

PROYECTO DE GRADUACION

Trabajo Final de Grado

Deconstruyendo la Moda

Filosofía y estética deconstructivista para la creación de una colección de
indumentaria

Julieta Johanna Felizola

Cuerpo B del PG

26/02/2014

Diseño de Indumentaria

Creación y Expresión

Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes

| | |
|--|-----------|
| Índice | |
| Índice | 2 |
| Índice de Figuras | 4 |
| Introducción | 5 |
| Capítulo 1. Acerca del diseño de indumentaria | 11 |
| 1.1 El cuerpo como base del diseño | 12 |
| 1.2 El diseño de indumentaria como diseño de estructuras | 16 |
| 1.3 Indumentaria y arquitectura..... | 20 |
| Capítulo 2. Aplicación de la arquitectura al diseño de indumentaria | 23 |
| 2.1 Relación interdisciplinaria, arquitectura y moda | 23 |
| 2.2 El volumen de Rei Kawakubo | 25 |
| 2.3 La reconstrucción de la forma de Yohji Yamamoto | 27 |
| 2.4 Issey Miyake y la búsqueda del espacio | 28 |
| 2.5 La reinterpretación de Martín Margiela | 30 |
| 2.6 La rigidez de Gareth Pugh | 31 |
| 2.7 Hussein Chalayan y la inspiración arquitectónica..... | 33 |
| Capítulo 3. Arquitectura Deconstructivista | 35 |
| 3.1 Sobre la arquitectura Deconstructivista | 36 |
| 3.2 Obras significativas | 40 |
| 3.3 Movimiento moderno..... | 46 |
| 3.3.1 <i>Escuela Bauhaus</i> | 49 |
| 3.3.2 <i>De Stijl</i> | 50 |
| 3.3.3 <i>Racionalismo</i> | 51 |
| 3.4 Constructivismo Ruso | 53 |
| Capítulo 4. Elementos (de)constructivos | 55 |
| 4.1 Incomodando la vista: principios de la serie | 56 |
| 4.2 La silueta | 61 |

| | |
|---|-----------|
| 4.3 La forma y la línea..... | 63 |
| 4.4 Color y textura..... | 65 |
| 4.5 Materialidad | 67 |
| Capítulo 5. La serie..... | 70 |
| 5.1 Serie conceptual | 72 |
| 5.2 Serie funcional | 75 |
| 5.3 Serie estética | 79 |
| 5.4 Serie Final..... | 82 |
| Conclusiones | 86 |
| Referencias Bibliográficas | 93 |
| Bibliografía..... | 95 |

Índice de Figuras

| | |
|---|----|
| Figura 1: Familian House..... | 41 |
| Figura 2: Museo Judío..... | 43 |
| Figura 3: Estación de bomberos Vitri..... | 45 |

Introducción

El diseño de indumentaria y la arquitectura, si bien son dos disciplinas muy diferentes, comparten entre sí diversos elementos que las acercan entre ellas. El primero y el más significativo de todos, es que ambas actividades, de una forma u otra, dan protección al ser humano. Desde la parte más básica y primitiva de cada disciplina, sin anteponer la intervención del diseño en ninguna de las partes, ambas persiguen una misma finalidad. La arquitectura, por su parte, busca brindar un refugio para las personas, un lugar donde mantenerlas protegidas y apartadas de lo que suceda en el exterior, sin importar el tamaño, la condición que presente o las comodidades que pueda tener el mismo. De un modo similar, la indumentaria persigue el fin de brindar protección y cubrir sus cuerpos de los factores externos que puedan afectarlo. En el momento en el que el diseño se incorpora y comienza a formar parte de ambas disciplinas éstas se transforman, dejan de tener sólo objetivos funcionales y comienzan a tener fines estéticos y a transformarse constantemente; de allí nacen las diferentes tendencias, modas, estilos y movimientos relacionados con la indumentaria y la arquitectura.

En este Proyecto de Graduación, perteneciente a la categoría creación y expresión y a la línea temática diseño y producción de objetos, espacios e imágenes, se buscará combinar, de manera creativa y reflexiva, ambas disciplinas de una forma consistente y coherente para poder responder a la pregunta ¿Cómo crear una colección de indumentaria de cocktail basada en la ideología y la estética de la arquitectura deconstructivista?

Partiendo de este interrogante, el objetivo principal de este trabajo es crear una serie de diseños de indumentaria basados tanto en el pensamiento, como en la estética del movimiento deconstructivista arquitectónico surgido a finales de la década de 1980. Para esto se tendrán en cuenta las características visuales y fundamentales del estilo, al mismo tiempo que su ideología y conceptos teóricos. Se buscará, a partir de ambos

elementos, una forma que permita combinarlos de manera conceptual y visual y que derive en una serie de diseños que comuniquen correctamente el mensaje buscado.

Este tema, seleccionado a partir de una investigación que comienza durante la cursada de la carrera de Diseño de Indumentaria de la Universidad de Palermo, cuenta con información suficiente para la generación de una serie de diseños, de modo que es necesaria la recopilación, el análisis y la reflexión de diversos autores que den información concreta y la conformación de un marco teórico correcto, mediante el cual enmarcar el presente trabajo.

Se escoge la interrelación de disciplinas como eje central del trabajo debido a la creciente competencia dentro del mercado de la moda. Si bien este PG no tiene como objetivo crear una marca ni comercializar la serie creada en él, al negocio de la moda en sí se suman cada vez más diseñadores, derivándose en una mayor competencia. Es deber de todos los nuevos diseñadores generar nuevos productos, nuevas conexiones y nuevos lazos que ligen a la indumentaria con diferentes disciplinas, de forma de lograr productos que sean innovadores, originales y que generen una mayor conexión con el público.

A lo largo de este Proyecto de Graduación se analizarán diferentes temas que tengan concordancia tanto con el concepto rector planteado, como con la creación de prendas, de manera de contar con recursos variados y confiables para sustentar teóricamente la creación visual que dará conclusión al mismo.

La metodología a utilizar consiste fundamentalmente en el relevamiento y análisis de bibliografía relativa al diseño en general, a la moda y a la arquitectura como ejes centrales a desarrollar. Además se consultarán fuentes de Internet, tales como revistas especializadas en moda, con la intención de relacionar los conceptos con diseñadores actuales que hayan intervenido en la fusión de disciplinas.

Para comenzar, el primer capítulo de este PG **tratará** temas relacionados con la indumentaria y su articulación con la arquitectura desde un punto de vista teórico. Se

reflexionará acerca del cuerpo humano, de su importancia elemental para el diseño de indumentaria, así como la importancia del diseño para con el cuerpo. También se abordarán temas relacionados con la estructura, buscando los puntos de intersección entre la moda y la arquitectura.

Se abordarán los procesos constructivos de ambas disciplinas, desde la generación de una idea hasta la finalización de un proyecto, de manera de visualizar sus puntos de convergencia y los recursos mediante los cuales ambas pueden retroalimentarse. Todo esto será realizado, como ya se expresó, a través de la recopilación y reflexión de bibliografía y definiciones pertinentes para cada tema.

Este capítulo es el comienzo del desarrollo, por lo cual debe contener información que se utilice desde el principio hasta el fin del PG, aportando resultados que permitan culminar con el proceso de diseño.

Luego de plasmar información acerca del diseño de indumentaria y la búsqueda de la relación con la arquitectura, se evocarán en el capítulo 2 enfoques de diferentes diseñadores de moda mundialmente reconocidos, que hayan interactuado con la arquitectura en referencia al diseño de moda. Esta información hará referencia a las diferentes formas de combinar las dos actividades, variando cada una de acuerdo a la visión de quien las combine, al mismo tiempo que servirán de antecedentes de lo que ya se ha realizado en el campo de la moda, para no volver a hacerlo. Los diferentes enfoques de los diseñadores consagrados serán de ayuda al momento de plantear los elementos constructivos de la colección a realizar, generando un marco de referencia formulado por expertos en la disciplina.

El tercer capítulo estará enfocado plenamente en el estilo arquitectónico elegido como fuente de inspiración: el deconstructivismo. En él se abordarán los orígenes de esta arquitectura, buscando **en ellos** elementos que deriven en estructuras visuales para utilizar de inspiración. Se analizarán los comienzos de este estilo, las inspiraciones que llevaron a los arquitectos a formar parte de él, en qué está basado, sus raíces en otros

estilos y movimientos y en ejemplos reales de arquitectura deconstructivista. Con este capítulo lo que se busca es recopilar información de este estilo arquitectónico y analizarla de forma profunda y exhaustiva, de modo de tener la mayor cantidad de herramientas posibles para luego poder llevar a cabo el proceso de diseño, de forma correcta y certera. En el cuarto capítulo, comienza el desarrollo de la fase práctica del proyecto. Se aporta una explicación acerca de la intención de la serie a crear, de sus objetivos y planteamientos teóricos, los cuales desembocarán en un formato visual. Seguidamente se plantea el análisis de los elementos constructivos del diseño, necesarios para el desarrollo de una colección de indumentaria. Estos elementos están relacionados con la forma, el color, el volumen y la materialidad, entre otros; son los elementos mediante los cuales se articula la prenda y se relaciona a la serie creada con la arquitectura elegida. Cada recurso tiene diferentes significados, que harán que la colección cobre un sentido con respecto al concepto elegido. La búsqueda de lo simbólico en cada elemento hará que las decisiones de diseño tomadas sean conscientes y convenientes para la representación del concepto rector y como resultado, la colección cumpla con el objetivo de transmitir el mensaje deseado.

El capítulo cinco, que da conclusión a este PG, será el que presente la línea diseñada en sus diversos aspectos. Estos aspectos, planteados para el correcto entendimiento de la misma, se dividen en: conceptual, funcional, estético y final. El aspecto conceptual se relaciona con todo el análisis teórico realizado y de qué manera este influye en la serie. Lo funcional se refiere a los aspectos que debe cumplir la línea respecto a los objetivos planteados, basados no sólo en la ocasión de uso planteada, sino también en la correcta comunicación del concepto elegido. El aspecto estético se compone de los dos aspectos anteriores, sumado a lo abarcado en los capítulos antepuestos a este, y tiene por finalidad mostrar cómo se conjugan de forma visual los elementos teóricos y prácticos relevados, que forman parte de la disciplina del diseño, junto con los aspectos estrictamente relacionados con la arquitectura deconstructivista. Por último, se analizan,

de manera breve, uno a uno los seis diseños creados para dejar asentado tanto de manera escrita como visual, el objetivo cumplido de este PG.

Para la realización de este trabajo se han considerado como antecedentes todos los Proyectos de Graduación realizados hasta el momento, así como los escritos de la Facultad de Diseño y Comunicación que contengan información de relevancia para el mismo. Estos antecedentes componen una base necesaria a la hora de realizar este trabajo, de forma de no repetir información ya brindada, ni llegar a conclusiones ya formuladas.

Uno de los Proyectos de Graduación que se constituye en antecedente del presente es el de la alumna María Laura Manduca, realizado en octubre de 2011, bajo el título *La deconstrucción de la tipología en el diseño de moda y en la arquitectura: indumentaria en tejido*. El citado proyecto trata sobre la realización de prendas tejidas partiendo del deconstructivismo como inspiración. Su objetivo es implementar este movimiento en la creación de prendas de lana.

Otro de los antecedentes encontrados es el Proyecto de Graduación de Claudia Zapata Urán, *Órbita Deconstructivista* (2010). Este proyecto es un ensayo que habla puramente del movimiento deconstructivista, sin mezclarlo con el diseño de indumentaria. Sin embargo es considerado un antecedente, ya que podrá ser utilizado como una fuente de información.

Por otro lado, el alumno Christian Armijos Encarnación se dispone a crear una colección de sastrería masculina basada en el deconstructivismo en su Proyecto de Graduación, *El deconstructivismo indumentario*. En él, el alumno busca inspiración en este movimiento arquitectónico para crear una colección innovadora de prendas masculinas.

Por último, en el PG *La nueva arquitectura del vestido, la influencia de la deconstrucción en el diseño de indumentaria* (mayo 2012), la alumna Melissa Piraquive investiga acerca de la influencia del movimiento deconstructivista en el diseño de indumentaria. De esta

forma, se remonta a temas como siluetas y formas para definir lo que hoy se entiende por la nueva forma de diseñar, el diseño experimental.

El aporte que el presente Proyecto de Graduación busca realizar es el de brindar otro punto de vista a una temática que, como se verá en los siguientes capítulos, ya es alcanzada por la moda.

Mediante la recolección de información y la reflexión acerca de la misma, se busca llegar a nuevas conclusiones, para poder generar diseños innovadores, que respondan a la necesidad de originalidad en el diseño, así como a la interacción de la moda con diferentes disciplinas, sean o no allegadas a ella.

Se busca también, como aporte y como objetivo, reforzar los lazos de la indumentaria con otras áreas del diseño, de manera de generar nuevos conceptos, nuevas formas de diseño y nuevos formatos, dejando de lado las convenciones impuestas por la tradición y generando nuevas tradiciones, basadas en el impacto y en el cambio, las que probablemente, también serán quebrantadas con el transcurso del tiempo.

En resumen, con este Proyecto de Grado se pretende enriquecer la disciplina del diseño, generando nuevos puntos de vista para reforzar la labor del diseñador, alejándose de lo masivo y enfatizando la importancia del proceso creativo como punto de partida esencial para la conformación de diseños innovadores.

Capítulo 1. Acerca del diseño de indumentaria

En este primer capítulo se analizará al diseño de indumentaria, no en lo que respecta a su historia o sus orígenes, sino en cuanto a la forma en la que esta disciplina se adapta a las personas como forma de una estructura, no sólo física sino también social. Se indagará asimismo en la relación que se desarrolla entre la prenda y el cuerpo humano, de modo de establecer la conexión que tienen el uno con el otro.

Si bien la serie de diseños que dará conclusión a este trabajo está basada en un movimiento arquitectónico, es explícitamente una creación indumentaria, por lo cual resulta pertinente exponer ciertas nociones referentes a la interrelación de las dos áreas del diseño que componen este PG: la arquitectura y la moda.

Cuando se habla de diseño de indumentaria, se referencia a una actividad que va más allá de la confección de la prenda en sí. El diseño es una parte fundamental en la creación de indumentos, debido a que el usuario actual, el consumidor de moda, no sólo se viste con la necesidad de cubrir su cuerpo, sino que también lo hace con la idea de identificarse con las prendas que usa, con el objetivo de reconocerse dentro de un grupo particular, de comunicar quién es, o de mostrarse de la forma que desea ser visto por los demás.

El vestir por el hecho de cubrir el cuerpo de factores ambientales pasa a segundo plano en el momento en el que la moda se incorpora dentro de la cultura de las sociedades. No sólo es importante cubrirse, sino que, la elección de las prendas que se utilizan para hacerlo comienza a ser de mayor importancia. Mayor, incluso, que la finalidad principal de protección.

Utilizar ciertas tipologías, descartando otras; comprar en determinadas marcas, obviando otras en las que se desee comprar; así como usar una prenda de una forma y no de otra, son todas elecciones que pasan por la mente de cada individuo que está buscando comunicar, a partir de sus elecciones de indumentaria, un discurso propio. Este discurso puede perseguir un objetivo individualista o puede buscar concordar con un discurso

socialmente aceptado, como pasaje a la pertenencia en un determinado grupo; puede ser para igualarse o para diferenciarse de una determinada selección de la sociedad. Hay infinidad de motivos por los cuales cada persona elige qué prenda utilizar y cómo hacerlo, y esto es porque hay, en una misma cantidad, personas como discursos a ser contados. La indumentaria es sólo una de las tantas y diferentes formas de comunicación a partir de las cuales el individuo habla acerca de sí mismo sin la utilización del lenguaje oral o escrito, sino mediante el lenguaje visual.

1.1 El cuerpo como base del diseño

“El diseño de indumentaria es esencialmente un rediseño del cuerpo” (Saltzman, A. 2004, p. 10)

Esta afirmación hace alusión al cuerpo como el pilar fundamental del diseño de indumentaria. La indumentaria nace con el objetivo de proteger al cuerpo de las diferentes condiciones climáticas y geográficas, por tal motivo, las prendas están estrictamente conformadas para adaptarse a la anatomía humana. Luego de tener cubierta la necesidad básica de proteger al cuerpo de los diferentes factores que pudieran afectarlo, se genera alrededor de la idea del vestir, la idea de la diferenciación de las personas a partir de esas vestimentas, de modo que dejen de ser sólo funcionales para que comiencen a cumplir también un rol estético y de diferenciación de quienes la portan. A lo largo de la historia de la vestimenta las nociones de las personas para con las prendas van cambiando, hasta llegar a la actualidad con la moda rápida y las colecciones cada vez más numerosas. Lo cierto es que, más allá de que al momento de crear, el objetivo sea la necesidad de cubrir el cuerpo, o sea la idea de crear una moda, o incluso ambos, el cuerpo es sin lugar a dudas, la estructura básica que soporta las prendas que estos visten.

Para poder diseñar prendas se debe poseer un acertado conocimiento respecto del cuerpo, debido a que la prenda es lo más próximo al cuerpo que posee una persona, es

la piel que sigue a su propia piel, y si el usuario no está cómodo en ella, es probable que la cambie por otra. Para que esta segunda piel llegue a satisfacer las necesidades para las cuales fue creada, debe ensamblarse al cuerpo de manera natural y cómoda, permitiendo a este sentirse a gusto y no obstaculizado por ella.

Para cumplir esto, no sólo es necesario conocer el cuerpo en sí, a pesar de que es algo fundamental, sino que es de igual importancia saber qué movimientos realizará el cuerpo, qué actividades es posible que haga y cuáles no. Un ejemplo ilustrativo de esto es el diseño de prendas similares para diferentes ocasiones de uso: pantalones deportivos y pantalones de sastrería. Si bien la tipología es la misma, e incluso si ambos pantalones fueran destinados a la misma persona, es decir, al mismo cuerpo, cada cual debe cumplir requerimientos diferentes ya que las actividades que la persona desarrollará cuando esté usándolos serán diferentes.

Por tanto, es importante saber cómo será el cuerpo y qué actividades se espera que realice, ambos puntos dados por el segmento al que las prendas estén destinadas. Cada segmento, que puede ser agrupado por diferentes motivos, comparte intereses en común que hacen que se estandaricen sus formas así como sus actividades, basado en sus estilos de vida o sus gustos, entre otros ítems.

Haciendo referencia a lo dicho anteriormente, es necesario saber que cuando se habla de moda se habla de un producto que nace con el objetivo de ser comercializado. Por tal motivo, la relación del cuerpo con las dimensiones de la prenda está basada en un cálculo dirigido a un cuerpo general, un promedio realizado, y no a un cuerpo particular. Sumado a esto, el contexto en el que se generan las prendas es también importante para su creación, ya que la moda es, sin dudas, un elemento social que da referencias de una época y de un lugar.

Sin estos conocimientos, se genera una posibilidad de fracaso ante a la aceptación de los diseños planteados, ya que para crear un producto que un usuario pensado tome como propio debe poseer características por las cuales éste se sienta identificado.

En este Proyecto de Grado, el objetivo es diseñar para un código de uso particular, siendo este el uso denominado comúnmente como cocktail, es decir, indumentaria para fiestas o eventos que requieran ciertas tipologías socialmente convenidas para los mismos. Al tener este objetivo en claro, se encuentran estipuladas una sucesión de actividades comunes que realizarán las personas que utilicen las prendas a diseñar, por lo que las variables y constantes que aparezcan en la línea serán regidas, en gran parte, por ese momento de uso.

Saltzman (2004) habla del cuerpo como la estructura que sostiene a la vestimenta, al mismo tiempo que la vestimenta es un lugar habitable para el cuerpo. Esta relación es de doble sentido, en tanto que el cuerpo dota de forma a la prenda, le da vida, movimiento, y la comunica de una forma particular, mientras que la prenda marca o disimula la forma del cuerpo, lo envuelve o lo descubre. Además, afirma que tanto el cuerpo como el textil se unen para formar una comunicación acerca del sujeto que utiliza cada prenda.

La principal finalidad de la creación de prendas es que estas sean utilizadas por personas. Sin este objetivo, y sin partir además, de las mismas personas como base para diseñar, la creación de indumentaria carece de un sentido claro, se aparta de su finalidad básica y esencial.

