y en conjunto con éste, una gama que forman la paleta de color, la cual tiene la función de reforzar dicho concepto mediante el simbolismo de los tonos seleccionados.

El diseñador debe tomar la elección de utilizar o no los colores de temporada, es decir lo que se pronostican a nivel de tendencia mundial. Si bien hay marcas que utilizan ciertos tonos como un sello propio, es importante no encontrarse ajenos a la realidad. “La predicción del color se define como el proceso de anticipación de las tendencias y colores de una temporada desarrollado entre 18 y 24 meses.” (Scully, K., Johnston, C., 2012, p. 86). Como se ha mencionado en el primer capítulo, las tendencias se rigen por la observación de los fenómenos de imitación que suceden en la calle, o actualmente, también en las redes sociales. Son comportamientos que se reflejan en el estilo y en el consumo de las personas en los que repercuten las causas sociales, culturales, políticas y económicas, religiosas y del medio ambiente. Son cíclicas al igual que las predicciones de color.

En lo que respecta a los ciclos de color, si bien surgen de las tendencias, se caracterizan por cumplir periodos más prologados en el tiempo en relación a la duración de dichas tendencias. Sin embargo puede ocurrir que en una misma tendencia se observe un cambio dicho ciclo. Esto sucede debido a la velocidad de cambio cultural que se sufre actualmente a nivel mundial debido que en el pasado la utilización de una paleta cromática se prolongaba por más tiempo. Es importante destacar que los tonos también cambian según la temporada. Sin embargo, dentro de la misma es posible que surjan variaciones.

El color es comunicador. Sin embargo el mensaje que transmite es subjetivo a quien lo recibe, si bien existe una generalidad formada de símbolos, cada individuo es sensible de entender un color en particular de manera individual. A modo de ejemplo se puede explicar que el color azul para una persona puede significar paz y tranquilidad mientras que para otra puede tener connotaciones diferentes. Este fenómeno se genera por lo mencionado en el primer capítulo referido a las diferencias socioculturales de cada lugar. Bajo esta premisa, se puede desatacar que a lo largo de la historia se ha manifestado la utilización del color como representación. Para ejemplificar el concepto es pertinente destacar la diferenciación de estatus social mediante el color en el período del Renacimiento o púrpura en las túnicas griegas que remite a la realeza y al poder. Por lo tanto, el uso de la paleta cromática se hace de una manera consciente como cualquiera acto de comunicación.

El diseñador tiene en cuenta muchos factores al elegir el color de una prenda: la talla y la forma del producto, la posibilidad de longevidad y la información sobre el cliente que da la elección del color. La intensidad y el valor del tono pueden modificar el aspecto de una prenda. Un color que sienta bien puede mejorar el comportamiento del usuario y la opinión de los demás. 'El mejor color del mundo es el que sienta bien', afirmaba Coco Chanel.

(Scully, K., Johnston, C., 2012, p. 152).

Se puede encontrar tonalidades que no pasan de moda como negro, el gris, azul, rojo, blanco y crema. A modo de ejemplo, es pertinente mencionar la paleta cromática de algunos diseñadores como Coco Chanel con su elección de colores clásicos sigue vigente actualmente o el reconocido y anteriormente mencionado en el presente trabajo, Paul Poiret, que con la inspiración de los ballets rusos revoluciona la paleta de moda dejando de lado los tonos suaves y delicados de su época.

La influencia del color sobre el aspecto psicológico de las personas se basa en la atmósfera que éste genera dentro de un espacio, en las sensaciones que éste represente para esa persona, es decir a lo que la remita y esto se ve reflejado sobre las prendas.

Por otro lado, el individuo, como ser sensible, utiliza el color y decide sobre sus elecciones mediante la vestimenta. Este acto lo genera cotidianamente de manera consciente en la mayoría de las ocasiones. Lo que genera que el ser humano al elegir una prenda en un tono determinado arme su paleta cromática individual. Esos colores que suele ponerse de manera rutinaria y se siente cómodo con ellos, lo representan con el fin de comunicar claramente su identidad a los demás, por lo que el tono dominante en un conjunto de prendas es el que transmite el estado de ánimo o la personalidad de un individuo, el cual suele repetirlo cotidianamente.

Esto se encuentre relacionado con el simbolismo de los colores. Lo que se refiere a que existen diversas connotaciones de los mismos que delimitan la elección del ser humano. A modo de ejemplo es pertinente mencionar que el blanco representa pureza, pulcritud e inocencia a diferencia del color negro que posee connotaciones negativas y misteriosas. Por otro lado, las tonalidades cálidas como el naranja, el rosa y el amarillo se relacionan con conceptos como alegría y movimiento, son llamativas. A diferencia de los colores fríos que son oscuros o pálidos, generalmente asociados a la rigidez y la estática del movimiento.

El color tiene como limitación la elección de los textiles. Es importante la buena selección de los mismos ya que no es posible realizar cualquier estampado o tintura en cualquier tejido. Es importante conocer las propiedades de las telas a utilizar. Por este motivo, el color es un elemento más en el conjunto que conforma la importancia en el diseño de una prenda. Esto es relevante debido a que culmina con la teoría de la función de cada uno de los conceptos analizados para el desarrollo de la propuesta de diseño.

Capítulo 5. Vistiendo una necesidad: colección de indumentaria de refugio para chicos en situación de calle.

En el presente y último capítulo se desarrolla la propuesta de diseño basada en indumentaria de refugio para chicos en situación de calle. Partiendo desde el método de diseño de deconstrucción de prendas. La elección de éstas se realiza en relación a tipologías que brindan fuerza al concepto. Se desarrollan tres líneas para tres situaciones diferentes de la vida de estos niños frente a las adversidades que les toca vivir relacionándolas con las adversidades climáticas: una línea para la lluvia, otra para el frío y otra línea para el calor. Se explica el proceso creativo presentando el ideal de la colección y la metodología de las tres líneas sobre las bases de lo expuesto con anterioridad.

5.1. Proceso creativo.

El proceso creativo de la presente propuesta se enmarca dentro del desarrollo de la tendencia emergente del diseño social y humanista. Implementándolo dentro de la disciplina de la indumentaria y teniendo como recorte conceptual un usuario como un ser invisible, perdido y marginado dentro de la sociedad. Con el objetivo de brindarle a éste una identidad y reconocimiento social, como se menciona en la primera etapa de este PG. A partir de conceptos como tiempo perdido, tristeza, soledad, libertad y discriminación se genera la idea en el campo de lo visual con el objetivo de representar mediante imágenes el tema general del presente trabajo (ver anexo c, p. 9).

