

PROYECTO DE GRADUACION

Trabajo Final de Grado

La mínima expresión de un pensamiento profundo

Relaciones entre la arquitectura minimalista y el diseño de indumentaria

Nicole Michelle Tarrab
Cuerpo B del PG
12 de Diciembre de 2013
Diseño Textil y de Indumentaria
Creación y Expresión
Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes

Índice

Introducción.....	Pág. 5
Capítulo 1. La indumentaria como espacio habitable.....	Pág. 10
1.1. Habitar.....	Pág. 11
1.2. Segundas pieles.....	Pág. 15
1.3. El cuerpo transformado.....	Pág. 19
Capítulo 2. El silencio como premisa.....	Pág. 26
2.1 Minimalismo como macrotendencia	Pág. 26
2.2 El relato silencioso.....	Pág. 28
2.2.1 Escultura y pintura.....	Pág. 31
2.2.2 Música.....	Pág. 34
2.2.3 Arquitectura.....	Pág. 35
2.3 El vestido austero	Pág. 37
2.3.1 La historia mínima.....	Pág. 41
2.4 90s minimal.....	Pág. 47
2.4.1 Contexto.....	Pág. 48
2.4.2 La moda depurada.....	Pág. 49

Capítulo 3. Recursos mínimos.....	Pág. 53
3.1. Elementos de diseño	Pág. 53
3.2. El dibujo.....	Pág. 54
3.3. Materialidad.....	Pág. 56
3.4. Morfología.....	Pág. 58
3.4.1. De 2D a 3D.....	Pág 60
3.4.2. Silueta.....	Pág. 63
3.5. Color.....	Pág.64
Capítulo 4. Arquitectos del cuerpo.....	Pág. 66
4.1. Yohji Yamamoto: La perfección a través de la imperfección	Pág. 66
4.2. Hussein Chalayan: La piel tecnológica.....	Pág. 69
4.3. Issey Miyake y Nanni Strada: la estructura textil.....	Pág. 72
4.4. Giorgio Armani: pureza de líneas.....	Pág. 73
4.5. Identidad.....	Pág. 74
Capítulo 5. Propuesta de diseño.....	Pág. 76
5.1. Tadao Ando.....	Pág. 76
5.2. La Iglesia de la Luz.....	Pág. 80
5.3. Hacia una arquitectura minimalista portable.....	Pág. 82

5.3.1.	El desafío de la escala.....	Pág. 84
5.3.2.	Materialidad y color.....	Pág. 86
5.3.3.	Morfología, tipología y silueta.....	Pág. 87
5.3.4.	Recursos de diseño.....	Pág. 89
5.4.	Las prendas silenciosas.....	Pág. 90
Conclusiones.....		Pág. 93
Lista de Referencias Bibliográficas.....		Pág. 96
Bibliografía.....		Pág. 98

Introducción.

El presente Proyecto de Grado, que se enmarca dentro de la categoría creación y expresión, trata la relación entre la indumentaria y la arquitectura, más precisamente, la arquitectura minimalista. Explorando dicha relación, se revisa cómo diferentes aspectos de la arquitectura se pueden aplicar al diseño de indumentaria y así crear una serie de diseños que fusionen estas dos disciplinas.

La inquietud de la autora por relacionar estas dos disciplinas, surge en el año 2011, en la cátedra de Diseño de Indumentaria V de Gustavo Lento Navarro, en la que se elige la arquitectura deconstructivista para relacionar con la indumentaria y esto se retoma a principios del año 2013 al presentar una colección en el marco del Fashion Edition Buenos Aires, en la que elige inspirarse en una pieza arquitectónica de Tadao Ando, esta vez eligiendo el minimalismo en contraposición al deconstructivismo.

Esto ya determina la línea temática del PG que es la de Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes, dado que en este caso, se crearán una serie de cinco diseños que servirán como referencia y como una nueva herramienta a los profesionales del diseño de indumentaria, demostrando así cómo se pueden tomar diferentes recursos de otras disciplinas, en este caso la arquitectura minimalista.

Para poder empezar a plantear y organizar este PG es fundamental plantear la pregunta problema, que va a ser contestada a lo largo del escrito: ¿La arquitectura minimalista puede aportar elementos conceptuales, estéticos y constructivos al diseño de indumentaria?

Lo que se busca demostrar es que estas dos disciplinas pueden aportarse elementos entre sí, para esto además de todo el análisis pertinente se propondrá una serie de diseños de autor en donde se apliquen recursos que utiliza la arquitectura minimalista, traduciendo una obra arquitectónica a indumentaria.

La arquitectura y la indumentaria, actúan como refugios para el cuerpo del hombre, como espacios contenedores, uno a menor y otro a mayor escala. Inevitablemente estas disciplinas están relacionadas entre sí y un mayor entendimiento y desarrollo de esta relación puede ayudar al mejor desempeño de ambas. Sobre todo porque actualmente se vive un momento importante en cuanto a los colectivos, al actuar en grupo y como diferentes personas con diferentes conocimientos pueden aportar cosas para juntas generar algo interesante.

Inicialmente se establece el concepto de indumentaria como espacio habitable y se analiza cómo se relaciona el cuerpo con su contexto, ya sea este un edificio, una casa o una pieza de indumentaria. Se estudia el habitar como noción cultural, como algo inherente a la existencia humana y como el hecho de habitar sucede en sociedad.

En el mismo capítulo se examina al cuerpo como contenido y sus diferentes contenedores y cómo estos expresan cuestiones psicológicas y físicas de las personas que los habitan, siendo percibidos como un todo, guardando significados y concebidos como depósitos de la memoria y el alma. Se plantean también en esta instancia las diferencias entre interior y exterior de los espacios que el humano habita y la diferencia entre lo privado y lo público. También se plantean a la arquitectura y la indumentaria como lenguajes, como formas de expresión.

Más adelante se definen los elementos importantes que se analizarán para responder a la pregunta problema, las semejanzas entre las dos disciplinas en cuestión, la indumentaria y la arquitectura. Se propone y desarrolla el concepto de segundas pieles para ambas disciplinas y se explica la manera en la que éstas actúan como refugio para el cuerpo y al mismo tiempo le otorgan una identidad, cómo es el paso de la idea y el dibujo en dos dimensiones al producto final en tres dimensiones y cuál es el proceso creativo con el que se trabaja en ambas.

Una vez expuesto todo lo anterior se procede a explicar cómo estas segundas pieles transforman el cuerpo y cuáles son sus desafíos en la actualidad: las consecuencias de la revolución tecnológica sobre éstas y de los excesos de información. Por otro lado se presenta la necesidad de las mismas de funcionar como una interfaz que permite la entrada y salida de información constantemente y cuáles son los beneficios y perjuicios de esto.

Se proseguirá describiendo lo que es una tendencia para después definir macro-tendencia. Una vez terminado este punto se define el minimalismo como macro-tendencia y después se lo explica desde una perspectiva histórica, determinándolo, explorando su historia reciente y analizándolo como una forma de vida. Por otro lado se estudiará cómo el minimalismo es aplicado a diferentes disciplinas, entre ellas: las artes plásticas, la música, la arquitectura y por último el diseño de indumentaria.

Se hace hincapié en una década en particular que es la de los noventa y se analiza todo el contexto político, social y económico para luego describir como consecuencia de esto los diseñadores que más se destacaron de la época.

El proyecto continúa con la definición de los elementos del diseño en la indumentaria dividiéndolos en cuatro grupos: conceptuales, visuales, de relación y prácticos. A continuación se determina la relevancia del dibujo a la hora de encarar un proyecto y cómo es que el dibujo es la primera forma en la que se toca y percibe la obra o la prenda.

Se prosigue con la importancia de la elección del textil y su capacidad de generar sensaciones e impresiones, y se divide el textil en tres grupos que luego son explicados: tejido de punto, tejido plano y tejido no tejido.

Una vez finalizada la profundización en lo que es el textil se procede a ahondar en la morfología, y como ésta es fundamental para la indumentaria minimalista. Se

establece a la forma como la estructuración de la materia y el espacio, y se define lo que es la moldería explicando cómo es el paso de las dos dimensiones a las tres dimensiones. Para esto se explica también las relaciones frente-espalda, inferior-superior, izquierda-derecha.

Por otro lado se define qué es la silueta, se desarrollan los diferentes tipos de la misma y se explica cómo ésta va variando acompañando a los diferentes cambios sociales; se manifiesta también la importancia de la relación textil-silueta y su utilización en el minimalismo. Para cerrar la parte de elementos del diseño se habla sobre el color en general y más adelante sobre el color en la indumentaria minimalista. Qué emociones despiertan los diferentes colores y qué impresiones dan y cómo afectan a los valores compositivos como unidad, énfasis, equilibrio y consciencia espacial.

En el siguiente capítulo se analizarán cinco diseñadores de indumentaria que podrían definirse como minimalistas cada uno con una característica distintiva. Estos son: Yohji Yamamoto y su método de alcanzar la perfección minimalista a través de la imperfección; Hussein Chalayan y su obsesión por integrar a la tecnología al diseño de indumentaria generando pieles interactivas; Issey Miyake y Nanni Strada con sus respectivas experimentaciones sobre el textil; y por último Giorgio Armani y su minimalismo de líneas puras y limpias. Para cerrar el capítulo se explora lo que es la identidad como concepto y como ésta depende se forma a un nivel grupal y a otro individual. Se analiza como cada cultura tiene una identidad propia diferente a la de otra y como dentro de éstas las personas buscan elementos para diferenciarse y armar una identidad propia y única.

Por último para concluir el PG se realizará el análisis del arquitecto Tadao Ando, seguido del estudio de una pieza arquitectónica de éste, más precisamente la Iglesia de la Luz. Se revisarán conceptos y recursos sobre ésta tales como: colores, formas,

texturas, luces y sombras. Una vez finalizado este análisis revisando todos los capítulos anteriores es que se definirá las siluetas, las tipologías, las morfologías, las materialidades, los colores. Se plantea también en este capítulo el desafío de llevar una pieza arquitectónica al cuerpo.

A partir de estas observaciones es que se presentará la serie de cinco conjuntos de indumentaria propuestos por la autora. Por último se llegará a una conclusión teniendo en cuenta todo lo expuesto en los capítulos anteriores.

Se encontraron como antecedentes para esta temática tres Proyectos de Graduación, de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. El primero de Adriana Serrano Vega es *Diseño Minimalista* (2010), perteneciente a la categoría Creación y Expresión, explica como una corriente artística como es el minimalismo puede influir en el diseño de indumentaria. El segundo *Moda Arquitectónica* (2012) de Anabella Luciana Álvarez, se encuentra dentro de la categoría de Creación y Expresión y analiza cómo se pueden crear prendas volumétricas que remitan a una pieza arquitectónica utilizando elementos para la construcción de edificios. Por último *El Indumento Depurado* (2012) de Dominica Lena, perteneciente a la categoría Creación y Expresión, analiza el trabajo interdisciplinar entre la indumentaria y la arquitectura.

La carrera de diseño de indumentaria aporta elementos al alumno para que éste pueda culminar su paso por la misma con el PG. La finalidad de éste es analizar las relaciones entre la indumentaria y una disciplina de interés de la autora, y crear una serie de diseños en base a esta relación. El desarrollo de esta serie de diseños busca demostrar cómo la indumentaria puede nutrirse de otras disciplinas y filosofías de vida y trabajar en conjunto con éstas manteniendo siempre una identidad propia.

Capítulo 1. La indumentaria como espacio habitable.

Cada ciudad, su distribución del espacio público, su arquitectura, las personas que la habitan y la indumentaria que éstos portan, cuenta una historia sobre su cultura.

Cualquier espacio urbano puede ser entendido como un texto, y leído de la misma manera, siendo tanto las diferentes construcciones arquitectónicas como las formas de vestir de los que las habitan, los diferentes caracteres de éste. Las ciudades son crónicas vivientes.

Para que algo pueda ser percibido son necesarios los estímulos cerebrales conseguidos a través de los cinco sentidos: tacto, audición, gusto, visión y olfato. Es a través de estos sentidos que el hombre alcanza territorios más amplios de control, se comunica y establece relaciones interpersonales, constituyendo grupos cada vez más amplios. Los estímulos cerebrales son los que dan una realidad física del entorno recibiendo, a través de los sentidos, las sensaciones para conocer lo que rodea al ser y poder otorgarle significado. La percepción es una forma de reunir la información y procesarla para formar la idea de algo determinado.

“Estamos conectados con nuestro mundo a través de nuestros sentidos; estos no son simples receptores pasivos de estímulos, ni el cuerpo es únicamente un punto para ver el mundo desde una perspectiva central. La cabeza tampoco es el único lugar de pensamiento cognitivo, pues nuestros sentidos y todo nuestro ser corporal estructuran, producen y almacenan directamente un conocimiento existencial silencioso. El cuerpo humano es una entidad cognitiva. Todo nuestro ser en el mundo es un modo de ser sensorial y corporal, y este mismo sentidos de ser constituye la base del conocimiento existencial” (Pallasmaa, 2012, p.9)

Se pueden sentir distintas propiedades de un objeto a través de los sentidos y todas estas cualidades son reunidas por la percepción. Aunque la percepción sin el lenguaje sería imposible, ya que sólo a través de la categorización conceptual es que se alcanza el reconocimiento. Poder categorizar es después poder conocer algo. Son las

sensaciones condicionadas a través de la palabra, concentradas en conceptos que pueden ser relatados, es por eso que no se puede percibir aquello que no tiene nombre porque nunca ha sido percibido.

“Todas las formas artísticas- como la escultura, la música, el cine y la arquitectura- constituyen modos específicos de pensamiento; representan modos de pensamiento sensorial y corporal característicos de cada uno de los medios artísticos. Estos modos de pensamiento son imágenes de la mano y el cuerpo y ejemplifican el conocimiento existencial esencial. En lugar de ser una mera estetización visual, la arquitectura, por ejemplo, constituye una manera de hacer filosofía existencial y metafísica mediante el espacio, la estructura, la materia, la gravedad y la luz. La arquitectura profunda no solo embellece los escenarios del habitar: los grandes edificios articulan nuestra propia experiencia” (Pallasmaa, 2012, p.15)

Tanto la arquitectura como la indumentaria son percibidas, ya que pueden ser significadas y narradas. Las ciudades como las prendas envuelven al cuerpo y son vividas gracias a sus capacidades de guardar significados, de albergar relatos y es así como dice Pallasmaa, citado anteriormente, que articulan la experiencia del hombre en el mundo. Son objetos en los que han ocurrido y ocurren historias y en los que se vivieron y se viven actos sociales, son testimonios de las culturas en las que se encuentran.

La arquitectura y la indumentaria son creaciones que el hombre genera a partir de la necesidad que tiene éste, de habitar los espacios.

1.1. Habitar

El humano vive en el espacio y esta experiencia, consciente o no, del espacio está constantemente presente. El habitar siempre está relacionado a la idea de un contexto, que puede ser objetual, social, arquitectónico (doméstico o urbano); el ser humano habita los espacios a través de la interacción con lo que rodea al cuerpo.

El habitar es una noción cultural, un código social, es por eso que sólo los seres humanos habitan. Esta idea se constituye con la mera existencia del hombre, y a la vez es lo que hace al humano ser un ser-humano, es decir, el habitar es parte fundamental de la esencia del éste.

“La palabra habitar señala hacia algo que es ineludible para los seres humanos. No existe ninguna persona que no habite y no hay momento alguno en que no lo haga: habitamos todos y habitamos siempre” (Doberti, 2011, p.1) El que todos los humanos habiten, y siempre, habla de una co-habitación entre las personas. Que esto sea un código social significa que el humano es un ser social, es decir, que el ser no existe individualmente, existe en una cultura, en una comunidad.

El individuo por sí solo no habita ya que el humano se ve reflejado en los otros, en la mirada del otro es que éste se encuentra consigo mismo, no puede estar sin ese reflejo. Esto queda claro en la teoría del Estadio del Espejo de Lacán en donde se explica que el niño de pocos meses, hasta no poder reconocerse en el espejo, no puede verse a sí mismo como una unidad, sino que sólo puede ver partes fragmentadas de su cuerpo, como si éste estuviera fraccionado.

“La discordancia, en ese estadio del hombre, es solo consecuencia de la incoordinación prolongada de los aparatos. Ello determina un estadio constituido afectiva y mentalmente sobre la base de una propioceptividad que entrega el cuerpo como despedazado.” (Lacan, 1938, p.30). La única manera que tiene el niño de verse como una unidad hasta que pueda reconocerse en el espejo es a través de la mirada de los otros, sobre todo la mirada materna.

El habitar está directamente relacionado con el ser y el pertenecer, ya que permite al humano la posibilidad de llevar a cabo ciertos comportamientos, pautas, maneras de obrar, y de interactuar con los otros. Esta acción va más allá de lo biológico o de lo instintivo y también va más allá de simplemente ocupar un lugar en el espacio. Habitar

implica una transformación de la naturaleza. Es en el devenir del habitar en donde el hombre va realizando distintos tipos de transformación de los espacios que se traducen en acciones culturales. Es a través de éste que el humano entra en relación con el otro y con el mundo.

“No construimos para morar sino que construimos porque de hecho moramos” (Heidegger, 1993, p.13). La forma en la que una persona habita, interacciona con su entorno, es una declaración sobre la misma, ya que a través de las diferentes formas de habitar es que el hombre es un individuo en el mundo y ocupa un espacio en éste otorgándole un sentido, y definiendo así su propia forma de ser y la de su cultura.

Habitar le da razón de ser a la existencia de las personas, ya que esta significación del espacio y cómo el humano interactúa con este, puede verse como una forma de expresión, como un lenguaje.

La ciudad es un modelo claro del uso de este lenguaje, por ejemplo la disposición arquitectónica de los espacios, o mismo la densidad poblacional de una ciudad, hablan de la forma de ser de la gente que la habita.

Cada ciudad puede leerse al mismo tiempo como un código que divide los espacios dándoles un significado y asignándole a cada uno comportamientos, conductas, funcionalidades.

"Todo espacio realmente habitado contiene la esencia del concepto de hogar, porque allí se unen la memoria y la imaginación, para intensificarse mutuamente. En el terreno de los valores forman una comunidad de memoria e imagen, de tal modo que la casa no sólo se experimenta a diario, al hilvanar una narración o al contar nuestra propia historia, sino que, a través de los sueños, los lugares que habitamos impregnan y conservan los tesoros del pasado. Así pues la casa representa una de las principales formas de integración de los pensamientos, los recuerdos y los sueños de la humanidad. Sin ella, el hombre sería un ser disperso" (Heidegger, 1993, p.14)

Heidegger claramente establece un paralelismo entre el cuerpo y el espacio físico como depósitos de la memoria y del alma, planteando a la casa y al cuerpo como

contenedores y contenido. Pudiendo ser este concepto también aplicado a la indumentaria.

Las personas enfrentan el mundo con sus cuerpos, existen en el espacio a través de éste y el espacio existe a través de las experiencias de éstos. Retomando lo anteriormente expuesto, el hombre habita al espacio y el espacio habita en el hombre. El hombre ocupa el espacio y el espacio lo ocupa a él. El existir del hombre siempre lleva condicionado el verbo estar, estar en el espacio, las diferentes maneras de habitar son diferentes maneras de estar en el espacio. Esto se debe a que el cuerpo ocupa un lugar físico en el mundo, pero el cuerpo puede ocupar un lugar físico en el mundo gracias a que hay un lugar que ocupar, siendo el cuerpo mismo un espacio.

El cuerpo como contenedor encierra muchos y diferentes contenidos: emociones, energías, huesos, órganos, células, sangre, sonidos; todo esto englobado por el órgano más grande del cuerpo: la piel. Más allá de esta enumeración de contenidos, el cuerpo es más que la suma de las partes que lo componen; es el espacio de las percepciones, de los pensamientos, de la conciencia y de los sentidos. Esto responde a la teoría de la Gestalt que propone que “Hay totalidades, pero su comportamiento no está determinado por sus elementos individuales, sino que el proceso de las partes está determinado por la naturaleza intrínseca del todo” (Wertheimer, 1924, p.4) El hombre vive siente y percibe con toda su existencia corporal, como un todo, no como partes aisladas contenidas en un mismo contenedor. No vive dentro de su cuerpo sino que el humano es una contextura corporal en sí mismo.

“Concebir al cuerpo como espacio de percepción individual y colectivo: como usuario que percibe al mundo a través del vestido, y como cuerpo integrante de una cultura y un contexto” (Saltzman, 2004, p. 19). Entender esto es fundamental para pensar en el cuerpo como contenido, ya sea del mundo, de una casa, de un auto o de una prenda

de indumentaria, ya que estos no sólo van a ser un refugio y contenedores de un cuerpo, sino que también de sentimientos, memorias e identidades.

Tanto los vestidos como las edificaciones son extensiones de la piel y definen el lugar de existencia al mismo tiempo que significan afectando a todo el universo sensorial y material.