Las prendas cambian cuando están puestas, son diferentes al estar colgadas en exhibición, aunque lo hagan en un maniquí de proporciones similares al cuerpo ideal, que al estar siendo utilizadas por un usuario. Y esto es solamente porque es el cuerpo el que le da forma, porte y dimensiones reales a esa prenda.

Joanne Entwistle sostiene que “Sin un cuerpo, un traje carece de plenitud y de movimiento, no está completo” (Entwistle, J. 2002, p. 16). Esta afirmación refuerza el pensamiento de que sin la intervención del cuerpo humano, sin la interrelación que compone un cuerpo y con una prenda, esta deja de cumplir sus funciones, ya sean estéticas o de necesidad básica, y se convierte en una expresión artística que carece de

otra finalidad más que la que puede tener un cuadro o una escultura; una función decorativa.

Una vez que se asume el hecho que la prenda cumple su función solamente cuando se encuentra cubriendo un cuerpo, se denota de ello que una misma pieza indumentaria puede ser utilizada por dos personas y ser diferente en cada una de ellas. Esto se da porque cada cuerpo, así como cada persona, es diferente, no sólo en lo que respecta a lo estético y físico, lo cual marca la diferencia más notoria, sino también en lo que concierne a una actitud y a diferentes modos de expresión.

El cuerpo, por lo tanto, no es sólo el cuerpo físico, sino que es también la actitud de la persona y su forma de expresarse a través del mismo. Un cuerpo puede ser alto o bajo, delgado o robusto. Indudablemente, estas propiedades cambian la forma en la que se ve una misma prenda en cada uno de ellos. Sin embargo, pese a que la prenda en lo relacionado estrictamente a lo físico pueda sentarle mejor a uno que a otro, las habilidades de desenvoltura y actitud que posea el cuerpo, sea cual fuere, serán elementos fundamentales a la hora de lucir dicha prenda. Un cuerpo puede concordar exactamente con los cánones de belleza estipulados por la sociedad y en concordancia con el momento al que pertenezca y por ende la prenda puede calzarle a la perfección estando quieto. Pero si este cuerpo carece de gracia en sus movimientos, o carece de una actitud que irradie comodidad o atractivo, es probable que la indumentaria no se luzca de la forma en la que debiera hacerlo.

Si bien el diseño de la prenda no puede pretender cambiar la actitud de una persona, si puede hacerla sentir más cómoda en su propia piel, o provocarle sentimientos de inconformidad en un sentido psicológico, así como también puede facilitar o dificultar sus destrezas para moverse, en un sentido puramente físico. Por tal motivo, se resalta en este trabajo el hecho de que es necesario plantear un momento de uso a la hora de diseñar, para pautar previamente un rango de actividades promedio que se realizarán en

la mencionada ocasión y poder crear así, prendas que sean acordes a ese momento y den al cuerpo libertad en lugar de retenerlo.

Al momento de diseñar, además de pensar en la utilización que tendrá la prenda, en el diseño que se le hará para hacerla innovadora, en la concordancia que deberá tener con el tema de inspiración seleccionado y con la identidad de quien está diseñando, se debe pensar en el usuario que va a portarla. No sólo en las características físicas, sino en cómo es, qué actividades realiza, en qué contextos se mueve. Porque, además de que el cuerpo es el portador de la prenda, es lo que hace y en donde lo hace una parte importante para la utilización de la misma.

Como ya se mencionó anteriormente, la ocasión de uso que se plantea para la serie es la denominada comúnmente como cocktail. Debido a esta ocasión planteada, todos los elementos formales y estilísticos que formen parte de la serie deberán estar pensados para la realización de las actividades asociadas con este uso.

1.2 El diseño de indumentaria como diseño de estructuras

Como se mencionó anteriormente, el cuerpo es la base del diseño de indumentaria, el sistema que articula con las prendas para que las mismas puedan obtener su forma final. Es el esqueleto de la prenda, por tanto, su estructura principal, el soporte que hace posible que la prenda tome la forma deseada en tres dimensiones y pueda cumplir su función.

Leland Roth (1999), historiador arquitectónico, habla en su libro *Entender la arquitectura* sobre dos tipos de estructuras refiriéndose a la arquitectura: la estructura física y la estructura visible. La primera la describe como el esqueleto de una edificación, sus huesos, la parte que no se ve. La segunda, por el contrario, es la estructura perceptible, es decir, lo que está a la vista de todos.

En cuanto al diseño de indumentaria, también se puede hablar de dos estructuras diferentes. Por un lado tenemos al cuerpo, la estructura en base a la cual se diseñará la

vestimenta. El cuerpo proporciona una guía para saber las dimensiones, los largos, los anchos, las profundidades, los volúmenes y otros componentes que se deben tener en cuenta a la hora de diseñar.

El cuerpo en la indumentaria se puede tomar como la estructura provisoria que se crea al momento de comenzar a armar un edificio. Esa estructura es la que dará las dimensiones que más adelante tendrá la edificación. Incluso, aunque cuando avanza el proyecto deja de verse, es la base, la que modela y hace que la edificación no se desarme. El cuerpo humano tiene la misma función con una prenda. Le da el soporte y sostén que esta necesita. La yergue cuando la prenda está puesta, pero si no estuviera, la prenda caería y carecería de la forma adoptada cuando está puesta.

Por otro lado, una segunda estructura interviene en el diseño de indumentaria, que es la estructura que posee la propia prenda a crear. La estructura visible.

Esa estructura está basada en las características del cuerpo. Nace a partir de las dimensiones calculadas del mismo. Una vez que se adquieren las medidas necesarias para crear una prenda, sea cual fuere, y se tiene el diseño realizado en boceto, comienza la creación de la prenda en sí, que es una estructura por sí misma, aunque no tan resistente como la del cuerpo, que luego se colocará sobre él.

La prenda es el cemento, es el ladrillo, es lo que se coloca sobre la estructura dura y sólida de soporte, la parte visible de una edificación. Es la parte exterior, lo que se ve, lo que tiene color, textura y una forma final.

Estas dos estructuras, tanto la interna como la externa, y tanto en la indumentaria como en la arquitectura, se retroalimentan. Las dos se necesitan para permanecer en pie y cumplir su función. Este motivo es el motivo por el cual la relación interdisciplinaria es factible y se ha realizado con anterioridad, tal como se ve en los antecedentes así como en el próximo capítulo. Porque en ambas disciplinas, aunque distan en cuanto a resultados, los pasos a seguir son parecidos y constan de apreciaciones similares.

Una vez analizadas las formas de estructuras, tanto la interna como la visible, se debe prever que estas lleguen a cumplir su cometido, en cualquiera de las disciplinas.

Justo Villafañe (1985), doctor en ciencias de la información y de la comunicación y reconocido autor, afirma en su libro *Introducción a la teoría de la Imagen* que el ordenamiento de las diferentes estructuras que forman una composición es lo que dota a la misma de una significación. Al mismo tiempo indica que esta significación cumple su función si el orden que se le da a dichas estructuras es el indicado para comunicar lo que se desea. Esta variable es completamente responsabilidad y elección de quien crea la composición.

Con esto, lo que nos dice el autor es que el resultado final de una producción, ya sea una prenda, un edificio o una pintura, por ejemplo, está basado en cómo se ordenan los diferentes componentes de la misma. Estos componentes pueden ser los mismos y culminar en diferentes resultados, ya que las variables que se tienen en cuenta para la creación difieren en cada persona, y están estrechamente ligadas a sus formas, sus experiencias y su identidad. En el caso de la indumentaria o de la arquitectura, cada profesional a cargo de un diseño parte de la creación de una o varias estructuras para la conformación de un proyecto final. El hecho de que cada persona elija como articular y componer las estructuras, da como resultado diferentes formas de construcción y expresión. Estas estructuras están basadas, como ya se mencionó en el caso de la indumentaria, en las proporciones del cuerpo humano, de manera de que la prenda creada pueda ser colocada sobre él y éste pueda cumplir sus funciones. En el caso de la arquitectura, lo que da referencia de la magnitud de las estructuras está relacionado al espacio concedido para su creación.

Llegar a un resultado óptimo que cumpla con la función requerida, así como con los planes estéticos, dependerá estrictamente del uso consiente y planeado de las diferentes estructuras y de su interrelación.

Todo el proceso de creación de una prenda, desde el boceto, la moltería, la confección y los procesos de acabado se entienden en este PG como la creación de la estructura de la prenda. El producto final es una pieza indumentaria.

Es posible, sin embargo, que haya prendas que tienen una estructura interna lo suficientemente rígida para poder tener la forma marcada, un ejemplo de esto es el corsé. Sin embargo, como se especificó en el apartado anterior, un vestido colgado sin un cuerpo que lo utilice y que le dé una contextura aún más consistente de la que puede tener por sus propios medios, no posee las mismas características.

La estructura perceptible del diseño de indumentaria es, en sí, la prenda misma. Es lo que se encuentra por fuera del esqueleto, en este caso del cuerpo. Por lo tanto, la prenda es como la fachada de una edificación, sus paredes son los textiles, sus puertas y ventanas las formas de entrada a la prenda. Los aspectos de terminación y decorativos se encuentran en ambas estructuras y están definidos por estilos, modas y tipologías, ya sea de prendas o de edificaciones.

Estas similitudes en la forma de ver las estructuras en la arquitectura y en la indumentaria, son tan solo una parte de todos los puntos en común que poseen estas dos disciplinas.

En el momento de construir, ya sea una prenda o un edificio, los procesos que deben cumplirse no distan muchos en ambas actividades. Es decir, distan en el sentido más literal de cada una de las disciplinas, pero no en lo relativo a los pasos a seguir desde el inicio del proyecto hasta su conclusión con el objetivo alcanzado.

En el siguiente apartado se realizará un recorrido por estos procesos, de forma de establecer sus similitudes y sus diferencias para poder concluir en una creación coherente con la relación interdisciplinar.

1.3 Indumentaria y arquitectura

Como ya se mencionó, la moda y la arquitectura comparten ciertos puntos en los que, a pesar de las diferencias literales, las similitudes en la forma de abordar los proyectos son estrechas. Esto ocurre principalmente por ser dos disciplinas ligadas al diseño. Sin embargo, la principal característica que comparten es que ambas actividades, como ya se indicó, dan protección al ser humano.

Más allá de esta similitud, hay muchos aspectos en los que ambas convergen. Es importante mencionar estos aspectos, ya que son los que más adelante darán las pautas para poder fusionar la línea de moda a crear con la inspiración arquitectónica.

Ambas se construyen primero en la mente de una, o varias, personas. A partir del conocimiento, de la investigación, de la cultura y de la experiencia que tenga cada persona, saldrá de allí una idea, que más adelante se plasmará en un traje o una edificación. Y aunque los resultados son muy diferentes, el proceso por el cual se llega a la creación puede ser similar. Ya sea en arquitectura o en moda, es necesario tener una identidad marcada. Tanto un diseñador como un arquitecto, es identificado no sólo por su nombre, sino por lo que crea. La identidad para un diseñador es tan fuerte como su nombre, es lo que habla de él sin que tenga que hablar, es su forma y sólo suya, al igual que su nombre. Y si lo que se busca es llegar al público, ser reconocido por lo que se hace, o dejar una marca como profesional, cada uno debe hacerse de su propia identidad.

Lo principal al momento de diseñar es tener la idea. Según afirma el doctor Estanislao Bachrach en su libro *Ágilmente*, concebir una idea es una de las partes más difíciles de enfrentar en un nuevo proyecto (Bachrach, 2012). Tanto diseñadores como arquitectos deben enfrentarse a este complejo proceso cada vez que se planteen comenzar con el diseño, ya sea de una prenda o colección como de una edificación. Esta idea puede surgir de muchas formas diferentes, dependiendo de cada persona y de cada situación. En el presente PG la idea mediante la cual nace la serie es la inspiración en la

arquitectura deconstructivista, tanto en sus aspectos estéticos así como en los teóricos. Este concepto será el rector, de forma tal que todas las tipologías diseñadas cumplan de maneras diferentes, que se verán en capítulos siguientes, con esta premisa.

Luego de tener la idea pensada, se debe contar con las herramientas para poder transmitirla, de manera que sea vista y entendida por las demás personas que formen parte del proceso de creación, que serán modelistas y costureros en indumentaria y obreros, electricistas y plomeros en arquitectura; por nombrar algunos.

Andrea Saltzman (2004) habla del proceso constructivo de la indumentaria en su libro *El cuerpo diseñado*. Lo primero que debe hacerse en moda una vez que se tiene la idea en la cabeza es plasmarla en bocetos. Estos bocetos luego se convertirán en figurines y geometales, del mismo modo que para el arquitecto se convertirán en planos. En la actualidad esto se puede hacer tanto manual, como digitalmente.

Luego de tener una idea claramente plasmada es necesario comenzar a llevarla a lo tridimensional. En una construcción se realiza un esqueleto de lo que será en un futuro el edificio. En moda se realiza la moldería de lo que luego, utilizando materiales, será una prenda.

Tamvién forma parte del proceso de diseño, en cualquiera de las disciplinas, conocer y evaluar con qué materiales se desea o se puede trabajar, para así poder realizar un diseño que sea acorde con ellos.

Es importante recalcar que en ocasiones, una idea puede ser muy buena, pero al querer plasmarla en la realidad, es poco factible. Esta situación fuerza a reformular la idea principal ajustándose a los parámetros que sean necesarios. También es importante aclarar que tanto la moda como la arquitectura son actividades que están dirigidas al uso cotidiano de las personas, y ambas persiguen fines comerciales, por lo tanto es necesario pensar en el usuario para crear, de manera que esté conforme con el resultado final y lo utilice.

Luego de tener una idea plasmada, que sea factible en su realización, aparecen otros factores que también se deben tener en cuenta.

Los factores económicos, culturales y climáticos, son sólo algunos de los que pueden influir en la creación de un proyecto. Puede que la idea sea aceptada, que sea factible su realización, pero que el tiempo que requiere su desarrollo no sea acorde con el tiempo estipulado o necesario de presentación (sea un edificio o un vestido). O es posible que su uso no sea factible debido a las condiciones climáticas del lugar geográfico en el que se plantea utilizar el diseño. También puede ocurrir que el proyecto en general sea muy bueno, pero el dinero necesario para realizarlo sea más del que se maneja. Estos factores son sólo algunos ejemplos, pero se busca ilustrar que ambas actividades poseen incluso, algunos problemas similares.

Habiendo tomado en cuenta todos los factores que pueden traer inconvenientes si no son detectados, y al haberlos resuelto, se desemboca en el momento práctico del proceso de armado. Ya sea una colección de moda o una edificación, comienza la búsqueda de materiales, de mano de obra, y de los demás elementos que componen la cadena productiva de la realización. Se deben tener en cuenta los tiempos y costos de realización, las personas involucradas en ella, las personas que serán destinatarios del resultado final, entre muchas otras variables que se controlan.

Al finalizar este proceso, el resultado debería ser lo que al principio comenzó como una idea en la cabeza del creador. O por lo menos, lo más posiblemente parecido a ello.

Estas son sólo algunas de las partes que tienen en común ambas disciplinas en cuanto al proceso; ya que, también comparten algunos elementos, principalmente relacionados con el espacio y la forma, que serán tratados en este proyecto.

En el capítulo siguiente, teniendo en cuenta lo abordado sobre el cuerpo, la estructura y las similitudes de la moda y la arquitectura, se examinará la obra de diferentes diseñadores que han participado en la actividad interdisciplinar de combinar la moda con la arquitectura.

Capítulo 2. Aplicación de la arquitectura al diseño de indumentaria

Este segundo capítulo tiene como objetivo ilustrar, a partir de la ejemplificación de diseños reales, algunas de las maneras posibles y ya utilizadas del diseño de indumentaria y su encuentro con la arquitectura.

En éste se verán los ejemplos de una selección de diseñadores consagrados que han creado colecciones a partir de bases visibles de inspiración arquitectónica. Esta relación moda – arquitectura es una tendencia creciente en la industria indumentaria, al igual que lo es la moda y el arte, por nombrar un ejemplo. La importancia de este capítulo, así como su objetivo es identificar las diferentes formas de crear y al mismo tiempo, a partir de esta identificación, no caer en el error de repetir la utilización de recursos de la misma forma que ya han sido esgrimidos.

2.1 Relación interdisciplinaria, arquitectura y moda

La relación de la arquitectura con la moda no es un tema nuevo, como se mencionó anteriormente, esta relación entre las dos áreas data de tiempo atrás, ya que son varios los diseñadores consagrados que se han inspirado en su combinación de su combinación para la creación de colecciones de moda. Ambas disciplinas pueden nutrirse entre ellas, tomando diversos elementos que pueden ser llevados a la propia actividad. Lo que cambia en cada nuevo proyecto y donde se puede encontrar un espacio de innovación y creación, es en el punto de vista que cada diseñador propone al momento de combinar estas dos disciplinas.

En este capítulo se verán ejemplos de diferentes diseñadores reconocidos que han incursionado en la relación de la indumentaria y la arquitectura, que se han inspirado en la alianza de ambas actividades, cada uno tomando, no sólo movimientos arquitectónicos, sino también inspiraciones de otras actividades y filosofías y han creado colecciones que articulan diversos conceptos en diseños de prendas.

Los diseñadores abordados en este capítulo no son los únicos que han tocado el tema y han relacionado las disciplinas. Son, sin embargo, los más apropiados para tomar de referentes y ejemplificar para un análisis profundo, en concordancia con el planeamiento de la serie indumentaria que dará conclusión a este PG.

Las formas de relacionar estas dos actividades en el proceso de diseño son innumerables. Cada diseñador, dependiendo de su formación, su experiencia, sus gustos y su estilo, lo hace de una forma diferente. No hay tampoco una forma indicada de hacerlo ni una errónea. Puede haber sin embargo, formas más o menos comunes, así como algunas que tengan mayor posibilidad de compra o una mayor ocasión de uso. Estas decisiones quedan a cargo de los diseñadores y sus marcas y son decisiones estrictamente profesionales.

No es necesario inspirarse concretamente en la arquitectura o en una obra arquitectónica para tener una colección ligada a esta actividad. El hecho de la inclusión de la volumetría, la rigidez, la estructura, el espacio o de corrientes ligadas a la arquitectura en sí, son elementos que dan pauta de la formación de una construcción. El crear estructuras que salgan de los parámetros más comúnmente vistos en la indumentaria y que visualmente se relacionen con la construcción de formas, de espacios y de volúmenes ajenos al cuerpo da la afirmación de que una parte de esas prendas está íntimamente relacionada con la arquitectura, a pesar de que sea una arquitectura indumentaria.

En el caso de este PG, la arquitectura forma parte del concepto rector de la serie. La ideología arquitectónica deconstructivista es el enfoque principal, pero ésta, mezclada con elementos de diseño concluirá en una línea de diseños que no necesariamente tendrá volúmenes exorbitantes ni rigidez en sus prendas, como se verá en algunos de los ejemplos a continuación, sino que el enfoque estará mayormente concentrado en lo teórico y conceptual. Esta modalidad se liga con la ocasión de uso de la línea, ya que el objetivo de la misma es crear prendas que se puedan usar en eventos de la vida cotidiana. Esto, por un lado, acota las posibilidades de plantear vestimentas de grandes

escalas volumétricas y creaciones con geometría que sobresalga abruptamente los límites del cuerpo, por nombrar algunos ejemplos, por el hecho que prendas de esas características limitarían el movimiento y por lo tanto, no alcanzaría a cumplir con su función de manera competente; pero al mismo tiempo, da la posibilidad de incluir en tipologías convencionales elementos que sean innovadores y salgan de lo que ya grandes diseñadores han creado.

A continuación se analizarán algunos profesionales que diseñan a partir de principios que pueden aplicarse a la arquitectura y cuyas colecciones arrojan resultados que están sumamente relacionados con la construcción de indumentaria que va más allá de la cotidiana.

2. 2 El volumen de Rei Kawakubo

Si bien todas las prendas constan de volumen y es por tal motivo que pueden ser colocadas en un cuerpo, los niveles del mismo en cada una de ellas varían de acuerdo a quien las diseñe. Esta diseñadora lleva el concepto de volumetría a un extremo al que pocos diseñadores llegan creando prendas de gran escala.