El proceso de diseño comienza con la elección de la metodología de trabajo: a partir de la deconstrucción de prendas infantiles se desarrolla cada una de las líneas de la colección. Dicha metodología tiene como función el estudio de tipologías específicas que se desarrollan a continuación en cada una de éstas de manera individual y las diversas maneras de generar formas nuevas con el fin de desarrollar prendas multifuncionales y unisex aplicando el sistema de moldería que se explica en el capítulo tres. Cada línea

cuenta con dos conjuntos y su análisis desarrollado. El diseño de los figurines se remite al partido conceptual del usuario. Se desarrollan al estilo collage es decir que se caracterizan por representativos del concepto que toma como referencia del usuario: niños invisibles e ignorados por la sociedad. Por esto, se considera la creación de los mismo sustituyendo la partes del cuerpo visibles por simple líneas simulando ser efímeras (ver anexo c, p. 10).

Como se teoriza a lo largo del escrito, la importancia de la tendencia mundial, también llamada macro-tendencia, en la cual se delimita el partido conceptual de cualquier propuesta de diseño, está relacionada en la presente colección a conceptos sociales y humanistas con fines de generar concientización social. Esta característica puede ser manifestada por temas diversos como por ejemplo los referidos al medio ambiente, a la política, a cultos y creencias, a la diferenciación de clases sociales o a la problemática de integración de los grupos sociales.

Es importante destacar que si bien la macro-tendencia cumple la función de delimitar el campo temático del trabajo, una vez enmarcado éste se debe tomar de dicha tendencia un recorte micro, es decir un recorte relacionado a los aspectos sociales propios del contexto en cual se desarrolla (ver anexo c, p. 11).

En lo que respecta al partido morfológico de la propuesta surgen ideas de desarrollo constructivo a partir de lo obtenido de la entrevista con la trabajadora social Micaela Lazo en la cual se desarrolla un punto de vista más práctico de las prendas en lo que respecta a las necesidades de los chicos en situación de calle.

La utilización de ciertas constantes que determinan la unificación de la colección. Éstas se pueden apreciar en la utilización de elementos constructivos como bolsillos tanto externos como internos para el resguardo de las pertenencias de los niños, capuchas diseñadas con sistemas de aberturas brindando al usuario la libertad de su utilización. Por lo que es importante mencionar que para el partido morfológico se tiene en cuenta la

silueta, el sistema de cierre de las prendas, la materialidad elegida, ya se lo referido a los textiles inteligentes o los convencionales con acabados específicos como se menciona en el capítulo cuatro. Las costuras, el uso de la tipología del pantalón, pilotos, camperas y abrigos infantiles y la paleta cromática. Estas dos últimas características se utilizan se delimitan según la línea y la especificación de la misma.

Por otro lado, las variables que se pueden observar son los largos modulares de las terceras pieles, es decir de los abrigos y en la línea de verano, de los pantalones y camperas de verano. También se tiene en cuenta la reversibilidad de algunas de las prendas y la ubicación del sistema de cierre de las mismas.

5.2. Elección de silueta.

La silueta es uno de los elementos fundamentales a decidir en lo que respecta a la morfología de las prendas de la colección ya que delimita el contorno del cuerpo, como se explica en el cuarto capítulo. Para la presente colección, la elección de la silueta se piensa en base de las necesidades del usuario analizado. Es decir, que no se trata de una decisión meramente estética o conceptual sino de funcionalidad dependiendo de las prendas rectoras.

Las siluetas que se destacan en la propuesta son: la volumétrica, trapecio, evasé y recta. La elección se genera debido a lo planteado en el capítulo cuatro, mencionado anteriormente, en el cual se genera el desarrollo de textiles de urdimbre cerrada y semirrígidos, a excepción de la línea de verano que se utilizan tejidos más livianos con el fin de que la piel respire y las prendas que sean reversibles debido a su propia característica de libertad de movimiento. Esto es importante dentro de la presente propuesta debido que la indumentaria de refugio cumple la función de espacio habitacional dentro de la prenda como un lugar posible de movimiento del cuerpo.

Al observar la vestimenta convencional las prendas se mueven conforme al cuerpo, sin embargo las que se refieren a refugio funcionan como un contexto del cuerpo dentro del entorno social, concepto teorizado en el capítulo tres. Entonces se está en condiciones de afirmar que las siluetas elegidas son concordantes con la propuesta de diseño, lo cual es de gran importancia para el desarrollo de la misma.

Con la utilización de la metodología deconstructiva, existe la posibilidad de que las prendas sufran alteraciones en lo que respecta a la silueta definitoria, generando de esta manera, prendas con formas geométricas irregulares debido que las tipologías de la vestimenta original que cumplen la función de rectoras del desarrollo de las prendas multifuncionales de la colección.

El sistema de moldería se realiza sobre las bases de las prendas deconstruidas, generando un nuevo patrón para la realización de una vestimenta con más de una función. Al culminar con el desarrollo de ese nueva moldería y su despiece se le genera a la misma las transformaciones mencionadas en el capítulo tres llevadas a cabo por la docente japonesa Tomoko Nakamichi (2012).

Por otro lado, la colección se caracteriza por líneas rígidas en la mayoría de ellas y por recortes, los cuales se generan mediante la propia particularidad de las prendas y, al mismo tiempo, como recursos constructivos. El método de cerramiento varía según el diseño con costuras reforzadas y de termofusionables, lo cual se aprecia como contante en la colección.

Debido a las características de esta propuesta de colección, las prendas diseñadas son capaces de transformarse y en relación a la silueta, dicha transformación puede ser relacionada con el sentido de lo efímero. Al generar alterar la morfología de los diseños se alteran las siluetas según se utilice éstos. Es decir que se puede describir una relación entre la utilización de una prenda y un sentimiento pasajero, un momento determinado, una situación específica, una sensación que se tiene sólo por instantes, en los cuales la

vestimenta deja de ser lo que era para ser otra prenda diferente, obteniendo de este modo, una silueta efímera que se adapta a la situación de cambio.

Esto concepto de lo efímero se puede relacionar con el usuario planteado en este escrito: los chicos en situación de calles, debido que se encuentran transitando un momento de su vida que, como se menciona en el segundo capítulo, puede ser pasajero, una realidad que les toca vivir en un momento puntual de su vida.