La piel del cuerpo humano, siendo el más extenso y sensible de los órganos del cuerpo, es el primer medio de comunicación y de protección del cuerpo humano. Esta actúa como límite y al mismo tiempo como conexión con el mundo exterior, con el contexto; es un órgano mediador. Lo mismo puede decirse de la arquitectura y la indumentaria, funcionan como segundas pieles que intervienen entre el cuerpo y el entorno, comunicando y protegiendo al mismo tiempo que relacionando, mediando y proyectando significados.

1.2. Segundas pieles

El cuerpo, la piel más precisamente, es un claro registro de las cuestiones sociales y culturales de una comunidad, cualquiera sea la época y el espacio. A través de ésta es que el hombre puede comunicarse y relacionarse, registrando su evolución en la misma tanto como el paso del tiempo y su historia.

Como contenedor y contenido el organismo tiene un interior y un exterior cuyo límite es la piel. Un órgano perceptivo, soporte pasivo de significados, que a través de los poros, depura la relación de lo interno con lo externo. Esta superficie permeable abraza, domina, aguanta, modera y encierra al mismo tiempo que percibe, acepta, admite y adopta. Es a través del revestimiento de esta primera piel, filtro y conexión, que los humanos pasan a formar parte de esta cuestión social y simbólica que diferencia al hombre del animal.

El cuerpo como significado y significante es ambiguo es decir, es activo al mismo tiempo que es pasivo. Activo como envolvente en el sentido en el que permanentemente genera símbolos y pasivo en tanto que en su desempeño como contenedor es el primer receptor de signos que le preceden. Por ejemplo, en una tribu lo que son las pinturas faciales que expresan un orden, que encuentra en el cuerpo un soporte momentáneo para generar una significación. "El decorado está hecho para el rostro, pero, en otro sentido, el rostro está predestinado a ser decorado, porque sólo por el decorado y mediante él, el rostro recibe su dignidad social y su significación místicas" (Lévy-Strauss, 1999, p.97)

Es a través de este revestimiento que el cuerpo entra en la dimensión simbólica. Se reviste y se disfraza, se cubre y se transforma. Es así como se generó la indumentaria en sus orígenes, desvistiendo al animal para luego vestir al hombre con la piel de éste y así transformarse. Esta ambigüedad de activo/pasivo que lleva el cuerpo es la dualidad entre interior y exterior. El diseñar la casa o la prenda de afuera hacia adentro o viceversa es lo que crea la dualidad necesaria para hacer arquitectura o indumentaria. Al ser el interior diferente del exterior, el muro y la prenda son el lugar de encuentro de las fuerzas interiores y exteriores, son el registro de esta dualidad.

"Las experiencias sensoriales pasan a integrarse a través del cuerpo, o mejor dicho, en la misma constitución del cuerpo y el modo de ser humano. La teoría psicoanalítica ha introducido la idea de la imagen o esquema del cuerpo como el centro de integración. Nuestros cuerpos y movimientos están en interacción constante con el entorno; el mundo y el yo se informan y se redefinen constantemente el uno al otro. El precepto del cuerpo y la imagen del mundo pasan a ser una única experiencia existencial continua; no existe el cuerpo separado de su domicilio en el espacio, y no hay espacio que no esté relacionado con la imagen inconsciente del yo perceptivo" (Pallasmaa, 2006, p.42)

Tanto la casa como el vestido son el primer hábitat del hombre adaptando el espacio exterior y delimitando el espacio interior. La arquitectura y la indumentaria articulan las experiencias del ser en el mundo: la interioridad y la exterioridad, lo físico y lo espiritual, lo privado y lo público, el tiempo y la duración, lo material y lo mental, la vida

y la muerte. La metáfora de una ventana es clara para ejemplificar esto, ya que ésta es la mediadora entre dos mundos, lo cerrado y lo abierto, lo interior y lo exterior, la luz y la sombra.

Esto lleva a poder definir como segundas pieles a objetos funcionales, como una pieza de indumentaria o una obra arquitectónica, que se transforman en mascarar de diferente carácter y consistencia.

Las segundas pieles son transportadoras de los pensamientos de una sociedad, de la creatividad de una comunidad o la imagen de su sumisión; pieles que liberan o que aprisionan y que, no solo construyen los marcos cotidianos, sino que también inteligencia y sentimientos. Son productos de sociedades que se expresan a dos niveles: a un nivel espacial y a un nivel artístico.

En cuanto a lo espacial manifiesta, a través de la forma, las relaciones entre los seres de la comunidad y los roles de éstos. Por ejemplo, las aperturas o disposiciones de los espacios pueden significar hospitalidad u hostilidad, ya sea una puerta abierta o cerrada, o un largo modular en un vestido, actuando como proyecciones directas del cuerpo y sus sentimientos. Las formas en lo espacial marcando límites, encerrando, censurando o revelando ciertos espacios señalan territorios de acción fácilmente identificables. Por otro lado, en cuanto al nivel artístico, las decoraciones textiles, las pinturas o los materiales para estas segundas pieles son símbolos del cuerpo proyectando su exterioridad, es la expresión de la superficie.

“Un edificio no es un fin en sí mismo, enmarca, articula, estructura, da significado, relaciona, separa y une, facilita y prohíbe” (Pallasmaa, 2006, p. 64) De todas formas, el edificio toma valor como edificio cuando se encuentra dentro de un conjunto de edificaciones, cuando forma parte de un conjunto urbano que, por un lado responde a las necesidades de protección y seguridad y, por otro lado, funciona como símbolo que diferencia al hombre del animal. De esta forma es que se le da a la vestimenta y a las

construcciones el rango de rostros humanos, elementos con identidad propia dentro de un todo que es la ciudad.

Tanto la indumentaria como la arquitectura funcionan como hogares para el cuerpo, posibilitando o inhabilitando ciertas acciones como: comer, leer, hablar, socializar, dormir, entre otras. Es decir, que estas segundas pieles inician, dirigen y organizan el comportamiento, el accionar y el movimiento del cuerpo enfrentándose a cuestiones existenciales para el hombre. Es por eso que estas disciplinas no deben quedar simplemente reducidas a cuestiones funcionales básicas como el refugio del cuerpo, ya que estas deben albergar mucho más que simplemente carne y huesos.

El cuerpo se relaciona con la arquitectura y la indumentaria, se mueve a través y con éstas, siendo condicionado por las mismas y viceversa. Es la idea de éstas como una segunda piel que respire con el respirar del hombre, que sea dinámica como el cuerpo del hombre y que conforme los espacios de su vivencia. Cortezas que sean soporte de símbolos y significados, pero que al mismo tiempo funcionen como manta que cobija, abriga, hospeda, refugia, ampara, cubre.

Contemplamos, tocamos, escuchamos y medimos el mundo con toda nuestra existencia corporal, y el mundo experiencial pasa a organizarse y articularse alrededor del centro del cuerpo. Nuestro domicilio es el refugio de nuestro cuerpo, de nuestra memoria y nuestra identidad. Nos encontramos en constante diálogo e interacción con el entorno, hasta el punto que es imposible separar la imagen del yo de su existencia espacial y situacional (Pallasmaa, 2006, p. 66)

El ser humano habita estas segundas pieles: habita las obras arquitectónicas y habita las prendas. Tanto un vestido como un edificio pueden cubrir o descubrir al cuerpo, pueden acentuarlo o disimularlo, revelando u ocultando cuestiones sobre la persona que lo porta o habita como: los gustos, la emotividad, su papel en su comunidad, sus valores, su identidad. Las segundas pieles no solo recubren al cuerpo sino que también lo transforman.

1.3. El cuerpo transformado.

Actualmente el cuerpo está en permanente cambio en lo que respecta a lo espacio-temporal y esto se debe a la revolución tecnológica, que se puede ver reflejada en la mutación de los transportes, en la globalización, en los medios de comunicación y en las formas de comunicarse, entre otras cuestiones. Con la modernidad surge la posibilidad de prescindir del cuerpo físico para relacionarse o cumplir diferentes tareas.

Todas estas cuestiones generan que el ser humano tenga que crear nuevas maneras de cubrirse y envolverse que también van a condicionar su manera de relacionarse con los otros.

El hombre debe generar nuevas maneras de transformar el cuerpo. Estas segundas pieles funcionan como extensiones del cuerpo en el espacio generando un mayor alcance de movimiento, control y autoridad, al mismo tiempo que los simboliza y les otorga significados.

Las nuevas tecnologías llevan a un cuerpo que pierde la consciencia de sus límites, haciendo que la piel se extienda, a través de la mezcla con la ciencia hasta lugares impensados. Mientras que la revolución industrial llevó a una nueva relación entre el hombre y las máquinas, la revolución digital y tecnológica apunta a una nueva relación entre el hombre y la información.

Las diferentes formas que tienen las personas de generar estas segundas pieles, de usarlas y significarlas hace que éstas puedan ser consideradas como clasificadoras de estos seres, revelando datos relevantes sobre los mismos. La fachada y el textil se utilizan como proyección y extensión del cuerpo propio, toda modificación de estas fronteras genera una transformación de estos espacios que albergan y construyen relatos sociales.

A medida que va pasando el tiempo se vuelve más imprescindible la aspiración a lograr segundas pieles que estén cada vez más ligadas a la sensibilidad del cuerpo propio, generando pieles activas, interactivas y hasta sensibles. Ya que, esta nueva realidad digital evidencia una nueva dimensión del cuerpo, que puede conectarse a distancia renunciando a su corporeidad como elemento básico para relacionarse.

“Nuestros cuerpos no son sólo el lugar desde el cual llegamos a experimentar el mundo, sino que a través de ellos llegamos a ser vistos en él” (Merleau-Ponty, 1976, p.5) Las segundas pieles transforman el cuerpo, lo significan en el espacio y en el tiempo. Ya sea desvirtuando, reformando, variando, conservando o elaborando ciertas cuestiones como: la materialidad, las formas y los colores.

El aumento, a través de la tecnología, en cuanto a lo sensorial lleva a dividir el cuerpo en dos planos, uno real y otro virtual. En el real el humano se relaciona con lo que lo rodea a través de su cuerpo físico y en el plano virtual este se relaciona con el mundo a través de interfaces digitales, que lo alejan de la naturaleza y lo sumergen en la artificialidad.

Tanto el diseñador como el arquitecto comienzan con una visión a la que quieren darle forma, pero esta visión está condicionada por varias cuestiones, ya sean estructurales, funcionales, sociales y/o económicas. Siempre se empieza trabajando con determinados conceptos abstractos, que ya están en la mente del creador, y que deben poder bajarse a ideas concretas con las que se pueda llevar a cabo el proyecto. Ideales y realidades, abstracción y representación, es de estas contradicciones que nacen las segundas pieles.

El contexto, el espacio físico, es determinante para la creación de un edificio o una prenda, ya que siempre imponen códigos y pautas para los individuos de forma externa, y es experimentado y transformado por los individuos de forma interna.

Cada espacio tiene sus reglas que el diseñador o arquitecto deben tener en cuenta, más allá de las climáticas, como lo son por ejemplo: las normas y códigos sociales que rigen en diferentes partes del mundo, según las costumbres de la comunidad.

Una vez que el diseñador o el arquitecto tienen definido el espacio y la comunidad en el que va a trabajar se empiezan a desarrollar los otros elementos fundamentales para la creación de las segundas pieles tridimensionales. Es fundamental entender el usuario y su contexto, su psicología y sus costumbres así el usuario determina a la piel y la piel determina al usuario.

Lo urbano es el resultado de un conjunto de relaciones entretejidas, siendo la ciudad una trama de acontecimientos que se entrecruzan hasta la eternidad.

En la actualidad con la revolución tecnológica lo móvil se impone frente a lo inmóvil y monumental. Las ciudades se encuentran en constante crecimiento y metamorfosis, sumergidas en el consumo y la incertidumbre. Esta vuelta a lo móvil genera inevitablemente un retorno a lo nómada, en donde el arquitecto y el diseñador tienen que generar elementos que den seguridad y sean simbólicos pero que, al mismo tiempo, sean dinámicos ya que desaparece este concepto de algo fijo, tanto en la arquitectura como en la moda.

Los límites del concepto tradicional de familia y hogar también empiezan a difuminarse, ya que el espacio familiar deja de ser un núcleo cerrado y empiezan a entrar en juego otros elementos como la comunicación virtual. Lo público entra en lo privado y viceversa, ya que hay cambios permanentemente impuestos por la moda al mismo tiempo que devenires que son producto de la nueva urbe tecnológica.

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

Es relevante el entendimiento del concepto de textil como elemento que está en contacto con la piel, y que provoca sensaciones sobre el cuerpo, a la hora de elegir la materialidad a trabajar. Lo mismo en la arquitectura, los muros van a recubrir y proteger al cuerpo aunque no vayan a estar en contacto directo con éste, es por eso que el/los materiales a trabajar son de tal importancia. Éstos pueden elegirse por diversos factores sensoriales como el atractivo visual, la caída, el peso, el color, la resistencia, la porosidad, el uso, la calidad, la elasticidad, la adherencia, el brillo, la opacidad, la transparencia, el tacto y hasta el sonido. Es a partir del textil, tanto en indumentaria como en arquitectura, entendido como superficie o piel, que se transforma el cuerpo.

A partir de estos materiales se podrá dar a las segundas pieles la forma o silueta. La superficie por sí sola no habla, es enmarcada en una determinada forma y lugar que esta cumple su función de transmitir a través del cruce entre lo táctil y lo visual. Estas superficies en la actualidad son pieles porosas que se adaptan a la moda, formando parte de la actual lógica del consumo. Es decir, estas segundas pieles van tomando significados de los puntos de referencia a los que se va apegando la comunidad que las habita.

Esto genera al mismo tiempo un constante cambio en los hábitos y en la forma en la que el ser se relaciona con su entorno y con una nueva concepción del tiempo. Esta nueva relación del humano con el mundo se basa en las últimas tecnologías y en su vínculo con el cuerpo, generando así que estas pieles se expresen de acuerdo a la moda. Es decir que estas pieles se vean influenciadas por las micro y macro tendencias del momento.

El vínculo entre las pieles y los cuerpos, a través de lo tecnológico, llevó a que tanto la arquitectura como la indumentaria se conviertan en elementos corpóreos que tienen la capacidad de la transparencia, la porosidad y la sensorialidad, al igual que la piel

humana. El vestido y la casa de la revolución informática pueden vivirse y proyectarse como extensiones directas de la piel del cuerpo, como nuevas maneras de habitar. El cuerpo se hace indumentaria y arquitectura al mismo tiempo que la arquitectura y la indumentaria se hacen cuerpos interactivos y sensibles.

El sentido del tacto y de la vista son los que más protagonismo toman en estos nuevos tiempos ya que contienen a todos los demás. Pero por sobre todo el tacto ya que la piel registra el devenir de este nuevo mundo tecnológico.

“Este pequeño hábitat, el más próximo al cuerpo pasa de ser piel a casa ambulante, de cuerpo expuesto superficialmente a espacio de interioridad, como caparazón de tortuga o cerrazón de bicho canasto. La silueta del vestido demarca la clase de hábitat del cuerpo, y por ende describe su modo de habitar” (Saltzman, 2004, p.73)

Esta nueva forma de habitar, al igual que la piel, es ambigua ya que por un lado podría decirse que el cuerpo es víctima de la tecnología y que a través de ésta sus posibilidades de sentir son disminuidas dejando al ser en un estado de incapacidad, pero por el otro lado también puede decirse que el ser se libera de los materiales y estructuras tradicionales a través de las nuevas tecnologías, volviendo al cuerpo propio pero que ahora se encuentra ampliado y extendido al punto de no tener fronteras.

Tanto la arquitectura como la indumentaria existen de una forma tridimensional, el diseñador y el arquitecto deben ser capaces de crear planos que interactúen entre sí volviéndose volúmenes. Las formas o siluetas de las segundas pieles pueden generarse a partir de cuerpos geométricos simples, como la esfera, el cubo y la pirámide, o combinando estos y formando espacios compuestos por adición o sustracción. Estas superficies tridimensionales son proyecciones del cuerpo en el espacio, son tomas de partido que pueden expandir o comprimir el espacio corporal condicionando el comportamiento.

“La indumentaria y la arquitectura, son extensiones de nuestra piel ya que funcionan como un mecanismo de control de energía contra el mundo exterior, su función como membrana sería ciertamente muy importante.” (Ito, 1997, p.142) Esto significa que en la actualidad el vestido y las paredes no pueden ser pesadas, gruesas y convencionales para proteger al humano del mundo exterior, sino que todo lo contrario, estas pieles deben funcionar como extensiones de epidermis humana. Deben ser flexibles y permitir el intercambio de información entre el exterior y el interior. Estas pieles deberían funcionar como trajes que dejan pasar y salir la información deseada.

El muro tradicional funciona como barrera para la información, actúa como una gran masa pesada que separa claramente el interior del exterior, casi no dejando el paso de información excepto por puertas y ventanas. Es decir que su relación con el entorno está dada por sustracciones de la materia, agujeros en el muro. Mientras que la piel ideal para esta sociedad tecnológica es todo lo contrario, permite el libre flujo de información entre el adentro y el afuera, volviéndose una membrana activa, informada, comunicativa y comunicada. El muro y la prenda son entidades sensibles, que pueden registrar cambios en el interior y el exterior, estableciendo nuevas relaciones con su contexto.

Estas nuevas pieles actualmente se comportan como interfaces de dos ambientes entre los que hay intercambio constante de información y que están puestos en contacto gracias a estas extensiones de la epidermis. Esto genera una nueva definición de superficie, haciendo que el muro, el textil, o superficie límite se transforme en un tejido que permite la comunicación. Un filtro inteligente entre el espacio público y los espacios internos privados, una pantalla que puede procesar información entre espacios independientes pero no necesariamente contrapuestos, ya que participan del mismo sistema de información.

La idea de fachada y vestido pueden fácilmente cederle el lugar a la idea de arquitectura e indumentaria como interfaces entre el cuerpo y la naturaleza a través de la tecnología. Es la ruptura del límite que no necesariamente trae consigo algo bueno. La supresión de las fronteras es también una negación a la localización, algo que está muy relacionado a la globalización y a la pérdida de identidad.

Esta nueva forma de ver al vestido y a las construcciones como una interfaz por un lado es beneficioso, ya que representa una mayor libertad en las formas de vida pero al mismo tiempo genera una gran inestabilidad en donde todo se encuentra en cambio constante, haciendo que las personas tengan que cambiar permanentemente sus modos de habitar. De todas formas esta noción deja en claro el paralelismo entre la indumentaria y la arquitectura, sobre todo en el punto en el que ambos construyen marcos que delimitan el habitar humano y que ambos cambian acompañando a las culturas en las que se encuentran.

“Una obra de arte no media en el conocimiento conceptualmente estructurado acerca del estado objetivo del mundo, sino que hace posible un encuentro experiencial y existencial intenso. Sin presentar ninguna proposición precisa relativa al mundo o a su condición, el arte dirige nuestra visión sobre la superficie limítrofe entre nuestro sentido del yo y el mundo. Mientras capta lo que lo rodea, lo que observa y da forma a esas percepciones, el artista en realidad no dice nada acerca del mundo o de sí mismo, excepto que estos se tocan el uno al otro. El artista toca la piel de su mundo con el mismo sentido de la maravilla que con el que un niño raya la superficie de una ventana con escarcha. Una obra artística no es ningún acertijo intelectual en busca de una interpretación o explicación. Se trata de un complejo de imágenes, experiencias y emociones que penetra directamente en nuestro inconsciente. Tiene un impacto sobre nuestra mente antes de ser entendido intelectualmente, o sin que nunca llegue a entenderse de ese modo.”
(Pallasmaa, 2012, p.143)

Esto mismo pasa con la indumentaria y la arquitectura, son reflejos de las sociedades en las que están presentes, reflejan un espacio y un tiempo determinado. Tanto el arquitecto como el diseñador deben redescubrir repetidamente el límite de su propia existencia a través de estos dos elementos. Es en el manejo de este espacio y tiempo que las dos disciplinas encuentran su unión más fuerte.

Capítulo 2. El silencio como premisa.

2.1 Minimalismo como macrotendencia

Se entiende como tendencia a aquellas motivaciones colectivas que condicionan las elecciones de las personas, dirigiendo el consumo de éstas. Al mismo tiempo estas tendencias dan idea del perfil de los consumidores y así indican sus motivaciones de consumo y cuál es la manera apropiada para que, por ejemplo, una empresa pueda acercarse a estos y satisfacer sus necesidades. Funcionan como influencias que guían el mercado.

“Las tendencias son novedades que comienzan a ser adaptadas por un grupo de consumidores con liderazgo de opinión” (Gil, 2009, p.8) Estos líderes deben ser capaces de generar en las otras personas el deseo de adoptar la novedad propuesta, con la finalidad de que ésta sea aceptada por toda la sociedad. Las tendencias pueden influir en varios aspectos de la vida de las personas, y a varios niveles, ya sea un nivel emocional, espiritual o intelectual, hasta físico presentando diversos efectos en las diferentes culturas.

