

PROYECTO DE GRADUACION
Trabajo Final de Grado

Indumentaria adaptable e inclusiva
Diseño de moldería para personas con reducción de extremidades

Micaela Glazman
Cuerpo B del PG
18/07/2016
Diseño Textil y de Indumentaria
Creación y Expresión
Diseño y producción de objetos, espacios e imagenes

Agradecimientos

Se agradece la colaboración para el desarrollo del siguiente Proyecto de Graduación a las docentes Mariza Cuervo y Eugenia Negreira. También a Claudio Glazman, Silvana Dwek, Sol Glazman, Mia Glazman y Camila Glazman por el apoyo durante toda la carrera.

Índice

Introducción	4
Capítulo 1. Indumentaria en la actualidad	10
1.1 Indumentaria en el siglo XXI.....	11
1.2 Comunicación a través de la indumentaria.....	15
1.3 Indumentaria Argentina pensada para cuerpos modelo.....	25
Capítulo 2. Personas con discapacidad y la exclusión	27
2.1 Discapacidades motora.....	28
2.2 Exclusión social.....	30
2.3 Indumentaria existente para personas con discapacidades motoras en el exterior.....	36
2.3.1 Indumentaria existente para personas con movilidad reducida en la Argentina.....	41
Capítulo 3. Personas con reducción de extremidades y acto de vestir	44
3.1 Reducción de extremidades superiores e inferiores.....	45
3.2 Inconvenientes a la hora de vestirse.....	48
3.3 Necesidades específicas.....	51
Capítulo 4. Inclusión y el diseño de indumentaria	56
4.1 Inclusión social a través de la indumentaria.....	57
4.2 Herramientas de diseño.....	60
4.3 Concepto de moldería.....	66
Capítulo 5. Proyecto de diseño	72
5.1 Usuario y ocasión de uso.....	72
5.2 Tipologías seleccionadas.....	73
5.2.1 El saco.....	73
5.2.2 La camisa.....	74
5.3.3 El pantalón.....	75
5.3 Transformación.....	75
5.4 Materiales y paleta de color.....	81
Conclusiones	84
Lista de referencias bibliográficas	88
Bibliografía	91

Introducción

El siguiente proyecto de grado, titulado *Indumentaria adaptable e inclusiva*, trata el tema de la falta en el mercado argentino de indumentaria para personas con discapacidades, principalmente personas que presentan reducción de extremidades superiores e inferiores.

La mayoría de las marcas que se encuentran en la Argentina hoy en día, incluyendo las principales y más reconocidas que tienen locales en los *shoppings*, diseñan prendas para un estereotipo determinado con un cuerpo modelo, con las cuatro extremidades en su totalidad, sin ninguna discapacidad y que no tienen dificultades a la hora de vestirse. Generan exclusión en la sociedad y discriminación por parte de la misma, para las personas con reducción de extremidades en el mundo de la indumentaria y de la moda.

Las personas con reducción de extremidades superiores, tienen dificultades para vestirse por sí solos, esa falta de autonomía se produce al no utilizar prendas con una moldería adecuada a su cuerpo y movilidad del mismo. Es por eso que en algunos casos necesitan de una persona no discapacitada para que los ayude a vestirse.

En la Argentina existen proyectos que iniciaron molderías adaptadas para personas con discapacidades motrices como es la parálisis cerebral o personas en silla de ruedas. Si bien, existe un avance en el inicio de dichos proyectos, ninguno plantea indumentaria con una moldería diseñada y pensada para cumplir con las necesidades que tienen las personas con reducción de extremidades.

Las personas que presentan dicha discapacidad deben modificar las prendas que compran en el mercado argentino para su propia comodidad y autonomía, no cuentan con prendas que no les generen inconvenientes al vestirse.

Es por eso que este Proyecto de Graduación se enfoca en crear prendas con una moldería pensada para ellos, partiendo de la siguiente pregunta: ¿Cómo una moldería pensada para personas con reducción de extremidades contribuye a mejorar la calidad de vida para las mismas?

Dentro de la mejora de calidad de vida, no solo se plantea la comodidad a la hora de vestirse y encontrar prendas adecuadas para diferentes ocasiones de uso, sino también la igualdad, participación e inclusión de este grupo de personas en la sociedad partiendo desde la indumentaria.