Rei Kawakubo es una diseñadora japonesa licenciada en filosofía. Es la fundadora de la marca Comme des Garçons creada en la década de 1970. Esta diseñadora es uno de los máximos exponentes del diseño conceptual. Comenzó su carrera en una empresa de publicidad, y fue de a poco, haciendo su camino en la moda. Hoy es un ícono en el mundo de la moda internacional por sus creaciones que salen de lo común. (Vogue, 2013)

Esta diseñadora propone con sus diseños otra mirada sobre la indumentaria. Las prendas que confecciona no son específicamente para un uso cotidiano particular, sino que son prendas que están por fuera de una ocasión de uso específica. Esto no aplica para todas sus prendas, pero sí para las que definen su estilo más fidedignamente.

Kawakubo juega principalmente con los volúmenes y con la distorsión de las formas. Por una parte elimina la silueta del cuerpo, creando prendas holgadas y geométricas, hasta el punto de despojar el género de la tipología.

Por otro lado, mezcla texturas, colores y formas en una misma prenda o en un conjunto, logrando una mixtura de tipologías y elementos, tanto visuales como táctiles, que confunden y desorientan.

Si bien no es el único recurso que utiliza, el volumen con el que crea en sus prendas, las magnitudes de forma a la que éstas llegan, es uno de sus sellos característicos.

La utilización de este recurso es lo que permite visualizar que la diseñadora, mediante la moldería y la mezcla de textiles y tipologías, logra ligar la estructura y monumentalidad de una edificación con las características de la indumentaria.

Las siluetas del cuerpo quedan escondidas por debajo de cantidades de tela y de moldería planeada para ocultar el esqueleto sobre el cual se posan las prendas. Abrigos de anchos descomunales, pantalones con deformaciones en las caderas y vestidos en forma exageradamente acampanada son sólo algunas de las formas que se pueden apreciar en las muchas colecciones de Kawakubo.

La utilización de volúmenes exagerados en las prendas es una de las formas posibles, tal vez la más común, de recrear la dureza, estabilidad y la escala que tiene un edificio, en la indumentaria. Este recurso puede ser aplicado en diferentes partes de cada tipología acentuando u ocultando, las partes del cuerpo que el diseñador disponga.

En la creación de la serie de diseños de este Proyecto de Grado, el uso del volumen no será tan identificativo como lo es para Kawakubo, por el contrario, se buscará proyectar la idea de la arquitectura deconstructivista desde otros puntos de enfoque diferentes. Sin embargo es apropiado nombrar a esta diseñadora y a este recurso como uno de los más utilizados para dejar precedente de proyectos ya realizados en materia de esta relación interdisciplinaria.

Rei Kawakubo, diseñadora de su propia marca, Comme des Garçons, no tiene un estilo definido concreto como lo tienen otros diseñadores, sino que su estilo se basa en la innovación, en la utilización de todos los recursos que le sean posibles para lograr transmitir su punto de vista y sus gustos. No sigue las tendencias, sino que crea colecciones que son ajenas a ellas, marcando así su posición en el mundo de la moda como una diseñadora vanguardista.

2.3 La reconstrucción de la forma de Yohji Yamamoto

Este diseñador, también de origen japonés, comenzó sus estudios en una universidad de derecho, pero luego se dio cuenta de que su pasión era la moda. Luego de estudiar diseño de indumentaria y haber sido ganador de premios de la industria de la moda, decide lanzar su propia marca. Se hizo conocido por la utilización de volúmenes extraños y materiales no convencionales, así como también por la investigación y la distorsión de las prendas a partir de su forma original. Hoy en día tiene más de tres marcas propias y hace colaboraciones con otras empresas. (Vogue, 2013)

Yamamoto como diseñador tiene distintas facetas. Sin embargo su estilo característico está asociado con la desestructuración de las prendas y con el volumen.

Este diseñador parte de las tipologías base para luego, a través de la moldería, desarmarlas y volver a ensamblarlas, pero creando nuevas formas.

Utiliza la deconstrucción en el sentido de desarmar la prenda y a partir de ello armar una nueva, resignificándola por completo. Transforma tipologías así como también las combina para formar nuevas prendas sintetizadas.

En los más de 30 años que lleva en la industria de la moda ha demostrado que no sigue las tendencias, sino que crea colecciones que a él le complacen y que transmiten su pensamiento, sin importar cuál sea la moda del momento.

Tiene líneas de hombre y mujer, pero su imagen general no dista mucho. Este diseñador busca la comodidad y fluidez del cuerpo, ya sea masculino o femenino, a través de prendas reformuladas que constan de formas desarmadas y alborotadas.

A simple vista, las colecciones de este diseñador parecen descuidadas y desprolijas. Esto está relacionado al estilo del mismo, que busca transmitir la comodidad que deben tener los cuerpos cuando están vestidos, en vez de estar aprisionados por las prendas.

Los juegos que realiza con la morfología de cada tipología diseñada están relacionados con la destrucción de la prenda original y la transformación de ésta en una nueva. Cambia las formas, crea nuevas, con el fin de mostrar su visión innovadora y vanguardista.

La utilización de la estructura como base para reformular es un concepto que se puede ver en la arquitectura deconstructivista. La idea de conocer lo formal para luego poder corromperlo y formar nuevos diseños es el modo en el que opera, tanto el diseñador, como los arquitectos deconstructivos.

Si bien Yamamoto también desarrolla prendas volumétricas, estructuras rígidas y prendas más comúnmente vistas, su estilo innegable está relacionado con la experimentación de la forma, como punto de partida para la creación de nuevas tipologías o de innovadoras maneras de concebir una prenda.

Mucho de su trabajo está relacionado con la sastrería. De esta forma, toma las prendas básicas del estilo sastrero y las deforma, les da otro significado, otro movimiento y así es como crea nuevas prendas que son menos estructuradas en lo que a formalidad se refiere y más innovadoras, con el sello del diseñador.

Otro punto que marcó la innovación de este diseñador, es la utilización de materiales no tradicionales como tela base de una prenda. Este juego que realiza con las formas que se mezclan dentro de la prenda se ve exacerbado por el uso de materiales ajenos al diseño o a ciertas tipologías, por lo que la provocación en sus diseños resulta aún mayor.

2.4 Issey Miyake y la búsqueda del espacio

Issey Miyake junto con los anteriormente mencionados Rei Kawakubo y Yohji Yamamoto, son tres diseñadores orientales que impulsaron la introducción de la moda japonesa en el resto del mundo. Es por esto que los tres son tan reconocidos mundialmente y, a pesar de que sus estilos distan en imagen, todos conjugan de manera única la mezcla de las tradiciones orientales con la moda occidental.

Miyake, recibido en artes y en moda, se encuentra con el diseño de indumentaria como una forma de salida de su pueblo en busca de emociones y esperanza. Luego de trabajar en algunas casas de moda, crea su propia marca. La idea de este diseñador es crear piezas de ropa que exploren la relación del cuerpo con las prendas que lo cubren, así como con el espacio y lugar que es creado por estos dos elementos. (Miyake Desing Studio, 2012)

Miyake combina en sus colecciones prendas de grandes y complejas estructuras, con prendas de un uso más establecido y cotidiano. Las prendas relacionadas con lo estructural y complejo son las más icónicas y características de su estilo profesional.

El diseñador dispone de técnicas de composición realizadas con excelente moldería y gran volumen, creando así un estilo de indumentaria de mucha complejidad y orden de composición.

Experimenta con formas que salen de lo normal, de lo común, creando prendas que no corresponden a ninguna familia de tipologías, sino que son prendas con formas únicas. Sus vestidos más destacados están formados en base a estructuras internas, moldería compleja y geométrica, que desemboca en un tipo de indumentaria con formas exorbitantes y difíciles de comprender y utilizar. La introducción de la técnica japonesa de *origami* es un punto claro de partida que también es frecuente en sus diseños.

Una de las grandes inspiraciones a la hora de diseñar de este japonés, reside en la relación que tiene el cuerpo humano con la prenda y el espacio que se genera entre ellos. Por este motivo el diseñador experimenta tanto con la forma, los textiles y las técnicas de

composición, con el objetivo de poder hacer que el cuerpo encuentre su lugar dentro de las prendas.

El acercamiento que tiene Miyake con la arquitectura está basado en la investigación y la creación de espacios que hagan sentir al cuerpo cómodo y libre. Además de lo que se ve en sus diseños, voluminosas estructuras basadas en moldería proveniente del origami y prendas que no pertenecen a ninguna tipología básica, sino que son prendas geométricas que se posan sobre el cuerpo; los diseños de Miyake exploran cómo se sentirán las personas que se ubiquen dentro de ellos. Esto da como resultado que él no sólo diseña prendas, sino que diseña espacios en los que el cuerpo puede habitar y sentirse protegido, del mismo modo que lo hace la arquitectura.

Este diseñador japonés está siempre en busca de nuevas técnicas de construcción como de nuevos materiales para poder crear nuevos espacios para que los cuerpos pueden experimentar y habitar, creando de este modo también, nuevas tipologías.

2.5 La reinterpretación de Martín Margiela

Diseñador belga, graduado en moda en la década de 1980, Martín Margiela siempre fue un diseñador que llamó la atención. Este diseñador usa como parte del diseño la inspiración deconstructivista, así como también el reciclado. La imagen de su marca, Maison Martin Margiela, la cual el diseñador dejó en el año 2009, lleva como insignia la rebeldía. (Leaper, C. 2012)

Margiela siempre busca traspasar los límites de la moda, de lo que está estipulado y de lo que ya ha sido visto. Para esto, se basa, como ya se mencionó, en reconstruir las formas para crear nuevas, así como reciclarlas, también para crear nuevas formas.

Estos métodos de diseño se ven en sus prendas, forman parte del ADN de la marca, de la identidad. Cada una de sus colecciones muestra prendas relacionadas con el reciclado y la resignificación, algunas con mayor posibilidad de uso que otras.

Ya sea exacerbando los volúmenes o haciendo una prenda extremadamente geométrica, este diseñador belga es fiel a su estilo. Conoce las formas de las prendas, conoce las tipologías y a partir de ese conocimiento las desarma, las transforma, las corrompe y comienza la creación de otras nuevas.

El hecho de que este diseñador busque transformar las prendas se liga íntimamente a la deconstrucción. A pesar de que la Maison no busca ser etiquetada bajo ningún estilo concreto, la forma de creación que tiene es muy similar a la del movimiento arquitectónico.

Utiliza prendas nuevas o usadas, las desarma y genera otras. No tiene miedo de mostrar ni de ocultar. Su intención es crear indumentaria que experimente con la forma, con el reciclado, con la transformación, sin restringirse ni por el propio cuerpo, ni por los volúmenes ni por las convenciones sociales.

Sus colecciones son ampliamente conceptuales. No se rige por la tendencia sino por la idea del cambio, de la innovación a través de la transformación y la reinterpretación de las tipologías existentes.

Su estilo es limpio y puro, y está muy ligado al minimalismo. Juega también con la ambigüedad de lo grande y lo pequeño, lo femenino y lo masculino, siempre partiendo de la indagación de las formas, su destrucción y su transformación.

Margiela es un diseñador que no teme ir más allá de lo que está social y visualmente aceptado, e incursiona de manera enérgica en la metamorfosis de las tipologías, dejando de lado en algunos casos la ocasión de uso y creando prendas que articulan la moldería experimental y la arquitectura deconstructivista.

2.6 La rigidez de Gareth Pugh

Diseñador inglés nacido en 1981, Pugh comenzó a estudiar moda desde muy joven. En 2003 se recibe en la prestigiosa escuela Central Saint Martins de diseñador de modas. Debutó en 2005 en la semana de la moda de Londres, y a partir de ahí comenzó su

carrera ascendente como diseñador consagrado. El diseñador gusta de crear piezas teatrales y de escasa ocasión de uso, sin embargo, admite que debe crear prendas para el uso cotidiano para poder seguir sosteniendo su marca. (Vogue, 2013)

Pugh es un diseñador que maneja a la perfección la moldería experimental. Sus trajes de pasarela están conformados por estructuras rígidas y geométricas que constan de sustentabilidad propia, incluso sin la necesidad de un cuerpo sostenedor.

Estas estructuras, sin embargo, se mezclan con prendas que pueden ser usadas en el día a día. Si bien no son colecciones de *pret-a-porter* las que crea, muchas de sus prendas más extrañas han sido usadas por referentes de la moda como Anna Dello Russo y Daphne Guinness.

Este diseñador busca el impacto en sus colecciones, creado no sólo por la morfología de sus prendas, sino también por la intensidad de dramatismo y oscuridad que envuelven todas sus temporadas de pasarela.

Está obviamente influenciado por la creación de vestuario así como también por una corriente de futurismo dramático. Esta combinación de factores concluye en el que diseñador cree prendas de tales características que provocan, no sólo admiración, sino desconcierto y asombro.

A pesar del impacto visual que tienen sus creaciones, la indumentaria que crea Pugh está altamente relacionada con la creación de estructuras firmes, espacios geométricos y el estudio de la forma, tanto del cuerpo como de la moldería de las prendas.

Sus diseños vanguardistas muestran como este diseñador parte de la figura del cuerpo para realzar algunos sectores y esconder otros; y logra esto mediante la aplicación de estructuras sobre algunas partes de la prenda en contraposición con otras partes de la misma, las cuales se encuentran firmemente ceñidas al cuerpo.

Además de la formación de soportes rígidos y geométricos que dotan a las prendas de Pugh de una imagen única, es el uso de diferentes materiales otro de los puntos fuertes de este diseñador.

La mezcla de materiales, como la utilización de cueros y telas plásticas, han creado una marca registrada que resalta aún más la naturaleza innovadora del diseñador.

2.7 Hussein Chalayan y la inspiración arquitectónica

Nacido en Chipre en el año 1970, este diseñador se graduó en Central Saint Martins en el año 1993. Desde entonces, este diseñador ha tomado lugar en la escena de la moda a nivel mundial. Chalayan es mayormente conocido por la innovación tecnológica con la que crea atuendos que van más allá de lo pensado. Siempre está conectado con las últimas tecnologías, basado en el pensamiento de que es la única área donde todavía se puede innovar. Además, establece una conexión muy ligada a la arquitectura y destaca a la arquitecta Zaha Hadid, identificada por la corriente deconstructivista, como una de sus grandes inspiraciones. (Vogue, 2013).

A partir del uso de la tecnología mezclada con la indumentaria, la introducción de materiales inusuales y la moldería trabajada como soporte, este diseñador crea prototipos que escapan al negocio de la moda y se plantean como prendas experimentales para exhibición.

En su colección de otoño/invierno de 2000, por ejemplo, el diseñador plantea una instalación que simula un living con 4 sillones tapizados y una mesa central. En un momento del desfile, cuatro modelos con vestidos básicos entran a escena y comienzan a retirar el tapizado de las sillas y se lo ponen como vestidos. Estas prendas, que anteriormente cubrían los sillones, están ahora cubriendo los cuerpos de las modelos, con un entalle perfecto y con cada parte del atuendo pensado desde la forma y la moldería para terminar formando un vestido. Finalmente, entra otra modelo que se posa dentro de la mesa y esta se expande formando una falda cónica de un material pesado y rígido. Este desfile ejemplificado demuestra como la mente de este diseñador se inspira y crea espacios que finalmente terminan convertidos en indumentaria. La idea de construir

a partir de la deconstrucción de las nociones comunes es lo que marca la pauta de la innovación de Chalayan.

Las creaciones de Chalayan son una clara muestra de que sus ideas se encuentran más allá del mundo de la moda. Colabora con diferentes artistas creando así relaciones con la arquitectura, las artes plásticas, la música, la actuación, entre otras. Este diseñador no genera colecciones sólo por el hecho de venderlas, aunque sí, dentro de sus líneas posee prendas que se encuadran en ocasiones de uso determinadas y son de venta comercial, sino que busca transgredir los límites de la moda llegando así a otros públicos y transmitiendo diferentes mensajes a partir de la indumentaria.

La mezcla de disciplinas que poco tienen que ver con la moda, así como las que son más afines, son el punto de partida de Chalayan. Sus creaciones experimentales son en mayor grado una declaración de principios e ideas, más que la presentación de colecciones de moda. Por este motivo es uno de los diseñadores con más repercusión en lo que a innovaciones concierne.

Todos los diseñadores presentados en este capítulo se destacan de alguna forma, invadiendo a la moda de conceptos más profundos que la estética en sí y traspasando los límites de la producción comercial.

Ya sea en base a la forma, al concepto detrás de una colección o a los textiles y tecnologías utilizados, cada uno de estos creadores utiliza la mezcla de disciplinas y de conceptos para crear prendas indumentarias que sobresalen del resto.

Sus colecciones no sólo apuntan a vender prendas, sino que son declaraciones de principios, filosofías y tradiciones de cada uno de ellos.

En el siguiente capítulo se desarrollará lo relativo a la arquitectura deconstructivista, de manera de analizar y reflexionar, al mismo tiempo que se articulará la información con lo anteriormente visto, en busca de todos los elementos necesarios para la creación coherente de la serie final.

Capítulo 3. Arquitectura Deconstructivista

Tal como lo marca su título, este capítulo está creado con el objetivo de analizar a la arquitectura deconstructivista a partir de la información recopilada.

En éste veremos, en una primera instancia, la información esencial en cuanto a lo relativo al estilo arquitectónico: su filosofía, sus pensamientos, la teoría conceptual en la que este estilo se apoya, así como también el detalle y la reflexión acerca de una selección de las obras más emblemáticas y representativas deconstructivistas.

Más adelante se profundizará en los movimientos y estilos que formaron parte de la inspiración tomada por los arquitectos deconstructivos para la creación del estilo, de manera de conocer las raíces del mismo, lo que llevó a su creación y de esa forma, poder entender el porqué de su desarrollo.

Este capítulo busca ahondar en la mayor cantidad de aspectos y conocimientos posibles relacionados al deconstructivismo arquitectónico para poder, de esta forma, contar con la información suficiente para la creación de una línea de indumentaria coherente y fundamentada.

Se analizarán tanto sus partes teóricas como las estéticas, a fin de contar con diferentes recursos para sostener las decisiones tomadas en el diseño, basadas en este estilo.

3.1 Sobre la arquitectura Deconstructivista

Para comenzar a entender a la arquitectura deconstructivista de una forma clara, es acertado citar las palabras de uno de los arquitectos participantes de dicho estilo y creador de la muestra que dará un nuevo reconocimiento al deconstructivismo, Mark Wigley. El arquitecto declara acerca de los proyectos en exposición “Los proyectos de esta exposición representan una sensibilidad diferente, en la que el sueño de la forma pura ha sido alterado. La forma se ha contaminado. El sueño se ha convertido en una especie de pesadilla” (Wigley y Johnson 1988, p. 10).

Con esta afirmación, incluso antes de tener conocimientos mayores acerca de la deconstrucción y de su significado, se advierte que lo que está a punto de verse en el momento en el que se observa una estructura que responde a estos principios, consta de una falta de las nociones de lo común y normal en cuanto a la arquitectura del momento. El deconstructivismo no es un movimiento arquitectónico como tal, sino que es más bien, una corriente estilística que se fue generando a partir de que diferentes arquitectos de diversos lugares del mundo, comenzaron a utilizar similares metodologías y recursos de diseño basados en la época en la que se desarrollaron. Los creadores de la exposición realizada en el *Museum of Modern Art (MoMA) Deconstructive Architecture*, Philip Johnson y Mark Wigley, aclaran: “es la confluencia (...) en la obra de unos cuantos arquitectos importantes, de enfoques similares que dan como resultado formas similares”. (1988, p. 7).

Esta afirmación explica la ideología de este estilo, marcando que los participantes de esta exposición no son un grupo de arquitectos que busca la adhesión de nuevos artistas para conformar un movimiento nuevo, sino que son tan solo arquitectos que encuentran en su pensamiento una idea común, que está influenciada por la época en la que viven, así como también en épocas pasadas que ellos buscan desafiar y provocar.

Al igual que ocurrió en la década de 1930 con la exposición de arquitectura moderna realizada en el MoMA, que también fue organizada por el director de la exposición deconstructivista, este estilo, el deconstructivo, alcanzó su máximo reconocimiento gracias a la repercusión adquirida por la realización de la exposición realizada en dicho establecimiento en la década de 1980.