A continuación de se delimita el proceso de diseño y el partido morfológico por línea de manera individual debido a que las tipologías de las prendas a de-construir se remiten lo que respecta cada línea de manera individual con el fin de generar una colección unificada y coherente

5.3. Línea para lluvia.

Para el diseño de la presente línea se comienza por desarrollar las tipologías a utilizar con el fin de cubrir las necesidades del usuario frente al primer cambio climático a analizar: la lluvia. Se trabaja con un escenario conceptual imaginario en el que se representan los días lluviosos: sus colores y tonalidades, las sensaciones que genera este clima y lo que representa para el armado de línea (ver anexo c, p. 12), el cual tiene consecuencias en la salud de las personas: genera humedad, hongos, enfriamiento del cuerpo e incomodidad.

Como primera instancia, la elección de las prendas destinadas a esta etapa son los pilotos, camperas, impermeables, parcas, capas camisetas con recursos constructivos. En lo que respecta a la zona inferior o *botton*, las tipologías a utilizar son: la babucha y el pantalón cargo.

Como se menciona anteriormente, sólo se implementa el recurso deconstructivo como base de análisis para el desarrollo de la moldería de las prendas multifuncionales pero se debe poder apreciar en las prendas el alma, la forma original de la prenda madre.

Sin olvidar los elementos constructivos que se deben utilizar para la realización de prendas multifuncionales ya sea desde su morfología hasta los bolsillos internos o las transformaciones analizadas en el tercer capítulo.

Se fusionan con la morfología del paraguas y su sistema de abertura, analizado en el tercer capítulo. La utilización de éste como objeto de inspiración genera prendas volumétricas con la posibilidad de abrirse o cerrarse dependiendo de la necesidad. Dicho volumen se genera con la técnica de moldería desarrollada en el capítulo tres, denominada *El escondite*, la cual se basa en trazar curvas en el molde delantero de la prenda y generar amplitud en dichas curvas para obtener una prenda estructura volumétrica.

Por otro lado, se utilizan las transformaciones de la abertura fruncida y las prominencias o protuberancias. La primera con el fin de generar cerramientos en las extremidades o aberturas específicas en lugares determinados. La segunda se realiza desde un enfoque funcional del uso de la prenda debido a que se desarrolla como contenedor de elementos que los niños necesiten tanto como para el trabajo como para su entretenimiento.

Para la realización de éstas se genera una mezcla de materialidad entre los tejidos impermeables ya mencionados y característicos del paraguas con los textiles mencionados en el capítulo cuatro como por ejemplo *Nanosphere®*, que cuenta con sus propiedades de anti adherencia y auto limpieza ya que no se debe olvidar la importancia de las necesidades de los chicos en relación a su situación habitación por lo que no sólo se debe tener en cuenta el aspecto relacionado a la lluvia sino también a la funcionalidad de los textiles dentro de los contextos en que se desenvuelve el usuario.

El *c-change™* se utiliza con el fin de liberar la humedad de las prendas y el *Kevlar®* debido a sus resistencia. Por otro lado, los procesos de acabados que se le pueden realizar a ciertas telas como el denim o la gabardina. A modo de ejemplo el engominado

de la tela resulta de utilidad en esta línea con el fin de generar un fácil cuidado y lavado de la prenda prolongando su vida útil. También es pertinente destacar la elección de los acabados antisépticos y el por último, el acabado denominado *3XDRY®*. Este acabado, mencionado en el capítulo anterior, puede aplicarse con el objetivo de mantener al individuo seco.

En lo que respecta a la paleta de color para la presente línea se eligen los tonos creando un escenario imaginario, misterioso y gris rodeado de neblina, de humedad, lleno de soledad y aislamiento. Por lo que la elección se genera desde el color negro hasta blanco, pasando por la gama a modo de representación de dicho escenario (ver anexo c, p. 13).

Como se menciona anteriormente, se desarrollan dos conjuntos por líneas. El primer conjunto para la presente línea consta en el diseño del piloto paraguas, el cual lleva el nombre por poseer la morfología de dicho objeto, un largo modular por debajo de la rodilla y su sistema de transformación se genera mediante el recurso de moldería ya mencionado: el escondite y debido a la morfología y su sistema de cerramiento se genera la transformación de la prenda a carpa, es decir a un espacio habitacional nómada (ver anexo c, p. 14).

El diseño cuenta con una capucha que se cierra completamente a elección en el momento en que la prenda toma la morfología de carpa generando de dicho espacio un lugar totalmente cerrado, lo cual resulta de gran ayuda cuando los niños deben sobrellevar la presente condición climática. El textil que se elige para el exterior de la prenda es el *Nanosphere®*, por su propiedades de anti adherencia y auto limpieza. Para la entretela se utiliza *Kevlar®* con el fin de brindar resistencia a la prenda y para el interior, el tejido *c-change™* resulta apropiada para la absorción de la humedad ambiental y el la transpiración interna. Lo que se refiere a la zona *botton*, se elige la tipología de pantalón cargo con la elección de textiles convencionales como son la gabardina y el denim,

anteriormente mencionados. Y como tejido interno se elige la frisa con el fin de abrigar al niño. Para finalizar el conjunto la camiseta tiene como recurso recortes un bolsillo pequeño en la parte del abdomen a modo de contención de pertenencias pequeñas como dinero. El textil que se utiliza es una tela térmica que retiene el calor del cuerpo (ver anexo c, p 15).

En el segundo conjunto se desarrolla la parca frazada. Ésta consta de un sistema de cierres en las costuras de las uniones del frente y la espalda las cuales se adhieren con la parte superior de la capucha generando un rectángulo de tela que se cierre por la parte delantera de la prenda, creando así una manta o frazada que tiene la opción de utilizarse tanto abierta como cerrada. Para la realización de dicha parca se utilizan teles como polar en la parte interna proporcionándole el acabo *3XDRY®* con el fin de repeler la humedad y *Nanosphere®*. Cabe destacar que no se utilizan entretelas debido a la intención de ser flexible.

Por otro lado, se diseña un pantalón desde la babucha que, mediante la repetición del sistema de cierres de la parca, se transforma en bolsa de dormir al unir los delanteros y los traseros respectivamente. Para el presente diseño se utiliza el textil *c-change™* y el denim engominado en detalles de construcción. Lo que respecta a la primera piel se vuelve a repetir la tipología básica de la camiseta con la utilización de telas de algodón (ver anexo c, p. 15).