La Organización Mundial de Salud (2010) explica que la discapacidad es un término que abarca las deficiencias, las limitaciones de la actividad y las restricciones de la participación. Las deficiencias son problemas que afectan a una función corporal, las limitaciones de la actividad son dificultades para realizar tareas, y las restricciones de la participación son problemas para formar parte en situaciones dentro de la sociedad. Las personas discapacitadas no solo son diferentes por su condición, sino que la sociedad fomenta su diferenciación, no tienen las mismas oportunidades que las personas no discapacitadas.

Más de 1.000 millones de personas en el mundo entero viven con alguna forma de discapacidad. Estas personas suelen verse marginadas a causa de los prejuicios sociales acerca de las diversas modalidades de discapacidad y la limitada flexibilidad de los agentes sociales para atender a sus necesidades especiales. (UNESCO, 2015, p.1)

Los derechos de las personas con discapacidad están relacionados tanto con el disfrute de los derechos específicos, como con garantizar el disfrute en situaciones de igualdad de todos los derechos humanos sin discriminación. La discriminación por parte de la sociedad para este grupo de personas lleva a la exclusión social y desigualdad.

El siguiente Proyecto de Graduación tiene como objetivo la creación de indumentaria con una moldería pensada para la comodidad, facilidad y mejora de calidad de vida, de las personas con reducción de extremidades superiores e inferiores a la hora de vestirse. Los diseños se llevaran a cabo mediante una colección capsula de indumentaria compuesta por cuatro prendas masculinas y cuatro prendas femeninas, que cumplan con los requisitos y necesidades de las mismas.

Se realiza en la categoría de Creación y Expresión debido a que, a partir de una

necesidad observada en el mercado de indumentaria argentino de la falta de prendas desarrolladas para personas con reducción de extremidades, las dificultades y necesidades que tienen a la hora de vestirse, se aplicara un proceso creativo, respondiendo a dicha falta, fomentando la inclusión social y participación.

El mismo está ubicado dentro de la línea temática de Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes ya que, tiene como objetivo la creación de indumentaria adaptada, creada a partir del análisis y transformación de la moldería base ya existente.

Se investiga acerca de cuáles son las dificultades que presentan las personas con esta discapacidad cuando llega la hora de vestirse, asimismo, qué partes de su cuerpo son las que entran en conflicto. A su vez cuáles son los accesos a las prendas que les generan incomodidades al tener que colocarse y sacarse la misma y todas las barreras con las que se encuentran al vestirse.

Se realizan entrevistas a referentes informados sobre el tema para obtener información. Los entrevistados son, José María Mertnaf que presenta la discapacidad de reducción de una extremidad inferior, Agustín Obregón, médico especializado en traumatología y por último a Karina Maddonni, miembro del equipo de investigación de Tendencias Estéticas de consumo para la moda y coordinadora de las materias de la carrera Diseño textil e indumentaria.

Para lograr los objetivos mencionados, el Proyecto de Graduación se lleva a cabo a partir de cinco capítulos. Se plantea el capítulo uno basándose en el concepto de indumentaria hoy en día, el internet como medio de promoción y cómo la misma influye en la sociedad. Por lo tanto, se investiga acerca de la comunicación a través de la indumentaria, la posibilidad de que las personas ya sea de manera intencional o no, dan uno o varios mensajes a través de lo que llevan puesto. Se trata asimismo el tema del diseño de indumentaria en el siglo XXI empleado para cuerpos estándares, centrados en determinadas texturas físicas.

El segundo capítulo plantea la discapacidad motora relacionada a la exclusión que se

genera en la sociedad para personas que tienen dicha discapacidad. A su vez se investiga la indumentaria adaptada existente en distintos países y principalmente en la Argentina para personas con discapacidades motrices y enfermedades.

En el tercer capítulo se investiga acerca de la discapacidad de reducción de extremidades superiores e inferiores y como es generada dicha discapacidad. Se investigan cuáles son las dificultades con las lidian en el día a día al vestirse y a su vez se detectan cuáles son las necesidades específicas que tiene este grupo de personas en base a la indumentaria para promover su autonomía y comodidad. Dentro del capítulo cuatro se plantea como a través de la creación de indumentaria pensada para las personas que presentan la discapacidad de reducción de extremidades, se puede colaborar y fomentar la inclusión social e igualdad para las mismas. A su vez, se dan a conocer las herramientas de diseño que componen el proceso por el que pasa la prenda desde su boceto hasta la materialización de la misma. Se desarrolla el concepto de la moldería base, abarcando los elementos que forman parte de la realización de la misma.