El término deconstrucción se suele relacionar, en un principio y por el uso de la palabra deconstrucción, con la filosofía deconstructivista impulsada por el filósofo Jaques Derrida. Sin embargo, los arquitectos creadores y los participantes de la muestra del MoMA aclaran que este estilo arquitectónico no hace alusión a dicha filosofía, de hecho, le dan un significado propio al término.

El término deconstrucción en lo referido a la arquitectura, está basado, no en la destrucción, sino en la construcción de nuevas formas a partir de las que las preceden. No buscan destruir las formas por como son conocidas, sino que buscan reinterpretarlas, partiendo desde un nuevo punto de vista anclado en los detalles menos pensados y en las nociones generalmente ocultas en la arquitectura.

Mark Wigley y P. Johnson (1988), directores de la exposición, describen a la arquitectura deconstructivista como una arquitectura que busca desafiar a la tradicional y moderna mediante la presentación de formas extrañas que produzcan incomodidad e inseguridad a quienes la vean. Toman las formas puras y las sacan de su uso habitual, las mueven, las retuercen y las desplazan de forma de lograr nuevas obras que no se hayan visto antes.

Con esto, el autor busca explicar que este estilo nace con la finalidad de cambiar la mente de los arquitectos, así como también la de los espectadores, de manera de que vean o habiten dichas edificaciones desde una nueva visión.

Mediante la resignificación de la geometría más pura, los deconstructivistas buscan en sus edificaciones, basándose y al mismo tiempo desafiando, a los constructivistas rusos y a los arquitectos modernos de las primeras décadas del Siglo XX, crear espacios habitables y que resulten al mismo tiempo funcionales, pero que muestren que la perfección es un concepto que no existe, que la forma, incluso la más pura está corrompida por algo que hasta el momento ha tratado de ser ocultado por otros arquitectos: las imperfecciones.

Las artes y el diseño, ya sea la pintura, la escultura, la escritura, o la arquitectura y la moda, entre otras, siempre se han visto identificadas, condicionadas y afectadas por el contexto en el que se vive. Tanto en la arquitectura, como en la indumentaria o en las artes plásticas, así como en la escritura y la música, muchos de los movimientos y estilos engendrados en cada generación se ven afectados por el momento histórico en el que se desenvuelven. Ya sea mostrando apoyo o estando en contra de la sociedad, del gobierno

o de la forma en la que se desarrollan ciertas actividades, cumpliendo normas o rompiéndolas, todas las disciplinas del arte y del diseño se ven afectadas por su contexto.

En este momento de la historia en el que el deconstructivismo alcanza su punto de mayor expresión y reconocimiento, es un momento en el que el mundo se encuentra en crisis. La década de 1980 está marcada por ciertos acontecimientos caóticos a nivel mundial como la Guerra Fría, conflictos políticos de poder y la caída del muro de Berlín, entre otros.

Todos estos acontecimientos, sumados a la actitud social de la década que se caracteriza por la superficialidad y la exacerbación de lo banal, dan como resultado el hecho de que las formas de comunicación muten en torno a ellos.

No es extraño, por tal motivo, que los arquitectos deconstructivistas busquen, como parte de la inspiración de sus creaciones, la muestra de las fallas, de lo que está oculto, y lo lleven al plano de la arquitectura. Porque la sociedad busca esconder lo que no es agradable a la vista, lo que no está aceptado a un nivel social, y por lo tanto, estos arquitectos buscan, de manera vanguardista, mostrar lo que nadie quiere ver.

Wigley y Johnson (1988), también explican que es una arquitectura de ruptura y de distorsión, no de demolición o descomposición. Lo que los arquitectos deconstructivistas buscan es amenazar el orden y los valores clásicos de la arquitectura mediante la idea de un desorden estructural creado en el esqueleto de la obra y no por fuera, en forma de agregados ornamentales. Mencionan reiteradas veces el hecho de que el deconstructivismo es una amenaza hacia la arquitectura formal y su intención es hacer sufrir a las formas, ubicarlas en una situación de amenaza y agonía, corrompiéndolas y dañándolas, dejando en claro que por dentro de la pureza se esconden elementos estructurales que no son perfectos y que deben ser mostrados.

La intención de estos arquitectos es, por lo tanto, hacer de las fallas internas algo visible, de manera que aparezcan como elementos activos dentro de las composiciones.

Convertir la prolijidad y el orden de la arquitectura moderna en un caos controlado, demostrando que a pesar de la falta de equilibrio y unidad que puedan presentar las edificaciones, estas se mantendrán en pie, porque todas poseen fallas, sólo que en este caso, se muestran como un elemento estructural. De esta forma demuestran, desde su propio punto de vista, que las reglas pueden romperse, y que éstas deben romperse para poder adaptarse a los nuevos tiempos, a las nuevas personas y a las nuevas sociedades, de manera de emprender la creación de nuevas tendencias e incentivar a los nuevos pensamientos.

Los deconstructivistas no buscan romper estructuras en pos de quebrar las reglas impuestas, no desarman; lo que hacen es cambiar la noción establecida de la arquitectura y llevarla a un nuevo valor, a una nueva forma de concebir la construcción de edificaciones. Buscan escapar de la tradición como única forma aceptable de construir, y comenzar a influir demostrando que los cambios son posibles de realizar, aunque éstos signifiquen un nuevo orden de construcción y que están al alcance de todos.

Esta nueva forma que adoptan de construcción no es fácil de asimilar en una primera instancia, en una instancia superficial. Todas las obras deconstructivistas parecen presentar problemas de estabilidad, jugando con la noción del equilibrio y la resistencia, la desafían, la molestan, pero, en realidad, las construcciones en sí son igual de fuertes y estables que las tradicionales, aunque una vista rápida la construcción no lo parezca.

Lo que hace que los edificios parezcan menos estables o posibles a derrumbarse o quebrarse, es el cambio en la visión de la forma de edificación del arquitecto. Esta idea, basada en la incomodidad visual es uno de los principios fundamentales en la arquitectura deconstructivista. La idea de cuestionarse, del impacto visual y de la invasión de lo impuro dentro de la pureza. Su fin como obra arquitectónica, luego de cambiar las formas de construcción, es el cambio en la forma de la visión y comprensión en el espectador.

3.2 Obras significativas

A continuación se expondrá una acotada selección de obras deconstructivistas, clasificadas por ser expresiones claras y concretas de dicho pensamiento arquitectónico.

Las edificaciones que se encuentran en este apartado pertenecen a obras realizadas por los arquitectos que formaron parte de la muestra que se celebró en el año 1988, aunque no todas ellas pertenecen a esta. Los objetivos de analizar estas obras son, en primera instancia, tener una visualización concreta de los elementos estéticos y visuales que poseen, de manera de tomarlos como parte de la inspiración de la serie de diseños, y, por otro lado, tienen la finalidad de poder ver la forma en que estos elementos se articulan en lo práctico con los enunciados conceptuales y teóricos que destacan los arquitectos deconstructivistas al explicar su mentalidad.

Al recopilar información escrita acerca del discurso deconstructivista, al mismo tiempo que se obtiene y estudia la información visual, el proceso de creación de una serie de moda inspirada en este concepto se abastece de mayores fuentes de información, de mayores recursos prácticos y de nuevas ideas de construcción para dar al discurso visual final mayores elementos y mayor cohesión.

La primera obra a analizar es la llamada *Familian House* creada por Frank Ghery en California en 1978. (Ver figura 1)

Esta casa, correspondiente a la residencia de su creador, contiene una gran cantidad y variedad de elementos identificados como deconstructivistas basados en el discurso conceptual que dan los mismos. Esta casa fue creada a partir de una edificación ya construida, en la cual se combinan los nuevos elementos con los que ya estaban allí.

Según Johnson y Wigley acerca de la casa:

Las formas buscan la salida desde el interior, retorciéndose hacia el exterior. Un cubo inclinado, por ejemplo, construido con la madera de la casa original, atraviesa la estructura, perforando las distintas capas de la casa. A medida que estas formas buscan el camino de salida, levantan la piel del edificio, dejando la estructura expuesta. (1988, p. 22).

Mediante la conjunción de elementos constructivos, relacionando los que ya estaban allí y los nuevos agregados, Ghery busca darle a la construcción una visión de desorden y al mismo tiempo de control. Asimismo, busca demostrar cómo lo antiguo y lo nuevo se unen para formar, en vez de destruir y volver a comenzar.

Al observar la imagen, se puede apreciar a simple vista el cubo transparente que mencionan los autores. Se ve por dentro la madera que forma su esqueleto y su soporte, fabricada con los mismos materiales de la edificación que ya estaba allí. El cubo está introducido en el medio de la casa y simula estar colocado a la fuerza mientras que también, se articula con ella. Al mismo tiempo, se visualiza otro volumen que sobresale del extremo izquierdo de la edificación, el cual posee las mismas características formales que el anterior.

Siguiendo con el análisis de la propiedad, se ven las estructuras realizadas en chapa que se encuentran al frente de la casa. Estas constan de irregularidades en sus partes superiores. De fondo se ve una estructura triangular realizada en material que consta de una ventana con enrejados de madera.

La apreciación más resaltante en esta casa es la utilización de diferentes tipos de materiales conjugados entre sí para la formación de la totalidad de la edificación.

Se observa también la visibilidad de ciertas partes estructurales, como la madera que constituye el esqueleto dentro de los cubos transparentes, posiblemente contruidos en vidrio

La totalidad de la casa presenta cualidades de inestabilidad formal, aunque no la tenga en realidad.

La visualización de estructuras internas, la falta de equilibrio en los paneles principales, así como la utilización de chapa y madera como parte de los materiales finales de construcción son los que buscan ofrecer el aspecto de obra no finalizada.

Siguiendo con la teoría deconstructivista, esta casa, habitable, persigue fielmente los razonamientos arquitectónicos del estilo. La sensación que imparte es la de inestabilidad,

la de desprolijidad, la de caos y falta de organización. Sin embargo, un análisis detallado de cada parte de la casa denota que el caos que se observa no está dispuesto al azar o por falta de recursos, sino que el mismo fue pensado y su creación fue el resultado de numerosos cálculos y mixtura de elementos previamente estipulados.



Figura 1: Familian House. Disponible en: <http://www.archdaily.com/67321/gehry-residence-frank-gehry/>

El segundo edificio a analizar es un museo, realizado por Daniel Libeskind, realizado a partir de un concurso ganado en 1987. El museo Judío (ver figura 2), en Berlín, fue terminado de construir en 1999.

El edificio es una obra de dimensiones exorbitantes, que consta de una estructura de la planta en un estilo zig-zag de puntas que van cambiando su rumbo.

Toda la parte exterior de la edificación está cubierta con placas de zinc, lo que le da un color metálico a su fachada. La estructura consta de superficies planas, en las que extremos puntiagudos van dibujando la superficie total.

En las paredes exteriores, a través de la superficie metálica, se van superponiendo líneas diagonales que forman surcos en la estructura. Estas líneas que cortan la armonía principal de la estructura dejan entrever el interior del edificio, pero de manera muy acotada.

Sin lugar a dudas, la forma estilística y conceptual deconstructivista se encuentra en este edificio, y de una forma muy diferente a la presentada anteriormente.

Lo que más resalta del edificio al verlo de frente son los recortes diagonales de los que consta. Estas líneas que se forman no están dibujadas, sino que dejan espacios entre ellas, lo que produce una sensación de vacío e inquietud en cuanto a la resistencia de la edificación.

Por otra parte, el planteo de la superficie que ocupa horizontalmente el museo es un planteo extraño a las formas tradicionales de las plantas de los edificios. Este, al verlo desde arriba, posee un trazo irregular que acentúa los picos en cada quiebre de la línea que marca su recorrido. Esta organización responde a la idea de distorsión y desviación asociada al deconstructivismo.

Además de estos aspectos morfológicos, se ve en las placas de zinc una especie de tornillos que refuerzan cada espacio cortado que hay en ellas. Esta idea de mostrar lo que no se debería ver es una idea muy relacionada con el estilo.

Aunque a simple vista las dos edificaciones mencionadas son muy diferentes, en lo que respecta a lo conceptual ambas se nutren de los mismos fundamentos: la intención de fallas estructurales que creen incomodidad, la imperfección que se puede apreciar como tal, cuando en realidad es un recurso estético y funcional, la geometría irregular y desequilibrada presentada, entre otras cosas.



Figura 2: Jewish Museum. Disponible en: <http://daniel-libeskind.com/projects/jewish-museum-berlin>

La última obra a analizar, presentando tan sólo una pequeña muestra de las obras deconstructivistas, pertenece a la arquitecta Zaha Hadid, creadora de la estación de bomberos Vitra (ver figura 3). Esta edificación, realizada entre 1990 y 1993 en Alemania, es parte de un complejo de edificios de fábricas realizados por diversos arquitectos. Hadid define a la edificación: “El edificio entero es movimiento congelado. Esto expresa la tensión de estar en la alarma, y la potencialidad de estallar en la acción en todo momento”. (2014).

A primera vista lo que se puede apreciar es que el edificio se desarrolla a través de formas geométricas que se conjugan y se superponen, generando así su fachada. Se ve la combinación de materiales, contraponiendo el cemento de la pared con los caños verticales que presentan un punto de tensión en el frente.

Tal como lo advirtió la arquitecta, las formas puntiagudas y mezcladas dentro de la composición recalcan un ambiente de alerta, de peligro, ligado estrictamente a la funcionalidad del edificio relacionada con una estación de bomberos.

Otro punto destacable de la edificación es que a primera vista, la estructura externa aparenta ser una conjunción de paredes que se fusionan, pero que no poseen profundidad. Sin embargo, si se cambia el ángulo de la vista por una lateral, es allí donde se puede apreciar que entre las paredes del frente y las de atrás se encuentra el edificio, recubierto por ventanales en los costados.

Esta obra plantea varios de los conceptos relacionados con el deconstructivismo tales como la inestabilidad de la forma, la búsqueda de asombro por parte de elementos inesperados, la mezcla de materiales como forma de construcción, así como la noción de lo que debe y no debe ser mostrado.

El edificio, a simple vista, comienza a jugar con las formas geométricas, las retuerce, las traslada, las distorsiona y las fusiona de forma de crear una estructura en la que se vean las bases de lo clásico, pero sus nociones estén cambiadas.



Figura 3: Vitra Fire Station. Por Zaha Hadid. Disponible en: <http://www.zaha-hadid.com/architecture/vitra-fire-station-2/>

A partir de estas obras expuestas se busca demostrar que el estilo deconstructivista, si bien no corresponde a un movimiento formal y parte de diferentes arquitectos con diferentes visiones, logra conformar una unidad que relaciona el pensamiento conceptual con el trabajo visual, dando como resultado obras que persiguen similares objetivos de comunicación.

3.3 Movimiento moderno

El Movimiento Moderno arquitectónico es la suma de diversas tendencias que se forman en las primeras décadas del siglo XX. Las tendencias a las que hace referencia la arquitectura deconstructivista como parte de su inspiración son las que toman lugar en el período transcurrido entre la Primera y la Segunda Guerra Mundial, ya que es el período

de mayor consagración y aceptación del movimiento moderno. Por lo tanto, este Proyecto de Grado se referirá al arte y a la arquitectura, más específicamente, de esos años cuando se refiere a Movimiento Moderno.

También conocido como Estilo Internacional en los años de posguerra, este movimiento arquitectónico se compuso a partir de grupos de artistas, arquitectos y diseñadores que fueron agrupándose y creando, de forma separada pero con principios similares, un estilo nuevo.

Al ser un movimiento perteneciente al período de recuperación mundial luego de la Primera Guerra Mundial, se entiende que uno de sus principales objetivos es el cambio y la conciencia social como motivo de sus creaciones. Tal como el mundo entero sintió el cambio luego del episodio bélico, lo hizo la sociedad, la economía, la política, la moda, el arte, y por tanto, la arquitectura.

En bases generales, ya que más adelante en el capítulo se ampliará acerca de cada grupo que conformó este movimiento, la arquitectura moderna está basada en la geometría. El principal rasgo de estas construcciones es la síntesis de las formas a su estado más puro, creando así espacios habitables a partir de formas geométricas básicas. (Gössel, 1991).

Al haber abordado ya el tema de arquitectura deconstructivista en este trabajo, se entiende la razón por la que una de sus principales inspiraciones para la creación de ese estilo fue el Movimiento Moderno. No sólo la estética geométrica despertó en los arquitectos deconstructivistas una fuente de inspiración, sino que también lo hizo la idea de rompimiento del pasado, para crear algo nuevo.

Los arquitectos modernos buscaban una nueva forma de configuración de los espacios arquitectónicos, dejando en el pasado la arquitectura tradicional.

Una de las características más significativas de este movimiento fue la eliminación de los elementos decorativos en las edificaciones, tanto de sus partes exteriores como de las interiores. Todo lo que en una construcción no fuera necesario para su funcionamiento,

que solamente cumplía un rol ornamental, era eliminado de ella, dejando así estructuras limpias y sin agregados. Por otra parte, la luz dentro de las construcciones era un elemento constructivo más, muy importante para los arquitectos modernos, por lo que los espacios a crear debían tener que ser estructurados a partir recursos que permitieran la entrada de la misma. (Gössel, 1991).

La carencia de ornamentación es un fenómeno que se puede dar en cualquier rama del diseño. Como se verá posteriormente, todos los arquitectos y artistas pertenecientes al Movimiento Moderno, tienen como parte de su objetivo despojar de decoración y elementos innecesarios a sus obras, dejando así sólo los elementos estrictamente necesarios para su conformación.

Este recurso de austeridad no está relacionado con falta de creatividad o con la producción masiva, sino que era una elección consiente de quienes se planteaban realizar obras de este estilo.

Uno de los arquitectos más importantes y significativos del Movimiento Moderno, sino el más importante, fue Le Corbusier.

Su principal pensamiento era construir acorde con los tiempos que se vivían. Para el tiempo de las máquinas, según él, era necesario pensar en geometría. Por esto, las construcciones modernas eran formadas en cubos, prismas, cilindros o pirámides. El cálculo, el orden y la simetría eran valores fundamentales a la hora de construir según su pensamiento. (Tietz, 2008).

En estos principios se basan todos los estilos del movimiento moderno, en el resurgir de la construcción de una nueva forma innovadora, ya que el mundo estaba resurgiendo luego de la Guerra.

El hecho de necesitar un nuevo estilo, no sólo de arquitectura, sino también en el ámbito de las artes y en las formas de vida, tenía que ver, por un lado, con el compromiso social que comienzan a asumir los arquitectos a fin de construir nuevas casas y espacios que cumplan con objetivos funcionales y lo hagan de manera económica para ayudar a la

reconstrucción de los lugares que fueron devastados por la Guerra. Por otro lado, la idea de una nueva interpretación de las artes y el diseño se basa en el nacimiento de una nueva visión del mundo, un resurgir también, luego de finalizada la Guerra.

Volver a la pureza, a la búsqueda de la funcionalidad, o la construcción de formas universales, dejando de lado la visión de lo individual, no sólo eran los valores de los arquitectos de los años '20 y '30, sino de la sociedad en general.

En el diseño de indumentaria, y como se verá en la serie presentada al final de este PG, el utilizar elementos como formas y volúmenes, y despegarse de los agregados estéticos sin un fin funcional, son recursos válidos y utilizados por diseñadores de todo el mundo, tal como se vio en el capítulo anterior.

3.3.1 Escuela Bauhaus

La escuela Bauhaus, conocida mundialmente como uno de los polos de diseño, arte y arquitectura en la historia del siglo XX, se creó en Alemania en el año 1919. La escuela Bauhaus tuvo como objetivo el estudio profundo de la esencia de los objetos, ya sean estos artísticos, de diseño o de arquitectura. Este estudio es lo que le permitía a los creadores adentrarse en lo más profundo de la esencia de un objeto y sacar de este su naturaleza, de manera de poder diseñar o crear objetos, casas, u obras de arte, que sean funcionales y a la vez contengan una estética moderna y agradable. (Gössel, 1991).

La primera etapa de la escuela, estéticamente más relacionada con el movimiento moderno de entreguerras, es la que marca las características y la esencia de la misma, la que es más fiel al estilo con el que se asocian las creaciones de dicho establecimiento y es la etapa a la que se hace referencia en este PG.