5.4. Línea para el calor .

Para la presente línea se toma como enfoque central la problemática con la luz solar. Al no poseer un lugar de reparo contra el sol, los niños en situación de calle se encuentran en exposición diaria y constante a los rayos UV, lo que puede tener consecuencias graves como insolación, quemaduras y cáncer de piel. Las

manifestaciones más frecuentes del calor son la transpiración y la humedad por lo que a estos dos aspectos también se les brinda importancia.

La paleta de color de la presente línea se delimita en los colores cálidos basada en un escenario imaginario que se relaciona con el florecer tanto de las plantas como del contexto, después de la tormenta, lo cual se relaciona con en el optimismo y la calma. Los colores a trabajar son el verde en sus gamas hasta el amarillo, siguiendo por el naranja en sus tonalidades hasta culminar en el rojo (ver anexo c, p. 16).

Se trabajan tipologías relacionadas a la frescura y liviandad del verano: las bermudas, las babuchas, los buzos y chalecos, las remeras y musculosas. Se respetan los largos modulares de las prendas utilizándolos para suplir las necesidades del usuario de protección al sol. En lo que respecta a las transformaciones de moldería se utilizan el hoyo y las prominencias y protuberancias, las cuales se realizan con fines específicos. En el caso del hoyo el recurso se genera como contenedor de botellas y las prominencias como contenedores de las pelotas de malabares.

Los textiles que se utilizan para la presente línea se piensan con el fin generar prendas livianas que cubran el cuerpo del sol y al mismo tiempo que sigan las líneas morfológicas de la colección. Se delimitan entonces telas de algodón, de gabardina y denim liviano. Los procesos de acabado que se realizan en los textiles para cubrir las necesidades del usuario son: el *3XDRY®* con el fin de absorber la transpiración y la humedad de la piel. Los tratamientos anti bacterial y anti abrasivo se utilizan para la protección de la salud y por último el proceso llamado *Coldblack®* para proteger la piel de los rayos UV.

En lo que respecta a los diseños que se desarrollan en la presente línea se crean dos conjuntos. El primer conjunto consta de una babucha con transformaciones de protuberancias y prominencias en el delantero y bolsillos grandes en los costados de las piernas. Es importante destacar el transformación de la bragueta a un lateral generando de esta manera, más lugar en el delantero con fin de utilizarlo para crear un bolsillo más

amplio que los de los pantalones convencionales. Dicha prenda se confecciona con un denim liviano con el tratamiento 3XDRY® (ver anexo c, p. 17).

Como primera piel se crea una remera de algodón previamente tratado con el proceso *Coldblack*® y se destaca los recortes, sus maxi bolsillos y la superposición de los mismo ubicados en el delantero. Para finalizar la descripción del conjunto, se desarrolla el buzo hoyo con capucha, el cual recibe dicho nombre por la transformación de hoyo ya mencionada. Dicha transformación se presenta en la parte delantera de la prenda. Cabe mencionar la utilización del recurso de bolsillos escondidos y maxi bolsillos con el fin de facilitarle al usuario el resguardo de sus pertenencias. Es importante pensar en los cambios de temperatura que se generan el verano por lo que las mangas y la capucha del buzo son desmontables.

De esta manera, el usuario utiliza la prenda acorde a su temperatura. Es importante destacar que el sistema desmontable no es igual para los dos elementos, sino que en el caso de las mangas se separan por botones para no lastimar ni molestar la piel en el área de la sisa y en la caso de la capucha se desarrolla el sistema mediante cierre de diente grueso en la parte superior de la cabeza, generando, al abrirla, solapas en los laterales del cuello. Esta prenda es sometida a los tratamientos anti bacteriales y anti abrasivos.

El segundo conjunto a desarrollar consta de la creación de una bermuda riñonera, la cual se genera desde la indagación de la problemática frente a la necesidad de no poseer un objeto contenedor para guardar las pertenencias. La resignificación de la prenda como cargadora se genera mediante el aplique de una cintura más ancha que lo convencional con bolsillos, la cual se realiza con una gabardina liviana tratada con el acabado 3XDRY® y es acompañada de una remera de manga ranglan con recortes en la parte inferior de la sisa con mezcla de materialización. Por un lado, se realiza de algodón con el mismo tratamiento que posee la bermuda. Por otro lado, los recortes mencionados son de micro

red con el fin de generar un sistema que permite el paso del aire en el área de más sudoración (ver anexo c, p. 18).

Para culminar el conjunto, el diseño del chaleco mochila posee el mismo enfoque de prenda contenedora. El textil que se utiliza para su realización es el denim tratado con los procesos anti bacteriales y antisépticos. La presente prenda se caracteriza por contar con una capucha y bolsillos internos y externos, elementos constante de la colección. Es importante el detalle de la mochila en la espalda de la prenda. Dicho recurso se genera a partir de la tipología del bolsillo y se encuentra unida a la prenda por medio de cierres, lo que la convierte en un anexo desmontable de la prenda.

5.5. Línea para frío.

Debido a las bajas temperaturas, el cuerpo manifiesta síntomas como sequedad y costras en la piel, falta de irrigación sanguínea y humedad debido que transpiración que el cuerpo produce como mecanismo de defensa del frío, sin mencionar las enfermedades que se generan a causas de exponerse mucho tiempo a climas hostiles. Por estas razones es importante el cuidado de los niños frente a las bajas temperaturas.

Al crear el escenario imaginario basado en este tipo de clima, se relaciona la presente etapa de la colección a conceptos representados como soledad, distancia, cristalización simbolizando situaciones estáticas. Estos términos se relacionan a colores fríos como azul en sus tonalidades estridentes: el celeste, el índigo y el turquesa. El violeta y el blanco utilizado en detalles puntales (ver anexo c, p. 19).

Las tipologías que se trabajan esta línea son: mono, camiseta, chaleco, camperón, sweater y pantalón cargo. La elección de las mismas se realiza mediante el análisis de su relación con el frío y el entorno. Cabe destacar la importancia de generar prendas que sean abrigadas sin ser pesadas.