Dentro de las tendencias se pueden distinguir dos tipos: las macrotendencias y las microtendencias. Las microtendencias son aquellas que son pasajeras y puntuales. Son fugaces, es decir que tienen una vida corta y una gran intensidad mientras duran. Por el otro lado las macrotendencias son aquellas que tienen larga vida y son el resultado de varias influencias dentro de las sociedades. Las macrotendencias pueden analizarse a grandes escalas con extensos estudios demográficos, económicos, ambientales, políticos, sociales y tecnológicos.

Una macrotendencia, y la adopción de la misma en una sociedad, significa nuevas oportunidades de negocios para diferentes empresas, sobre todo aquellas que están relacionadas al avance tecnológico. Retomando lo dicho en el capítulo anterior la revolución tecnológica y la idea de interfaces está muy presente en la actualidad,

siendo en sí misma una macrotendencia y disparando, al mismo tiempo, otras macro y microtendencias.

Poder analizar y saber cuáles son las macrotendencias es poder entender y anticipar el comportamiento futuro de cuestiones fundamentales que caracterizan a las sociedades, a las organizaciones y a los individuos. El entendimiento de éstas es entender las nuevas realidades y las realidades por venir, percibir los cambios y sus exigencias y desafíos.

Otra característica clave de las macrotendencias, además de su perdurabilidad en el tiempo, es que éstas pueden imponerse como estilos de vida, generando cambios socioculturales, económicos y políticos. Tienen un aspecto más sociológico.

El minimalismo surge como una macrotendencia, no solo en la época de su nacimiento, sino que también en los años noventa y se vuelve a retomar en la actualidad. Como macrotendencia significa la aplicación del minimalismo a todas las esferas de la vida humana. A pesar de tener su origen formal en las artes plásticas en los años sesenta el minimalismo impregnó también otros ámbitos como la arquitectura, la indumentaria, la música, la gastronomía, entre otros.

Como forma de vida el minimalismo se relaciona directamente con el hecho de vivir una vida inspirada por principios minimalistas como la simplificación del día a día, la psicología positiva, centrar la mente en los objetivos importantes, la búsqueda de la felicidad, la economía sustentable y el consumo responsable. Surge en cierto punto como una respuesta al materialismo, a la publicidad y al consumo desmedido de la sociedad capitalista, al igual que como surge en las artes plásticas.

Esta forma de vida minimalista no solo se lleva a cabo desde un punto de vista estético, es más que una estética, es también una ética. Es una elección de vida propia basada en la toma de conciencia de las decisiones vitales personales, y en la idea de considerar la propia existencia como un objeto de creación. Que cada persona

pueda crear su propia vida significa que ésta es susceptible a ser imaginada, concebida, proyectada, planteada y decidida.

El hombre no puede decidir su existencia pero si su esencia, siendo esta decisión el lugar en el que el ser humano encuentra su libertad. En la actualidad con la revolución tecnológica se le presentan diferentes y nuevas exigencias al ser humano constantemente. Las personas tienen la posibilidad de competir a nivel mundial a través de lo virtual y están permanentemente recibiendo información, conocimientos, conexiones. Pero al mismo tiempo esto genera una complejidad en el día a día, más complicaciones sociales y económicas, más elecciones, más soledad, más dificultad para comprender el mundo y meditar. La filosofía de vida minimalista invita a las personas a la reflexión, a la introspección.

2.2. El relato silencioso

“El hombre – según un gran maestro Zen – no posee originalmente nada. Más la idea de que el arte pobre es más liberador y más perdurable que el arte rico.” (Pawson, 1992, p.9)

Es fundamental para entender el minimalismo como macrotendencia y su influencia en las diferentes disciplinas, conocer su historia y analizar la misma. Es posible nombrar varios antecedentes en los que podría haber surgido esta corriente: el arquitecto Mies Van Der Rohe, autor de las frases “menos es más” y “Dios está en los detalles”, y sus construcciones, o vanguardias artísticas como el neoplasticismo holandés con Piet Mondrián a la cabeza y el constructivismo ruso. Pero lo cierto es que el minimalismo formalmente nace a principios de los años 60 en Estados Unidos, en respuesta a la sociedad de consumo y a vanguardias como el *pop art* que, dominaban el arte de ese momento por lo menos en el plano comercial, y que según Marzona (2009, p.27) “Integraba la iconografía banal de la sociedad de consumo en el arte” mientras que el

arte minimalista “Se servía de materiales prefabricados industrialmente y trasladaba a la abstracción el principio de producción divisorio del trabajo en cadena”.

Como todas las vanguardias artísticas, tanto el minimalismo como el pop art, eran igualmente un producto de su tiempo y un reflejo de la realidad cambiante. El arte entre otras cuestiones es una respuesta que da el artista a toda una serie de situaciones, vivencias y experiencias, y muestra cómo éste se posiciona frente a todo lo que lo rodea. Las condiciones políticas y económicas juegan papeles importantes en la modificación de ese entorno en el que el artista se mueve, al mismo tiempo que también lo hace su mundo interno y sentimental.

Otra vanguardia artística que se encontraba en auge en ese momento, aunque no tanto como el *pop art*, era el expresionismo abstracto, con Jackson Pollock y Barnett Newman como dos de sus mayores exponentes. El expresionismo abstracto puede tomarse en algunas cuestiones como antecedente del minimalismo. “Aunque las obras podían percibirse aún como espacios de color subjetivos que reflejaban la voluntad expresiva del autor, al mismo tiempo negaban los métodos de composición tradicionales” (Marzona, 2009, p.8) Esto expone Marzona en cuanto a la pintura del expresionismo abstracto, poniendo en evidencia la semejanza del minimalismo a esta corriente, ya que éste también negaba a los métodos de composición clásicos del arte europeo.

Por un lado estas dos vanguardias compartían el hecho de ignorar las cuestiones de la pintura heredadas pero, por otro lado el minimalismo tomó una postura reaccionaria clave frente a esta vanguardia, marcando una diferencia fundamental con ésta. Los trabajos de estos nuevos artistas no se podían seguir interpretando como la expresión del estado psíquico o anímico del artista, ya que no se busca transmitir ningún mensaje en particular.

Es decir, el arte minimalista rechaza cualquier tipo de metáfora, busca la literalidad y le huye a las muestras de pasión en la obra. Es crear con pocos elementos y alcanzar la perfección cuando no se puede depurar más la pieza, podría llamarse arte silencioso.

Así pues: materiales industriales, unidades modulares, diseños reticulados, simétricos o regulares, una especie de franqueza en el uso y la presentación de los materiales, y la ausencia de la artesanía, ornamentación o composición ornamental; forma una especie de fundamento común, un punto de partida. (Batchelor, 1999, p.13)

El minimalismo elige el silencio mediante la sustracción, esto genera que el artista se independice del mundo, aunque este silencio puede ser engañoso, ya que éste también busca la escucha. No existe el silencio. La sustracción, la falta, la afonía, implica una presencia, ya sea un silencio metafórico o emocional, siempre produce un sonido.

Esta ausencia de ornamentación o composición ornamental y esta reducción, no es la antítesis del placer, sino todo lo contrario, es estimulante y placentera. Cualquier elemento que se decida conservar tendrá que exponer siempre su valor y cualquier elemento inútil o superficial que se elimine, será un beneficio. Esa es una característica fundamental del minimalismo, y es lo que hace que al mismo tiempo cualquier elemento de más, o que no exponga lo suficientemente su valor, sea visualmente incómodo y poco placentero dentro de la pieza artística. Básicamente persiste lo esencial y se elimina lo superfluo, lo insignificante.

El arquitecto Adolf Loos expone en su escrito Ornamento y Delito que se puede medir la evolución de una cultura dependiendo de cómo ésta se deshizo de la ornamentación, ya que considera que el ornamento es material, dinero y tiempo desperdiciado. (Loos, 1997, p.169) Es así como este silencio que no es silencio, que tampoco significa inmovilidad o inercia representaba la mejor forma de resolver la paradoja entre la presencia y la ausencia, lo lleno y lo vacío.

El minimalismo cuestionó de base las concepciones tradicionales de escultura y pintura como estrechas definiciones de conceptos de género ya que esta vanguardia cortaba con todos los tipos de nociones preconcebidas, ya por el hecho de que ésta no parte de la base de una armonía preestablecida sino que nace de la contradicción entre lo máximo y lo mínimo.

Marzona también manifiesta que éste “Debe ser entendido como un paso decisivo en el proceso de liberalización del arte en general, de cuyas consecuencias nos beneficiamos hasta hoy.” (2009, p.27).

El hecho de presentar al arte como objeto y al objeto como arte, definitivamente generó una ruptura en lo que eran las concepciones tradicionales de la pintura y escultura. Esta objetualidad, expone una “escucha” particular, es difícil liberarse del interés hacia esas obras ya que esta atención, a diferencia del arte tradicional que incita a observar, nunca fue demandada.

El minimalismo no surge para cumplir una función ideológica, ni para cumplir una función utilitaria, sino que es arte en su estado más puro que nace de la dicotomía de dos opuestos complementarios como la máxima expresión con los mínimos recursos. Se busca *la mínima expresión de un pensamiento profundo*.

2.2.1. Escultura y pintura

El minimalismo surge primero en el arte, más precisamente en la pintura y luego en la escultura. Los principales exponentes fueron Frank Stella, Carl Andre, Dan Flavin, Donald Judd, Sol LeWitt y Robert Morris. Stella fue uno de los primeros artistas en manejar un lenguaje minimalista en sus pinturas.

“Frank Stella que por aquel entonces compartía taller con Carl Andre, trabajaba en sus *Black Paintings*, obras que en su simplicidad y pobreza de expresión, ignoraban

consecuentemente los elementos pictóricos heredados.” (Marzona 2009, p.10) Stella alcanzaba la simplicidad de expresión a través de la utilización de una brocha y pintura corriente pintando franjas negras de idéntica anchura que llenaban todo el espacio del lienzo con un motivo gráfico uniforme que fue pensado en detalle previamente.

El hecho de que las obras estén concebidas con anterioridad era otro elemento que contraponía al minimalismo con el expresionismo abstracto, ya que éste era totalmente espontáneo. Stella excluye lo innecesario, las rayas eran lo necesario en el lienzo para la obra, no se necesitaba más. Marzona también afirma que Stella desarrolla un principio de creación no-relacional, que consideraba genuinamente americano y que contrapuso a la tradición pictórica europea. De esta forma éste y otros artistas como Barnett Newmann y Jasper Johns exponen una nueva forma de concebir el cuadro, como un objeto. Concebir la pintura como objeto material. “Esos trabajos figurativos concedían al cuadro el estatus de ser un objeto que compartía con el observador su presencia en el espacio” (Marzona, 2009, p9). Esto quiere decir que el espectador ya no necesitaba introducirse en la interpretación y la contemplación interior del cuadro, sino que podía atenerse a observar las pinturas en su superficie ya que ahora eran objetos que destacaban fundamentalmente la independencia entre la obra, el sujeto creador, y el universo interno de este.

De esta forma es como también surge la autorreferencialidad en las obras, ya que éstas no refieren a nada en particular, dejando al espectador libre para la interpretación, descifrando y entendiendo la obra desde su propio universo de conocimientos y vivencias. Otro elemento importante para la libre interpretación del espectador es que muchas de las obras minimalistas, sobre todo las de Donald Judd, llevaban el título de “Sin título” ayudando así a imponer lo menos posible esta noción de espacio y tiempo en la obra.

Esta nueva definición del cuadro como objeto es lo que hace que empiece a desaparecer la línea que diferencia al lienzo de la escultura, de esta forma nacen las obras tridimensionales o los objetos específicos. “Como un efecto lógico de esta reorientación del plano de la pintura las distinciones entre pintura y escultura empezaron a romperse. Abandonando la ilusión de las tres dimensiones, la pintura las tomó literalmente. Y se convirtió en otra cosa en el proceso” (Batchelor, 1999, p.15). De esta forma, las pinturas y las esculturas minimalistas empezaron a convivir como una sola.

Las esculturas minimalistas eran objetos específicos, que no representan nada en particular y eran autorreferenciales. Más que esculturas o pinturas lo que se buscaba es que éstas fueran obras, que puedan ser leídas en su totalidad de una sola vez y de forma rápida. La presencia de las mismas era lo relevante y la falta de presencia del humano en la obra. Aunque estas creaciones necesitan del espectador para obtener la categoría de obra y no de objeto, otorgándole cierta teatralidad a la misma, ya que ésta siempre iba a necesitar de un público. La obra minimalista es inacabada, imperfecta si no cuenta con un espectador.

Estos objetos/obras, de tridimensionales producían su propio espacio y tiempo particular, no había ni tiempo ni espacio más allá de sí mismo. Se eliminan todas las ilusiones, los detalles, la temporalidad, todas las simbologías, y cualquier rastro de cualidad humana.

Básicamente se buscaba la máxima expresión, sin expresionismo, con elementos como la abstracción, la deshumanización, la austeridad, pero a través de los mínimos medios. Maximizar a través de lo minimizado.

2.2.2. Música

“Mientras la vanguardia busca la complejidad, varios estadounidenses de la década de los 60 como T.Riley y S. Reich simplifican el lenguaje armónico y redescubren el pulso uniforme” (Pajares Alonso, 2013, p.406) La música minimalista podría ser catalogada como música experimental, ya que empezó en los sesentas basada en pulsos constantes pero como bien describe Pajares Alonso lo que busca no es experimentar sino simplificar el lenguaje musical.

En este lenguaje se encuentran repeticiones numerosas veces sin ningún cambio, o con cambios muy pequeños y a lo largo de muchas repeticiones. Por otro lado también se reduce la materia musical, es decir que pueden escucharse solo células, acordes sencillos, poca variedad de tonalidades.

Un elemento importante de la música minimalista es la creación de efectos hipnóticos a través del sonido, ya que esta remite un poco también a la música hindú que es repetitiva en cuanto a lo que es su estructura rítmica y hasta hipnótico.

De todas formas la definición de música minimalista engloba también cualquier música que utilice pocos recursos musicales, ya sean piezas que emplean una mínima cantidad de notas, o piezas en las que solo suenan poco instrumentos, piezas con instrumentos simples o caseros, partituras que sostienen el mismo ritmo básico por largo tiempo, hasta música que viene de elementos naturales como el fluir de un río, siempre y cuando sean sonidos constantes.

Las características fundamentales de la música minimalista son una armonía estática y constante, un ritmo fijo, instrumentos invariables, la repetición persistente y el depurado a la esencia de la pieza.

2.2.3. Arquitectura

“El objetivo primario de la arquitectura es establecer un modelo espacial del mundo: ordenar el espacio desnudo. La ordenación del espacio significa emplear la forma para deducir del espacio las relaciones invisibles que constituirán un orden transparente.” (Furuyama, 1994, p.9) El minimalismo también se hizo presente en la arquitectura y es hasta hoy en día que perdura, aunque en esta disciplina se planteó desde otra perspectiva. Sigue rechazando a los estilos anteriores, pero evitando todo simbolismo y subjetivismo que pueda desviarlo de generar una relación de reflexión, disfrute y tranquilidad con el espectador.

Para la arquitectura minimalista se tomaron elementos claves del minimalismo en las artes plásticas como: el uso de materiales industriales, las unidades modulares, los diseños reticulados, la simetría y la ausencia de la ornamentación; ya que fue en las artes plásticas donde nació esta vanguardia. Pero la simplicidad en estas obras nace también como “Un intento de resolver el caos visual de la vida diaria, de introducir una sensación de orden y calma” (Pawson, 1992, p.14).

La arquitectura minimalista es limpia, pura, inmaculada, esto hace que no haya lugar para efectos artísticos, ni para errores o incertidumbres. “El trabajo ha de ser perfecto o no será nada. La arquitectura es música congelada: cuanto mayor es la reducción, más perfectas han de ser las notas.” (Pawson, 1992, p.9). Al mismo tiempo es de carácter universal y simple donde lo importante es la composición, generalmente rigurosamente geométrica, y la ausencia de ornamentos. La clave de las obras arquitectónicas minimalistas descansa en el sutil y astuto manejo de las proporciones, las formas y los materiales.

En este tipo de construcciones arquitectónicas se busca la pureza y la simplicidad en la obra, es por eso que la mayoría de los arquitectos de esta corriente buscan que la

solidez de la misma esté dada por el manejo de los espacios, las proporciones, la luz y los materiales sin dejarse llevar por las corrientes estilísticas del momento.

Lo que prima en estas construcciones es la geometría, en consecuencia la coherencia. Valores como la verdad y la mentira, lo bello y lo feo no juegan ningún papel. La arquitectura minimalista niega la sociedad moderna corrupta y muchos de los valores modernos como el confort, ya que el mismo se lee como el debilitamiento del hombre a nivel físico y a nivel perceptivo. Los arquitectos minimalistas rechazan estos valores porque consideran que son modelos económicos y sociales generales, más que valores de la arquitectura en sí misma. “Su arquitectura busca lo espiritual en la naturaleza del espacio, mientras repudia el juego formal y la ostentación. Esta arquitectura pone acento en la profundidad del interior, por encima de la belleza del exterior” (Furuyama, 1994, p.24).

Con estos elementos se puede afirmar que el objetivo de esta arquitectura es lograr una relación natural entre las personas y el espacio arquitectónico puro, concentrando más su reflexión en el espacio que en la forma.

Es por lo antes expuesto que este tipo de arquitectura genera una relación simbiótica entre el espacio y su contexto, dándole a ambos una gran relevancia. Por eso la mayoría de los arquitectos minimalistas suelen hacer énfasis en el contexto geográfico y natural para la obra. Esto genera que elementos fundamentales del contexto como: la luz, el viento, la flora y fauna sean tenidos en cuenta a la hora de pensar la obra, siempre siguiendo la premisa de buscar la máxima expresión, sin expresionismos, conseguida con los ínfimos medios.

La arquitectura minimalista busca entonces la restricción de las formas a su forma más simple ponderando el espacio. “El ideal de la arquitectura es realizar un modelo del mundo: un modelo tridimensional. La geometría crea un mundo por medio de la ordenación del espacio.” (Furuyama, 1994, p.30)

2.3. El vestido austero

En el siglo XX el minimalismo en la indumentaria ha sido revisitado varias veces a lo largo del tiempo por diferentes diseñadores, ya sea creativamente, comercialmente o conceptualmente. Algunos de los mayores exponentes son: Armani, Calvin Klein, Coco Chanel, Cristobal Balenciaga hasta Rei Kawakubo, Martin Margiela y Hussein Chalayan.

“El minimalismo puede ser considerado un punto de partida, una hoja en blanco o tábula rasa desde donde todo se origina y en donde todo, en tiempos de excesos, retorna para renovarse” (Walker, 2011, p.9)

El minimalismo en la indumentaria, al igual que en la arquitectura, nace desde otra perspectiva pero también comparte los elementos fundamentales del minimalismo original nacido con las artes plásticas. La indumentaria que sigue esta corriente surge con el objetivo de crear prendas prácticas y funcionales, pero al mismo tiempo sofisticadas, sacando todo lo innecesario y excedente. Otro elemento fundamental, es que no se puede leer en estas prendas una temporalidad y un espacio dejando toda su expresión a la complejidad de su idea conceptual, su cimentación y su composición material.

El textil aunque suele ocupar un segundo lugar en importancia en relación a la moldaría juega un papel fundamental en la indumentaria minimalista. Un textil no puede ser forzado a ciertas formas para las que no fue pensado. Por otro lado los colores, al igual que el textil, son secundarios de la forma. Dejando lugar a pocas connotaciones y asociaciones y al mismo tiempo permitiendo que las morfologías sean las protagonistas. Estos colores neutros rondan entre los negros, grises, azules, huesos, marrones y blancos.

Este tipo de indumentaria originalmente surge con la necesidad de igualar la mujer al hombre, ya que este movimiento en el vestir aparece en un momento en el que la

mujer empezaba a independizarse y a ser reconocida. “El armario de la mujer empieza a simplificarse para que ésta pueda lidiar mejor con las complejidades de su estilo de vida y sus múltiples demandas” (Walker, 2011, p.11)

En un momento en el que la mujer además de ser ama de casa, trabaja, la indumentaria tiene que serle funcional, ésta debe ser capaz moverse, vivir, viajar y trabajar pero sin dejar de ser sofisticada y refinada. Éste movimiento en la moda no busca suprimir al que la porta ni a su identidad, sino que busca reducir todo a su nivel esencial para que la existencia sea más sencilla. Muchos de los avances y retrocesos de la mujer moderna pueden medirse por la importancia o no del minimalismo en la indumentaria; cuando ésta avanza la ropa se vuelve más cómoda mientras que cuando retrocede vuelve la silueta exageradamente femenina que marca la cintura. En este punto se puede retomar lo anteriormente parafraseado de Adolf Loos en donde este habla de que la evolución cultural de una sociedad equivale a la eliminación del ornamento (Loos, 1997, p.169) y concluyendo que el minimalismo es una señal de progreso social en ciertas sociedades.

Cualquier belleza que pudiera tener la prenda tenía que venir de las líneas de la estructura y la construcción de la misma. Las prendas no pueden ser presas ni de tradiciones, ni de geografías, ni de culturas, éstas tienen que ser emancipadas de cualquier tipo de influencia externa a la que quiere conceptualizar el diseñador para poder expresar libremente formas, colores y texturas.