El hecho de buscar en la esencia de los objetos, de su estudio y de la profunda dedicación a la investigación, es uno de los puntos que da como resultado un producto final con mayores posibilidades de ser exitoso. El mismo proceso de creación puede ser usado en el diseño de indumentaria para crear las mismas tipologías, pero de forma de

hacerlas más eficientes y de mejorar su experiencia de uso. Esa era la misión de la escuela Bauhaus, crear objetos que, ante todo, cumplieran su función.

La Bauhaus buscaba el trabajo en conjunto de artesanos, artistas, diseñadores y arquitectos. Con esta unión de todas las disciplinas, planteaba crear obras que fueran funcionales y estéticas, que cumplieran con su objetivo de manera fácil y eficaz, y que, al mismo tiempo, fueran elementos agradables a la vista y aceptados. (Frampton, 1993)

Este objetivo que planteaba la escuela era un objetivo muy ambicioso, pero a partir de la enseñanza de todo el proceso de producción podía ser posible.

La estética que alcanzaban los objetos, así como las gráficas y los edificios de la escuela Bauhaus, coincidían en cuanto a la simpleza de las formas, la claridad de los materiales y, como un conjunto, de la coherencia de los resultados finales.

3.3.2 De Stijl

De Stijl fue el nombre de una revista, creada por el arquitecto, también pintor, diseñador y escritor, Theo Van Doesburg. El nombre de la misma fue el que le dio nombre al grupo de artistas y arquitectos que formaron parte de sus ediciones con motivo de la búsqueda de un mismo arte nuevo. La revista fue fundada en Holanda en el año 1917. El principal objetivo de esta agrupación era construir un estilo que fuera unificador, representativo de los tiempos en que vivían, creando así una conciencia universal. Uno de sus representantes más conocidos fue el artista Piet Mondrian, el cual aportaba más de la mitad del contenido que incluía la revista, por lo que los arquitectos del grupo basaban en su arte las obras realizadas. La idea era poder crear ambientes cúbicos, similares a los que se veían en dos dimensiones, pero en tres, de manera de crear espacios abstractos. (Henkels, H, 2009).

El principal objetivo, en cuanto a la filosofía de estos artistas, era el término de lo individual, tanto en relación a lo social, así como al arte. El final de la forma natural, para dar espacio a la verdadera forma del arte, creada a partir de la geometría.

El objetivo estético de este grupo se sostiene con el del movimiento moderno en general, buscando abstracción y la pureza de las formas. Del mismo modo que Bauhaus, busca una estética universal, que marque el fin de épocas pasadas y de lugar a una visión moderna.

La forma en la que estos artistas encontraban las nuevas nociones del arte se relacionan con las figuras geométricas básicas y los colores primarios, tal como los cuadros de Mondrian. La mayor parte de sus creaciones están basadas en la articulación de diferentes cuadrados o volúmenes cúbicos, superpuestos y acomodados de forma organizada. Asimismo, la arquitectura de este estilo es muy similar a la parte gráfica representada por Mondrian como artista principal. Las edificaciones son las gráficas en tres dimensiones. La distribución de las fachadas, así como los interiores de los edificios planteados por De Stijl, tienen una gran concordancia con el estilo pictórico. Las obras arquitectónicas constan, al igual que el resto de las creaciones, de bloques cúbicos desplazados a través de toda la obra, organizados, y con variables de colores y líneas negras.

Estas creaciones de estilo geométrico son parte de la fuente de inspiración del deconstructivismo; ellos parten de lo puro y, como ya se mencionó, buscan corromperlo. Pero para poder corromper las formas, primero hay que conocerlas, investigarlas y luego, sí, deconstruirlas.

La idea del grupo De Stijl era “una arquitectura que se estructuraba mediante cubos claros y a través de la intersección de las superficies.” (Tietz, 2008, p. 31).

Esta idea de la geometría en su máxima expresión puede ser llevada a cualquier rama del diseño, arquitectura y arte, tal como lo hacían ellos.

3.3.3 Racionalismo

Este movimiento se dio en Italia en el período de entreguerras. El racionalismo está muy afectado principalmente por la obra del arquitecto Le Corbusier. Este grupo de arquitectos

se dota de ese nombre ya que su corriente estaba basada en el uso de la lógica y de la razón para la creación de espacios. (Tietz, 2008).

Al estar este movimiento inspirado en uno de los arquitectos más importantes del movimiento moderno, Le Corbusier, la estética a la que hacen alusión los arquitectos involucrados se asemeja mucho a la de él.

La utilización de los volúmenes elementales como método único de construcción, sumado a la idea de cálculos matemáticos y razonamientos puramente lógicos fueron las aspiraciones de esta corriente de arquitectos italianos.

La idea de estos profesionales no era la de despojar la tradición, sino de llevarla a la nueva época, de modernizarla para dejarla acorde a la era de las maquinarias. Por este motivo, su estética es similar a la de los demás grupos mencionados, porque, en esta época, en todo el mundo, las formas de expresión y comunicación cambiaban en pos de la nueva era que se vivía alrededor del globo.

Uno de los elementos que distinguieron al racionalismo de los demás estilos del movimiento moderno, fue el uso de la razón como forma de construir. No porque los demás no la usaran, sino porque el uso de cálculos estrictos y exactos daba la pauta de la mezcla de la modernidad con el clasicismo. (Gössel, 1991).

Espacios geométricos y colores neutros hacían insignia del movimiento moderno general en el racionalismo, pero, como impronta distintiva de los demás estilos que se llevaban a cabo en diferentes lugares, el uso estricto de cálculos y razonamiento a la hora del diseño de las edificaciones, fue uno de las características más destacadas de este estilo. Es lógico que, basándose en el discurso de los racionalistas de no dejar de lado la tradición, el uso de cálculos como se utilizaban en la antigua Roma, formara parte de la nueva arquitectura. A partir de esta herencia que dejaron los antepasados en Italia, los arquitectos racionalistas se dedicaron a unir los lazos entre la antigüedad y la modernidad.

3.4 Constructivismo Ruso

El estilo constructivista nace en Rusia en 1914, pero se consolida a partir de 1921. Este estilo artístico y arquitectónico estuvo al servicio del poder político. Con influencias del arte y de la arquitectura europea de los grupos mencionados anteriormente, este estilo se basaba en la síntesis y en la abstracción. Se buscó un nuevo estilo de expresión, y se encontró la respuesta en la pureza de las formas. (fotocopias)

Al igual que los estilos modernos anteriormente nombrados, la vanguardia rusa debía encontrar una nueva forma de expresarse para los nuevos tiempos que vivían. La Revolución Rusa estaba comenzando y era necesario el acompañamiento del arte y de la arquitectura para transmitir la época de cambios venideros.

El uso de formas básicas y colores primarios fueron los que incentivaron los proyectos de los arquitectos y artistas rusos. Esta idea de cambio y de innovación planteó una gran cantidad de proyectos a realizar. Muchos se consolidaron, pero especialmente en las áreas del diseño gráfico, ya que era necesaria la comunicación de las nuevas ideas, y en lo que respecta a diseño industrial, generalmente mobiliario.

Estas ideas innovadoras constaban de un principio de funcionabilidad. Tanto los objetos, como el arte y la arquitectura debían estar concebidos, principalmente con una unión estética que diera la pauta de unidad del movimiento y de la revolución; y en segundo lugar, debían ser formas simples para poder transmitir un mensaje claro respecto a los nuevos tiempos.

Puntualmente hablando de la arquitectura constructivista, la mayor parte de los proyectos pensados no se llevaron a cabo debido a problemas de presupuesto y practicidad, pero son los planos y bocetos de las ideas más extravagantes los que dieron a los arquitectos deconstructivistas parte de la inspiración para sus obras. (Wigley y Johnson, 1988).

Las ideas arquitectónicas constructivistas de los primeros años fueron proyectos muy innovadores, en los cuales se veían formas que rompían con la noción clásica de la construcción y desafiaban la estabilidad y el equilibrio aportado por la arquitectura. Son

estas primeras obras las que inspiran al deconstructivismo a continuar con la idea de la inestabilidad y la falta de reglas a la hora de construir.

Una de las obras emblemáticas del constructivismo es El Monumento de Tatlin. Esta obra arquitectónica basa su forma esencial en las figuras geométricas básicas, pero las pone en conflicto con la intención de trasladarlas de su eje y reflejar la inestabilidad en ellas. Si bien es una estructura maciza y resistente, el hecho de la forma inclinada hace que su imagen remita al desequilibrio. Esta idea de estructuras llevadas al conflicto de la gravedad es lo que a los deconstructivistas los inspiró para crear su propia filosofía estética y formal.

Capítulo 4. Elementos (de)constructivos

Este capítulo se abocará, posterior al abordaje de la teoría acerca de la arquitectura deconstructivista y su aplicación en construcciones reales, así como la aplicación a la moda de diversos elementos provenientes de la disciplina arquitectónica por parte de diferentes diseñadores, a la anunciación y reflexión de los elementos constructivos propios del diseño que serán utilizados en la serie, con el fin de abordarlos de manera consiente y coherente a la misma.

Estos elementos de composición provienen del estudio de la forma y del espacio, todos ellos relativos tanto a la composición como a la coherencia que se busca aportar a los diseños a partir del concepto rector.

Justo Villafañe define 3 etapas imprescindibles para la conformación de una imagen o, en este caso, un objeto:

La selección de la realidad que ésta supone, la utilización, para tal fin, de un repertorio de elementos plásticos específicos y en tercer lugar, la ordenación de dichos elementos de una manera sintáctica con el objetivo de producir una forma de significación también específicamente icónica. (2006, p. 93).

Estas tres etapas suponen un proceso selectivo utilizado para la creación de cualquier expresión visual, ya sea una imagen, una prenda o una edificación.

La selección de una realidad a la que se refiere Villafañe, es la selección de un tema que tome lugar en la realidad, es decir, un concepto que sirva de inspiración. Como ya se ha mencionado anteriormente, el concepto seleccionado que rige el diseño de la serie a crear es la arquitectura deconstructivista. Este concepto estará presente en cada paso del proceso creativo, persiguiendo el fin de generar unidad y sentido a las consecuentes prendas que serán creadas.

Lo que respecta a la segunda etapa, la selección de los elementos formales, refiere concretamente al tema concerniente de este capítulo. La selección de los elementos, su significado y su justificación para con el tema elegido es una gran parte del planeamiento de la línea indumentaria. Esta selección será tomada a conciencia de lo ya investigado

hasta el momento acerca de la moda y del deconstructivismo, y sumado a la reflexión acerca de la teoría de las formas brindada por una selección de autores expertos y calificados en el tema.

La tercera etapa a la que hace alusión el autor se refiere a la correcta utilización de los elementos formales elegidos en pos de una correcta comunicación del mensaje que se pretende enviar. Es decir, no es suficiente constar con los elementos de diseño, sino que es de la misma forma importante saber articularlos para que juntos conformen el discurso que se desea transmitir.

Estas dos etapas se complementan; sin embargo, el resultado final será el que de mayor prueba acerca de la combinación de dichos elementos de manera más fehaciente.

El objetivo de este capítulo consiste justamente en seleccionar los elementos adecuados, justificando cada decisión tomada, sin dejar ninguna al azar. De esta forma, el resultado final, proveniente del análisis y la reflexión, tendrá mayores posibilidades de ser aceptado y entendido por el público.

4.1 Incomodando la vista: principios de la serie

Para la creación de una serie, se debe desarrollar un tema, un concepto rector que de una unidad estética a los diseños mediante una serie de componentes que respondan a la misma. Los rectores de esta serie pueden ser abstractos o figurativos. Pueden constar de una profundidad en cuanto a su temática en mayor o menor grado. Lo cierto es que cuanto más abundante pueda ser ese concepto rector, mayores serán las posibilidades de tener una gran cantidad de elementos, variados y abundantes, para trabajar y articular en las prendas. Esto dará como resultado una línea de diseños conceptuales interesante y vasta. También es importante adecuar la cantidad de elementos a tomar en relación a la cantidad de prendas que posea la serie o colección, de forma de no escasear ni exagerar en recursos.

En el caso de la serie creada en este PG, el tema rector es la arquitectura, y más exactamente, la arquitectura deconstructivista. Esta idea conceptual y estética, adaptada en este capítulo a los principios de la conformación de imágenes, es la que dotará a los conjuntos indumentarios de una síntesis estética que permita identificarlos a todos ellos dentro de un mismo grupo de diseño.

No sólo la parte estética de este estilo arquitectónico sirve para tomar elementos de diseño como forma de inspiración, sin embargo, los atributos puramente visuales respectivos a esta arquitectura son también muy valiosos para la creación y deben estar presentes en los diseños. De igual manera que el componente estético forma parte de la toma de partido del tema, influye notablemente el componente teórico, los pensamientos, los objetivos y principios planteados por los arquitectos deconstructivistas. La combinación de los elementos visuales junto con los elementos teóricos es lo que dará como resultado una estética que represente el concepto rector de la línea de una forma completa y abarcativa.

Tal como se explicitó en capítulos anteriores, los arquitectos deconstructivistas buscaban cortar con la tradición, desafiando las leyes de la arquitectura moderna y desafiando, también, al ojo del espectador y a las nociones de estabilidad, unidad y armonía que los mismos tenían asumidas en cuanto a las construcciones.

Buscaban distorsionar y desviar las formas puras de la arquitectura de manera de producir inquietud e incomodidad al mismo tiempo que pretendían desorientar a los observadores y habitantes de sus obras.

Con estas ideas conceptuales se formaron los proyectos y edificios de ese estilo, y es con esos mismos pilares con los que constará la serie diseñada.

Donis Dondis (2002), reconocida diseñadora y profesora de diseño, explica en su libro *la sintaxis de la imagen*, cómo ciertos factores físicos y psicológicos afectan en lo que el hombre ve y en lo que llama su atención. Habla de conceptos fundamentales como el equilibrio y la tensión explicando que la relación que tiene el hombre con la gravedad es la

misma que este busca obtener por parte de los objetos que lo rodean, ya sean en un dibujo, plano, objeto o diseño. El equilibrio lo describe como una referencia fundamental del hombre, y por tanto, la falta de equilibrio le resulta a su mente mayormente difícil de asimilar, al mismo tiempo que le produce una sensación de cierto caos y desorden.

Se entiende, entonces, que el hombre busca por naturaleza la armonía en todo lo que ve, una base por la cual poder comprender la composición, sea un objeto, un diseño, una pintura, etc.; esta armonía está arraigada a él a partir del concepto de gravedad, que es lo que le permite transitar sobre la Tierra. Por tal motivo, cuando no puede visualizar un punto de equilibrio, cuando este presenta dificultades para ser identificado a simple vista, o incluso, las nociones de este equilibrio se encuentran alteradas con respecto a las de la persona, ésta debe volver a observar, o hacerlo durante una cantidad de tiempo más prolongada para poder asimilar la nueva información que se le presenta y comprenderla.

La falta de equilibrio en la arquitectura deconstructivista es una de las razones por las cuales sus construcciones fueron tan novedosas y llamativas. La sensación de inestabilidad producida por una arquitectura que parece estar a punto de caerse o desarmarse, o de estar en presencia de formas que desafían la gravedad, es lo que atrae al ojo del espectador a ese espacio creado. Por este mismo principio que explica la diseñadora, la carencia de un equilibrio presentado en las formas habituales hacen que el asombro y la duda se siembren en quien las ve y esté forzado a analizarlas durante un momento más prolongado.

Esa sensación de inestabilidad y cuestionamiento es la que se busca crear en la serie. Si bien no es lo mismo realizarlo en un edificio que en una prenda, por lo que los elementos estrictamente constructivos cambiarán, el concepto de desequilibrio e inestabilidad es uno de los elementos fundamentales del deconstructivismo, y por tanto, lo será también de los diseños creados en este PG.

Cuando habla de tensión, Dondis (2002) se refiere al impacto que genera un elemento de la composición, que llama la atención por encima de todo el resto. Este elemento

sobresale intencionalmente y es una decisión tomada por parte del diseñador. Esto genera como consecuencia que la visión del observador vaya directamente a ese punto, creando así un punto de tensión. Tanto la falta de equilibrio como la falta de regularidad, o tensión, son elementos que desconciertan al espectador y focalizan su vista en determinados sectores referenciados de estas formas por quien crea la obra. El empleo de estas herramientas crea una mayor posibilidad de concentración en los diseños ya que la vista no pasa por alto la composición como lo haría si esta fuera regular y equilibrada.

Los puntos de tensión también serán utilizados en esta línea, ya que persiguen el fin de impactar y desorientar al espectador, al igual que buscaban hacerlo los deconstructivistas.

El desequilibrio y la tensión en los diseños se utilizarán de formas diferentes, articulándose con otros elementos de diseño que persiguen la misma función de énfasis, que se verán más adelante en el capítulo.

Otros elementos utilizados, enumerados por Wucius Wong (1979) en su libro *fundamentos del diseño* son: la transformación, el desplazamiento, la sustracción, el contraste, la división, la dislocación y la asimetría.

La transformación forma siempre parte del diseño de indumentaria, ya que son las mismas tipologías las que entran en constantes cambios para poder desarrollar nuevas formas. La transformación de tipologías en este PG estará basada en mantener la simpleza de la forma a simple vista, transformándola desde el interior, sin alterar la silueta que presenta, de manera de lograr el cometido de impactar y al mismo tiempo respetar la ocasión de uso planteada anteriormente. Para esto, la transformación estará articulada con otros elementos del diseño, de manera de conjugarlos para lograr un fin común.

El desplazamiento toma lugar dentro de las prendas junto con la sustracción. Esto genera ciertos espacios vacíos, corridos de lugar, donde se nota que algo que debía estar allí fue corrido o quitado. Este recurso genera puntos de tensión y en algunos casos

desequilibrio, además de exponer ciertas partes del cuerpo que no se supone que queden expuestas.

La sustracción desarrollará un papel protagonista en los conjuntos y prendas de esta línea, haciendo referencia no sólo a la parte teórica sino también a la composición visual deconstructivista. Sustrayendo espacios dentro un vestido se genera, en primera instancia, la concepción de mostrar lo que no debería ser visto, de lo inesperado que tiene el pensamiento deconstructivo. Por otro lado, se generan referencias explícitas y visualmente claras acerca de algunas obras, como la *Familian House*, ya mencionada. Esta referencia hacia el cubo transparente, por ejemplo, es llevada a cabo por las sustracciones, así como por la elección de los materiales, a desarrollar más adelante, de modo que no sólo se utilicen los recursos teóricos, sino también los prácticos. Con esto, se busca incomodar y sorprender al espectador, dejando ver lo que no debería, o lo que no espera.

El contraste, si bien se plantea en un punto desde el uso del color, se llevará a cabo de forma explícita mediante la combinación de textiles de diferentes densidades y pesos, lo que dará como resultado la sensación de inestabilidad deseada. La mezcla de textiles livianos con otros más rígidos persigue el objetivo de desestructurar las prendas, dotándolas de diferentes densidades y movimientos dentro de ellas mismas.

La división y dislocación se verá relacionada con diferentes bloques dentro de una prenda, buscando la mezcla, no sólo de los materiales, sino de formas y líneas, que a su vez, generen contrastes. Esta división también se relaciona con la sustracción, que crea un corte en la prenda, y disloca su significado como unidad, pero no hace que desaparezca.

La asimetría estará presente en las prendas, ya que es uno de los elementos más importantes de la arquitectura deconstructivista. Esta cualidad se puede dar por medio de muchos elementos, o la conjugación de dos o más de ellos. Puntualmente en la serie diseñada, se busca la asimetría mediante la creación de diferentes puntos de tensión,

causados estos por otros elementos formales, evidenciando así los diferentes puntos de foco dentro de la prenda.

Todos estos conceptos están relacionados con el impacto visual que se busca generar en las prendas. La articulación de todos ellos, junto con la de los elementos del diseño en general y los elementos del diseño de indumentaria en particular, persiguen el objetivo planteado en la introducción de crear una serie indumentaria acorde con el pensamiento deconstructivo arquitectónico.