Los textiles que se utilizan en la presente línea se caracterizan por sus propiedades de resistencia, de abrigo y liviandad a la vez, ellos son: el *Kevlar®*, el *Outlast®*, el *Schoeller®*, el polar y la friza. Por otro lado, los acabados que se le realizan a las telas para la presente línea, se basan en acabados térmicos, en el ya mencionado *3XDRY®* y por último, se implementa en esta etapa de la colección el tratamiento ignífugo, es decir resistente a la flama. Este proceso es de gran importancia debido a la exposición de los niños frente al fuego en climas de bajas temperaturas.

Las transformaciones de moldería que se producen en esta línea son la apertura fruncida generando pliegues puntuales como sistema de cerramiento para impedir que el frío pase al cuerpo. Por otro lado, se utiliza la transformación ya mencionada anteriormente, prominencias y protuberancias y el hoyo como sostén de elementos.

Para el desarrollo del primer conjunto se realiza el mono almohada que lleva su nombre debido a la aplicación de una pieza en los hombros que recorre el cuello (en forma de U), la cual contiene en un extremo un pico inflador. Sistema mediante el cual la persona pueda inflarlo y recostar su cuello en ella. Esta prenda se confecciona con mezcla de materialidad: por un lado, se presenta el textil *Schoeller®* con el objetivo de regular el calor corporal en la vestimenta y por otro lado, se utiliza el polar en ciertas áreas del cuerpo propensas a enfriarse como el cuello, los puños y la espalda con el fin de proteger la salud de individuo. Se realiza el acabado de resistencia al fuego en toda la prenda. Cuenta con la utilización de la apertura fruncida en la capucha y protuberancias en la parte delantera de la prenda.

El mono almohada se encuentra acompañado de un chaleco simple, le cual se destaca por tener una capucha desmontable, ser reversible y por los detalles de sus bolsillos escondidos y los visibles, los cuales suelen ser más grandes y amplios. Se realiza con *Outlast®* en el exterior, *Kevlar®* de entretela, friza y *Body Climat*. Con el fin de lograr una prenda resistente en cuanto a la durabilidad de la misma y, por otro lado, en lo

que respecta a su comportamiento frente a los climas hostiles del frío, con propiedades que mantienen la temperatura del cuerpo y una tela, como la frisa, que genera calor al tacto con la piel (ver anexo c, p. 21).

El segundo conjunto posee como protagonista un camperón de largo modular por el tobillo. Esta prenda se caracteriza por contar con un sistema de cierre en la parte inferior, lo que se refiere al dobladillo de la prenda con el objetivo de convertirse en bolsa al cerrarse. Se realiza, de igual manera que el chaleco del primer conjunto, con *Outlast®* en el exterior, *Kevlar®* de entretela y friza y se somete a las telas a los acabados ignífugo y anti bacterial. Para finalizar el desarrollo de la prenda, es pertinente mencionar la utilización de la capucha y los bolsillos como constantes repetidas en la colección y la utilización de la transformación de moldería llamada el hoyo ubicada en la espalda.

El camperón es acompañado por una camiseta básica confeccionada con el textil térmico *Body Climat*. Como se caracterizan las prendas que forman las primeras pieles de los conjuntos de toda la colección, se realiza la utilización de bolsillos y recortes. Se destaca el desarrollo de solapas en la parte de los hombros de la camiseta realizadas con polar, las cuales se pueden abotonar entre sí al rodear el cuello brindándole al usuario la posibilidad de protegerse si desea.

Para finalizar el conjunto se crea un pantalón cargo con mezcla de materialidad. Por un lado, se utiliza el textil *Outlast®* y por otro lado, el *Body Climat*. Se repite la constante referida a la repetición de la transformación de la bragueta hacia un lateral, como se diseña en la línea para lluvia con el fin de crear bolsillos de mayor amplitud y la utilización de la transformación de protuberancias y prominencias, la cual resulta de útil para contención de los elementos del usuario (ver anexo c, p. 21).

Por último, la integración de los niños en la realización del proyecto es un aspecto que se encuentra ligado a la ayudada que necesitan para reforzar su identidad. Haciéndolos participes del diseño de estampados artesanales mediante técnicas como la estampación

de sus dibujos, frases o palabras que para tengan relevancia para ellos o pintura artesanal sobre las prendas. Customizar las prendas cuentan con la posibilidad de sentirse integrados e importantes. Dicho trabajo se debe realizar conjuntamente con las personas responsables de la propuesta de diseño, fomentando la imaginación y la creación de los niños generando un aula taller con el fin de que la colección posea una impronta estética personalizada por su usuario.

A modo de conclusión es importante destacar que el trabajo de la propuesta de diseño presentada: *Vistiendo una necesidad*, es una colección de indumentaria basada en una vestimenta multifuncional y pensada dentro del contexto actual que tiene como objetivo mejorar o facilitar las condiciones de supervivencia de los niños que se encuentran en situación de calle, concepto ya explicado en el presente trabajo. Dicha colección se proyecta desde el despiece de tipologías utilizadas en cada línea con el fin de generar prendas con recursos constructivos viables y que al leer la colección se aprecia una unificación y un sentido conceptual.

Conclusión.

Al finalizar la propuesta de diseño se está en condiciones de afirmar que el planteo inicial del trabajo consta de viabilidad y capacidad de realización. *Vistiendo una necesidad* posee, desde su primera exposición, su objetivo relacionado a aspectos sociales y al desarrollo de una vestimenta diferencial. Esto se genera desde el planteo de un enfoque inusual de la disciplina del diseño de indumentaria: generar una relación entre prendas multifuncionales y la complejidad de su sistema de moldería derivado de la metodología de la deconstrucción, los textiles inteligentes conviviendo con tejidos convencionales con tratamientos especiales dentro de una colección de prendas que se rigen por la tendencia mundial del diseño social relacionada a una problemática local: los chicos en situación de calle.

La colección se genera con el objetivo de lograr prendas que cumplan la función de una herramienta de supervivencia y refugio brindando al usuario una ayuda para sobrellevar su situación. Para esto se desarrolla una búsqueda de tipologías acordes a cada línea de la colección teniendo en cuenta dos aspectos: la adaptación al clima y su capacidad de transformación.