Otro elemento importante para el desarrollo de esta vanguardia en la indumentaria es la variación en las formas y siluetas, y la interacción entre el cuerpo y la prenda, ya que se exploran los límites y las dimensiones “La consciencia sobre el cuerpo y sus volúmenes es un importante aspecto de esta estética y de su desarrollo en cuanto a formas no tradicionales” (Walker, 2011, p.10). Se manipula la tela volviéndola

estructuras complejas; se buscan líneas limpias, simetrías y asimetrías, ángulos, formas geométricas.

Estas prendas son por un lado atemporales, como todo el arte minimalista y, aunque parecen simples, su complejidad se encuentra en su concepción y construcción. Al no estar ornamentadas las prendas, no se las puede ubicar en un espacio y tiempo referencial, esto significa que se vuelven atemporales, ya que el ornamento suele hacer referencia a una época en particular.

Podría decirse que el minimalismo en la indumentaria posee tres características puntuales: la impersonalidad austera, las formas no figurativas y la accesibilidad.

En cuanto a la impersonalidad austera se habla de un anonimato extremadamente depurado, siendo una indumentaria que demuestra poca emotividad, y que carece de metáforas, lo que se ve es lo que hay y no hay más interpretación que esa. El interés está en la forma y el textil más que en la función del vestido como protección del cuerpo, se interesan más en el vestido como interfaz. Este proceso de depuración lo hacen a través de una severa limpieza y a través del diseño de prendas que no despierten la emotividad.

La purificación rigurosa de la prenda, además de referirse a eliminar todo ornamento y llevar la prenda a su estadio más básico, se refiere también a la eliminación de la apariencia de la composición. Es decir, que aunque la construcción de la prenda sea muy compleja esta finalmente dará la impresión de una prenda simple en cuanto a composición, generalmente a través de costuras escondidas y cierres invisibles.

Para generar prendas que no despierten una reacción emotiva en aquellas que las portan y aquellos que rodean a los que la portan se utilizan las formas geométricas en la composición al igual que el uso de materiales no convencionales. Las líneas simples, las formas geométricas, la repetición morfológica y la utilización de líneas y planos dan la idea de simplicidad. Un claro ejemplo de esto es el diseñador Gareth

Pugh que en sus principios jugaba con el uso de formas geométricas repetidas y formas lineales generando piezas arquitectónicas sobre el cuerpo.

El minimalismo rechaza el hecho de que se vea la mano de obra en la prenda, esto genera que los textiles elegidos sean en general lisos y de materiales industriales, dando a entender que una prenda de calidad no necesariamente tiene que ser de materiales caros y cosidos a mano por varias personas. Tal es el caso de Iris Van Herpen y su uso de materiales no convencionales.

Otra característica del minimalismo en la indumentaria son las prendas no figurativas, es decir que no hacen referencia al cuerpo humano. Esto está relacionado a la idea de que la función actualmente en el minimalismo se encuentra en segundo plano con respecto a la forma, el componente anti figurativo del minimalismo también hace borroso el límite de género y hasta la idea de humanidad de las prendas. Un claro ejemplo de una tipología que tiene esta característica es el kimono, este esconde el género de la persona que lo porta y al mismo tiempo niega la sexualidad como es concebida occidentalmente. Su énfasis en la proporción geométricas y en la proporción del volumen dan la idea de un cuerpo sin sexo, sin peso, sin edad. Esto podría explicar también por qué en un principio los diseñadores minimalistas japoneses estaban tan alejados de la tradicional silueta occidental femenina y tan cercanos a una silueta abstracta sin género, en donde los volúmenes no están para resaltar las partes femeninas del cuerpo sino para crear nuevas estructuras y concepciones sobre este.

Por último en cuanto a lo accesible de la indumentaria minimalista podría decirse que al quitar las metáforas y los rastros humanos en cuanto a la confección, lo que está buscando el minimalismo no es la perfección, sino poder desarrollar la relación entre el que ve el objeto y el objeto en sí.

La idea de accesibilidad por un lado viene de usar materiales no convencionales y no necesariamente caros para hacer prendas de gran calidad, y con la idea de no tener que conformarse con una belleza idealizada generando así prendas sin género, sin edad, sin peso. El hecho de reducir la prenda a su estado más básico, el llevarla al punto de que no hay más en ella que lo que el ojo puede ver, hace que la prenda sea accesible y comprendida por todos al ser contemplada.

El minimalismo en la indumentaria y la arquitectura es básicamente sobre identidad y existencia, y cómo estos conceptos son el nudo de la dicotomía presente en el minimalismo entre forma y función. Se busca la comodidad, la armonía, la perfección. Aunque nació como una manera de escapar a los estereotipos de género, ya sea cubriendo o revelando el cuerpo en nuevas formas y dimensiones, el minimalismo en la indumentaria hoy en día acompaña un estilo de vida, ya que las prendas son, por definición, formas de expresión y de causar impresiones.

2.3.1. La historia mínima

A pesar de que el minimalismo como corriente surgió oficialmente en los años sesenta hay registros de éste en la indumentaria en el pasado. A continuación se describirá brevemente la evolución de esta corriente en la vestimenta a través del tiempo.

El primer registro se puede ver a principios del siglo XX, cuando la mujer es liberada del corsé. “A pesar de que hubieron intentos anteriores de despojar a la mujer del corsé todos fueron por una cuestión estética más que por el resultado de una preocupación por la salud femenina” (Walker, 2011, p.17).

Otro registro cercano de los comienzos de la indumentaria minimalista se puede ver con Paul Poiret, en sus formas simples y siluetas más rectas, volviéndose un catalizador para el cambio, ya que con la Primera Guerra Mundial la indumentaria de

lujo, que Poiret tanto trabajaba, fue descartada rápidamente. Al mismo tiempo que Poiret presentaba sus vestidos y faldas de líneas simples pero lujosas, Chanel empezaba a trabajar en una forma de vestir a la mujer consecuencia de los tiempos en los que ésta vivía, es decir, conjuntos simples con toques masculinos, revelándose contra el estereotipo de mujer hasta el momento.

La guerra trajo un sentimiento de austeridad mezclado con una pobre economía que hizo que las piezas de Chanel, que eran de un nuevo estilo mezclado con indumentaria masculina y prácticas, fueran perfectas para el momento. La introducción de materiales como el tricot para piezas de sastrería y el jersey de algodón fue otra innovación de Coco Chanel que probablemente no hubieran respondido bien a los diseños de Poiret, volviendo a las prendas cómodas y por sobre todo durables para una economía de guerra. Aunque esto no significa que Chanel vendiera sus diseños a un precio modesto, “Chanel todavía se encontraba al frente de la moda exclusiva” (Walker, 2011, p.23).

Chanel, no solo cambio el panorama en la moda, sino que rediseñó el cuerpo femenino hasta el momento. Mientras la indumentaria hasta ese entonces enfatizaba el busto, la cintura y las caderas, la de Chanel no era para nada una silueta adherente, sino que sugería el cuerpo que se encontraba debajo de ésta, dejando al mismo tiempo al cuerpo moverse naturalmente a diferencia del corset. El cuerpo de la mujer se transformó de pequeño y muy curvilíneo a uno más estilizado y atlético.

En los años treinta el atuendo mínimo llega a los Estados Unidos gracias a la Gran Depresión. Mientras que en Europa el minimalismo en la indumentaria significaba refinamiento y elitismo, en los Estados Unidos surge como una forma de representar el sueño americano, es decir, igualaba a todos dejando a entender que cualquiera tenía la posibilidad de crecer en lo económico hasta el punto que éste quisiera, apelando al

utilitarismo y a la igualdad. “El minimalismo en los Estados Unidos fue casi la antítesis de la simplificación del vestido que sucedió en Europa” (Walker, 2011, p.25)

Mientras que en Europa el target eran las mujeres adineradas de la elite en los Estados Unidos el target era mucho más amplio, mujeres de clase media, amas de casa y mujeres que trabajaban. La producción en masa y los avances tecnológicos ayudaron a que la confección fuera más fácil y por lo tanto más barata. Retomando lo visto en el capítulo anterior, este es otro claro ejemplo de como las revoluciones tecnológicas van llevando cada vez más a la indumentaria a cumplir la función de interfaz. Estos eran conjuntos con diseño y estilo, pero al mismo tiempo simples y funcionales, como los que buscaba el usuario para la vida de todos los días y al mismo tiempo eran fáciles de confeccionar y de costos mínimos. Esto ayudó por otro lado a construir un nacionalismo fuerte en Estados Unidos, comprar prendas hechas en su país para ayudar a reconstruir la economía destrozada por la Gran Depresión, funcionando la indumentaria como medio de expresión no solo de una identidad nacionalista sino que de un espíritu nacionalista, siendo ésta la representación de la unión del país para superar la crisis. Esto mismo sucedió en la Segunda Guerra Mundial, la indumentaria debía ser simple, con una estética utilitaria y fácil de producir. Con el final de la guerra el minimalismo siguió vigente, el triunfo de la eliminación premeditada seguía en pie, mostrando como es que este movimiento en la indumentaria se puede traducir en un progreso social.

Otro diseñador de la época es Cristóbal Balenciaga, que aunque sus diseños no eran del todo de un orden minimalista podría decirse que usó el minimalismo como motivador para sus colecciones. La túnica en forma de T fue un gran aporte en cuanto a lo que es silueta, que permite el libre movimiento del cuerpo al mismo tiempo que le aporta elegancia. El principal aporte de Balenciaga es que incorpora la arquitectura a la indumentaria, creando nuevas formas, volúmenes y estructuras a través de los diferentes usos de la moldería y el textil en vez de añadir elementos ajenos al mismo.

Tomando como su inspiración la construcción de las prendas en oriente Balenciaga creaba prendas con pocas costuras, prendas en las que empieza a aparecer esta cuestión minimalista del anonimato, de la despersonalización del trabajo.

El minimalismo en la indumentaria vuelve a aparecer recién los años sesenta, en donde hasta entonces reinaba la silueta propuesta por Christian Dior, con la cintura muy ceñida y el exceso del lujo. Walker (2011, p.51) sostiene que “Era el momento para vender tu abrigo de visón por un acre de franela gris pálido”

Podría decirse que en los sesentas el minimalismo en el vestido surge, además de para acompañar la macrotendencia que se vivía en el arte, en la música y en la arquitectura, para que los jóvenes se expresen. Éstos buscaban algo nuevo, que los diferenciara de las generaciones anteriores, es con ellos que surge la nueva generación de diseñadores llamados minimalistas como Pierre Cardin, André Courrèges e Yves Saint Laurent.

Cardin creaba simples y sofisticados vestidos para el día, sacos y faldas con exceso de material, dando una elegancia moderna a prendas tradicionales, una elegancia minimal. Lo más relevante de Cardin como aporte al minimalismo es su experimentación con nuevos materiales, nuevos textiles que no eran elegantes en el sentido tradicional, generando prendas llenas de ángulos y que desafiaban los límites y dimensiones del cuerpo. Cardin diseñaba indumentaria que se separaba del cuerpo generando nuevas siluetas, a través de la manipulación de formas geométricas, permitiendo la fácil movilidad del usuario y generando belleza a través de la moldería. “La revolución de los sesentas fue la misma que trajo Chanel en los años veinte, y cuya noción residía en la de una mujer emancipada, cuyas ropas la dejaran vivir libremente en un estilo ahora disponible también para ella.” (Walker, 2011, p.56) Courrèges tomaba el minimalismo desde otro lado que Cardin, a él lo que más le importaba era hacer de la existencia de la mujer una cuestión más simple. Prendas

prácticas y simples que rivalizaban con las de la indumentaria masculina, proveyendo a las mujeres de una forma de vestir no concebida hasta el momento. Aunque utilizaba la geometría como Cardin se puede ver claramente en los diseños de Courrèges que eran totalmente diferentes a toda la indumentaria anterior, generaban una ruptura en la forma de vestir femenina. En vez de generar moldería que aprisione al cuerpo Courrèges generaba moldería que lo liberaba, la silueta en forma de A, es un claro ejemplo de esto.

En los ochentas el minimalismo vuelve a despertar, de la mano de los diseñadores orientales, de a poco para generar su gran impacto en los noventas. Los diseñadores japoneses llegaron al minimalismo no para modificar el cuerpo, como lo habían hecho los diseñadores minimalistas hasta el momento, sino que para transformar la forma de la indumentaria en sí misma.

“En los sesenta el minimalismo en la moda ya había probado su habilidad de funcionar como una declaración política y social” (Walker, 2011, p.69) El desafío entonces que planteaban los nuevos diseñadores japoneses como Issey Miyake, Yohji Yamamoto y Rei Kawakubo, era el de replantear los conceptos establecidos sobre la indumentaria. Issey Miyake surge como un arquitecto del textil, lo manipula para crear estructuras complejas que recubren el cuerpo y forman diferentes formas según el usuario. La lógica en su diseño pareciera ser que cubrir el cuerpo con una sola pieza textil crea un espacio entre ésta y el cuerpo del usuario, y que este espacio es libertad en su estado más puro. Miyake por otro lado es uno de los primeros en incorporar materiales no convencionales a las prendas de diseñador, como lo es el polyester, el nylon, y otros textiles sintéticos.

Por otro lado la indumentaria de Kawakubo y Yamamoto podría llamarse deconstructivista, irrumpe rompiendo con las nociones de la elegancia europeas. Sus colecciones puramente en color blanco y negro mostraban una ausencia más que una

presencia, lo desestructurado era resultado de una experimentación con el textil que generaba formas por las cualidades de la tela en sí misma, en vez de hacerlo por el cuerpo que se encontraba dentro de éste. En Kawakubo el minimalismo pasa por otro lado, por un lado más conceptual que es el de despojarse de la estética, su visión reduccionista en lo que es la moda y la belleza femenina, muestran que siempre estuvo influenciada por una mirada minimalista.

La falta de forma, la negación a lo convencionalmente considerado seductor, la atención a los caprichos del textil en vez de a los caprichos del cuerpo, su paleta monocromática y en particular su constante uso del negro, todo esto claramente posiciona a Kawakubo como una diseñadora minimalista. La búsqueda a través del textil de una forma que no sea una forma pero que sin embargo es una forma, la forma sin forma. “La inspiración de Kawakubo venía de la mezcla de la ropa de trabajo tradicional japonesa con el purismo y la austeridad de la arquitectura moderna, como la de Le Corbusier y Tadao Ando” (Walker, 2011, p.81) Esta fusión que quería mostrar Kawakubo puede verse claramente en la silueta del kimono que en partes es rígida y en otras maleable. Las prendas de Kawakubo son complejas en su construcción pero al usarlas se ven desestructuradas y sobrias.

En la década de los ochentas toman nombre diseñadores que adoptan el minimalismo como Donna Karan priorizando el confort, y la practicidad de la prenda. Su objetivo era diseñar indumentaria moderna para gente moderna. Esta diseñaba prendas minimalistas que eran la antítesis al traje masculino, estas prendas eran femeninas y clásicas pero al mismo tiempo sobrias y podrían llamarse minimalistas. El éxito de Donna Karan y de otros diseñadores que hacían lo mismo que ella, como Giorgio Armani, que se analizará más adelante, reside en que las mujeres de fines de los ochenta ya no deseaban vestirse como una imitación del hombre.

La idea de vestirse con el traje masculino para ser tratadas como iguales ya no era algo atractivo para las mujeres, estas querían ser tratadas como iguales conservando su femineidad. Querían prendas que las representaran pero que no fueran un disfraz.

El concepto de Karan era minimalista ya que buscaba reestructurar la vestimenta de la mujer a varios básicos que hicieran más fácil la vida de la mujer que había redefinido su rol en la sociedad, estableció un punto medio entre el exceso de femineidad y la imitación de lo masculino. A pesar de la gran presencia del minimalismo en la indumentaria a lo largo del tiempo, este tiene su mayor impacto en los años noventa.

2.4. 90s Minimal

A continuación se analizará el minimalismo en la indumentaria más precisamente en la década de 1990 y las condiciones que se dieron en esa época para que la indumentaria minimalista fuera adoptada.

Retomando lo analizado anteriormente podría decirse que el minimalismo surge en épocas de cambios y crisis, como una respuesta a los excesos de estímulos. Al mismo tiempo habla sobre cuestiones existenciales de la época, de lo importante de la identidad propia, del reencuentro del ser humano consigo mismo y de la necesidad de volver a cero para renovarse.

Los años entre 1990 y 1999 forman una década clave en lo que es la historia del minimalismo en la indumentaria. Como se expuso anteriormente las segundas pieles son reflejos de las sociedades y de lo que está pasando con ellas, y esta década no fue la excepción. Para entender el por qué el minimalismo tomó relevancia en esta época es fundamental poder entender el contexto económico, social y político mundial.

2.4.1. Contexto

La década de 1990 empieza con un hecho fundamental que es la reciente caída del muro de Berlín y el final de la Guerra Fría. La desintegración de la URSS, que generó la creación de nuevos estados independientes que al mismo tiempo permite la reforma política de aquellas naciones que se encontraban bajo su influencia, iniciando una revolución anticomunista a nivel mundial.

Por otro lado en medio oriente se desata la Guerra del Golfo, autorizada por las Naciones Unidas, en la que la fuerza de coalición dirigidas por los Estados Unidos se enfrenta a Irak por la invasión iraquí de Kuwait. En 1993 surge la Unión Europea, generando un nuevo bloque de poder mundial.

Otro suceso importante en esta década es el avance informático, dando pie a mayor avance de la globalización. Se descubre la clonación y al mismo tiempo que esto surge el Consenso de Washington, que ajusta las economías nacionales del mundo imponiendo medidas totalmente capitalistas que más tarde llevaron a ciertos países a la crisis absoluta, como sucedió en Argentina en el año 2001.

“La década de los noventa ha sido, la década de la derecha neoliberal radicalizada, la década del Consenso de Washington” (Ramos, 2003, p.7) Las medidas que proponía el consenso era la reforma impositiva, la liberalización financiera, la liberalización del comercio internacional, eliminación de las barreras en cuanto a lo que es inversiones extranjeras, la privatización de empresas públicas, la protección de la propiedad privada entre otras.

Con la Guerra Fría finalizada, Nelson Mandela libre e internet cambiando la forma en la que vive y trabaja el mundo, los eventos de los noventa proveyeron el puente perfecto para el cambio entre los escandalosos y excesivos años ochenta y el fin de siglo.

2.4.2. La moda depurada

En la indumentaria de los noventa el minimalismo surge por un lado por la crisis y los efectos del contexto político social y económico, y por otro lado nace como respuesta a los excesos de ornamentación de la indumentaria de la década anterior, los ochentas. Se buscaban prendas simples que puedan entenderse y que no sumen histeria y alteración a la vida cotidiana, sino todo lo contrario.

Los colores neutros como el gris, negro, blanco, marrón y azul reemplazaron al fucsia, el azul Francia, el verde esmeralda y el amarillo. Lo neutro vino a reemplazar a lo saturado. Por otro lado se eliminan las hombreras y se intercambian por prendas limpias, simples de telas casuales, más suaves.

De la misma manera que el minimalismo surgió en los sesenta en rechazo al pop art y al expresionismo abstracto, en los noventa en la indumentaria surge en contraposición a la moda de los ochentas. La década de los ochentas fue una época de excesos: hombreras, fijador para el pelo, maquillaje exagerado, colores saturados y brillantes. Esto puede verse en diseñadores como Betsey Johnson, que fue una gran exponente en los ochentas, y en Thierry Mugler. En cuanto a Johnson la mezcla de colores brillantes con estampados de todo tipo y la mezcla de materiales como cuero con tul, por otro lado Mugler y el uso de las hombreras exageradas. La moda de esta década podría describirse simplemente con la palabra exceso.

En el principio de los noventa los colores saturados y brillantes ya no estaban de moda. Los diseñadores se alejaron de los colores fluorescentes y los exagerados volúmenes y se empezaron a focalizar en un nuevo minimalismo.

Diseñadores como Calvin Klein, Giorgio Armani, Jil Sander, Miucca Prada toman relevancia a través de sus prendas limpias, simples, refinadas de colores blanco, negro, gris y piel. La indumentaria se volvió más estructurada y minimalista, la silueta

recta y en forma de A vino a reemplazar a los volúmenes desmesurados de la década anterior.

Como respuesta al gran consumismo de los ochentas en los noventas la indumentaria retomó la frase de Mies Van Der Rohe “Menos es más”, por otro lado también podía decirse que el minimalismo en la indumentaria en esta década surge también para traer un poco de calma a un mundo urbano que cada vez se volvía más violento.

Al mismo tiempo que Donna Karan se establecía como minimalista, Giorgio Armani lanzaba su línea femenina, introduciendo una sastrería andrógina a través de la remodelación del típico saco sastre a una tipología sin género, que pudieran usar por igual la mujer y el hombre, generando así una versión minimalista de la sastrería. Su estética se podría describir como elegante, simple y natural.