En el capítulo cinco se plantea el usuario y características del mismo al que va dirigido el diseño de dichas prendas junto con la ocasión de uso seleccionada. Se realiza un desarrollo de la moldería base de: saco, camisa, y pantalón generando la colección capsula de indumentaria con prendas masculinas y femeninas. Se plantea la transformación de las mismas, adaptada al cuerpo de personas con reducción de extremidades, ya sean superiores e inferiores, junto con la investigación y selección de materiales y avíos adecuados para cada prenda. Se plantean a su vez, los colores a utilizar para cada prenda en particular que forman parte de la paleta de color de la colección capsula.

Existen proyectos de graduación que sirven como antecedentes, ya que abarcan el tema de la discapacidad, el uso del diseño y moldería como inclusión social. El Proyecto de Graduación de Beneventi Claudia titulado *El diseño que comprende* (2010), pretende dar cuenta que el diseño de indumentaria puede desarrollar desde

sus procesos de trabajo, prendas para personas discapacitadas. Se diferencia de este Proyecto de Graduación ya que no se especializa en indumentaria adaptable para personas con reducción de extremidades superiores e inferiores, sino en diseñar prendas para personas con movilidad reducida en general.

El Proyecto de Graduación de Yorio Agustina titulado *Ropa para niños discapacitados* (2009), pretende no solo la creación de prendas que faciliten la colocación y extracción tanto de la prenda como de los pañales, sino también lograr la inclusión de los niños en la sociedad. Es antecedente ya que abarca la inclusión de personas con discapacidades a través de la indumentaria.

El Proyecto de Graduación de Deckleva Ayelen titulado *Indumentaria para niños con acondroplasia* (2013), propone diseños funcionales para niños con capacidades diferentes, acondroplásicos. Se relaciona y es antecedente para este Proyecto de Graduación, ya que plantea un nuevo diseño adaptado para personas con discapacidad.

El Proyecto de Graduación de Hamer Carolina titulado *La función social del diseño y su relación con las necesidades específicas* (2010), muestra el vínculo existente entre la función social que cumple el diseño de indumentaria y las necesidades especiales que pueden tener niños entre los tres y cinco años de edad que sufren alergias. Es antecedente puesto que, demuestra como a partir del diseño de indumentaria se pueden generar distintas prendas pensadas para cada necesidad eliminando inconvenientes y como estas pueden modificar el estilo de vida del individuo.

El Proyecto de Graduación de Rudy Antonela titulado *Diseño de ropa interior para mujeres con talles especiales* (2011), analiza las necesidades que tienen las mujeres argentinas con sobrepeso u obesidad junto con las dificultades que tienen para encontrar ropa interior que se adapte a su cuerpo; en base a su investigación, se propone un nuevo diseño de la misma. Se relaciona con este Proyecto de Graduación, debido a que a partir de la investigación de dificultades que presentan un grupo específico de personas a la hora de vestirse, realiza indumentaria adaptada a las

necesidades específicas de las mismas.

El Proyecto de Graduación de Alfieri Sofía titulado *Indumentaria para niños con trastorno generalizado del desarrollo* (2013), analiza las necesidades de los niños con discapacidades mentales para colaborar con sus tratamientos, a través del uso de una indumentaria que resulte favorable para su desarrollo y sirva de estímulo para su adaptación al medio. Se relaciona con este Proyecto de Graduación, ya que a partir del diseño de indumentaria pensada para la necesidad de niños con dicha discapacidad y busca que la misma fomente su adaptación e integración social.

El Proyecto de Graduación de Chiu Carolina titulado *Identidad indumentaria del travesti* (2013), apunta a desarrollar una moldería con las medidas acordes para el travesti masculino, basándose en tipologías bases de indumentaria femenina. Es antecedente, puesto que, mediante la transformación de la moldería de tipologías base, realiza un nuevo modelo de moldería adaptado para personas travestis.

El Proyecto de Graduación de Latre Alejandra titulado *Diseñar desde la moldería* (2011), propone el diseño de una línea de indumentaria femenina basada en una idea de partido, en la que se aplica un sistema propio de transformación de moldería basado en el método dinergentico y en la espiral logarítmica, para el trazado de curvas en la moldería. Se relaciona con el Proyecto de Graduación en cuestión, ya que plantea la transformación de la moldería base ya existente para una línea de indumentaria específica.

El Proyecto de Graduación de Campesi Silvina titulado *La indumentaria como extensión del cuerpo y la identidad* (2011), propone prendas integradoras utilizando la técnica de Madeleine Vionnet de la moldería sobre el cuerpo, moldería directa, tomando al cuerpo como una escultura. Se relaciona con este Proyecto de Graduación, ya que trata la moldería sobre un cuerpo directo creando una moldería original y distinta, pensada a partir del movimiento de cuerpos con contexturas y movimientos específicos.