En la investigación realizada se llega a una comparación en lo que se refiere al concepto del rol social a nivel mundial y cómo se manifiesta éste a nivel local. El rol social que ejercen marcas o diseñadores de indumentaria actualmente en Argentina comienza a desarrollar una intención o aproximación con la creación de una conciencia solidaria en la sociedad, mediante la donación de prendas de temporadas pasadas o con fallas de producción, desfiles solidarios o con la realización de alianzas entre organismos o fundaciones y las marcas o diseñadores como es el ejemplo de Martín Churba, explicado en el cuarto capítulo. Sin embargo, aún no se ha planteado un proyecto como el del presente escrito, en el cual se apunte a la creación de un plan de diseño con el fin propuesta como se manifiesta en otros países. Es el caso de la diseñadora y artista

plástica Lucy Orta, mencionada en el tercer capítulo, que con sus trabajos propone manifestaciones e intervenciones sociales con el fin de generar en la sociedad la conciencia necesaria para que ésta observe lo que pasa al rededor, no sea ajena a lo que ocurre en el mundo y así, a veces, se despierta el interés de ayudar en el interior de un individuo y comienza a involucrarse en el problemática, sin importar cuál sea ésta. Orta toma la calle como un espacio vital para de interacción de la actividad social. Un lugar para el intercambio constante de escenario, empleando nuevos formatos según la temática del trabajo que realice. Dichas manifestaciones se generan con una indumentaria conceptual que transmite de una manera evidente la problemática abordada en cada caso.

El concepto que la artista hace sobre la calle es el punto de partida del presente proyecto: tomar la calle como escenario de investigación y desenvolvimiento del ser humano como su hábitat.

Orta es un ejemplo de una serie importante de diseñadores, no sólo del campo de la indumentaria sino también de otras áreas como el diseño industrial, que se encuentran trabajando en el desarrollo de diseño social y sus maneras de lograrlo. Es, también, la inspiración para el planteo de este trabajo, estudiar su enfoque y su mirada social para entender qué es lo que está ocurriendo a nivel mundial y el pensamiento que muchos profesionales comparten sobre esta macro-tendencia, la cual se encuentra latente en el mundo debido que no es un campo totalmente explotado y la toma de conciencia respecto a estos aspectos todavía no se agotado. En la Argentina, aún no se logra el desarrollo de una idea específica tomando como concepto una problemática social sin mostrar el aspecto frívolo de la disciplina, a excepción del diseñador ya mencionado Martín Churba y su laboratorio *Tramando social*.

Como se explica en el inicio del escrito, la propuesta se encuentra desarrollada para una situación que existe actualmente. El pasado sólo se estudia a modo de ejemplificar

conceptos y el futuro se menciona como un cambio en la problemática de los niños que se debe generar en el presente, es un aspecto social que se debe atender de manera urgente.

Si bien el aspecto político económico influye en la ejecución del plan de diseño, la propuesta es viable en lo que respecta al planteo de colección y a la idea de generar una identidad y una integración de estos niños en situación de calle a la sociedad, mediante este trabajo el cual abarca escenarios conceptualizados e imaginarios, un sistema de moldaría, el desarrollo de una colección específica y única que signifique una identificación para los niños en situación de calle frente a la sociedad, aceptando sus condiciones, realidades y destacando su existencia, por lo que la vestimenta como herramienta de comunicación se encuentra relacionada al desarrollo de identidad y autoestima del individuo comunicando quién es, qué le ocurre, qué piensa. Esto tiene como consecuencia desnaturalizar el problema, el cual ya se encuentra inmerso en la sociedad como conflicto establecido.

El recorte que se forja sobre los chicos en situación de calle es un enfoque sobre algunas de las características de la situación que atraviesan en su vida, las cuales son las más relacionadas a lo que el PG se refiere. Por otro lado, se trata el tema abordándolo de la manera más entendible y cuidadosa posible ya que al ser un problema social abarca aspectos gubernamentales y temas conflictivos que no merecen su desarrollo en el proyecto.

Otro aspecto a destacar es la relación que se produce de la indumentaria no sólo con los aspectos sociales sino también con la arquitectura, generando otro enfoque a la disciplina ya que se tratan de prendas transformables en espacios habitaciones o en objetos de contención del cuerpo, en elementos necesarios para mejorar el transcurso de la vida de los niños durante su situación.

Como se estudia en el capítulo dos, los niños en situación de calle se agrupan en lugares conocidos como puntos de encuentro en los que éstos transcurren la mayor parte del tiempo. Esto genera que dichos grupos se unifiquen y al mismo se dividan de otros y si bien el término engloba un conjunto numeroso de niños en la misma situación, no se consideran como un grupo social identitario frente a la mirada de la sociedad.

Por estas razones y por la situación de abandono de sus familias y la indiferencia social no poseen un sentido de pertenencia ni identidad. En este aspecto, la indumentaria, como se menciona como otros trabajos ejemplificados, cumple la función de unificar, de destacar, de representación de uno mismo en el otro, de sentirse igual al otro y diferente frente a la mirada social pero al mismo tiempo lograr ser reconocidos por ésta. Mediante una vestimenta unificada e innovadora se le brinda poder a dicho sector de la sociedad haciéndolo visible.

Esto se logra en el aspecto de integración del niño al proyecto, en el cual se le brindan las herramientas necesarias para que éste cree, imagine y, a modo de un juego desde el partido conceptual, comience a expresarse mediante la indumentaria, la cual se plantea como un instrumento de relación y comunicación humana. Gracias a dicha manifestación expresiva se trabajaba desde los sentimientos de los infantes frente a las determinadas situaciones que enfrentan con el fin de comunicarlos y ser reconocidos socialmente a través de la vestimenta.

Como resultado de la propuesta de diseño se puede afirmar, por el análisis de los elementos ya mencionados, que la identidad y la vestimenta conviven en ser humano como una relación con uno mismo, con su grupo social y con el contexto en que se encuentra. En relación al usuario analizado se considera que el desarrollo de la presente propuesta influye de manera significativa en dicho aspecto.

Referencias bibliográficas

Alvarado, M. (1999). *La escritura y sus prácticas discursivas*. Buenos Aires: Editorial Eudeba. Citado en el apunte de: Guerra, M. (2012). Apunte de la cátedra de Comunicación oral y escrita.

Barthes, R. (2003). *El sistema de la moda y otros escritos*. Buenos Aires: Editorial Paidós.

Boucher, F. (2009). *Historia del traje en occidente*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Bulgach, G., Flores, S. (s.f). Niñez y adolescencia en situación de calle. Un análisis transversal desde el género. Disponible en: <http://www.trabajosocial.fsoc.uba.ar/jornadas/contenidos/22.pdf>.