“Jill Sander buscaba una frescura que estuviera conectada con la vida moderna” (Walker, 2011, p.92) para esto Sander utiliza como inspiración la androginia, liberando a la mujer de las típicas prendas que sujetan al cuerpo a la expresión a través de los ornamentos, generando una simplicidad igualitaria, una simplicidad menos superficial, y una simplicidad que reconocía la calidad más allá de los adornos y la ornamentación. Para Sander la indumentaria no es cuestión de estatus social, sino que trata sobre estimular al usuario.

Por otro lado se encontraba el diseñador Calvin Klein quien hizo del minimalismo urbano su marca propia. Klein ya trabajaba la producción en masa en las épocas de guerra esto le dio una base utilitaria para crear una colección de ropa moderna, formal y al mismo tiempo minimalista para un público joven que buscaba una nueva estética. La textura y la calidad eran en ese momento y siguen siendo los puntos fuertes del diseñador. La utilización de telas costosas lo equilibraba con la filosofía minimalista de la no ornamentación, de esta manera podía crear un producto de calidad y accesible.

En esta década además de existir los diseñadores minimalistas como Calvin Klein y Jil Sander, hay otro tipo de diseñadores también minimalistas que toman partido desde un lado más conceptual. Su minimalismo no pasa por austeridad en cuanto a las especificaciones del diseño, sino que por su inherencia física de minimizar un objeto ya sea a través de la creación o destrucción del mismo.

Tomando como predecesores a Kawakubo y a Yamamoto surgen los nuevos diseñadores minimalistas deconstructivistas como Martin Margiela, Ann Demeulemeester y Helmut Lang.

Martin Margiela buscaba la deshumanización en la confección de la prenda, es decir que se pierda todo rastro de humanidad en el ensamblado de la misma, por otro lado buscaba que la atención esté solo en las prendas y que el espectador se abstraiga de todo lo demás. Él buscaba que sus prendas fueran un símbolo de la anti moda y el anti estatus. Según Walker (2011, p. 106) el minimalismo para Margiela es sobre identidad y existencia, siendo la supresión de uno o del otro, y estos conceptos están en el nudo de la dicotomía minimalista entre forma y función. Margiela maneja ambos, de forma tal que hay fluidez entre ellas.

Por otro lado también puede decirse que las prendas de Margiela son reduccionistas de un modo tradicional, es decir que no poseen decorados ni ornamentaciones en su superficie.

Ann Demeulemeester conocida más que nada por sus colores monocromáticos y por sus conjuntos con capas que parecieran estar cayendo del cuerpo permanentemente. Ella utiliza la asimetría y el drapeado como recurso constructivo, y experimenta con textiles como el cuero, la gamuza, entre otros.

Al mismo tiempo que Margiela y Demeulemeester elaboraban sus diferentes formas de abarcar el minimalismo Helmut Lang mezclaba piezas de sastrería con piezas de ropa deportiva, combinando textiles de lujo con sintéticos y materiales baratos. Él también

se revelaba contra la misma ropa burguesa a la que se revelaban Margiela y Kawakubo pero de una manera menos provocadora, siendo un rebelde sutil. Sus mezclas de nylon con seda, y sus trajes de pvc, daban esta sensación de androginia que el minimalismo tanto propone. El uso de materiales como el jersey de algodón para vestidos de noche era otra forma sutil que Lang utilizaba para perturbar. Tomaba telas típicas como la lana, o la seda y las mezclaba con textiles nuevos como el nylon o el neoprene generando combinaciones modernas.

Sus prendas desafiaban a la moda hasta el momento invirtiendo los modelos típicos. Su impacto no pasaba por la ornamentación sino que pasaba por las líneas limpias y sensuales. Lang buscaba liberar a una generación de mujeres de la presión de tener que hacer una declaración con respecto a su feminidad.

En resumen el minimalismo que se plantea en los noventa va a terminar de definir esta tendencia en la indumentaria, buscando cambiar la percepción del espacio y de la materia, asegurándose de la pureza en el diseño y reduciendo las formas a su esencia.

Capítulo 3. Recursos mínimos

En el presente capítulo se observarán características formales del minimalismo en la indumentaria como lo son el dibujo, las morfologías, las siluetas, los colores y los materialidades utilizados.

3.1. Elementos del diseño

Wong (1998, p. 42) describe a los elementos del diseño como cuestiones abstractas pero fundamentales para determinar la apariencia definitiva y el contenido de un diseño. Estos elementos muy relacionados entre sí se dividen en cuatro grupos: conceptuales, visuales, de relación y prácticos.

A continuación se procederá a la explicación de los cuatro grupos de elementos según Wong (1998, p.42). Los elementos conceptuales son aquellos que no se pueden ver, no existen sino que parecen estar presentes. El ser humano los percibe intuitivamente, estos son: el punto, la línea, el plano y el volumen. El punto indica posición sin tener ni ancho ni largo y sin ocupar una zona en el espacio, puede ser el principio o el fin de una línea o donde dos líneas se cruzan.

El segundo grupo habla de elementos visuales que es cuando los elementos conceptuales empiezan a tomar forma, medida, color y textura, estos son los elementos que realmente se ven en el diseño. En cuanto a lo que es forma es todo lo que pueda ser visto tiene una forma determinada, vendría a ser en la indumentaria la silueta. En cuanto a medida considera que todas las formas tienen un tamaño determinado.

Por otro lado se refiere a color como una forma de distinguir un objeto con respecto a otro y por último la textura se refiere a las superficies cercanas y poder diferenciarlas a través de su textura ya sea visual o táctil.

El tercer grupo son los elementos de relación, que son aquellos que determinan la ubicación y la interrelación de las formas en el diseño. Algunos percibidos como la dirección y la posición y otros sentidos como el espacio y la gravedad.

Por último están los elementos prácticos que abarcan la representación, el significado y la función. Todos estos elementos llevados a la indumentaria podrían resumirse en línea, textura y silueta, elementos fundamentales para el minimalismo.

El total de estos elementos constituyen la forma, que en indumentaria se traduciría como la prenda en su totalidad, es decir, una figura de determinado tamaño, color y textura determinada.

3.2. El dibujo

“Hacer bocetos y dibujar constituyen ejercicios espaciales y hápticos que fusionan en entidades singulares y dialécticas la realidad externa del espacio y de la materia y la realidad interna de la percepción, del pensamiento y de la imaginación mental.”
(Pallasmaa, 2012, p.99)

Lo que quiere decir Pallasmaa con esta declaración es que a la hora de dibujar el contorno de un edificio, en el caso de la arquitectura, o una figura humana o prenda, en el caso de la indumentaria, la persona en realidad toca y siente la superficie de lo que dibuja en su interior. Podría decirse que el dibujo es poner en juego permanentemente un proceso de percepción, medida, evaluación, corrección y reevaluación, y así sucesivamente. Siendo el dibujo en sí mismo una entidad que existe en espacio y tiempo.

“Evocado y nutrido por la materia, recreado por el espíritu, el color podrá traducir la esencia de cada cosa y al mismo tiempo responder a la intensidad de la conmoción emotiva. Pero dibujo y color no son más que una sugestión. Por medio de la ilusión deben provocar en el observador la posesión de las cosas. Y esto ocurre en la medida en que el artista es capaz de sugestionarse y de transmitir su propia sugestión a su obra y al espíritu del observador. Como dice un antiguo proverbio chino: Cuando dibujamos un árbol, debemos sentir que poco a poco vamos creciendo” (Matisse, 2010, p.216)

Podría decirse que el dibujo es un proceso de observación y de expresión, siendo el resultado de la perspectiva del dibujante. Mostrando por un lado la perspectiva del dibujante hacia el mundo percibido y también una perspectiva de su mundo psicológico interior.

“Es dibujar lo que fuerza al artista a mirar el objeto que tiene delante, a diseccionarlo y volverlo a unir en su imaginación, o, si dibuja de memoria lo que fuerza a ahondar en ella.” (Pallasmaa, 2012, p. 100) Lo que el autor quiere explicar con esto es que cada dibujo es una declaración del que lo traza, lo que se dibuja en el papel no es sólo lo que se dibuja, sino que este dibujo registra la forma de como se ve y se experimenta lo que está dibujado, cómo percibe cada dibujante lo que dibuja.

Retomando lo expuesto por Pallasmaa en cuanto al dibujo como un ejercicio háptico, que pertenece al mundo del tacto, se puede decir que el dibujar estimula el sentido del tacto más que cualquiera de los otros. No solo por el hecho del contacto de la piel con el lápiz, o el elemento que se use para dibujar, y con el soporte del dibujo, sino porque también podría decirse que la vista es una extensión del tacto. Esto significa que cuando el ser humano ve algo inmediatamente saca conclusiones sobre sus cualidades táctiles: si es suave, áspero, pesado, liviano, etc., generando inmediatamente sensaciones como pueden ser las de placer o repulsión. Es por eso que al contemplar un dibujo, una obra de arte, una pieza arquitectónica o una prenda estas despiertan una cantidad y variedad de emociones y percepciones tales como el movimiento, peso, tensión, entre otras.

“Los objetos y edificios placenteros median en una experiencia del proceso por el cual se hizo el objeto o edificio; en cierto sentido, invitan al observador/usuario a tocar la mano del creador. En cualquier edificio, el pomo de una puerta es uno de los detalles que exige una atención ergonómica más ajustada, como objeto que proporciona la oportunidad de un contacto casi físico entre la mano del arquitecto y la del ocupante. Asir el pomo o la manija de una puerta principal de un edificio equivaldría a darle un apretón de manos, y tirar de esa puerta con el peso del cuerpo a menudo constituye el encuentro más íntimo con él. La verdadera cualidad arquitectónica se manifiesta en la plenitud e incuestionable dignidad de la experiencia.” (Pallasmaa, 2012, p.115)

El dibujo es un elemento fundamental para el diseño y la arquitectura, es donde se plasman las primeras sensaciones e intenciones del creador y es en donde la obra o la prenda pueden ser “tocadas” por primera vez.

“Siempre he considerado el dibujo no un ejercicio de adiestramiento particular, sino sobre todo, un medio de expresión de sentimientos íntimos y de descripción de estados de ánimo, porque los medios más simples son los que consiguen dar una mayor simplicidad, mayor espontaneidad a la expresión, que debe dirigirse ligera al espíritu del espectador” (Matisse, 2010, p.174)

3.3. Materialidad

La materialidad en la indumentaria es el textil y es aquello que permite que se pueda concretar un diseño. Según Saltzman (2004, p.37) el textil es una lámina de fibras que se relacionan entre sí para generar un vínculo y conformar una tela y que este permite formar una silueta en torno al cuerpo, rodeándolo conteniéndolo y trazándolo al mismo tiempo que lo califica superficialmente provocando sensaciones hacia el interior y hacia el exterior.

Existen cientos de tejidos diferentes con diferentes características, sólidos o livianos, rígidos o blandos, abiertos o cerrados, resistentes o endeble, de trama visible o imperceptible, de trama uniforme o con rupturas. Dependiendo el material del hilado y forma de tejerlo es que el textil va tomando diferentes características y posibilidades. Retomando lo visto en capítulos anteriores la moldería es algo clave para el desarrollo

de una prenda minimalista, esto hace que también el textil lo sea, ya que la moldería va a estar subordinada al textil y viceversa.

El textil va a hacer a la superficie, jugando un papel importante en la conformación de las segundas pieles dentro de lo que es la indumentaria.

“La superficie es una zona límite de una forma. Como tal, rodea, circunda, cubre y envuelve algo, siendo a su vez el plano de contacto directo entre ese objeto (o sujeto) y el entorno. Todo el universo material se manifiesta y puede ser percibido a través de las características superficiales de los organismos naturales y las creaciones humanas. El mundo mineral, vegetal, animal, el mundo subacuático, el micro y el macro-cosmos nos enseñan una asombrosa multiplicidad de configuraciones morfológicas, con sus propias leyes de composición y transformación en el nivel de la superficie. A su vez, los elementos táctiles y visuales externos expresan las condiciones esenciales del ser en cuestión, mediante la temperatura, el grado de dureza, la textura, el color, la forma y el diseño. La superficie describe la identidad de su contenido, y es el área en que se juega su adaptación o diferenciación con respecto al medio ambiente, pudiendo establecer relaciones miméticas (como el camuflaje) o de oposición (como el contraste cromático o formal).” (Saltzman, 2004, p.49)

Al hacer una clasificación de los tejidos estos se pueden dividir en tres grandes grupos: tejido plano, tejido de punto y tejidos no tejidos. El tejido plano es aquel que consta de una urdimbre y una trama, más allá de que dentro del tejido plano se pueden encontrar diferentes y complejas variables, este se divide en tres categorías: tafetanes, sargas y rasos.

Por otro lado está el tejido de punto, este está compuesto por un hilo que se entrelaza consigo mismo generando una maya que le da la capacidad de estiramiento, más allá de si la fibra es elástica o no. Hay tejidos de punto por urdimbre y tejidos de punto por trama. Por último están los tejidos no tejidos que son todos aquellos que están hechos de fibras aglomeradas y prensadas entre sí, esto se logra a través de métodos mecánicos, químicos o térmicos.

En la actualidad los tejidos sintéticos van tomando protagonismo ya que pueden ser modificados para que tengan las aptitudes deseadas, ya sea a nivel estético como a nivel desempeño. “La poliamida, una verdadera fibra de los noventa, es el nuevo

nombre para el nylon que, con la viscosa, domina la manufactura de los nuevos textiles” (San Martín, 2010, p.10) Los textiles sintéticos son sensibles a modificaciones, esta flexibilidad significa que las fibras pueden ser hechas para satisfacer necesidades individuales y precisas. Hasta las telas de apariencia frágil si son de fibras sintéticas suelen ser muy fuertes y resistentes.

Hay otros textiles que gracias a las propiedades de sus fibras son livianos, finos y elásticos, como segundas pieles. Con todas estas modificaciones los nuevos textiles dejaron de ser concebidos como pobres y baratos sustitutos para los textiles de lujo. Otra cuestión importante para que los tejidos sintéticos sean tomados como textiles de lujo fue la incorporación de los diseñadores minimalistas reconocidos en sus colecciones. El uso de estos textiles en vez de los tradicionales textiles de precios exorbitantes en productos de calidad empezó con Rei Kawakubo cuya mezcla de polyester con lana es algo recurrente en sus colecciones, además del pvc en vez de cuero real. En cuanto a la innovación en materiales sintéticos está también Issey Miyake y sus plisados en polyester, demostrando que las prendas de alta calidad no necesariamente deben ser de textiles de altos precios. Otros ejemplos son Paco Rabanne y su vestido metálico y Hussein Chalayan con su mesa de madera que se transforma en falda.

3.4. Morfología.

Algo fundamental para la indumentaria minimalista es la morfología y la silueta, y las diferentes formas se pueden traducir al cuerpo a través del recurso constructivo de la moldería. Podría establecerse un paralelismo entre lo que es la moldería para la indumentaria con lo que es un plano para la arquitectura, ambos funcionan como bases constructivas. Esto significa que cuanto mayor sea el manejo de la moldería mayor será la capacidad de resolución de la prenda a nivel constructivo. Es decir, si no

hay un entendimiento de cómo realizar los moldes es muy complejo llevar a cabo la prenda, ya que resulta difícil diseñar o pensar algo que no se entiende cómo se construye y no se conocen los pasos para su construcción.

Es a partir del juego entre los moldes y el textil que se generan las diferentes formas. Como se expuso anteriormente, una forma es lo que es dentro de un determinado contexto, no hay una entidad sin la otra. Es en las relaciones entre forma y contexto que se desarrollan tanto la indumentaria como la arquitectura. Según Borie (2008, p.22) se pueden establecer tres relaciones entre forma y contexto con respecto a la arquitectura, que son la relación de producción, la relación de referencia y la relación de significación.

En cuanto a lo que es relación de producción se refiere a cuando las formas aparecen como consecuencia del contexto en el que se encuentran. Si se toma a la forma como envolvente del espacio, en la relación de producción, este espacio está definido por indicación social o dictados económicos.

En lo que compete a la relación de referencia Borie se refiere a que el acento está puesto en una forma que siempre mantiene relaciones de referencia con otras formas, siendo imposible la explicación de la misma sin referirse a sus modelos.

Por último en cuanto a lo que es la relación de significación ya no se puede identificar la influencia del contexto sobre la forma, sino la reacción sobre su contexto de la forma tomando a esta como signo, la forma como significante. Podría decirse entonces que tanto en la arquitectura como en la indumentaria la forma es producto, modelo y signo.

Cuando se habla de forma tanto en la arquitectura como en la indumentaria minimalista, se habla de estructura, ya que en ambas disciplinas la forma es la estructuración de la materia al mismo tiempo que es la estructuración del espacio. Tomando como estructura todo aquello que hace al armado y a la disposición de la partes, no sólo a lo que sostiene o soporta. Dando sentido y organizando ésta cumple

la función de disponer de los elementos desde un lado estético y al mismo tiempo sólido. Es así que la moldería es de tal relevancia en la indumentaria, ya que transforma a la materia en formas que luego a través de la estructuración y unión de las mismas van a constituir una forma mayor, la silueta.

El molde es el punto de partida de lo que es la confección de la prenda a través de él es que se pueden expresar los diseños. Es por medio de la realización de módulos geométricos que se realiza el molde base, y es a partir de la modificación de ésta que se pueden generar nuevas y diferentes tipologías. Es a través de formas geométricas como el rectángulo, el cuadrado, el triángulo y el círculo que se desarrollan los trazados y, en muchos casos, las transformaciones de los mismos.

Más allá de que la moldería surge para vestir al cuerpo humano y que éste no es geométrico la moldería encuentra su base fundamental en la geometría; planos matemáticos que consideran el cuerpo humano ya que éste es su base.

3.4.1. De 2D a 3D

“La moldería es un proceso abstracto que implica traducir las formas del cuerpo a los términos de la lámina textil. Esto requiere poner en relación un esquema tridimensional, como el del cuerpo, con uno bidimensional, como el de la tela.” (Saltzman, 2004, p.85) El proceso de construcción de una prenda empieza con la elección del textil, a partir de esto se desarrolla la moldería en papel o cartón que después va a ser tizada y cortada en una encimada del textil elegido para luego proceder a la unión de las piezas.

Es a partir de la elección del textil que se realiza la moldería y no al revés ya que los textiles se dividen en tejido plano y tejido de punto, y para ambos la moldería es diferente. Mientras que la moldería para tejido plano es más compleja, gracias a que

no son tejidos que estiran, los entalles deben manejarse a través de pinzas ya sean escondidas o no. Entretanto el tejido de punto posee la capacidad de estirarse, facilitando el entalle en el cuerpo y al mismo tiempo facilitando la moldería. De todas formas para este tipo de tejido, aunque no esté la necesidad de contemplar las pinzas está la necesidad de contemplar el porcentaje de estiramiento de la tela.

Para la realización de los moldes, dependiendo la tipología, se separa el cuerpo en diferentes sectores, traduciendo estos sectores a planos en dos dimensiones, estos planos primero se realizan en papel luego pasan a ser textiles para alcanzar la tridimensión en la unión entre ellos. Bastante similar podría decirse a lo que sucede en la arquitectura en la que se unen diferentes planos para crear un espacio tridimensional.

La moldería es la arquitectura del cuerpo, es parte fundamental de la forma en la que los textiles se adaptan al cuerpo y sus volúmenes ya sea para acentuar ciertas cualidades o para disimularlas, para transformar o resaltar.

La moldería industrial, es lo que compete al diseño minimalista, ya que como se expresó anteriormente una característica de este diseño es el uso de máquinas industriales para que no pueda leerse la mano humana y su influencia en la prenda. De forma industrial se trabajan los moldes a partir de una tabla de talles con medidas estándar de un cuerpo promedio, generando relaciones proporcionales entre un talle y otro. “En moldería existen diversos sistemas y todos encuentran su base en el cuerpo humano, el cual es irregular tanto en contorno como en forma y se encuentra en constante cambio” (Morris, 1936, p. 8)

Como bien explica Morris hay diferentes formas y modalidades para generar la moldería de un diseño, pero todas toman las siguientes relaciones que explica Saltzman (2004, p.85) como precepto. Esta comienza presentando la relación entre cabeza-tronco-extremidades, explicando que esta relación nace a partir del eje flexible

de la columna y de la movilidad permitida por las articulaciones, dicha relación es fundamental en la prenda ya que comprende al factor movimiento, la persona portante tiene que ser capaz de desplazarse dentro de la prenda y que esta lo acompañe en todos sus movimientos.

A continuación Saltzman nombra la relación frente-espalda y la asimetría que hay entre estos dos componentes que se va a traducir inevitablemente en el molde, siempre teniendo en cuenta que los hombros y los costados tendrán las mismas medidas tanto en delantero como en espalda. Luego la relación inferior-superior se encuentra a partir del ombligo, dividiendo sector alto y bajo del cuerpo. Por último se expone la relación izquierda-derecha, la división entre estas dos está dada por un eje central que divide el cuerpo en dos partes iguales. Es a partir de estas relaciones y del entendimiento de las mismas que un diseño concebido tridimensionalmente se traduce a la moldería, es decir la bidimensionalidad, y finalmente se convierte nuevamente en un objeto tridimensional a través de la unión de los textiles cortados con los patrones del cuerpo.