La búsqueda de este trabajo y de la serie desarrollada es causar un impacto similar al que tuvo el deconstructivismo con sus edificaciones, llevando al diseño de indumentaria las ideas que esos arquitectos plasmaron en sus obras. Todos estos elementos utilizados de la forma correcta darán como resultado una línea conceptualmente unida al deconstructivismo. Todo esto, sin olvidar además, la ocasión de uso planteada y la adecuación de los conjuntos a la misma.

4.2 La silueta

Andrea Saltzman define a la silueta como “la conformación espacial de la vestimenta según el modo en que enmarca la anatomía, define sus límites y la califica” (2004, p.69)

La silueta, entonces, es el contorno de la prenda, lo que marca como es su forma y la delimita. Se puede modelar para que sea ceñida y se adapte a la forma del cuerpo, puede ser más amplia con respecto a él o de volúmenes muy holgados, que oculten la forma del mismo.

La serie aquí presentada es una serie que tiene planteada una ocasión de uso específica, indumentaria de cocktail. Por tal motivo, a pesar de las ideas y estética que persigue la creación de la misma, las tipologías deben poder ser usadas en la ocasión para la cual son creadas, sin presentar inconvenientes para la persona que la lleve.

El problema de diseño en este caso es poder crear prendas que consigan lograr el objetivo de captar el pensamiento y la estética deconstructivista al mismo tiempo que

cumplen con la función pautada, creando un híbrido entre el diseño experimental y la ropa de uso cotidiano.

Tal como ocurre en la arquitectura, la forma final de un proyecto, sea este un edificio o una prenda, está dada de acuerdo a las exigencias que conlleva su uso y también a la inspiración y visión de quien esté diseñando. La tendencia del momento en el que se crea la prenda también influye en esta elección, ya sea para seguirla o para ignorarla.

La forma que se le da a la prenda, la silueta final, es uno de los elementos formales más importantes de la identidad de la prenda, así como de la identidad de una serie. Sin embargo, no es el único elemento formal considerado a la hora de diseñar.

Si bien es el contorno, es la forma entera, los límites que trazan el comienzo y el final de la prenda, lo que ocurre dentro de ella es otra de las partes fundamentales que brindará elementos compositivos para la realización e identificación de dicha prenda.

En los diseños a realizar, la idea de la silueta está presentada por una que sea holgada, que no se adhiera al cuerpo de forma de marcar su contorno, pero sin llegar a límites extremos de volumetría. Es una silueta de forma recta, de una línea insinuante, de modo que no se pegue al cuerpo, pero que no cree volúmenes que impidan el movimiento o traslado del cuerpo que las porte.

Esta decisión está formulada en base a lo que representa la arquitectura y su bajada al diseño de indumentaria. Mark Wigley se refiere al espacio dentro de la arquitectura deconstructivista mencionando que “la sensación de estar delimitado (...) se ve alterada” (1988, p. 18)

Con el objetivo de adaptar esta afirmación a la indumentaria es que se piensa en una silueta que no sea ni extremadamente holgada, ni extremadamente volumétrica. A partir de la silueta recta, un lugar intermedio entre los extremos, se plantea crear la sensación de límites y la falta de ellos. Esto no ocurre sólo con el contorno de la prenda, sino que también se produce a partir de la combinación de otros elementos, relacionados con todo lo que ocurre dentro del contorno de la prenda.

A continuación se profundizará acerca de los elementos internos del diseño de la serie, los cuales se conjugarán entre sí, aportando un mayor significado a la misma y articulándose entre ellos y su contorno.

4.3 La forma y la línea

Ya se planteó, en el apartado anterior, lo relativo a la forma exterior de las prendas, que será la silueta base de la serie. En este subcapítulo se abordará acerca de los elementos que construirán esa forma, los elementos que se encuentran por dentro de la prenda, y que constan de lo descrito en los principios de la línea diseñada.

Villafañe (2006) desarrolla en su libro un concepto importante relacionado a la creación de imágenes: el pensamiento visual. Este pensamiento visual, según el autor, actúa de una forma similar al pensamiento lógico, en el cual se recibe la información, se analiza dentro de la mente y finaliza en la recepción y entendimiento de la información.

La información visual que se recibe, entonces, actúa de la misma forma, enviando señales, en este caso no escritas sino representadas en una superficie, buscando que éstas, conjugadas de la forma apropiada, puedan ser captadas, analizadas y finalmente entendidas tal como se desea. Por tal motivo, los elementos constructivos ya mencionados son de gran importancia en el rol comunicativo que compete a una colección, porque estos serán los que tengan mayor espacio de representación, y será en gran parte, la buena estructuración y articulación de los mismos lo que logrará el objetivo comunicacional deseado.

Estos elementos, mencionados previamente, como la sustracción, la repetición, la superposición, entre otros, estarán representados dentro de la prenda a partir de los elementos formales del diseño, que afectan también a la arquitectura: las líneas y las formas geométricas.

La utilización de recortes y sustracciones se llevarán a cabo a partir de las líneas y formas que se creen dentro de las prendas. Asimismo, estas se repetirán, se superpondrán, se trasladarán y se maniobrarán para conseguir la asimetría buscada.

Dondis (2002) explica, referido a las formas, que los ángulos rectos o formas puntiagudas, así como las líneas rectas, tienen un significado diferente a las formas curvas y orgánicas. Las primeras están relacionadas con la tensión y el conflicto. Asimismo si las líneas o formas se presentan de manera diagonal poseen una connotación de inestabilidad y provocación. Por el contrario, las formas orgánicas se relacionan con el cuidado, el calor y la protección.

Al mismo tiempo que los edificios deconstructivistas cumplen la función de protección y habitabilidad, dan una sensación de alarma, de inseguridad. Esta dualidad trabajada por el estilo arquitectónico es la misma que se busca emplear en la serie. De manera que trabajando con la mezcla de formas, y por tanto, de significados, el espectador y usuario tendrá una sensación similar a la que las personas que veían los edificios deconstructivistas tenían. Se busca cubrir con las prendas, pero al mismo tiempo mostrar. Proteger y exhibir.

Por tal motivo, para la línea diseñada, se remite a la interrelación de las formas, la mezcla de lo recto con lo curvo, de lo puntiagudo con lo orgánico, y por tanto, la mezcla de la tensión y la amenaza junto a la protección. Se busca lograr con esto que los dos significados opuestos se fundan en una misma prenda o conjunto, dando como resultado la interrogación, la inquietud de la significación de esos elementos tan distintos, juntos.

Los recortes de las prendas, dedicados a un fin estético, constarán de la relación de líneas rectas con líneas curvas. Como se menciona previamente, la idea es crear incertidumbre en cuando a la mezcla de estos elementos opuestos. También constarán de repeticiones de recortes, por ejemplo, en los que el equilibrio jugará un papel importante en cuanto a la combinación de líneas. La estabilidad estructural que propone una línea recta se verá en un momento corrompida por la línea curva, haciendo que

ambas formen parte de un mismo recurso, buscando un mismo fin. La relación de ambas busca causar un impacto que el usuario no espera. Eso también se traduce en un punto de tensión.

Por otra parte, el uso de las sustracciones en lugares inusuales e inesperados comprende otro punto de tensión, que guiará la vista rápidamente a ellos, llamando la atención y provocando.

Estos puntos en una misma prenda, comprenden un desequilibrio visual, ya que la vista se centra en dos lugares diferentes, confundiendo en primera instancia al espectador.

La implementación de este conjunto de elementos está basada en una decisión racional que persigue el objetivo general deconstructivista de confundir, incomodar, mostrar lo que no debería ser visto, de la inestabilidad y desequilibrio y la distorsión.

4.4 Color y textura

Dondis (2002) afirma que la percepción del color está relacionada con la parte más emotiva del proceso de reproducción visual, haciendo que para cada persona el color transmita diferentes sentimientos, sumados a los que son de conocimiento general.

Esta percepción individual de los colores puede jugar a favor o en contra de una representación.

En esta serie predominarán en cuanto a la paleta de color, los tonos neutros: el blanco y el negro. Esta decisión se encuentra fundamentada en la búsqueda de la simpleza por parte del color, en pos del mensaje que se desea transmitir.

El motivo por el cual se plantea la utilización de tonalidades y no el uso de colores, se debe a la relación con el concepto rector elegido, con sus orígenes y con la búsqueda de la síntesis en ellos.

Los tonos neutros están relacionados con el despojo, con la simpleza en su máxima expresión. Los arquitectos deconstructivistas buscaban esa simpleza relacionada, no sólo a los colores, sino también a la forma, en la arquitectura moderna de la década de 1920.

La búsqueda de las formas más puras y básicas, también se proyecta en la búsqueda del color, o en la carencia de él. El hecho de dejar las edificaciones de los colores de los materiales originales, o pintarlas enteramente de blanco, son decisiones que hacen que las mismas llamen la atención en mayor grado por su forma y no por su color.

Asimismo, la carencia de una amplia paleta de colores ayuda a la concentración en la silueta y en su contenido. Si bien esto no es una ciencia cierta, es un método de trabajo válido y utilizado por diferentes diseñadores. Por tal motivo, conjugando la fuerza de los elementos formales y tratando de quitarle el protagonismo y el foco de atención al color, se intentará mediante estos recursos focalizar la mirada en lo que a la construcción de la prenda se refiere.

Cabe destacar, además, que la mayor parte de las construcciones deconstructivistas manejan los colores claros, los tonos neutros o son construcciones que constan de la utilización de vidrio y componentes metálicos en sus fachadas. Esta utilización de colores y materiales por parte de los arquitectos brinda una gama de color identificable con el movimiento. Por este motivo, en la búsqueda de la identificación de la serie también por parte de su paleta de color, se acotarán los mismos, quedando únicamente como elementos visuales respectivos a los tonos, el blanco y el negro.

Lo importante en cuanto a lo visual está relacionado con lo formal, la adhesión de color es nula, porque lo que pretende llamar la atención está basado en la forma, o, en realidad, en la dislocación de la misma, y no en la utilización de colores para resaltarla.

Siguiendo este pensamiento, se plantea acerca de la utilización de texturas. Dondis (2002) se refiere a ellas, tanto a las táctiles como a las visuales, como las modificaciones sobre la superficie de un material.

En esta serie a realizar, no se constará con la adhesión de texturas en ninguna de sus formas. Uno de los motivos principales es que, al igual que lo redactado acerca del color, se busca despojar lo más posible a las prendas de cualquier agregado que no tenga que ver con la forma específica y las transformaciones estructurales de las mismas.

Sumado a lo anterior, la elección de tomar los materiales tal como están creados, sin generar modificaciones, es consistente con el método deconstructivista de construcción, en el cual, combinan diferentes elementos dejándolos a la vista tal como son, sin la necesidad de unificarlos para acortar sus diferencias.

Por estos motivos, basándose en la expresión de la forma por la forma, las texturas que se podrán apreciar en los diseños están dadas por las de los mismos materiales y las formas, despojando a las prendas de texturas visuales o táctiles agregadas, como estampados o texturas realizadas a partir de diversos procesos.

Esta decisión persigue el mismo objetivo que las decisiones tomadas en cuanto a forma y color. Despojar a las prendas de todo lo que sea posible, dejando ver lo esencial de ellas y al mismo tiempo, la corrupción, pero desde lo teórico y lo formal, no desde agregados ornamentales ajenos a ellas.

4.5 Materialidad

Los textiles y cualquier otro tipo de material que se utilice para la creación de indumentaria ocupan un rol muy importante en el proceso de creación y de confección.

Los géneros utilizados son los que darán un cuerpo tangible a las creaciones bocetadas de un diseñador, al igual que lo hacen los materiales de construcción con los edificios. La elección de los textiles no sólo influye en la corporeidad de la prenda, sino también en su significado, en su modo de utilización, en su presentación final, así como en la dificultad de su proceso constructivo. La utilización de los materiales también dota a la prenda de cierta calidad, aunque no es lo único que lo hace. Materiales más caros o más exclusivos, por lo general, derivan en prendas más costosas y de mayor calidad. También constituyen parte de una declaración, de lo que el diseñador quiere comunicar con ellos.

Los materiales elegidos para la confección de los diseños son materiales de diversas características, seleccionados con la finalidad de poder ser articulados dejando de lado sus diferencias, tanto formales, de densidades, así como de significaciones. Se tomó en

cuenta a la hora de la elección, por un lado, el empleo de materiales de diferentes pesos, texturas y características formales que puedan fusionarse dentro de una misma prenda; por otro lado, la utilización de tejidos que sean referentes de una tipología específica, o de un uso comúnmente aceptado, de manera de poder descontextualizarlos de la misma, haciendo notoria la intención de desorientación.

El objetivo de mezclar materiales diferentes dentro de una misma prenda, como puede ser un textil liviano y transparente como la gasa con un material duro y opaco como el cuero, responde, por un lado a la intención de crear combinaciones fuera de lo común, generando así prendas que no sigan las reglas de lo cotidiano en cuanto a indumentaria se refiere; por otra parte, la mezcla de diferentes géneros aporta un referente visual directo a las construcciones deconstructivistas, las cuales funden en una misma edificación diversos y diferentes materiales.

Por otra parte, la descontextualización de los materiales se refiere a su implementación de formas inusuales, poco comunes. Esta manipulación de las normas no explícitas que conlleva consigo la industria de la moda busca en los diseños ser quebrantada, cambiando las nociones de lo cotidiano por prendas que lo lleven a un nuevo terreno.

La idea principal de la experimentación de materiales es sacarlos de su uso regular, o del uso más instalado, para emplearlos de diferentes formas, con otras connotaciones y causar así un alto impacto.

La implementación de transparencias en lugares donde comúnmente no son usadas, los materiales sacados del contexto más generalizado de su utilización, así como la mezcla de texturas de tejidos, son sólo algunos de los recursos utilizados en la serie para lograr la el cometido de romper con lo estructurado, provocar dudas e interrogantes, crear un caos dentro de la organización y desafiar las normas establecidas por la industria.

La articulación de todo lo desarrollado hasta este punto, relacionado con las formas, los materiales, las tipologías, el color y los elementos constructivos, persiguen el objetivo de crear prendas que sorprendan, que no pasen desapercibidas ante el ojo del espectador,

pero que al mismo tiempo, sean apropiadas y se puedan adaptar a la ocasión de uso seleccionada.

Habiendo pasado por todos los aspectos necesarios para la creación de la serie, desde la generación de la idea hasta los elementos formales que la compondrán, se llevará a cabo en el capítulo siguiente un análisis de la conjugación de todos los aspectos vistos y el desarrollo teórico de la serie que se verá llevada a cabo de forma visual en el Cuerpo C de este PG. Sin todos estos pasos tomados, sin la reflexión acerca de los factores que influyen en el proceso de diseño y sin las justificaciones pertinentes de cada decisión tomada en referencia tanto a lo teórico como a lo estético, la creación de los diseños no habría sido posible como tal, ya que no respondería a las exigencias necesarias en cuanto a un sentido estético que conste de coherencia y de razonamiento.

Capítulo 5. La serie

En este último capítulo del PG se reflexionará acerca de la serie, sus aspectos importantes, la metodología de diseño y la coherencia entre lo teórico y lo visual, buscando darle un cierre que demuestre la importancia y coherencia de todos los conceptos analizados aquí.

Respecto a la visión general de la serie, se busca la reacción frente a ella, el cuestionamiento, el asombro. No se pretende crear una serie que sea aceptada por su armonía, sino que busca el desafío y la provocación al espectador. Tal como la buscaban los deconstructivistas:

La inquietud que estos edificios producen no es sólo perceptual; no es una respuesta personal frente a las obras, ni siquiera es un estado mental. Lo que está siendo alterado es un conjunto de presunciones culturales profundamente arraigadas que hay detrás de una cierta visión de la arquitectura, presunciones sobre el orden, la armonía, la estabilidad y la unidad. (...) El arquitecto sólo hace posible que la tradición se equivoque, que se deforme a sí misma. La pesadilla de la arquitectura deconstructivista habita el subconsciente de la forma pura más que el subconsciente del arquitecto. El arquitecto simplemente anula las inhibiciones formales tradicionales para liberar el cuerpo extraño. (Wigley y Johnson, 1988, p. 20).

Esta descripción acerca del deconstructivismo se adecua a la descripción de los diseños a presentar, ya que persigue causar el mismo efecto que buscaban los arquitectos, pero en relación al diseño de indumentaria. Se busca cambiar la tradición, pero partiendo de ella. Siempre se parte de alguna forma de la tradición. Porque la forma de cambio está ligada al reconocimiento de lo estipulado, para su manipulación. Busca cambiar las nociones que están impuestas por el propio pensamiento social, por lo que se cree correcto y lo que no. Si bien esta es una pequeña línea de diseños y en lo teórico puede parecer muy ambiciosa, forma parte de los primeros pasos de una futura diseñadora en busca del cambio de visión en la indumentaria.

Aquí se desarrollarán las tres partes fundamentales según el criterio de este PG que consisten en la creación de la serie: la parte conceptual, la parte funcional y la parte estética.

Cada uno de estos segmentos cumple un rol fundamental para la comprensión de la serie que será el resultado final del PG. La división de estos tres segmentos busca poder transmitir y justificar la creación de esta serie de forma correcta, recopilando y uniendo cada capítulo en estas tres subdivisiones, de manera de dejar en claro el cumplimiento de los objetivos en cada uno de ellos.

Sumado a esto, se desarrollará una breve descripción de las prendas componentes de la línea, a modo de cierre de todos los conceptos abarcados en el PG y con la finalidad de la completa comprensión de cada componente de la indumentaria diseñada.

Con respecto a la serie conceptual, se refiere a los elementos teóricos recorridos e indagados a lo largo del trabajo bajo la búsqueda de un concepto lo suficientemente amplio y vasto de información, que permita la creación de una colección coherente y racional que conste de información que la sustente. Además de lo abordado acerca de la arquitectura, los conceptos relacionados con la moda también son de relevancia para la creación de un concepto rector que posea un hilo conductor y una vinculación fundamentada con la disciplina.

Lo que refiere a la serie funcional, trata acerca de los elementos del diseño y del cuerpo que, conjugados con el concepto, se unen para la conformación de indumentaria que no sólo cumpla el objetivo de coherencia con el concepto, sino también con la función para la que es creada. Basada en los recursos del diseño, la funcionalidad de las creaciones busca dar una unidad entre la arquitectura deconstructivista y el diseño de indumentaria, así como con la ocasión de uso planteada, todo esto, al tiempo que se crean prendas innovadoras y originales.

Por último, lo relativo a la serie estética refleja la combinación del proceso conceptual y el proceso funcional y busca por resultado la combinación de ambos y la exhibición de todo el trabajo de desarrollo que se encuentra por detrás del resultado final visual.

Mediante la conjugación pensada y razonada de lo abordado conceptualmente y lo funcional relativo al proceso de diseño, se busca la creación de una serie de prendas que puedan demostrar por sus propios medios, todo el respaldo teórico profundizado.

La suma de estas tres etapas es, en resumen, la serie en sí. El hecho de dividirla en tres secciones diferentes responde a la finalidad de una explicación clara que demuestre por un lado, el trabajo realizado con conciencia, y por otro, la coherencia y unidad de todo lo visto hasta el momento. Esta coherencia quedará demostrada al final de este capítulo así como en el Cuerpo C, con el desarrollo total de la serie.

5.1 Serie conceptual

La serie creada como resultado de este Proyecto de Grado se apoya conceptualmente en la ideología de la arquitectura deconstructivista, así como también en su estética. La conjugación de ambos elementos de este estilo son los que le proporcionan a la serie una base sólida en cuanto a referencia e inspiración. Esta base, al ser producto del exhaustivo análisis de la información recopilada, consta de una coherencia que la sustenta y la fundamenta.

A partir de este tipo de arquitectura y basándose en sus conformaciones teóricas, ideológicas y estéticas más destacadas, los elementos de diseño se articularán para crear una línea de indumentos que responda a dichas características.

Uno de los primeros retos que conlleva la creación a partir de temas conceptuales está relacionado con la transformación de formulaciones teóricas en elementos visuales.

A partir de las palabras, debe ser posible realizar un trabajo de extracción de significados y de referencias claras, para poder llevar estos significados a un plano estético, pero que resulte comprensible y represente la idea inicial.

Para lograr tal fin se utilizaron palabras clave generadas por la teoría deconstructivista que pudieran conjugarse de forma efectiva con los elementos visuales a utilizar.