Calvo, S. (s.f). Jimena Anastasio: indumentaria en deconstrucción. [Posteo en blog]. Recuperado el 10 de abril de 2013. Disponible en: <http://www.quintatrends.com/2010/07/jimena-anastasio-indumentaria-en.html>

Colchester, C. (2008). *Textiles. Tendencias actuales y tradicionales*. Barcelona: Editorial Art Blume, S.L.

Churba, M. (2011). Citado en: AVINA, (2011). Tramar un sueño para un cambio social. Recuperado el 02 de abril del 2013. Disponible en: <http://www.boletinperiodico.com.ar/Detallenotas.php?id=858&news=55>.

Cillero Bruñol, M. (1997). Infancia, autonomía y derechos. Disponible en: http://www.iin.oea.org/Infancia_autonomia_derechos.pdf.

Croci P., Vitale, A. (2011). *Los cuerpos dóciles, hacia un tratado sobre la moda*. Buenos Aires: Editorial Planeta.

Culell, P. (Productor). (2012). *Perdidos en la tribu*. [serie de televisión]. Buenos Aires: Telefe

Dra. De la Torre Molina, C. (2008). *Identidad, identidades y ciencias sociales contemporáneas, debates y retos*. Citado en: Schvarzman, V. (2012). *Fantasía plástica: Indumentaria para lluvia* (Proyecto de Grado de la Universidad de Palermo).

Elizalde, C. (03 de enero, 2013). Lucy Orta y su ropa de refugio. [Posteo de blog]. Disponible en: <http://www.freshlandmag.com/2013/01/03/lucy-orta-y-su-ropa-refugio/>

Forselledo, A. (2002). Niñez en situación de calle. Un modelo de Prevención de la farmacodependencia basado en los Derechos Humanos. Montevideo: Instituto Interamericano del Niño. Disponible en: http://www.iin.oea.org/Ninez_en_situacion_calle_farmacodependencia.pdf

García, M. (2008, 22 de junio). Algo se está tejiendo. El clarín. Disponible en: <http://edant.clarin.com/diario/2008/06/22/sociedad/s-01699201.htm>.

Grossetti, M. (2007). Citado en: Godart, F. (2012). *Sociología de la moda*. Buenos Aires: Editorial Edhasa.

Igareta, J.C. (1992). *Oratoria para todos*. Buenos Aires: Editorial Plus Ultra.

Leiro, R. (2006). *Diseño, estrategia y gestión*. Buenos Aires: Editorial Ediciones Infinito.

Mela, J. (2010). Sr. Amor. Moda, solidaridad y prendas recicladas. Recuperado el 02 de abril de 2013. Disponible en: <https://www.bkmag.com.ar/bkmag.php?seccion=5&contenido=124>.

Mussuto, G. (2007). *Diseño no es moda y la moda no es diseño de indumentaria: una mirada contrativa*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/pdf/tesis.completas/26%20Mussuto.pdf.

Nakamichi, T. (2012). *Patter magic*. Barcelona: Gustavo Gili

Organización Mundial de la Salud (2013). Disponible en: <http://www.who.int/suggestions/faq/es/>

Orta, L. (2003). *Lucy Orta*. Inglaterra: Editorial Phaidon Press.

Pesqueira, V., Jordana, C., Salgado, P. (1999). Citado en: Saltzman, A. (2004). *El cuerpo diseñado, sobre la forma en el proyecto de vestimenta*. Buenos Aires: Editorial Paidós.

Pisani, G. (2006). Atención: "salud para los chicos en situación de calle". Disponible en: <http://www.catedras.fsoc.uba.ar/elias/pisani.pdf>.

Pojomousky, J., Cillis, N., Gentile, M. (2006). Situación de niños, niñas y adolescentes en la calle de la Ciudad de Buenos Aires. Disponible en: http://www.trabajo.gob.ar/left/estadisticas/DocumentosSUBWEB/area1/documentos/informe_dic_dgnya.pdf.

Revista Suma (junio 2005). Apología del paraguas. Recuperado el 29/04/13. Disponible en: <http://revistasuma.es/IMG/pdf/49/077-080.pdf>

Rizzo, J. (2011). Sr. Amor: Ropa reciclada y solidaria [posteo en blog]. Recuperado el 02 de abril 2013. Disponible en: <http://blogs.lanacion.com.ar/bien-verde/ecologia/ropa/>

Roca, M. A. (2006). *Habitar, construir, pensar, tipología, ideología, tipología*. Buenos Aires: Editorial Nokubo S.A..

Saltzman, A. (2004). *El cuerpo diseñado, sobre la forma en el proyecto de la vestimenta*. Buenos Aires: Editorial Paidós.

San Martín, M. (2010). *El futuro de la moda. Tecnologías y nuevos materiales*. Barcelona: Editorial Promopress.

Saulquin, S. (2001). *Historia de la moda argentina. Del miriñaque al diseño de autor*. Buenos Aires: Editorial Planeta.

Scully, K., Jonhston, C. (2012). *Predicción de tendencias del color en la moda*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Sorbello, M., Fleitas, R. (2006). Los que no tienen voz. Las niñas, niños y adolescentes en situación de calle en la Ciudad de Buenos Aires. Análisis de la problemática y de los principales programas sociales implementados oficialmente. Disponible en: http://www.grupomayo.com.ar/documentos/descargas/11_no_voz.pdf.

Sorger, R., Udale, J., (2006). *Principios básicos del diseño de moda*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili

Winifred, A. (2010). *Tejido, forma y patronaje plano*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Wong, W. (2007). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Editorial GG Diseño.

Bibliografía

Aldrich, W. (2010). *Tejido, forma y patronaje plano*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Barthes, R. (2003). *El sistema de la moda y otros escritos*. Barcelona: Editorial Paidós.

Braddack Clarke, S., O'Mahany, M. (2007). *Techno textiles 2, revolutionary fabrics for fashion and desing*. Reino Unido: Editorial Thames and Hudson.

Bulgach, G., Flores, M. (s.f). Los que no tienen voz. Las niñas, niños y adolescentes en situación de calle, un análisis transversal desde el género. Recuperado en 11/02/13. Disponible en: <http://www.trabajosocial.fsoc.uba.ar/jornadas/contenidos/22.pdf>

Bou, L. (2012). *Fashion brands for kids*. Barcelona: Editorial Mansa.