La tipología que se utilizará para la creación de los cinco diseños es principalmente el vestido. Por eso es que es fundamental entender el vestido base, ya que, es a partir de éste, como punto de partida, que se transformará a la segunda piel. El vestido se intervendrá desde un punto de vista arquitectónico, a partir de sus ejes, tomando recursos de la arquitectura minimalista, como la pureza y la geometría para su transformación.

La moldería base surge de una tabla estándar de un cuerpo tipo, siendo las medidas en esta representada las necesarias para el trazado del vestido base. Estas medidas son: contorno de busto, contorno de cintura, altura y separación de busto, contorno de primera y segunda cadera, altura de primer y segunda cadera, largo de talle delantero,

largo de talle de espalda, contorno de cuello, ancho de espalda, ancho de hombro y largo de falda.

Es a partir de estas medidas que se generan los puntos para trazar los diferentes elementos del vestido base como son las sisas, el escote, el hombro, los laterales, la pinza de entalle y la pinza de busto.

3.4.2. Silueta

Saltzman (2004, p.69) sostiene que la silueta “En el campo de indumentaria, atañe a la conformación espacial de la vestimenta según el modo en el que enmarca la anatomía, define sus límites y la califica.” Es decir que esta es la forma que nace del dibujo del contorno del cuerpo, pero siempre desde la tridimensionalidad.

La silueta a través del tiempo cambia, acompañando las modas y los aspectos socioculturales que son causa de las mismas. A través de la silueta es que se puede formar un cuerpo, interviniendo su estructura ya sea ampliando los límites del cuerpo a través de volúmenes o generando una silueta adherente resaltando las formas del cuerpo. La línea es fundamental como elemento constructivo, ya que es la que realiza recorridos sobre el cuerpo a través del textil generando la silueta deseada.

Retomando lo expuesto por Saltzman (2004, p.69) las siluetas pueden dividirse por su forma y su línea. En cuanto a su forma estas pueden ser trapecio, recta, ovalada, bombeé, reloj de arena, triángulo, triángulo invertido, entre otras. Mientras que por su línea pueden ser adherentes, insinuantes, lánguidas, volumétricas, difusas, geométricas, rígidas, entre otras.

Las siluetas adherentes son aquellas que como dice su nombre se adhieren al cuerpo esto puede darse con un textil plano a través de las pinzas y entalles y en un textil de punto a través del estiramiento de la tela que toma la forma anatómica. Las siluetas

geométricas son aquellas que se desprenden del cuerpo para generar un determinado volumen y tienen formas como lo indica su nombre geométricas. Las siluetas insinuantes son aquellas en las que el textil cae marcando el cuerpo de una forma sutil.

“El concepto de silueta implica una representación bidimensional (o plana). En el campo de la fotografía, su antecedente es la *silhouette*: la proyección del contorno de un cuerpo sobre un plano, a partir del cual se podría leer la figura de ese cuerpo, delineado en sombra, sobre una superficie. Pero en indumentaria la concepción de la silueta necesariamente requiere su proyección en términos tridimensionales, ya que el cuerpo es una forma tridimensional y el vestido establece una dimensión espacial entorno al mismo. A partir de la relación entre cuerpo y textil, esta conformación cambia según el ángulo desde el cual se la observe: de frente, de perfil, de espaldas. La posibilidad de jugar con las líneas de la anatomía y replantear sus formas define el contorno de la silueta, siendo posible a través de ella proyectar el cuerpo en el espacio hacia cualquier dirección, incluso con relaciones asimétricas, lo que resulta en que su ruptura con las formas del cuerpo-soporte se más radical y su representación sintética se torne mucho más compleja.” (Saltzman, 2004, p.69)

La silueta es importante a la hora de plasmar una idea en una colección, ya la repetición o la variación de esta está hablando sobre algo que el diseñador quiere expresar. Una silueta repetida en una colección da una sensación de unidad.

El textil es muy influyente en la silueta, ya que sus cualidades definen en cierto punto la misma y las morfologías deseadas. No es lo mismo trabajar con un textil rígido para generar una silueta geométrica que trabajar la misma silueta con un textil lánguido. Mientras que con materiales rígidos es más fácil generar siluetas geométricas con uno lánguido va a ser más fácil generar una silueta insinuante y con textiles de punto siempre va a ser más sencillo poder generar una silueta adherente.

3.5. Color

El color es una de las herramientas más potentes que tiene a disposición un diseñador, ya que éste afecta las emociones de las personas y manifiesta cualquier

tipo de ellas. Desde la felicidad a la tristeza, desde la paz hasta la desesperación, el color puede captar la atención o estimular el deseo.

Al igual que en el arte, en la indumentaria el color se utiliza para expresar emociones y conceptos, generando posibilidades ilimitadas ya que el color afecta a los valores compositivos como: unidad, énfasis, equilibrio contraste y conciencia espacial. Según Zelansky (1999, p. 35) éste tiene diferentes propiedades físicas como: tinte de color, saturación del color y valor tonal.

En cuanto a tinte de color puede decirse que este es lo que hace que el ser humano pueda diferenciar un color del otro. La saturación del color es cuando el color no se encuentra intervenido ni con blanco ni con negro, es decir se encuentra en su estado más puro. El valor tonal es la propiedad que hace que se pueda explicar que tan claro u oscuro es un color, esto es en relación a la cantidad de luz percibida, permitiendo generar relaciones en cuanto al espacio. Un color con cambios graduales da la sensación de continuidad, mientras que un color que cambia su valor tonal bruscamente da la idea de segmentación.

Como se expresó en capítulos anteriores el minimalismo en la indumentaria se maneja con colores neutros y fríos, generalmente entre los blancos, negros y grises. Los colores fríos dan la sensación de distanciamiento, separación, amplitud y rigidez.

La idea del color en el minimalismo es la de no sacarle el protagonismo a la forma, pero como bien se ha dicho antes cada color comunica algo y no es casual el uso principalmente de estos tres dentro de esta corriente en lo que es el vestido. Retomando lo antes expuesto los colores transmiten diferentes sensaciones y emociones, esto se debe según Zelansky (1999, p.40) a que el color es el elemento que más afecta nuestra memoria emocional directamente. Aunque cada persona percibe diferente los colores dependiendo de su psicología y su cultura hay nociones comunes a las que puede remitir un color.

El blanco es un color asociado a la pureza, a la luz, la limpieza, la virginidad, al día, a lo espiritual, a la inocencia, a la paz, al poder, a la verdad, a la delicadeza y a la ingenuidad. Esto genera que cuando alguien porta indumentaria color blanca se lo relacione con la pureza o con un buen estatus social, ya que el portar prendas claras significa que no hace ningún trabajo manual en el que pueda ensuciarse.

Por otro lado el negro se asocia con todo lo contrario al blanco, ya que son colores opuestos. Al ser la ausencia de todos los colores se lo relaciona con la muerte, el final, lo finito, pero al mismo tiempo con la elegancia. Este color se encuentra muy relacionado con la muerte, el pecado, el dolor y la noche.

El gris se encuentra en el medio entre el negro y el blanco, esto hace que éste sea relacionado con la neutralidad, la duda, la indecisión, la melancolía, el aburrimiento, la mediocridad, la soledad, aunque hay muchas tonalidades de gris y todas generan diferentes percepciones.

Entonces el ser humano entiende por color a una sensación que percibe gracias a la existencia y naturaleza de la luz y a la disposición de sus órganos visuales. Lo que el hombre realmente ve no es un color, sino la impresión de los rayos de luz que refleja el objeto.

Básicamente el color en el mundo contemporáneo ha ido más allá de su valoración simbólica e intuitiva, pasando a ser uno de los insumos más tenidos en cuenta en lo técnico, lo conceptual y a la hora de comunicar visualmente. Es así que éste es de tal importancia para el minimalismo ya que ayuda a reforzar la idea central de éste.

“De tanto tenerlos ante nuestros ojos hemos terminado por no verlos. No nos lo tomamos en serio. ¡Tremendo error! Los colores no son algo anodino, todo lo contrario. Transmiten códigos, tabúes y prejuicios a los que obedecemos sin ser conscientes de ello, poseen sentidos diversos que ejercen una profunda influencia en nuestro entorno, nuestras actitudes y comportamientos, nuestro lenguaje y nuestro imaginario.” (Pastoreau, 2005, p.11)

Capítulo 4. Arquitectos del cuerpo.

En el siguiente capítulo se analizan los diferentes diseñadores de indumentaria minimalista que suelen tomar a la arquitectura como inspiración y se profundiza sobre los diferentes elementos que usan para crear. Se examinan las diferentes siluetas, morfologías, materiales, texturas y otros recursos que éstos utilizan, finalizando en la definición de lo que es la identidad y la influencia de las diferentes identidades en el diseño.

4.1. Yohji Yamamoto: la perfección a través de la imperfección.

Retomando lo visto en el segundo capítulo puede decirse que Yohji Yamamoto tiene su impacto en la escena de la moda con el minimalismo deconstructivista, desafiando a la moda hasta el momento a través del desmantelamiento de las típicas siluetas que eran conscientes del cuerpo. Yamamoto introduce nuevas formas que proponen una nueva alternativa para la mujer y que en vez de dejar que el cuerpo femenino dicte la forma del traje, él permite y celebra la separación entre éste y el cuerpo. Podría decirse que gracias a estos espacios de volúmenes independientes, que genera entre la indumentaria y el cuerpo, es que sus colecciones tienen un carácter claramente arquitectónico. Es evidente la fascinación de Yamamoto por el volumen, la estructura y la transformación.

El trabajo de Yamamoto se caracteriza por darle una gran importancia al textil y sus habilidades como la de “encarnar” al cuerpo, la habilidad de éste para dejar que en algunos casos se vea la forma del que lo porta y su habilidad para envejecer con gracia.

La importancia del textil puede verse en todas sus prendas, nunca un tejido va a ser forzado a una forma para la que este no fue pensado, aunque esto no necesariamente significa que Yamamoto trabaje con los típicos textiles usados para cada tipología. El uso de materiales pesados para la sastrería, generalmente no usados en la indumentaria femenina le da una característica especial a su indumentaria, tal es el ejemplo de sus vestidos de noche hechos de paño en su colección otoño/invierno del año 1996.

A nivel conceptual Yamamoto alcanza la perfección a través de la imperfección. Esto se relaciona con el concepto japonés de wabi-sabi, con el que Yamamoto trabaja mucho, que sostiene según Juniper (1967, p.3), la aceptación de la imperfección, de lo finito y de lo incompleto de un objeto.

Es la fascinación por una prenda utilizada muchas veces y su desgaste natural, la manera en la que la prenda toma la forma del usuario con el repetido uso, el cambio en el textil a través del tiempo; esto es lo que le interesa transmitir a Yamamoto en su filosofía de la imperfección: la individualidad de la prenda. Para esto y para generar un sentido de atemporalidad utiliza recursos como prendas sin terminaciones y los diferentes tratamientos que les da a los textiles antes de que se transformen en prendas. Tal es el ejemplo de su colección primavera/verano 2010 en donde se le dio un tratamiento con ácidos al textil que daba la sensación de que las prendas venían de estar guardadas hace años y carcomidas por las polillas.

La importancia que éste le da a los tejidos puede verse sobre todas las cosas en sus colecciones en las que predomina el color negro. La forma de mostrar las diferentes tonalidades y profundidades del color a través del juego constante y el contraste entre texturas y materiales, como la mezcla de una gabardina con una seda es lo que da cuenta del gran interés del diseñador por el textil.

En cuanto a la forma algo fundamental para Yamamoto es el espacio entre el cuerpo y la prenda, la importancia de no restringir al usuario por una forma predeterminada. Es por eso que éste utiliza mucho el *oversize*, que vendría a ser la creación de prendas que queden grandes al cuerpo. Esto hace que la prenda se adapte a las formas del cuerpo del usuario, siendo una prenda única que cambia su forma dependiendo quién la porte.

Otra forma que tiene Yamamoto de articular el espacio es a través del diseño fuera de los estereotipos de género, o directamente en oposición a estos, generando estéticas andróginas que son fuertes y sutiles al mismo tiempo. También, con respecto a la forma, puede verse repetidamente a lo largo de las colecciones de Yamamoto el uso de la asimetría.

4.2. Hussein Chalayan: la piel tecnológica.

Hussein Chalayan es uno de los diseñadores minimalistas que más hace referencia a lo que se nombraba anteriormente en el primer capítulo sobre el cuerpo transformado y la indumentaria como interfaz tecnológica que genera una comunicación entre cuerpo y contexto traduciendo los mensajes.

Lo más relevante de Chalayan como diseñador es el hecho de que pone en contacto al cuerpo con la tecnología. Tal es el ejemplo de su vestido a control remoto de la colección primavera-verano del año 2000. Este vestido además de remitir a una pieza arquitectónica en lo que es su moldería, contiene circuitos eléctricos y paneles solares, siendo uno de los primeras prendas funcionales que portan un sistema *wireless*, es decir sin cables.

A pesar de su gran uso de la tecnología Chalayan se encuentra más concentrado en explorar las relaciones entre forma y cuerpo, agregándole el factor de lo tecnológico

como algo que indudablemente se va a ir incorporando cada vez más en la indumentaria de todos los días. El uso de las ciencias tecnológicas en su indumentaria es para extender las funcionalidades de la prenda, es decir que esta sea multifunción. La idea es que al portar el vestido el cuerpo esté conectado con otros aparatos, personas, instituciones.

Un recurso muy utilizado por Chalayan en sus prendas es el poder de éstas de transformarse revelando o escondiendo ciertas partes del cuerpo, dando al usuario la posibilidad de adaptarse a diferentes situaciones. Tal es el caso de su colección primavera-verano 2007 en donde los vestidos interactivos cambian de forma dependiendo la silueta que el usuario desee en el momento, ya sea alargando su largo modular o expandiendo su falda.

Lo que plantea Chalayan es cambiar la definición del cuerpo en términos de valores sociales por la definición del cuerpo en términos tecnológicos, tomando a la inclusión de la tecnología en la indumentaria como un proceso natural en la evolución del hombre.

Un punto importante en el que Chalayan demuestra su gran apego a la tecnología y la arquitectura es en su colección *Afterwords* otoño-invierno 2000. Según Hodge (2010, p.60) esta colección está inspirada en la pérdida de identidad que causa tener que dejar el propio hogar en época de guerra. Para esta colección se creó una habitación en donde las prendas estaban disimuladas como cobertores de sillas y cada objeto de la misma estaba pensado para entrar en un contenedor especialmente diseñado para éste. En esta colección es donde se ve la famosa mesa que se transforma en falda. La idea de la arquitectura como contenedor de la identidad de la persona al mismo tiempo que la indumentaria como identidad portable se ve fuertemente en este conjunto de prendas. Dejar el hogar por la guerra y tener que migrar debido a circunstancias de

fuerza mayor genera estos indumentos interactivos, que son arquitectura y prenda al mismo tiempo que historia e identidad.

Chalayan se sitúa entre la arquitectura, la tecnología y la indumentaria, a través de la utilización de elementos no convencionales para crear prendas, como madera, fibra de vidrio, papel y hasta micro chips.

Este diseñador todo el tiempo recrea los dilemas de la locación versus la destinación, la tradición versus el mundo moderno, la identidad del cuerpo versus la robótica, entre otros. Esto lo hace siempre manejando diferentes conceptos como lo son el movimiento y el traslado, que puede verse claramente en su colección otoño-invierno 1999 en donde presentó un vestido que reconstruía el exterior de un avión, hasta tenía un compartimiento central que descendía mecánicamente representando el desplegado de las alas del avión antes del despegue. En esta colección se toma también la idea de avión como arquitectura y como casa que transporta identidades.

Otra colección en la que se puede ver la idea de traslado en la del otoño-invierno 1994, en donde presentaba una serie de vestidos hechos de papel que podían doblarse hasta formar un sobre capaz de ser enviado por correo aéreo.

Un concepto que el diseñador suele utilizar es el de la idea de identidad y de la falta de ésta. Esto se puede ver en varias de sus colecciones como en la de primavera-verano de 1998 en la que aparecen en el final mujeres vestidas con las tradicionales ropas musulmanas, con los rostros cubiertos, pero con sus indumentos de diferentes largos modulares, una de las mujeres cubierta de pies a cabeza y la última prácticamente desnuda desde el cuello para abajo. Esto también se puede ver en su colección otoño-invierno de 1998 en donde las modelos desfilaban con cascos de madera que tapaban sus rostros.

Por último el concepto ya revisado anteriormente y más manejado por el diseñador es el de la tecnología como forma de vida, y como ésta se incorpora en la indumentaria, haciendo de estas prendas interactivas una interfaz.

4.3. Issey Miyake y Nanni Strada: La estructura textil.

Issey Miyake es reconocido por su innovación tanto en el textil como en la morfología en la indumentaria. Es a través de la exploración con nuevas tecnologías que genera diferentes textiles con diferentes efectos. Su mayor innovación fue la de crear prendas de polyester que después de confeccionadas eran plisadas dándole a las prendas, al ser puestas sobre el cuerpo, formas o estructuras arquitectónicas. Entonces estas prendas al mismo tiempo que se traslada el usuario que las porta se mueven, rebotan, y parecieran flotar como si tuvieran vida propia.

El plisado es la marca de Miyake, empezó utilizándolo en mangas y piernas de pantalones, articulando movimiento en lugares no convencionales. Otra característica del diseñador es la mezcla de textiles y materiales tradicionales de oriente con algunos de los métodos de producción de occidente. Su mayor inspiración podría decirse que es la experimentación tecnológica con el textil y la forma, para crear diferentes estructuras portables.

Otro elemento de Miyake como diseñador es la creación de su línea *A-POC* que significa *a piece of cloth* que traducido al español sería “un pedazo de tela”. El concepto detrás de A-POC es el de generar indumentaria a partir de una sola pieza. Para esto se usa un telar controlado por computadora que crea una prenda entera en un solo proceso, esto es algo parecido a lo que genera Nanni Strada a través del uso de máquinas de tejido tubular y variando cuestiones de ésta para generar sus diseños. De hecho gracias a la intervención de la máquina tubular es que Strada crea el primer vestido tejido sin costuras. Nanni Strada siempre trabaja con la idea de un usuario

nómade producto de la globalización pero siempre tomando como referencia a la indumentaria oriental que tiene como principio la geometría y la idea de separar al cuerpo del vestido para que este pueda ser libre.

4.4. Armani: la pureza de líneas.

Armani estuvo entre de los primeros diseñadores en establecer una de las cuestiones claves del minimalismo: la igualdad de género. Su preocupación estaba no en que cierta prenda correspondiera a un sexo sino que cierta prenda correspondiera a un cuerpo y al placer del mismo al portarla. Esto generó una nueva forma de vestir basada en una forma diferente de establecer las relaciones entre la estructura y el movimiento y entre el cuerpo y la prenda; uno no estaba comandado por el otro y el cuerpo no estaba cubierto por la prenda sino que lo habitaba.

Para Armani la desaparición del género no significaba travestir a la mujer, sino que tomar tipologías masculinas y volverlas femeninas. Prendas lineales, rectas, con estructuras arquitectónicas. Esta utilización de un lenguaje minimalista se debe a diversos motivos: uno de ellos es que las prendas satisfacen ciertas demandas del cuerpo de una manera simple, es decir, lleva la atención al cuerpo a través de una buena moldería, simple y complicada a la vez.

Por otro lado podría decirse que es minimalista porque no permite la ornamentación caprichosamente. Las formas delicadas y líneas puras de sus tipologías envuelven al cuerpo como una segunda piel que dejan al usuario percibir tanto el interior como el exterior. Esto lo genera a través de formas geométricas, colores puros, a través de sustracciones usando simples e incisivos elementos que siempre se encuentran entre lo tradicional y lo moderno.

Sus piezas se mueven entre lo visible y lo invisible, entre lo escondido y lo deseado, trascendiendo los límites de género y sexualidad. El minimalismo de Armani es un vehículo por el cual el cuerpo se expresa.

4.5. Identidad.

Las personas en cierta medida crean las realidades en las que viven y sus contextos dependiendo de las necesidades básicas de supervivencia que éstos tienen en el mundo. Una de las necesidades más básicas es la de una identidad: saber quiénes son, construir un marco que sirva de orientación en el universo. Es por eso que esta noción cambia dependiendo las culturas, ya que cada civilización tiene una forma diferente de percibir el mundo y a sí misma, por ende cada persona que la componga tendrá, en menor o mayor grado, estas influencias.

A nivel cultural es un fenómeno relacional, como se explicó en el primer capítulo con el Estadío del Espejo de Lacán. El hombre es en sociedad, no puede ser en soledad, es por eso que parte de la identidad de la personas pasa por la identificación de las mismas con el grupo en el que se encuentran, aunque después se diferenciarán por las particularidades de cada persona dentro del grupo mismo. Esto significa que más allá de que en cada cultura hay una noción general de la identidad propia como comunidad, dentro de la misma hay identidades particulares, cada persona tiene rasgos característicos, como el sentido de la individualidad y de la diferencia frente a las otras personas.