Estas palabras, tales como reinterpretación, inestabilidad, desplazamiento, distorsión, incomodidad, corrupción y provocación, entre algunas otras, parten del discurso de la arquitectura analizada. Son la síntesis del discurso, generada con la intención de identificar los conceptos deconstructivos más importantes y representativos y poder, mediante la utilización de recursos de composición como los vistos en el capítulo anterior, llevar a cabo el ejercicio del diseño a partir de la teoría inicial.

Sumado a las palabras como forma de síntesis, se extraen también algunos conceptos del discurso deconstructivista, que representan en un plano general el objetivo de los mismos como actividad arquitectónica. Los conceptos que transmiten los deconstructivistas están relacionados a la búsqueda de la ruptura de la noción tradicional, el desequilibrio causado por la infracción de las reglas impuestas en la arquitectura, la inquietud e incomodidad provocadas intencionalmente por parte de los creadores, así como la idea de mostrar lo que nadie quiere ver. Estos son los pilares fundamentales de dicha arquitectura, y por consiguiente, serán los de la serie a crear.

Esta forma de relación, si bien no es la única, es la forma elegida dentro del marco de este PG como la conveniente para el proceso de diseño. El objetivo es la síntesis de un tema de dimensiones tan grandes como es un estilo arquitectónico para la utilización de su teoría en la instancia de diseño.

Apoyándose en estas palabras y conceptos que logran reducir la brecha entre lo teórico y lo práctico, es la siguiente tarea poder colocar en ellos los elementos visuales que puedan representar su significado dentro de los diseños.

Los elementos visuales mencionados en el capítulo 4 serán los que formarán parte de los diseños, seleccionados a partir de la reflexión y del desarrollo del trabajo, articulándose desde diferentes perspectivas que se sustentan bajo su significación visual. Estos elementos serán los encargados de transmitir de forma correcta los mensajes que se quieren comunicar, es por ese motivo que su análisis en cuanto a significación es de suma relevancia.

Otro de los retos relacionados con la información conceptual, una vez obtenidos los elementos teóricos y habiéndolos trasladado al plano estético, es articularlos de manera de que estos cobren sentido hacia el exterior, a quienes, sin conocer el trabajo de fondo que conlleva la serie, puedan comprender el mensaje que se busca transmitir.

Si bien es subjetivo mencionar que hay sólo una forma correcta de composición en cuanto a la mezcla de elementos, lo que se busca es que el mensaje llegue, que se entienda el punto de vista que se mantiene a lo largo de los diseños.

Lo que hará posible esto será la combinación de los elementos mencionados en forma de traducción visual del discurso escrito.

En la serie, por ejemplo, el concepto que tienen los deconstructivistas en cuanto a mostrar lo que no debe ser visto, se tomará de forma de mostrar a través de las prendas, las partes del cuerpo que estas se supone deben cubrir. Mediante la realización de esa acción, se está traspasando un concepto formulado en la teoría a un elemento visual llevado a cabo en una prenda material. Cuando se habla de corrupción, lo que se busca es la idea de ruptura con lo establecido, de la corrupción de la forma, del vestido, de la silueta, de los significados culturales e, incluso, la ruptura de lo estipulado a nivel social. Esto queda demostrado a través de elementos como sustracciones, dislocaciones, o mixturas de textiles diferentes, que comuniquen de forma no verbal los conceptos buscados.

La idea es que estos elementos de construcción, los mencionados como parte de la línea, actúen de manera de voceros de los conceptos que se esconden detrás de ellos. Que en toda la serie se denote un impacto visual que haga cuestionarse, que incomode al ojo del espectador, generando así la misma respuesta que generaron los arquitectos deconstructivistas. También ellos llevaron lo teórico a la representación plástica, es por eso que también los factores visuales de esta arquitectura ayudan y complementan a la creación de la serie de diseños.

Relacionando los conceptos vistos en los capítulos anteriores, tanto de diseño como de arquitectura, se crean conjuntos de prendas que respondan de la manera más fidedigna posible al concepto rector.

Basada en la bibliografía, principalmente al libro que nace de la muestra deconstructivista, *Arquitectura Deconstructivista*, así como en la reflexión y la fundamentación, esta serie presenta un fuerte contenido teórico transmitido en las prendas a partir de elementos visuales y estructurales.

Se recalca de sobremanera la importancia de los conceptos detrás de una colección, ya que son los que llevan el hilo conductor de la misma, haciendo que todas sus prendas posean los elementos constantes y variables dentro de un mismo discurso, ayudando así a su comprensión y aceptación.

5.2 Serie funcional

Como se mencionó, la serie realizada está creada para una ocasión de uso particular. Esta ocasión, indumentaria de cocktail, representa indumentaria diseñada para eventos y salidas que poseen ciertas características puntuales. Si bien cocktail no pertenece a un rubro de indumentaria, sino que es una ocasión de uso, representa la funcionalidad para la cual es pensada la serie. Por lo tanto, las creaciones deben ser fieles tanto al concepto que se utiliza como rector, como a la finalidad que estas deben cumplir. Plantear una ocasión de uso para las prendas a diseñar es otra forma de crear una constancia y coherencia en el discurso, de manera de que todas las prendas sean identificadas como un conjunto. Esta ocasión determina ciertos comportamientos que tendrá la persona al utilizar la prenda, por lo que aporta datos útiles relacionados con el diseño, como por ejemplo el hecho de que no hará actividades que requieran movimientos extremos o exagerados, que la indumentaria irá acompañada, por lo general, de accesorios y zapatos, o el hecho de que son reuniones que suelen ser elegantes, por lo que la presentación final es significativa para el usuario. Estos factores determinan cierta

conducta tipo que tendrán las personas que usen las prendas, lo que crea límites y restricciones en el proceso de diseño en cuanto a las tipologías y sus usos. Estos límites, si bien parecen ser algo que perjudica a la colección por la connotación de la terminología, son imprescindibles para el proceso de diseño, ya que sin ellos la creatividad del profesional puede expandirse y concluir en prendas que no obtengan la aceptación deseada.

El rubro seleccionado para esta ocasión de uso es el denominado Demi-Couture, o prêt-à-couture. Este rubro, relativamente nuevo en el mundo de la moda, mezcla lo artesanal y exclusivo de la alta costura con lo masivo e industrial del prêt-à-porter, creando una nueva forma de indumentaria que combina la calidad con lo accesible. La necesidad de este rubro nace a partir del consumidor, que busca la exclusividad, pero de formas a las que pueda acceder. Se decide este rubro para la serie a crear ya que mantiene la originalidad de la alta costura pero no demanda las especificaciones concretas de ella, dejando lugar para la creación de prendas cotidianas, aunque exclusivas, pero que puedan confeccionarse de manera menos compleja y costosa.

Al mismo tiempo que se debe cumplir con la ocasión de uso planteada mientras se sigue con la línea conceptual, otro atributo que define la funcionalidad de la línea está relacionado con el estudio acerca del cuerpo y de sus movimientos, tema abarcado en el primer capítulo.

Al momento de diseñar las prendas que conforman la serie se ha tenido en cuenta el movimiento que estas tendrán al ser utilizadas por una persona, cómo se moverán cuando esta camina, cuando se sienta o hace una posición. Esto forma parte de otro elemento relacionado a la funcionalidad de la serie.

“La estructura se agita pero no se cae; sólo se lleva al punto en que empieza a ser inquietante” (Wigley y Johnson, 1988, p. 19). Esto cobra sentido en el momento en que la combinación de materiales o la desestructuración de la prenda hacen que esta se mueva, posea otro carácter diferente al que tiene cuando está sin uso, brindándole movimientos

incómodos a la vista, de modo que parezcan inestables o extrañas acorde a las nociones de lo normal. De esta forma, la prenda en movimiento acompaña a los elementos que hacen referencia al concepto cuando la misma está quieta.

La utilización de técnicas como la sustracción o el desplazamiento dentro de una prenda se puede ver incluso si la misma está colgada o ubicada en un maniquí. Pero la reacción de la estructura de la prenda cuando se combina con el movimiento sólo pueden verse cuando la misma está siendo utilizada por una persona. De esta forma, en el momento en el que la indumentaria está puesta, se agrega un nuevo elemento visual que no se veía antes, creando efectos que la prenda estática no muestra.

Este nuevo elemento, si bien genera un efecto a la vista, se relaciona con la funcionalidad de la prenda debido a que es un elemento que genera movimiento, y este debe estar planeado al momento de diseño para que no genere resultados inesperados.

La combinación de los materiales seleccionados junto con los elementos constructivos desembocan en comportamientos que la prenda adopta por sí misma, más allá del movimiento del cuerpo que la porte, que inducen a lo poco común, incluso puede parecer un efecto no deseado, algo que se preferiría no ver, demostrando así la unión con el concepto que la respalda.

Las tipologías cumplen su función, pero lo hacen de una forma diferente, que llama la atención frente a prendas más convencionales o conservadoras. Este efecto forma parte de lo buscado, de manera de relacionarlo fielmente a la deconstrucción como concepto.

La silueta del vestido está ahí, se ve, se evidencia que es un vestido, pero los materiales no son los usuales, los elementos que lo forman no están distribuidos de una forma básica, la piel que debería ser cubierta está al alcance de la vista. Todo esto es un ejemplo de la forma en que los elementos constructivos se mezclan y se conjugan para formar una prenda que genere visualmente el efecto esperado, relacionado con el desequilibrio, la incomodidad, lo extraño.

Un último aspecto relacionado con la funcionalidad es la forrería que se le colocará a las prendas que lo requieran.

El forro de una prenda cumple la función de brindar un acabado prolijo y que dé comodidad a quien la utiliza. Debido a que la forrería puede formar parte de los elementos constructivos, no sólo por conveniencia estructural, sino con fines estéticos intencionados es que se decide colocarla. Además le da un acabado de calidad a las prendas.

Si bien la forrería no debe verse, la idea de los presentes diseños es que sí lo haga. De esta forma, se pretende cambiar también la noción en eso, mostrando además de partes del cuerpo que no se deberían ver, partes de la prenda que están destinadas a pasar desapercibidas. Debido a que también formará parte de la composición estética, el forro de todas las prendas será de satén opaco, de modo que en el caso de que se vea el interior de la prenda, se observe una tela de calidad. Sumado a esto, para ayudar a que la forrería se haga visible, las prendas no constarán de vistas. La vista, generada en la tela base de la prenda, persigue el objetivo de disimular la parte interior de ellas, haciendo que, si por algún movimiento se deja a la vista el interior, este posea unos centímetro de tela base que disimulen la confección. Persiguiendo el objetivo planteado de sacar a la luz lo que debería estar escondido es que se eliminan las vistas de todas las prendas, generando aún mayores posibilidades de que se vea la forrería.

Además, se procederá a que el forro contraste, en algunos casos, con el color de la tela. De esta forma se hace aún más evidente su visualización y la atención en él.

Por último, en referencia al forro, y con el objetivo de seguir evidenciándolo, se realizarán, según se requiera la prenda y sus textiles, la costura del mismo artesanales o a máquina. Esto, además de generar un efecto visual en la prenda, persigue la función del *prêt-à-couture* dentro de la línea, abasteciéndola de ciertos componentes manuales que coincidan con las características del rubro. Además, el hecho de que haya costuras

artesanales indica que se verán los rastros de la confección, de modo de mostrar lo que no debe ser visto. Esto responde a los principios deconstructivistas.

La visión deconstructivista de esta serie no se centra en la monumentalidad de las prendas, sino en la descontextualización de sus formas y materiales, la transformación de sus recursos y la falta de estabilidad en sus proporciones internas.

Funcionalmente las prendas cumplen su objetivo. Son prendas que pueden ser utilizadas en público, en la ocasión de uso determinada y permiten al cuerpo movilizarse y estar cómodo. Sin embargo, al mismo tiempo que lo hacen, rompen con las convencionalidades sociales y generan un caos organizado dentro de cada una de ellas, buscando cambiar la visión, tanto de quien las usa como de quien las ve.

5.3 Serie estética

La estética general de la serie está basada en una silueta recta, con diferentes tipologías que se interrelacionan mediante los recursos utilizados guiados por el concepto rector. Se conforma de 6 diseños, con 5 tipologías: blusa, vestido, pantalón, tapado y falda. Cada una de las tipologías diseñadas consta de elementos que las relacionen entre sí y de forma profunda con la línea teórica desarrollada en este PG. Al ser una colección pequeña pero con mucha información que la respalda y le brinda elementos de construcción, son prendas que parten de lo básico, y lo básico se ve en ellas, pero al mismo tiempo poseen muchos elementos que se conjugan dentro de ellas para crear indumentaria innovadora que no se aleje del deconstructivismo.

Como todas las colecciones, la presentada en este PG consta de elementos variables y constantes como forma de su desarrollo. Estos elementos posibilitan por un lado, la identificación de las diferentes prendas dentro de una serie o colección, y por otro, la variedad en la propuesta de diseño sin el desconocimiento del componente rector.

En esta línea, uno de los principales elementos constantes son las telas elegidas. Los géneros utilizados son cuatro: cuerina, sarga, seda y gasa. Estos textiles fueron

escogidos debido a sus diferentes características, de manera de que puedan combinarse de diversas formas, agrupándose justamente por sus diferencias, para poder crear los efectos deseados.

Al ser parte de los objetivos de la serie desconcertar al espectador y desafiar las normas de lo normalmente establecido, se busca que los textiles, además de los recursos utilizados en cuanto a morfología y estructura de la prenda, puedan también transmitir esas sensaciones. Por tal motivo es que se fusionan materiales de características tanto visuales como estructurales, para lograr así efectos que puedan parecer indeseados o que salgan de lo que se ve comúnmente en la indumentaria. La mezcla de un género pesado como el cuero con uno volátil como la gasa genera texturas dentro de la prenda que contrastan y le dan un movimiento indefinido, lo que genera dudas, interrogantes en cuanto a la elección de las mismas. Por otro lado, la descontextualización de los materiales también genera los mencionados interrogantes. La utilización de tejidos que no corresponden al rubro o a la ocasión de uso, así como tejidos que no son destinados para ciertas prendas, generan de igual forma que otros elementos funcionales la reinterpretación del sentido de ellas.

Otro componente constante que mantiene la serie está referido a la silueta, que se mantiene recta en las creaciones. Wigley y Johnson afirman referidos a la arquitectura deconstructivista “de alguna extraña manera, la forma permanece intacta” (1988, p. 17). Con esto, buscan explicar que a pesar que el edificio, sea cual fuere, referido a uno deconstructivista, se vea extraño, deformado o caótico, la forma pura que refiere a la arquitectura moderna está allí, se ve, a pesar de todo. Lo mismo ocurre en el caso de los diseños presentados. La prenda está ahí, la silueta se ve y se entiende como tal, cada tipología es clara. A pesar de lo que pueda pasar dentro de ella, se puede definir y clasificar, porque se ve. Desde el punto de vista estructural, las prendas de esta serie parten de tipologías base. Todas son reconocibles según su tipología, ya que la forma

básica no desaparece de las mismas, sino que utiliza los recursos interiores de cada prenda para transformarse y conseguir el objetivo planteado.

La intencionalidad de la silueta recta está referida, desde otro aspecto, al espacio habitable dentro de la prenda, haciendo que este no esté obstruido en su totalidad por la tela. Dejando las prendas rectas, se genera un espacio entre la piel y el textil, de manera de que no se invadan el uno al otro. Este espacio permite el movimiento de la prenda, más allá del movimiento del propio cuerpo. Habilita un margen en el que la prenda se mueve por sí sola, acompañado al ritmo del cuerpo, pero no imitándolo. Si las prendas fueran ceñidas al cuerpo, el único movimiento que tendrían sería el mismo que tiene el cuerpo, en cambio, dejando espacio entre él y la prenda, sumado a los elementos constructivos de las mismas pensados para esto, se incrementa el movimiento que la prenda puede causar por sí misma. Esta idea del movimiento propio de la prenda no es necesariamente agradable a la vista, puede resultar como un defecto o puede generar el efecto que la prenda está mal confeccionada, pero en realidad, el movimiento está pensado para que parezca eso, para que incomode, para que parezca caótico, cuando en realidad no lo es. De la misma manera que los arquitectos deconstructivistas piensan sus edificaciones.

En lo relativo a los elementos estructurales, son los que dan la organización de las prendas para que respondan a lo requerido conceptualmente. Nombrados en el capítulo anterior, elementos como la inestabilidad, la sustracción, la asimetría, entre otros, se articulan dentro de cada prenda para transformarla, haciendo que la base quede intacta, pero su significado cambie.

Estos recursos, si bien hablan por sí mismos, cobran su fuerza final cuando son fusionados con todo el resto de los elementos de construcción, creando de esa forma en cada prenda un discurso visible.

Cada tipología diseñada articula diferentes elementos, tanto relativos con lo formal así como referidos a las telas, el color y la silueta. Todos estos elementos fueron pensados de manera que transmitan el concepto rector, ya que parten de él.

En cuanto al color, como se abarcó en el capítulo cuatro, busca la neutralidad. La finalidad es tratar de no llamar la atención con colores vivos, para poder hacerlo con los recursos constructivos de la prenda.

Lo único que resaltará de las tonalidades utilizadas será el contraste, que funciona como elemento constructivo más que visual. El contraste genera tensión por la contraposición de dos cosas diferentes. Por tal motivo, no sólo estará dado por los tonos, sino que también se verá en la contraposición de telas de diferentes características, tanto táctiles como visuales.

Todos los recursos mencionados hasta este punto son los que darán como resultado, luego del estudio de cada uno por separado, así como la reflexión de la relación de unos con otros, la serie que finalizará este PG.

Cada parte de ella está pensada para que transmita el mensaje del concepto rector de forma eficaz. Por tal motivo es que se realizó un análisis de cada uno de los elementos a utilizar, para que estos cobren sentido, tanto si se examinan por separado, como si se lo hace en un conjunto.

A continuación se realizará un análisis breve de cada diseño para demostrar con elementos visuales todo el recorrido teórico y conceptual realizado a lo largo del trabajo.

5.4 Serie Final

Para finalizar con la explicación de la serie en cuanto a su inspiración y metodología, se presentará una sintética descripción de cada diseño con el fin de fundamentar las decisiones tomadas a lo largo del trabajo. Las especificaciones técnicas de cada diseño estarán presentadas en el Cuerpo C de este PG.

En la siguiente imagen (figura X) se exponen las 6 prendas diseñadas, catalogadas con un número para poder ser identificadas en su descripción.

El diseño 1 consiste en una blusa recta básica como base. Esta está realizada en cuerina y seda. Esta blusa, simple a la vista, posee recortes que la atraviesan horizontalmente, generando un efecto en la prenda que puede ser originado tanto por la rotación, como por la sustracción de textil en su parte media. Este efecto genera puntos de tensión en los lugares donde no hay género y se ve la piel debajo de la prenda. Por otro lado, la parte central, realizada en una tela sin cuerpo, en contraposición con la parte superior y la inferior, al no ser ceñida al cuerpo, genera un movimiento descontracturado cuando se lleva puesta. Todos estos elementos generan una prenda básica a simple vista, pero compleja desde el punto de vista anclado con el concepto.

El diseño 2 es un vestido de largo medio que combina cuero con gasa. Este vestido busca generar un contraste exagerado entre los dos géneros que lo componen. En él se combina la estabilidad y la volatilidad de dos telas que son opuestas en sus características formales. Esta dualidad se exagera con el movimiento, además que la utilización de la gasa genera transparencias que, como en todos los diseños que utilizan gasa, buscan mostrar lo que convencionalmente se muestra oculto.

El tercer diseño generado es un vestido largo, de silueta recta, que presenta más de un punto de tensión en su composición. Tiene recortes horizontales y verticales, y en todos ellos se generan dislocaciones y desplazamientos de la tela, lo que crea en un extremo un espacio vacío y en el otro un excedente de tela, que sobresale de la estructura y se dobla hacia el exterior. Estos espacios vacíos dejan ver la piel. El género sobrante es doblado y cosido mediante una costura a mano. Estos desplazamientos, enmarcados dentro de un vestido de silueta base, generan puntos de tensión, son lo primero a lo que apunta el ojo, por ser poco comunes en una pieza indumentaria. La parte trasera del vestido no posee estos recursos, sino que es sobria y sin elementos que creen un punto

de focalización. Por tal motivo, si se ve desde atrás, el vestido no sobresale, en cambio, cuando se ve de frente, la fusión de los recursos utilizados, sumado a la exposición del cuerpo generan un impacto que es el deseado.