Boucher, F. (2009). *Historia del traje*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Churba, M. (2011). Citado en: AVINA, (2011). Tramar un sueño para un cambio social. Recuperado el 02 de abril del 2013. Disponible en: <http://www.boletinperiodico.com.ar/Detailenotas.php?id=858&news=55>.

Cillero Bruñol, M. (1997). Infancia, autonomía y derechos. Disponible en: http://www.iin.oea.org/Infancia_autonomia_derechos.pdf.

Coleridge, N. (1989). *La conspiración de la moda*. Barcelona: Editorial B.

Colchester, C. (2008). *Textiles. Tendencias actuales y tradicionales*. Barcelona: Editorial Art Blume, S.L.

Croci, P., Vitale, A. (2012). *Los cuerpos dóciles, hacia un tratado sobre la moda*. Buenos Aires: Editorial La marca.

Dondis, D. (1976). *La sintaxis de la imagen, introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Dupont Personal Protection (2013). Disponible en: <http://www.dpp-europe.com/-Gama-de-productos-KEVLAR-R-.html?lang=es>

Eco, H. (s.f) *Semiología de los mensajes visuales*. Recuperado en 11/02/13. Disponible en: http://www.artesignia.com.ar/arfuch/Teorica_Semiologia_de_los_mensajes_visuales.pdf.

Erner, G. (2010). *Sociología de las tendencias*. España: Editorial Gustavo Gili.

Firpo, I. (2011). *Cuadernillo N°1: Estado, Política y Niñez*. Buenos Aires: Ministerio de Desarrollo Social.

Forselledo, G. (2002). *Niñez en situación de calle. Un modelo de Prevención de las farmacodependencias basado en los Derechos Humanos*. Disponible en: http://www.iin.oea.org/Ninez_en_situacion_calle_farmacodependencia.pdf

García, M. (2008, 22 de junio). Algo se está tejiendo. El clarín. Disponible en: <http://edant.clarin.com/diario/2008/06/22/sociedad/s-01699201.htm>

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

Guix, X. (2005). *Ni me explico ni me entiendes*. Bogotá: Editorial Norma S. A.

Hollen, N., Sanddler, J., Longford, A. (1994). *Introducción a los textiles*. México D.F.: Editorial Limusa.

Igareta, J. C. (1992). *Oratoria para todos*. Buenos Aires: Editorial Plus Ultra.

Leiro, R. (2008). *Diseño, estrategia y gestión*. Buenos Aires: Editorial infinito.

Lurie, A. (1994). *El lenguaje de la moda, una interpretación de las formas de vestir*. Buenos Aires: Editorial Paidós.

Marino, P. (octubre 2005). Textiles inteligentes. Investigación y desarrollo en materiales textiles. Disponible en: <http://www.inti.gob.ar/sabercomo/sc33/inti4.php>

Mela, J. (2010). *Sr. Amor. Moda, solidaridad y prendas recicladas*. Recuperado el 02 de abril de 2013. Disponible en: <https://www.bkmag.com.ar/bkmag.php?seccion=5&contenido=124>.

Nakamichi, T. (2012). *Patter magic*. Barcelona: Gustavo Gili.

Organización Mundial de la Salud (2013). Disponible en: <http://www.who.int/suggestions/faq/es/>

Orta, L. (2003). *Lucy Orta*. Inglaterra: Editorial Phaidon Press.

Orta, L., Orta, J. (s.f.). *Patter book*. Inglaterra: Black Dog.

Peña, M. (Ed.) (2011). *Guía de servicios sociales de Buenos Aires*.

Piña, D. (28 de julio de 2012). Textiles inteligentes. La Nación. Disponible en: <http://www.lanacion.com.ar/1485649-tejidos-inteligentes>

Pisani, G. (2006). Atención: "Salud para los chicos en situación de calle". Disponible en: <http://www.catedras.fsoc.uba.ar/elias/pisani.pdf>

Pojomovsky, J., Cillis, N., Gentile, M. (2006). Situación de niños, niñas y adolescentes en la calle de la Ciudad de Buenos Aires. Recuperado en 11/03/13. Disponible en: http://www.trabajo.gob.ar/left/estadisticas/DocumentosSUBWEB/area1/documentos/informe_dic_dgnya.pdf.

Revista Suma (junio 2005). Apología del paraguas. Recuperado el 29/04/13. Disponible en: <http://revistasuma.es/IMG/pdf/49/077-080.pdf>

Rizzo, J. (2011). Sr. Amor: Ropa reciclada y solidaria [posteo en blog]. Recuperado el 02 de abril 2013. Disponible en: <http://blogs.lanacion.com.ar/bien-verde/ecologia/ropa/>

Roca, M. A. (2006). *Habitar, construir, pensar, tipología, ideología, tipología*. Buenos Aires: Editorial Nokubo S.A..

Saltzman, A. (2004). *El cuerpo diseñado, sobre la forma en el proyecto de vestimenta*. Buenos Aires: Editorial Paidós.

San Martín, M. (2010). *El futuro de la moda. Tecnologías y nuevos materiales*. Barcelona: Editorial Promopress.

Saulquin, S. (2011). *Historia de la moda argentina, del miriñaque al diseño de autor*. Buenos Aires: Editorial Planeta.

Saulquin, S. (2010). *La muerte de la moda, el día después*. Buenos Aires: Editorial Paidós.

Scully, K., Jonhston, C. (2012). *Predicción de tendencias del color en la moda*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Soberllo, M., Fleitas, R. (2006). Los que no tienen voz, las niñas, niños y adolescentes en situación de calle en la Ciudad de Buenos Aires. Análisis de la problemática y de los principales programas sociales implementados oficialmente. Recuperado en 11/03/13. Disponible en: http://www.grupomayo.com.ar/documentos/descargas/11_no_voz.pdf.

Sorger, R., Udale, J., (2006). *Principios básicos del diseño de moda*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili

UNICEF, (s.f.). Glosario para el correcto tratamiento de la formación sobre la infancia y la adolescencia. Recuperado en 11/03/13. Disponible en: <http://www.unicef.org/argentina/spanish/3.Glosario.pdf>.

Winifred, A. (2010). *Tejido, forma y patronaje plano*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Wong, W. (2007). *Fundamentos del diseño, diseño bidimensional*. Barcelona: Editorial GG Diseño.

Zampar, H. (2007). *Moldería para niños, sistema exclusivo para trazar moldes perfectos*. Buenos Aires: Editorial Atlántida.