A lo largo del capítulo, con los análisis de los diferentes diseñadores, pueden verse las diferentes identidades de cada uno y cómo se conforma cada una de ellas. Estos cinco

diseñadores toman diferentes partidos sobre lo que es el diseño de indumentaria pero todos apegándose a lo que podría llamarse una estética minimalista y arquitectónica.

“Crear es expresar lo que uno lleva dentro de sí mismo. Todo esfuerzo de creación autentico tiene lugar en nuestro interior. Pero es necesario alimentar ese sentimiento con la ayuda de los elementos extraídos del mundo exterior. Aquí es donde interviene el trabajo por el cual el artista incorpora, asimila a él poco a poco, el mundo exterior, hasta que el objeto que está dibujado se convierte en parte de sí mismo, hasta el momento en el que lo posee totalmente y lo puede proyectar sobre la tela como su propia creación” (Matisse, 2010, p.337)

Cada uno posee una identidad diferente a la hora de diseñar, por ende cada uno tiene elementos diferenciadores que lo separan del resto de sus pares haciendo que cada colección sea única.

Tal es el ejemplo de Yamamoto con su minimalismo deconstructivista y su filosofía de la perfección por medio de la imperfección a través de prendas sin terminaciones y textiles intervenidos de una manera que se contempla el espacio entre el cuerpo y la prenda.

Por otro lado se encuentra Chalayan con una identidad muy diferente a la de Yamamoto, ésta pasa por transformar el cuerpo a través de la indumentaria como interfaz tecnológica, mezclando así cuerpo y tecnología. Es a través de la exploración de la relación forma-cuerpo que el diseñador genera una indumentaria que puede definirse como identidad portable.

En contraposición a éstos dos diseñadores que encuentran su elemento diferenciador en lo textil son Miyake y Strada. Mientras que Miyake utiliza el plisado, la exploración textil y la mezcla de materiales como características distintivas, Strada encuentra la posibilidad de generar con el textil una estructura sin costuras. Por último Armani con la igualdad de género, tomando tipologías masculinas y volviéndolas femeninas.

Todos estos diseñadores tienen diferentes y muy marcadas identidades. Sus procedencias, la historia de sus ancestros, sus historias personales, entre otras cosas hacen a las particularidades de cada uno de ellos, y de sus diseños.

Capítulo 5. Propuesta.

En el siguiente capítulo se expondrá a Tadao Ando como arquitecto, su filosofía y su método de trabajo. Una vez hecho esto se proseguirá con la descripción de la pieza arquitectónica a analizar de este arquitecto llamada La Iglesia de la Luz.

Una vez analizada la iglesia se explican las elecciones para el textil, la silueta, las morfologías, los colores y la tipología trabajada. Al mismo tiempo se plantea el desafío de transformar un macro lenguaje como es la arquitectura a uno más pequeño como es el cuerpo y por último se describe la totalidad de la serie.

5.1. Tadao Ando

Tadao Ando se diferencia de otros arquitectos en el sentido que busca el concepto de lo simple no solo desde una perspectiva estética, sino que también aplicada al pensamiento y a la forma de vida. Retomando lo anteriormente dicho busca la perfección alcanzada a través de la sustracción de lo redundante, lo excesivo, por lo tanto se resalta lo necesario. Es a través de juegos entre las formas simples, la geometría, la proporción equilibrada, la escala y la luz que se puede alcanzar este ideal. Es el exceso conquistado por la necesidad de depurar, de contactarse con lo esencial.

La actitud de contemplación serena que despiertan las obras de Ando es lo que las hace bellas, su belleza va más allá de lo físico y material. Esta tranquilidad es lo que relaciona a sus obras con mundos eternos, asociados a lo espiritual. Él busca la belleza en su mayor profundidad. Aunque este no es el concepto clásico de lo bello en la arquitectura, su mayor impacto reside en los efectos que ésta produce sobre el espectador, a través de elementos como el volumen, la luz, el orden, la contención, la expresión y el material.

La arquitectura es materia puesta en la naturaleza por el hombre para mediar entre éste y la tierra. La luz es vida, lo que le da volumen a las cosas y las transforma, purificándolas y concentrando la atención del espectador en ellas, dividiendo interior de exterior.

Por otro lado, la geometría de las formas, la repetición de elementos y el orden generan espacios limpios y claros. Al mismo tiempo que la reducción al estado mínimo de la arquitectura y lo que el hombre siente ante estas obras, establecen al silencio como un lenguaje.

Así es la arquitectura de Tadao Ando, silenciosa en su forma de comunicarse: habla silencio, liberándose de todas las nociones preconcebidas en la arquitectura en cuanto a lo que es expresión. El autor es mudo, no hay registros de éste en la obra. No hay ningún mensaje en la obra que venga desde afuera, el espectador al enfrentarse a la misma percibe el mensaje desde su propio interior o desde la esencia de los elementos allí presentes.

Ando capta lo eterno en algo temporal como es la arquitectura, un espacio sin tiempo, es por eso que estas construcciones llaman a la reflexión, a la meditación, a la autoconsciencia. Es a través de la depuración que refuerza la identidad de lo que persiste en la obra, dejando libre la mirada del hombre, sin distracciones, y haciendo que ésta se refleje hacia el hombre mismo.

Puede decirse que este vacío, esta simpleza de sus obras, hace reflexionar también sobre la mortalidad, aunque estos espacios no necesariamente remitan a ésta sino que todo lo contrario, remiten a la libertad, a estar libres de miedos sobre la mortalidad, al tiempo finito del ser en la tierra. Dejando así de lado el caos visual y el acopio de objetos irrelevantes.

“Tadao Ando es un arquitecto autodidacta. Nació y creció en Osaka. La arquitectura le llegó de una manera un poco particular, a temprana edad. En su infancia su casa estaba localizada en frente a un vivero, en donde el siempre jugaba y pasaba los

días observando. Miraba la forma en la que crecían los árboles, percibía la influencia del sol y la lluvia sobre las plantas y de esta manera se fascino con la relación entre el hombre y la naturaleza.” (Thanh Hien, 1998, p.1)

Las construcciones de Ando evocan sentimientos, pensamientos y memoria a través de la estimulación de los sentidos. Hay tres conceptos fundamentales en la arquitectura de Ando, estos son: la naturaleza, la geometría y el material.

Por naturaleza se entiende una naturaleza arquitectónica, es decir la naturaleza que el hombre ha enmarcado y seleccionado a través de la arquitectura, siendo esta la única manera en la que lo natural puede generar emociones verdaderamente fuertes en el usuario.

El exterior para Ando, es decir el contexto, es tan importante como el interior. Las condiciones climáticas del lugar, como por ejemplo la luz, son al igual de fundamentales que lo es toda la construcción. La manipulación de la luz es otro elemento clave en las obras de Tadao Ando, ya que la luz es vida, y es lo que introduce la existencia misma y el alma al edificio. Los sutiles cambios de ésta, y las diferentes formas de usarla, ya sea natural o artificial, hacen también a la complejidad de los espacios.

La geometría es un elemento primordial en las obras de Ando, ya que éste trabaja los espacios a partir de formas geométricas. La expresión geométrica espacial está dada siempre por formas simples, continuas, libres y angulares concebidas de formas inesperadas o con sutiles cambios en lo que es la luz y la sombra, lo abierto y lo cerrado. La falta de decorados y variedad de colores se debe a que en parte se quiere potenciar la geometría y la complejidad del espacio.

En cuanto a materiales, podría decirse que el principal heredado de la arquitectura típica japonesa es la madera. Ésta y el concreto son sus elementos básicos, además

el vidrio que permite el paso de la luz, algo tan importante en la filosofía de Ando, materiales en sus estados primarios, materiales nobles.

El trabajo de Ando suele ser conceptualmente crítico ya que asume una postura que se opone al desarrollo metropolitano vacío conceptualmente y que solo responde al consumismo de las sociedades modernas.

Ando busca alejarse de lo vacío y carente de sentido de los espacios urbanos delineando espacios aislados tanto física como psicológicamente del mundo exterior. Es a través de este espacio purificado que Ando busca introducir un orden que se conecta con la vida de los que lo habitan. Este orden que significa la unión del espíritu y el cuerpo, y representa la armonía del cuerpo a la hora de experimentar la arquitectura.

“Tadao Ando sostiene que se debe apartar a la arquitectura de la función tras asegurar la observación de las bases funcionales. En otras palabras, éste quiere ver hasta dónde la arquitectura puede perseguir la función y, entonces, tras haber hecho la persecución ver cuán lejos puede apartarse de la función. Este considera que el significado de la arquitectura se encuentra en la distancia entre ésta y la función” (Pallasmaa, 2006, p.63)

La intención está en establecer una relación natural entre la persona, el material y la naturaleza, para que la construcción pueda ser experimentada en cuerpo y alma.

Para crear estos espacios Tadao Ando usa las paredes de concreto como delineadores del territorio. Usa los muros como elementos separadores que rompen con la monotonía ilimitada que se interpone en la conexión entre la naturaleza y el edificio. Estas paredes forman la división entre el espacio urbano y el espacio en el que se unen cuerpo y espíritu.

5.2. La Iglesia de la Luz

“La Iglesia de la luz fue completada en 1989 como un anexo a una Iglesia de madera existente que también servía de hogar para el ministro de la comunidad. Localizada en un pequeño suburbio residencial en Osaka, la disposición de la misma responde a los edificios existentes en el lugar y al sol.” (Furayama, 1994, p.7)

Esta iglesia es vista como un lugar de retiro donde los fieles pueden olvidarse del mundo exterior, y el mundo interior es enfatizado de una manera abstracta mediante el uso de Ando de la luz invitando a la reflexión.

Retomando lo visto en el segundo capítulo podría decirse que la Iglesia de la Luz acompaña un estilo de vida minimalista, con principios minimalistas como: la simplificación del día a día, la psicología positiva, la búsqueda de la felicidad a través de la introspección, entre otras.

La capilla consiste en un volumen rectangular, atravesado por una pared diagonal que dirige la circulación dentro del espacio. Es a través de esta pared diagonal que se entra a la capilla, dejando al que entra totalmente alineado con el crucifijo de luz que se encuentra en el lado opuesto del oratorio. La luz que emana de la substracción en forma de cruz es intensa gracias a que se redujeron al mínimo las otras entradas lumínicas.

Los elementos principales en la construcción de la Iglesia son el concreto reforzado y la madera. Mientras que el espacio es primeramente definido por el volumen de concreto, la madera es usada para todos los elementos restantes como los pisos, mesas y asientos.

Este edificio de apariencia simple está compuesto por solo seis paredes y un techo, haciéndole honor a su esencia minimalista. La capilla rechaza a la ciudad moderna que la rodea, generando un espacio en el que se establece un diálogo mudo entre la luz, la cristiandad y los fieles. La construcción sirve como una conexión física entre la

congregación y la religión porque el mundo exterior es olvidado, mientras que lo espiritual y lo interior es vivido en lo íntimo de este espacio.

Este edificio, aunque es lugar de adoración de una de las religiones más practicadas de todo el mundo sigue manteniendo una identidad japonesa. La atención a los detalles y la celebración de la pureza de formas son evidentes en esta construcción de una forma en la que no se compromete el propósito funcional de la religión.

“La luz es el origen de toda vida. La luz, dependiendo del momento, da nuevas formas a los seres y genera diferentes interrelaciones entre los objetos. La arquitectura condensa la luz a su forma de ser más concisa. La creación del espacio en la arquitectura es simplemente la condensación y la purificación del poder de la luz” (Furayama, 1994, p.9)

La luz está muy relacionada a lo espiritual y lo divino, sobre todo la relación luz-sombra. Esta dualidad es necesaria para lograr plasmar lo que Ando desea en el espectador, para que haya cualquier tipo de luz la oscuridad debe hacer acto de presencia.

El espacio de la capilla está definido por la iluminación que entra a través de estas sustracciones, tanto horizontal como vertical, que van de pared a pared y de suelo al techo del altar. Al pasar las horas del día y dependiendo el clima, la luz en la capilla varía en intensidad y en forma, y se transforma volviendo a éste un espacio dinámico. La luminosidad del espacio crea una atmosfera interesante y al mismo tiempo llena de pureza y serenidad, es a través de los sentidos y una esencia de espiritualidad que este lugar afecta al fiel.

En esta obra efectivamente el muro trabaja de su forma original, es decir, haciendo de barrera para la información. Como se explica en el primer capítulo el muro clásico no deja lugar al paso libre de información, sino que el paso de la misma está regulada intencionalmente por puertas y ventanas en el muro. Esto es un elemento clave en la Iglesia de la Luz porque al no adoptar el uso de muro, de piel como interfaz a

diferencia de cómo se lo utiliza actualmente, termina separándose de esta monotonía que viene con la globalización y al mismo tiempo refuerza la identidad de la obra.

La idea de vacío en esta construcción se ve como algo diferente, Tadao Ando en todas sus construcciones ve esto como algo diferente. El espacio libre lleva al ser que lo admira al campo de la espiritualidad. El vacío invade al ocupante haciendo lugar para la espiritualidad, la reflexión y la contemplación.

Esta construcción silenciosa es la respuesta de Ando sobre cómo se posiciona frente a lo espiritual, lo incorpóreo.

5.3. Hacia una arquitectura minimalista portable

Hacer de la indumentaria inspirada en la Iglesia de la Luz de Tadao Ando un espacio habitable significa reflejar en las prendas los significados que alberga esta iglesia. Las prendas deben poder leerse de la misma manera que se puede leer la pieza arquitectónica, deben ser percibidas del mismo modo.

La serie de diseños presentados entonces, deben poder narrarse de la misma forma que la iglesia, ya que éstos van a envolver al cuerpo de igual manera que lo hace la arquitectura de Ando, guardando y otorgando significados y símbolos, y al mismo tiempo siendo escenarios de actos sociales.

Esto significa que las prendas deben permitir al cuerpo moverse libremente pero sin embargo direccionar su atención a un cierto punto, que en el caso de la iglesia de Ando sería la luz, en otras palabras lo espiritual. Es decir, en la arquitectura de esta obra Ando maneja un lenguaje claro con respecto a lo que es la espiritualidad y sobre cómo este espacio cumple la función de depósito del cuerpo, de la memoria y del alma. Las prendas que se traduzcan de esta iglesia deben hablar el mismo lenguaje

del silencio que habla Ando, llamando a lo simple, a lo sereno, a la tranquilidad y a la introspección. Las prendas deben hablar silencio.

Es fundamental entender que la indumentaria basada en esta pieza arquitectónica debe poder contener más que a un cuerpo, sino a toda una cuestión psicológica que tiene que ver con la espiritualidad, ya que las iglesias son contendoras de muchos significados, emociones y símbolos, al igual que el cuerpo, además de que son espacios de encuentro colectivo.

Otro elemento relevante es que la Iglesia de la Luz se percibe como un todo, haciendo por ende que las prendas de la serie, deban también poder percibirse como una totalidad al mismo tiempo que actúan como órgano mediador entre el cuerpo y el contexto.

Una cuestión esencial a tener en cuenta en los diseños es la idea de que Ando no ve a la arquitectura como una interfaz que debe actuar intercambiando libremente información entre el exterior y el interior, sino todo lo contrario. Como se expresó anteriormente Ando tiene la idea de muro en La Iglesia de la Luz como elemento que aísla a las personas del exterior haciendo que éstas se conecten con los elementos naturales que el arquitecto les presenta, en este caso la luz a través de sustracciones en el muro.

Esto va en contra de la revolución tecnológica que ve a la arquitectura como interfaz, ya que lo que se busca es el aislamiento del humano de la tecnología y la información irrelevante, para que las personas se concentren en la naturaleza y en la introspección, tratando al mismo tiempo de volver los valores sociales a sus orígenes. Aunque no debe confundirse el significado de estas paredes para Ando a la hora de traducirlo a la indumentaria. Estos muros no significan la imposibilidad de acción para las personas que se encuentran en la iglesia, sino todo lo contrario, permiten la verdadera libertad y la verdadera conexión con los elementos naturales, esto significa

que la indumentaria creada a partir de esta pieza arquitectónica debe ser una en la que las personas puedan moverse libremente, al mismo tiempo que simbolizan y otorgan significados, volviéndose espacios de introspección.

Volviendo a retomar el primer capítulo de este proyecto, Ando trata de retornar al cuerpo a su estado original, es decir que éste exista en un solo plano, por lo menos en el momento en el que las personas se encuentran dentro de la iglesia. Suprimir el plano virtual para que la persona pueda estar enteramente en el plano real, esto en la indumentaria se traduce a través de un textil que no transparenta y la naturaleza, representada por la luz que aparece a través de la sustracción, se traduce en forma de puertas y ventanas en las prendas que tamizan la información que entra y sale del recinto y del cuerpo.

Además de traducir la pieza arquitectónica a prendas, los conjuntos deben ser de un orden minimalista. Es por eso que, retomando lo visto en el segundo capítulo, los diseños deben ser atemporales al igual que la iglesia, la belleza debe provenir desde la pureza de la construcción, éstos deben ser anónimos eliminando el rastro del hombre en la construcción y no deben hacer referencia al género femenino o masculino, o a una época en particular.

5.3.1. El desafío de la escala.

La traducción de una pieza arquitectónica al cuerpo genera un desafío para el diseñador de indumentaria de la misma manera que genera un desafío para el arquitecto traducir una prenda o recursos de una prenda a la arquitectura.

Este reto está dado por varias cuestiones, entre ellas la escala. Más allá de que ambos trabajan con el cuerpo y desde el cuerpo, el diseñador y el arquitecto manejan proporciones totalmente diferentes.

Por otro lado está la cuestión del espacio. En la arquitectura hay un gran espacio entre el cuerpo humano y la segunda piel, mientras que en la indumentaria este espacio se suprime, ya que el cuerpo es el apoyo de la prenda: es donde la prenda cobra su tridimensionalidad y en donde ésta se transforma en espacio habitable. El desafío entonces está cuando este espacio desaparece, cómo se traducen las diferentes formas y configuraciones arquitectónicas a la prenda.

Resulta fundamental, para poder reinterpretar el lenguaje del silencio de Ando, no perder la estructura geométrica que tiene la Iglesia de la Luz. Para esto se hace un nuevo y diferente abordaje al cuerpo, de la misma manera que lo hace Ando en la arquitectura pero desde la indumentaria, teniendo en cuenta la cuestión de la reducción significativa del espacio y la escala.

Esta nueva forma de abordaje toma la misma manera, que utiliza Ando, de albergar al cuerpo a partir de formas geométricas conteniéndolo, pero que al mismo tiempo debe mantener una estructura que no se desmaterializa sobre el cuerpo y que también conserva su esencia de pureza y sutileza.

El primer paso para llevar esto a cabo es el dibujo, para esto se parte de planos y fotografías de la Iglesia de la Luz de Tadao Ando y retomando una metáfora que se utilizó anteriormente en el tercer capítulo, “se toca la iglesia con los ojos”. Se recorren sus formas, texturas, pesos, colores todo desde la perspectiva del que observa la obra para luego llevarla a la traducción que son los cinco diseños finales. Desde ya, como se explicó en capítulos anteriores el dibujo, que va a ser la primer forma de adaptar las cuestiones geométricas de Ando a la indumentaria, va a estar teñido de la psicología interior y de cómo percibe el mundo el dibujante.

En la misma línea se encuentra la cuestión de la identidad. No solo es un desafío la bajada de una pieza arquitectónica a una prenda, sino que también se presenta el reto de la convivencia de identidades. Por un lado una identidad oriental, japonesa como la

es la de Tadao Ando y por otro lado la de la autora, una identidad latinoamericana y argentina. Dos idiosincrasias, dos culturas diferentes, dos identidades distintas que tienen que convivir en un diseño y confluir en diferentes puntos sin que ninguna de estas dos se pierda ni avasalle a la otra.

5.3.2. Materialidad y color.

En cuanto a la materialidad se revisó en capítulos anteriores la importancia del mismo a la hora de diseñar. Es por eso que para poder seguir el lenguaje de la Iglesia de la Luz el textil elegido debe ser liviano pero rígido al mismo tiempo. Liviano para que acompañe al cuerpo y no lo limite en sus movimientos, haciéndolo sentir encerrado, y rígido para poder construir las estructuras geométricas y arquitectónicas deseadas sobre el cuerpo.

Para esto necesariamente se debe elegir un tejido plano es por eso que el textil elegido es el poplin de algodón con entretela para camisería. La necesidad de una entretela es para poder formar adecuadamente las estructuras que se van a ensamblar dándoles cuerpo. El sentido de la elección del poplin como textil principal se debe a varias cuestiones como que este remite a la camisa de hombre, dando una sensación de ambigüedad en cuanto al género femenino-masculino, algo muy utilizado en la indumentaria minimalista. Por otro lado la tipología camisa es una tipología que se encuentra vigente hace ya un largo tiempo al igual que el uso de poplin de algodón en la misma, esto le otorga a las prendas de la serie la cualidad de la atemporalidad, de lo infinito.