El diseño número 4, creado en sarga y gasa, en una primera instancia se puede afirmar que es una monoprenda. Sin embargo, un análisis con detenimiento saca a relucir que realmente es un pantalón que ha desplazado la cintura hasta el pecho. Si se observa, esta prenda consta de presilla y cierre, de pasa cinto y cintura tal como un pantalón, incluso los bolsillos. La única diferencia es que en lugar de terminar en la cadera o cintura, finaliza en el pecho. Esta resignificación de la tipología no deja de mostrar la tipología base, el pantalón sastre, sólo que cumple una función diferente. Sumado a esto, se le agregan los fondos de bolsillo de gasa, lo que genera un contraste de géneros textiles, al mismo tiempo que limita la utilización de los bolsillos, ya que la falta de rigidez hace que su función se vea alterada. La prenda es al mismo tiempo un básico y una tipología extraña, por lo que genera cuestionamientos acerca de su función.

La quinta prenda es un tapado de largo hasta las pantorrillas generado en gasa con combinación de seda y cuero en detalles. Este diseño es un ejemplo de la resignificación de los materiales. Un tapado debe brindar, en teoría, abrigo y debe cubrir el cuerpo. Este tapado, buscando cambiar las nociones de lo estipulado, es generado con una tela liviana, transparente, que carece de cuerpo y de abrigo. Se resignifica la tipología, de manera que formalmente es la misma, no obstante, en un plano funcional cumple su cometido sólo desde el punto de vista estructural. Posee solapas en seda, lo que se contrapone a la transparencia de la gasa. También consta de vivos de cuero en los ruedos, generando un peso extra en la tela, con la finalidad de restringir su movimiento natural, cambiándolo a un movimiento más rígido.

Por último, el diseño 6 es una falda de sarga con una sobrefalda de cuero. La falda es recta, la sobrefalda, en cambio, es una misma pieza de género que debe ser enroscada alrededor del cuerpo y es finalmente enganchada a un tobillo con una pulsera de la

misma tela. Esta sobrefalda, rígida en su composición, es asimétrica. Envuelve el cuerpo generando diferentes líneas tanto en el frente como en la espalda. Su silueta también es recta, para permitir el movimiento del cuerpo. Sin embargo, la densidad del cuero hace que los movimientos del cuerpo repercutan en él de una forma controlada, generando un movimiento de dislocación con cada paso. La idea tras esta prenda es, además del movimiento, el aspecto de capas superpuestas, de un caos controlado, fiel a la concepción deconstructivista. Por otro lado, la superposición de capas deja partes de las piernas a la vista y esconde otras, generando así contraste entre las partes que cubre la tela y las que no. La pulsera ubicada en un tobillo, la cual consta de un cierre para poder colocarla, busca generar un poco de estabilidad a esta estructura poco estable, aunque rígida al mismo tiempo. Sin ella la otra forma de terminar la sobrefalda, sería colocando una costura en la parte final, pero eso haría que se pierda una parte del movimiento buscado.

Habiendo sintetizado todos los diseños de la serie en unas pocas palabras, se deja asentado el respaldo teórico que posee la misma, el cual se evidencia visualmente en las prendas al tiempo que se respalda con desarrollo y reflexión en las páginas de este PG.

Conclusiones

El presente Proyecto de Graduación, perteneciente a la categoría Creación y Expresión, y a la línea temática diseño y producción de objetos, espacios e imágenes presenta como objetivo en sus primeras páginas la creación de una serie de indumentaria que posea una nueva mirada sobre un tema que, si bien ya ha sido abordado en otros proyectos como también por otros diseñadores, es tan amplio que puede seguir generando innovación: la interrelación del diseño de indumentaria con la arquitectura.

La arquitectura y el diseño de indumentaria son dos disciplinas que se entrelazan de una forma natural, ya que sus procesos constructivos comparten muchas similitudes que los emparejan. El hecho de que ambas pertenecen al rubro del diseño, hace que compartan muchos elementos en común, desde diferentes partes de cada disciplina, más allá de que sus resultados disten mucho el uno del otro.

Incluso si no compartieran ninguna semejanza, sería posible utilizar a la arquitectura como forma de inspiración para la creación de indumentaria. Sin embargo, el hecho de que lo hagan enriquece aún más el resultado final, ya que la articulación de los elementos, que son, de alguna forma, los mismos para ambas actividades, hacen que los productos finales tengan una mayor conexión y coherencia constructiva entre sí. Esto ocurre, no sólo con la arquitectura, sino con cualquier rama en la que intervenga el diseño.

A lo largo de los capítulos que contiene este PG se han investigado ambos temas, tanto la arquitectura como la indumentaria. Los dos han sido abordados desde diferentes perspectivas, ya sea desde la fundamentación teórica de cada rama, desde los elementos prácticos y visibles que forman parte de la estructura de cada una o a partir de ejemplos concretos mencionados en los capítulos, lo cual hace que el resultado final se abastezca aún más de información cierta que nutra esta intervención interdisciplinar.

Basada en la inquisición y reflexión acerca de las dos disciplinas, nace la primera conclusión, que a pesar de no ser un hecho innovador, es importante de mencionar. Si

bien, ya en la introducción se habla de que la arquitectura y la moda comparten muchos elementos en común, luego de todo el recorrido del PG y de la indagación y reflexión acerca de los temas abordados, se destaca el hecho de que no sólo comparten muchos factores que las relacionan, sino que se complementan la una a la otra de formas más arraigadas de lo que se podría pensar en una primera instancia.

Desde diferentes aspectos, en cuanto a teoría, práctica, estética e incluso, materialidad, las dos disciplinas confluyen en los maneras de abordaje de todos sus componentes, haciendo que la actividad interdisciplinar entre ellas sea más fácil y llevadera de lo que puede ser la moda relacionada con cualquier otra profesión.

Además de esto, se puede apreciar a partir de la observación y de la exploración, que la cantidad de miradas acerca de la mezcla de las disciplinas es igual a la cantidad de diseñadores que aborden el tema. Tanto la moda como la arquitectura son actividades que conllevan siglos de experimentación, y que se renuevan constantemente acorde al tiempo, a las necesidades y a las tendencias. Esto produce que la información acerca de ellas sea inagotable, por lo que la mezcla de ambas, dependiendo del enfoque dado por cada profesional, dará como resultado objetos, sean prendas, construcciones o colecciones, con múltiples y variados recursos.

Los profesionales citados en el capítulo dos constituyen sólo una pequeña muestra de la totalidad de ellos. No sólo hay diseñadores que indagan en la arquitectura como fuente de inspiración, sino que hay también arquitectos que encuentran en la moda una fuente de ideas y también alianzas que se forman entre profesionales de las dos áreas y crean a partir de la misma nuevos conceptos ligados a la moda y la arquitectura, e incluso, al arte. Por tales motivos, se entiende que cada nueva visión que se apoye en estos temas, siempre y cuando sea innovadora y no copie de otras ideas ya consolidadas, es un nuevo aporte al diseño, tanto como a la fusión de diferentes actividades, ya que puede formar un futuro punto de inspiración para grandes colecciones, o artistas de diferentes rubros del arte y el diseño.

Por otro lado, partiendo de la observación de numerosos diseñadores que utilizan la fusión de disciplinas como fuente de inspiración para la creación de sus colecciones, sale a relucir el hecho de que la gran parte de estas colecciones están conformadas por prendas mayormente experimentales y carentes de una ocasión de uso concreta, lo que provoca que su producción y comercialización sean acotadas, en general dirigidas a muestras o a personajes excéntricos que puedan utilizarlas, no sólo por su costo, sino también por su identidad.

Sin embargo, todos los diseñadores a los que se hace referencia en este Proyecto de Grado, son reconocidos y cuentan con una gran aceptación en el mundo de la moda a niveles globales, lo que deriva en concluir que la sociedad está comenzando un proceso de asunción de riesgos en lo que refiere a la moda. Si esto no fuera así, la creciente cantidad de diseñadores que se animan a experimentar no contarían con el reconocimiento que cuentan. Lo que todavía falta, a nivel mercado, son prendas que mantengan una ocasión de uso específicamente pensada para la cotidianeidad, que permita a las personas animarse a nuevos desafíos indumentarios, partiendo de prendas originales, innovadoras y de mayor accesibilidad que la alta costura.

Por esto, cabe aclarar que otra conclusión que parte de la realización de este PG es la necesidad latente que se demuestra en cuanto a los riesgos indumentarios que las personas están queriendo tomar en esta actualidad de constantes cambios, agitación y vorágine, en contraposición con la escasa oferta de los mismos que se encuentran en el mercado de la moda el día de hoy. GLOBALIZACION

La ambición de crear una línea de prendas para uso nocturno, entendiéndose esta ocasión de uso como vestimenta para asistir a fiestas y eventos que requieran un vestuario formal, nace a partir de la realización de que el abordaje interdisciplinar de la arquitectura y la moda está muy arraigado con el diseño experimental. La utilización conjunta de estas dos profesiones para la conformación de una colección de indumentaria, en general, está planteada para crear prendas volumétricas y de escasas

ocasiones de uso. Prendas que sorprendan, que innoven, pero a las que muy pocas personas tienen acceso. Por tal motivo, en la búsqueda de un aporte que sea significativo para el diseño de indumentaria, este trabajo busca introducir una nueva línea, que podría ser el principio de una gran colección, que base su parte conceptual y racional en la arquitectura, disciplina de grandes escalas, pero donde la bajada al diseño finalice con prendas de posible uso cotidiano, que lo conjugan con exclusividad y originalidad.

La colección creada busca, en una gran medida, poder responder a esta necesidad de expresión y riesgos, de búsqueda constante de lo nuevo y lo exclusivo, basándose en un concepto arquitectónico pero bajando la creación de los diseños a una estructura más portable.

Otro de los puntos a resaltar generados a partir de la investigación y reflexión de los temas abordados está relacionado con la tendencia en el diseño actual y su camino hacia el futuro.

Durante todo el recorrido de la creación de este trabajo, influenciado mayormente por los diseñadores presentados en capítulos anteriores, aunque también por otros a los que no se hace referencia en este PG, se ha apreciado que es creciente el número de profesionales que se inspiran en otras disciplinas para la creación de colecciones indumentarias, ya sea la arquitectura, así como la pintura, la escultura, la fotografía, la escritura e incluso, la música.

Con esto, no se está afirmando que la mezcla de disciplinas sea algo nuevo, o algo obligatorio, por el contrario, lo que se plantea es la magnitud creciente de la condición de diseño interdisciplinar.

Al encontrarse a la sociedad mundial en un estado de comunicación globalizada, donde la información tarda minutos en dar la vuelta al mundo y las críticas son cada vez más duras, se denota que los consumidores se encuentran en una búsqueda constante de nuevas formas de expresión. Formas que le permitan expresar, con o sin palabras a la

nueva generación, la que convive con el cambio constante de la sociedad. No sólo los consumidores de moda son los que se manifiestan, sino los consumidores en general. Sin embargo, hablando específicamente de los consumidores de moda, estos están constantemente al tanto de las tendencias mundiales, debido a que estas aparecen en diferentes soportes y se actualizan repetidamente. Por tal motivo, el diseño se ve forzado a innovar en un mayor grado al que lo hacía tiempo atrás, debido a que la falta de innovación y la repetición de tendencias desemboca, no sólo en el aburrimiento del espectador, sino también en críticas que se hacen escuchar cada vez más fuerte. El consumidor comienza a tener más poder sobre las tendencias, porque ya no se adapta a lo que le quieren vender, producto de pocas opciones. Las opciones son cada vez más, y las formas de encontrarlas son cada vez más fáciles, por lo que, si el consumidor se aburre, se va, se pierde.

Esto presiona al diseñador a indagar más allá de su área de referencia, lo empuja a salir de su comodidad en búsqueda de inspiración en otros lugares y de otras formas, de manera más rápida y con alguna faceta de distinción, que haga que se note la innovación. Esta necesidad de buscar más allá de la propia disciplina y luego transformar el lenguaje en indumentarios se traduce a la necesidad de la mezcla de áreas, ya sea que estén relacionadas o no, para una mayor satisfacción del consumidor.

Se vio el ejemplo del diseñador Hussein Chalayan, por nombrar uno, que mezcla el diseño de indumentaria con los avances tecnológicos que se van realizando en el campo de la informática. Si bien las disciplinas no tienen la relación estrecha que la moda puede tener con la arquitectura o con las ramas del diseño, el diseñador busca la forma de conectarlas, de generar productos innovadores de manera de sorprender al público, de generarle expectativas y mantenerlo interesado. Si no lo hace, el consumidor tiene otras tantas opciones a las que puede recurrir. Este es tan sólo uno de los ejemplos de relaciones interdisciplinarias de las que se valen los creadores de la actualidad.

La conclusión referida a este punto es que en los tiempo actuales, el futuro del diseño está ligado a la indagación de nuevas vinculaciones de la moda con otras disciplinas que puedan nutrirla e innovarla, que le aporten nuevos enfoques que ayuden a sus creadores a no quedarse estancados ni cómodos en su posición, de manera de hacerla más interesante y no dejar que se convierta en una monotonía de repeticiones como se ve en algunos diseños a escala industrial.

Otra conclusión que nace del desarrollo de este PG tiene que ver con lo relacionado al conocimiento y al estudio de una disciplina. Hoy en día, muchas personas que se hacen llamar diseñadores, en realidad no lo son. Generan colecciones de moda a partir de la recopilación y copia de otras marcas, por lo general más grandes, y toman crédito por ellas.

Luego de toda la recorrida de este trabajo, de la manera intensiva del análisis de cada parte relacionada con el proceso de diseño, sale a relucir la importancia de la educación respecto, no sólo al diseño, sino los saberes en general, para la creación de colecciones, prendas o productos de gran calidad, no simplemente calidad material, sino teórica y conceptual.

Como se aclaró, el usuario actual está constantemente en contacto con información, por lo que se cansa de productos repetidos o carentes de originalidad. La principal idea de la realización de este proyecto es poder sustentar con información un proceso relacionado generalmente con lo práctico. La recopilación, análisis y reflexión de la información genera mayores recursos que ayudan a la creatividad de los diseñadores. Esta creatividad, en la actualidad, es uno de los bienes más codiciados en relación al diseño, ya que el mercado se agotó con ideas que no partan de la innovación.

Por esto cabe destacar que un diseñador no es sólo una persona que crea prendas, sino que es alguien que está en constante búsqueda de nuevos conocimientos que amplíen y enriquezcan su mente, y esto se ve plasmado en las colecciones que constan de conceptos reales para su creación.

Para finalizar, y respondiendo puntualmente a la pregunta problema realizada en la instancia de introducción, se concluye que, luego de haber indagado la moda como un diseño estructural, luego de analizar a diferentes diseñadores influenciados por las arquitectura y la formalidad, luego de haber indagado exhaustivamente en la arquitectura deconstructivista y después de analizar los diferentes elementos del diseño y su estructuración como conjunto para la formación de un significado particular, es posible, y de hecho más fructífero, realizar una colección de moda basada en la filosofía y los planteamientos teóricos de un movimiento arquitectónico. En este caso el deconstructivismo.

Desde el comienzo de este PG se plantea la idea de que basándose no sólo en la estética, sino también en las dimensiones conceptuales y teóricas de un tema, se obtendrán mejores y más variados resultados que adaptando la colección sólo a las formulaciones visuales del mismo.

Al finalizar el recorrido planteado, se deja en evidencia que basarse en la ideología es posible y que es posible trasladar la teoría a conceptos visuales a través de la investigación del significado de los mismos.

Por consiguiente, la pregunta problema queda respondida, y esto se trasluce en la colección presentada en el cuerpo C de este PG, concluyendo de manera escrita y visual los planteamientos realizados.

Referencias Bibliográficas

Bachrach, E. (2012). *Ágilmente*. Buenos Aires: Sudamérica.

Dondis, D. (2002). *La Sintaxis de la Imagen*. Barcelona: GG

Entwistle, J. (2002). *El cuerpo y la moda*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Frampton, K (1988) *Historia crítica de la arquitectura moderna*. Barcelona: GG

Gössel, P. (1991) *Arquitectura del Siglo XX*. Alemania: Taschen.

Hadid, Z (2014). *Vitra Fire Station*. Recuperado el 05/12/2013. Disponible en:
<http://www.zaha-hadid.com/architecture/vitra-fire-station-2/>

Johnson, P. y Wigley, M. (1988) *Arquitectura Deconstructivista*. Barcelona: GG.

Leaper, C (2012) *Martín Margiela. Who's who*. Recuperado el 05/10/2013. Disponible en:
<http://www.vogue.co.uk/spy/biographies/martin-margiela>

Ministerio de Fomento Español (1996). *Vanguardia Soviética 1918-1933 arquitectura realizada*. Barcelona: Lunwerg

Miyake Desing Studio (2012) *The Concepts and Work of Issey Miyake*. Recuperado el 05/10/2013. Disponible en: <http://mds.isseymiyake.com/im/en/work/>

Roth, L. (1999) *Entender la arquitectura, sus elementos, historia y significado*. Barcelona: Gustavo Gili.

Saltzman, A. (2004) *El cuerpo Diseñado*. Argentina: Paidós

Tietz, J. (2008) *Historia de la Arquitectura Moderna*. Barcelona: H.F.Ullmann

Villafañe, J. (1985) *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid: Ediciones Pirámide.

Vogue (2013) Rei Kawakubo. Recuperado el 05/10/2013. Disponible en:
<http://www.vogue.es/moda/modapedia/disenadores/rei-kawakubo/58>

Vogue (2013) Yohji Yamamoto. Recuperado el 05/10/2013. Disponible en:
<http://www.vogue.es/moda/modapedia/disenadores/yohji-yamamoto/57>

Wong, W. (1979) Fundamentos del diseño. Barcelona: GG

Bibliografía

Bachrach, E. (2012). *Ágilmente*. Buenos Aires: Sudamérica.

Barthes, R. *El sistema de la moda*. Barcelona: GG

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

Dondis, D. (2002). *La Sintaxis de la Imagen*. Barcelona: GG

Entwistle, J. (2002). *El cuerpo y la moda*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Frampton, K. (1988) *Historia crítica de la arquitectura moderna*. Barcelona: GG

Gössel, P. (1991) *Arquitectura del Siglo XX*. Alemania: Taschen.

Hadid, Z (2014). Vitra Fire Station. Recuperado el 05/12/2013. Disponible en:
<http://www.zaha-hadid.com/architecture/vitra-fire-station-2>

Johnson, P. y Wigley, M. (1988) *Arquitectura Deconstructivista*. Barcelona: GG.

Leaper, C (2012) *Martín Margiela*. Who's who. Recuperado el 05/10/2013. Disponible en:
<http://www.vogue.co.uk/spy/biographies/martin-margiela>

Ministerio de Fomento Español (1996). *Vanguardia Soviética 1918-1933 arquitectura realizada*. Barcelona: Lunwerg

Miyake Desing Studio (2012) The Concepts and Work of Issey Miyake. Recuperado el 05/10/2013. Disponible en: <http://mds.isseymiyake.com/im/en/work/>

Roth, L. (1999) *Entender la arquitectura, sus elementos, historia y significado*. Barcelona: Gustavo Gili.

Saltzman, A. (2004) *El cuerpo Diseñado*. Argentina: Paidós

Simmel, G (1985) *La Moda*. Roma: Editori Riuniti.

Style.com (2013). Fashion shows. Recuperado el 19/08/2013, disponible en
<http://www.style.com/fashionshows/>

Tietz, J. (2008) *Historia de la Arquitectura Moderna*. Barcelona: H.F.Ullmann

Villafañe, J. (1985) *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid: Ediciones Pirámide.

Vogue (2013) Rei Kawakubo. Recuperado el 05/10/2013. Disponible en:
<http://www.vogue.es/moda/modapedia/disenadores/rei-kawakubo/58>

Vogue (2013) Yohji Yamamoto. Recuperado el 05/10/2013. Disponible en:
<http://www.vogue.es/moda/modapedia/disenadores/yohji-yamamoto/57>

Wong, W. (1979) *Fundamentos del diseño*. Barcelona: GG