Otro motivo por el cual se eligió este textil es por su composición de 100% algodón que remite a lo natural, algo que Ando valora mucho, siendo suave con la piel y absorbiendo la humedad de la misma. Generando así un espacio amigable para el cuerpo en dónde la persona pueda conectarse con la naturaleza y la espiritualidad y al

mismo tiempo sentirse libre. Es por eso que no sólo se utiliza el poplin como textil principal sino que también cumple la función de forrería.

“En nuestro imaginario asociamos espontáneamente el blanco a otra idea: la de la pureza y la inocencia. Este símbolo es extraordinariamente fuerte, es recurrente en las sociedades europeas y lo encontramos en África y en Asia. En casi cualquier punto del planeta, el blanco remite a lo puro, a lo virgen, a lo limpio, a lo inocente... ¿Por qué? Sin duda porque resulta relativamente más fácil hacer algo uniforme, homogéneo y puro con lo blanco que con los demás colores. En algunas regiones, la nieve ha fortalecido este símbolo. Cuando no está manchada, se extiende uniformemente sobre los campos tomando un aspecto monocromo. Ningún otro color está tan unido a la naturaleza: ni el mundo vegetal, ni el mar, ni el cielo, ni las piedras, ni la tierra... Tan solo la nieve sugiere la pureza y, por extensión, la inocencia y la virginidad, la serenidad y la paz.” (Pastoreau, 2005, p.51)

El color elegido para el poplin de algodón es el blanco, porque como se expuso anteriormente el blanco es un color que se relaciona con la espiritualidad, a la luz, a la pureza, al día, a la virginidad, a la paz, y a la verdad, además de que es la suma de todos los colores. Por otro lado la elección de este color se debe también a que el mismo es el color del alba, remitiendo así otra vez a la indumentaria eclesiástica.

El blanco es el único color utilizado en la serie de diseños, esto se debe también a que el monocromo genera una cierta unidad, dejando el énfasis a las formas a través del equilibrio de color y la falta de contraste. Por otra parte, aunque el gris del concreto es el que más predomina en la Iglesia de la Luz el color blanco de la luz que entra por la substracción en forma de cruz es más imperante y tiene un mayor impacto sobre el espectador.

5.3.3. Morfología, tipología y silueta.

Como se expresó anteriormente, la forma es la estructuración de la materia y del espacio, y esto es fundamental a la hora de bajar las formas geométricas y volumétricas de la Iglesia de la Luz a la tipología elegida. La tipología principal elegida para llevar a cabo la traducción de la Iglesia de la Luz a la serie de diseños es el

vestido, aunque uno de los diseños consta de una falda y un *top* que se superponen remitiendo también a la tipología principal.

La elección del vestido de debe a varias cuestiones, la primera es porque esta tipología suele asociarse con la espiritualidad, ya que remite a la indumentaria eclesiástica, a las túnicas y hábitos que utilizan las personas que se entregan a la vida ascética.

Por otro lado la elección de esta tipología se debe a que en ésta es más fácil traducir el concepto de arquitectura portante, ya que tiene la cualidad de envolver al cuerpo más que de aprisionarlo. Esta tipología como se explicó en capítulos anteriores es intervenida desde el vestido base, y es a partir de éste y sus medidas fundamentales que se transforma la prenda.

Respondiendo a la elección de las tipologías es que se prosigue a definir la silueta. La elección de la silueta tiene se relaciona también con la reminiscencia que estas tipologías van a tener a la indumentaria eclesiástica. Por ejemplo la silueta en forma de A que se va a manejar en mayor o en menor medida en todos los diseños responde a la vestidura llamada alba, que portan los sacerdotes y ministros en festividades religiosas. El alba es una prenda de lino que cubre desde el escote hasta el tobillo, funcionando como una túnica. En cuanto a la forma puede decirse que la silueta elegida es la de triángulo mientras que en cuanto a la línea la silueta elegida es la geométrica.

Esta reminiscencia a la indumentaria eclesiástica tiene que ver con lo espiritual, con el mundo interior. Siendo estos vestidos como mantos que esconden una intimidad que desdibuja el cuerpo escondido por una estructura geométrica. Estos indumentos muestran únicamente ventanas y puertas, y trabajando sutilmente con los volúmenes básicos del cuerpo.

5.3.4. Recursos de diseño

En cuanto a recursos de diseño a continuación se definirán ciertas cuestiones como largos modulares, avíos, recursos morfológicos y de confección, entre otros.

Un elemento importante es el hecho de que todas las piezas están embolsadas siendo el forro de la misma tela que el textil base. Esto se genera para que no sean visibles ni pespuntos ni costuras, dando así una imagen más purificada a la totalidad de los diseños. En la misma línea también toda la confección se realiza con máquinas industriales para que no haya rastros de la mano humana interviniendo la prenda, esto tiene que ver con el principio minimalista del anonimato.

En cuanto a largos modulares ninguno se repite a lo largo de la serie, de hecho el largo modular va en incremento. Esto representa la dinámica de la luz dentro de la iglesia de Ando que, como se expresó anteriormente va cambiando su intensidad y color a medida que van pasando las horas del día y que van variando los diferentes climas y estaciones del año.

Por otro lado los avíos a utilizar son cierres invisibles ya que los accesos a las prendas deben ser imperceptibles, para conseguir la máxima expresión a través de los mínimos medios, es decir lograr una imagen pura, limpia.

Otro recurso a utilizar es el de la inclusión de formas geométricas en todos los conjuntos, ya que la Iglesia de la Luz está compuesta enteramente por formas geométricas. Partiendo de la idea de que la silueta de por sí ya es un triángulo, se elige el rectángulo y la cruz como formas guía. Ya sea para formar recortes en la moldería en forma de cruz o dar una forma cuadrada a una sisa.

Los moldes en este caso son trabajados de una forma especial, ya que como toda la moldería minimalista esta es compleja pero simple en la apariencia final de la prenda. Las pinzas son necesarias para el entalle por lo menos en el busto, ya que se está

trabajando con un tejido plano, pero en la mayoría de los diseños estarán escondidas en recortes, para ayudar a generar esta cuestión de pureza en las líneas del diseño. Por otro lado esta va a ser industrial, al igual que la confección, no por el hecho de que las prendas vayan a confeccionarse en cantidad, sino todo lo contrario. El uso de medidas industriales para la moldería parte del concepto de que las prendas no están hechas a medida de un cuerpo en particular, de esta misma manera es que se trabajó la Iglesia de la Luz, no está hecha a medida de nadie en particular sino que el espacio dentro de ésta se adapta a cada cuerpo.

Retomando la utilización de las formas geométricas el rectángulo también se utiliza como ventana en algunas prendas permitiendo ver sectores de piel del cuerpo, funcionando como funciona la cruz en la Iglesia de la Luz. Dicho recurso permite el paso de luz en la forma y cantidad deseada y en el lugar deseado a través de las sustracciones en la moldería o a través del desplazamiento de recortes. Por ejemplo, realizar un recorte rectangular en la cintura y desplazarlo hacia abajo para que quede una parte de piel expuesta.

Acompañando a las formas geométricas va a estar la simetría en lo que es el eje vertical, es decir la relación izquierda-derecha y la asimetría en lo que es la relación delantero espalda. Esto también ayuda a generar una sensación de paz y armonía en el vestido, cuando el ojo se posa sobre éstos la idea es que los mismos transmitan una sensación de calma y tranquilidad, de una paz profunda en su complejidad.

5.4. Las prendas silenciosas.

Teniendo en cuenta todos los elementos antes mencionados es que el diseño da por resultado una serie de cinco conjuntos que reflejan la Iglesia de la Luz y su espiritualidad al mismo tiempo que no pierden la marca de identidad de la diseñadora.

Las prendas revelan la geometría, la proporción equilibrada y el manejo de la escala que usa Ando, piezas que despiertan en el usuario y en el observador una contemplación serena y una tranquilidad que refieren a la espiritualidad. La belleza en su mayor profundidad es lo que se busca en estos espacios limpios y claros que se generan sobre el cuerpo, captando lo eterno en algo temporal como lo es una prenda, al igual que Ando lo hace con la iglesia.

Algo fundamental que expresan estos indumentos es la idea de libertad y de tranquilidad y esto es logrado a través de tres elementos utilizados por Ando que son la naturaleza la geometría y el material.

En cuanto a la naturaleza se enmarca sobre el cuerpo ciertos puntos fundamentales en donde se puede ver la piel y se permite el paso de la luz y el contacto de la luz con ésta. Al igual que lo hace Ando enmarcando, a través de la sustracción en forma de cruz, la porción de la naturaleza que éste quiere que se haga presente en el recinto.

En cuanto a la geometría es a partir de formas geométricas básicas, simples y continuas que las prendas adquieren esta cuestión de pureza que también generan la sensación de libertad del cuerpo.

Por último el material, como se explicó anteriormente, es aquel que es amigable con el cuerpo y acompaña la filosofía de Ando de que el muro, en este caso el textil, no es una interfaz que interactúa entre el cuerpo y el exterior. Sino que este textil o muro debe separar al cuerpo del exterior para que las personas puedan focalizarse en los elementos que se deciden delimitar a través de éste.

Es a través de estos indumentos purificados que se invita a la reflexión del usuario buscando la simplificación del día a día y la introspección por medio de la belleza en los detalles en cuanto a lo que es terminaciones.

La suma de todos los elementos como el color, la moldería, los recursos constructivos, el textil, la silueta, los avíos y las tipologías forman los cinco conjuntos de la serie. Aunque como se explicó en capítulos anteriores la totalidad no puede leerse en la enumeración de las partes, hay una cuestión más allá de las partes que componen la prenda al verla terminada, hay una cuestión de percepción, de esencia que es indescriptible al ver estos indumentos como espacios habitables.

De apariencia sencilla pero complicadas en cuanto a su conceptualización y realización estas prendas son en esencia la expresión más simple de un pensamiento complejo.

Conclusión

A lo largo del proyecto se fueron revelando puntos claves en lo que son las relaciones entre la indumentaria y la arquitectura minimalista. El primero de ellos es que el ser humano habita y gracias a esto es que puede ocupar un lugar en el espacio. Este habitar genera la necesidad de cubrirse y refugiarse al mismo tiempo que genera la necesidad de expresarse, es así que nacen las segundas pieles como espacios habitables. Por otro lado es importante el paralelismo que se establece en el primer capítulo entre el espacio y el cuerpo como depósitos de la memoria y el alma, planteando tanto al cuerpo como a la casa como contenedores y contenidos.

Una vez entendido este concepto y el de indumentaria y arquitectura como segunda piel surge una nueva cuestión importante, y es la de cómo las diferentes pieles van adaptándose a las diferentes épocas, y cambiando sus funciones. Lo que empezó como refugio y abrigo hoy en día es funciona como espacio de intercambio de información, aunque no pierde esta cuestión inherente a la arquitectura y la indumentaria de funcionar como vehículo expresivo.

En cuanto al minimalismo se desvela que es una corriente a la que todo vuelve en épocas de saturación y crisis, probablemente porque el minimalismo ya sea en cualquiera de sus disciplinas trae paz y quietud a los sentidos. Por otro lado se manifiesta el minimalismo como muestra de progreso social femenino, en todas las épocas en las que este se encuentra presente la mujer logra algún avance con respecto a lo social.

Se deja en claro a lo largo del escrito que el minimalismo en la indumentaria tiene cuatro puntos clave: la atemporalidad, la apariencia simple pero con una concepción compleja, la deshumanización es decir el anonimato del autor. Otro concepto importante que surge del análisis del minimalismo como corriente en la indumentaria es las diferentes lecturas y tratamientos que se le da a una misma cuestión en las

diferentes culturas. Tal es el ejemplo del minimalismo en oriente versus el minimalismo en occidente, las diferencias están en la forma en la que estos surgen, en los motivos por los que surgen, en los momentos y como son interpretados de diversas maneras.

En cuanto a lo que son elementos del diseño se revela que es fundamental para la indumentaria minimalista la correcta articulación del dibujo, el textil, la moldería, el diseño, la silueta, la confección y el color, de la misma forma que estos elementos, el textil traducido en materialidad y la moldería en planos, lo son para la arquitectura minimalista.

Por otro lado también se vislumbra la importancia de los ejemplos desarrollados en el capítulo cuatro para tener de referencia a la hora de seguir un camino. Cada diseñador con su estética y su metodología le da importancia a ciertas cuestiones que lo diferencian, esto es importante a tener en cuenta a la hora de diseñar, cuál será el elemento diferenciador de la colección en cuestión o de cada diseñador como creador. Es así que surge la cuestión de la identidad y la importancia de la misma a la hora de traducir una pieza arquitectónica a un indumento. La obra arquitectónica está reflejada desde la perspectiva del arquitecto, contiene su identidad, lo mismo va a pasar con el diseño del indumento a partir de esta pieza. En este indumento va a intervenir inevitablemente la identidad del diseñador pero sin perder la esencia de la identidad del arquitecto.

Por último el desarrollo del proyecto de la serie de cinco diseños funcionó como confirmación a lo que otros diseñadores ya habían propuesto de que dos disciplinas distintas pueden unirse para aportarse contenidos la una a la otra.

En los ejemplos vistos la mayoría de los diseñadores toman elementos de la arquitectura y lo mismo muchos arquitectos contemporáneos toman elementos de la indumentaria para sus piezas arquitectónicas. Un futuro en el que indumentaria y arquitectura están totalmente conectados a través de la tecnología pareciera ser

inevitable, aunque siempre van a seguir vigentes los arquitectos y diseñadores que vinculan a la arquitectura y la indumentaria desde la naturaleza, como lo hace Tadao Ando.

La pregunta problema con la que empieza el proyecto es si la arquitectura minimalista puede aportar elementos conceptuales, estéticos y constructivos al diseño de indumentaria. A lo largo de este proyecto de grado se dieron ejemplos de cómo estas dos disciplinas se apoyan y refuerzan en cuanto a lo conceptual, lo estético y lo constructivo. Mismo se desarrolló un proyecto desde una nueva mirada de la cuestión, en la que se establece esta relación claramente. A través de la inspiración en una pieza de arquitectura minimalista se toman elementos conceptuales de ésta como lo es el manejo de la luz y del espacio, elementos constructivos como la sustracción y la utilización de materiales naturales, y estéticos como el uso de planos totalmente depurados.

En la serie de diseños se estableció una nueva manera de traducir desde un lugar antropológico las formas arquitectónicas minimalistas al cuerpo. Un nuevo abordaje a la relación del cuerpo con el espacio y con la segunda piel, que es la indumentaria, a través de la reinterpretación de la Iglesia de la Luz de Tadao Ando sobre el cuerpo, esto inevitablemente influido también por la identidad de la diseñadora.

Los pensamientos de Tadao Ando emergen de la introspección y lo profundo para convertirse en una pieza arquitectónica que habla el idioma del silencio. La serie presentada reinterpreta este lenguaje y logra, al igual que la obra, la mínima expresión de un pensamiento profundo.

Lista de referencias bibliográficas.

Batchelor, D. (1999). *Minimalismo*. (p.13, 15). Madrid: Encuentro.

Borie, A. (2008). *Forma y deformación* (p.22) Barcelona: Reverté

Doberti, R. (2011) *Habitar* (p.1) Buenos Aires: Nobuko

Furuyama, M. (1994). *Tadao Ando*. (p.7, 9, 24, 30). Barcelona: GG.

Gil, V. (2009) *Coolhunting*. (p.8) Barcelona: Empresa Activa.

Heidegger, M. (1993). *Construir, habitar, pensar*. (p.13, 14) Santiago de Chile:
Universidad Santiago de Chile.

Hodge. B. (2010). *Skin + Bones*. (p.60) Los Ángeles: Thames & Hudson

Ito, T. (1997) *Tarzanes en el bosque de los medios*. (p.142). Barcelona: GG.

Juniper, A. (1967). *Wabi sabi* (p.3) Boston: Tuttle Publishing.

Lacan, J. (2010); *La familia*. (p. 30) Buenos Aires: Editorial Argonauta.

Lévi-Strauss, C. (1999) *El desdoblamiento de la representación en el arte de Asia y América*. (p.97).Madrid: Cátedra.

Loos, A. (1997) *Ornament and Crime*. (p.169) Riverside: Ariadne Press

Marzona, D. (2009). *Arte Minimalista*. (p.6, 8-11, 27). Barcelona: Taschen.

Mackenzie, M. (2010). *...ismos para entender la moda*. (p.124) Madrid: Turner.

Matisse, H. (2010) *Escritos y consideraciones sobre el arte* (p.174, 216, 337)
Barcelona: Paidós.

Merleau-Ponty, M. (1976). *The Primacy of Perception*. (p.5) Chicago: Northwestern
University Press

- Morris, F.R. (1936). *Ladies' Gament Cutting and Making*. (p.8) Milwaukee: New Era Publishing Company.
- Pajares Alonso, R. (2013). *Historia de la música en 6 bloques*.(p.406) Madrid: Visión libros.
- Pallasmaa, J. (2006) *Los ojos de la piel*. (p.42, 63, 64, 66). Barcelona: GG.
- Pallasmaa, J. (2012) *La mano que piensa*. (p. 9, 15, 99, 100, 115, 143). Barcelona: GG.
- Pastoreau, M. (2005) *Breve historia de los colores*. (p.11, 51) Barcelona: Paidós.
- Pawson, J. (1992). *John Pawson*. (p.9, 14). Barcelona: GG.
- Ramos, L. (2003). *El fracaso del Consenso de Washington*. (p.7) Barcelona: Icaria
- Saltzman A. (2004) *El cuerpo diseñado*. (p. 19, 37, 44, 49, 69, 74, 85) Buenos Aires: Paidós.
- Thanh Hien, P. (1998). *Abstraction and transcendence: nature, shintai and geometry in the Architecture of Tadao Ando*. (p.1). Cincinnati: Dissertation.com
- Walker, H. (2011). *Less is More*. (p.9-12, 14, 17, 23, 25, 51, 56, 69, 81, 92, 106). London: Merrel.
- Wertheimer M. (1924) *Gestalt Theory*. (p.4) Raleigh: Hayes Barton Press
- Wong, W. (1998) *Fundamentos del diseño*. (p.42) Barcelona: GG.
- Zelansky, P. (1999) *Color*. (p.35, 40) Madrid: Tursen

Bibliografía.

Batchelor, D. (1999). *Minimalismo*. Madrid: Encuentro.

Borie, A. (2008). *Forma y deformación*. Barcelona: Reverté

Doberti, R. (2011) *Habitar*. Buenos Aires: Nobuko

Furuyama, M. (1994). *Tadao Ando*. Barcelona: GG.

Gil, V. (2009) *Coolhunting*. Barcelona: Empresa Activa.

Heidegger, M. (1993). *Construir, habitar, pensar*. Santiago de Chile: Universidad
Santiago de Chile.

Hodge. B. (2010). *Skin + Bones*. Los Ángeles: Thames & Hudson

Ito, T. (1997) *Tarzanes en el bosque de los medios*. Barcelona: GG.

Juniper, A. (1967). *Wabi sabi*. Boston: Tuttle Publishing.

Lacan, J. (2010); *La familia*. Buenos Aires: Editorial Argonauta.

Lévi-Strauss, C. (1999) *El desdoblamiento de la representación en el arte de Asia y
América*. Madrid: Cátedra.

Loos, A. (1997) *Ornament and Crime*. Riverside: Ariadne Press

Marzona, D. (2009). *Arte Minimalista*. Barcelona: Taschen.

Mackenzie, M. (2010). *...ismos para entender la moda*. Madrid: Turner.

Matisse, H. (2010) *Escritos y consideraciones sobre el arte*. Barcelona: Paidós.

Merleau-Ponty, M. (1976). *The Primacy of Perception*. Chicago: Northwestern
University Press

- Morris, F.R. (1936). *Ladies' Gament Cutting and Making*. Milwaukee: New Era Publishing Company.
- Pajares Alonso, R. (2013). *Historia de la música en 6 bloques*. Madrid: Visión libros.
- Pallasmaa, J. (2006) *Los ojos de la piel*. Barcelona: GG.
- Pallasmaa, J. (2012) *La mano que piensa*. Barcelona: GG.
- Pastoreau, M. (2005) *Breve historia de los colores*. Barcelona: Paidós.
- Pawson, J. (1992). *John Pawson*. Barcelona: GG.
- Ramos, L. (2003). *El fracaso del Consenso de Washington*. (p.7) Barcelona: Icaria
- Saltzman A. (2004) *El cuerpo diseñado*. Buenos Aires: Paidós.
- Thanh Hien, P. (1998). *Abstraction and transcendence: nature, shintai and geometry in the Architecture of Tadao Ando*. Cincinatti: Dissertation.com
- Walker, H. (2011). *Less is More*. London: Merrel.
- Wertheimer M. (1924) *Gestalt Theory*. Raleigh: Hayes Barton Press
- Wong, W. (1998) *Fundamentos del diseño*. Barcelona: GG.
- Zelansky, P. (1999) *Color*. Madrid: Tursen