El Proyecto de Graduación de Maupas Camila titulado *El sistema de la moda en*

Buenos Aires (2012), tiene por finalidad hallar nuevas formas de expresión o caminos creativos que aporten a la renovación del sistema de la moda. Se relaciona con este Proyecto de Graduación ya que busca a partir de un proceso y camino creativo, crear indumentaria adaptada no existente.

Capítulo 1. La indumentaria en la actualidad

En el primer capítulo se analiza la indumentaria en el siglo XXI. El diseño de indumentaria está relacionado con la moda y tendencias. La indumentaria es el producto ideológico de cada sociedad y cultura.

Se ha organizado y distinguido de acuerdo a variables determinadas y condicionadas por el marco cultural que le da sentido. Estas variables se traducen en aspectos individuales, que comunican las identidades de las personas y en especial, el lugar que cada uno ocupa en la sociedad. (Saulquin, 1999, p.68)

Para comenzar con el desarrollo en el tema, se investiga acerca de la relación de la indumentaria con la sociedad y la tecnología. Como la sociedad fomenta la misma junto con la moda y las tendencias del momento a través del internet. Se dan a conocer los elementos con los cuales la indumentaria comunica. El tipo de comunicación que se brinda a través de la misma y como se desarrolla en las personas, brindando características de un individuo que son percibidas por los demás. La indumentaria es esencial en la vida del hombre, la misma vive a través del cuerpo, lo cubre y embellece. El cuerpo es quien la modela, quien la lleva, las prendas son diseñadas a partir del mismo. El diseñador debe realizar un análisis profundo sobre las características, contexturas, medidas y movimientos del cuerpo al que va a vestir. Se indaga sobre cuales son los factores que afectan la contextura del cuerpo humano y todas las partes que componen al mismo. Se dan a conocer los aspectos por los cuales las marcas del momento, fomentan la admiración por parte de la sociedad hacia personas con cuerpos estándares, sin discapacidades y con contextura delgada. Las marcas generan indumentaria para ciertos grupos dentro de la sociedad, generando una exclusión y desigualdad para el resto, principalmente personas con discapacidades motoras.

1.1 Indumentaria en el siglo XXI

La indumentaria surge con el fin de cubrir al cuerpo y protegerlo, ha pasado por varios siglos y en sí, varios cambios culturales.

La cultura abarca todo lo que incluye todas las manifestaciones de los hábitos sociales de una comunidad, las reacciones del individuo en la medida en que se ven afectadas por las costumbres del grupo en que vive, y los productos de las actividades humanas en la medida en que se ven determinadas por dichas costumbres.(Boas,1986, p.2)

La cultura está formada por la suma de diversos estilos de vida y costumbres, haciendo referencia al espacio y tiempo en el que se desarrolle.

Vestirse es una práctica constante, que requiere conocimiento, técnicas y habilidades, desde aprender a atarse los cordones de los zapatos y abrocharse los botones de pequeño, hasta comprender los colores, las texturas y las telas y como combinarlas para que se adecuen a nuestros cuerpos y vidas. La ropa es la forma en que las personas aprenden a vivir en sus cuerpos y se sienten cómodos con ellos. (Entwistle, 2002, p.12)

Históricamente el modo de vestirse ha determinado el status social y costumbres de una determinada época, siendo un factor de gran poder. Con la evolución de los años, paso a ser uno de los elementos principales para adornar y embellecer el cuerpo. La indumentaria de cada época asimismo, es característica de los factores climáticos, sociales, económicos, y políticos que surgían en aquellos años. Cada prenda contiene información que remite al año en el que fue concebida, es decir, al ver un vestido podemos diferenciar a que año y época perteneció.

La moda establece pertenencia, distinción, competencia. Es una de sus raíces competir con el otro a través de la apariencia. La moda sigue operando pese a los cambios en la subjetividad potenciados en las últimas décadas. Hay un nuevo orden de poder en el siglo XXI, que tiene que ver con una sociedad donde la realidad esta mediatizada por las imágenes. (Saulquin, 2006, p.13)

En el siglo XXI la moda generada a través de la indumentaria ocupa un lugar importante en la sociedad. Se considera que una prenda está a la moda cuando es aceptada y promocionada por gran parte de la sociedad, ya sea por su morfología, estilo, color, textiles y avíos que hacen que la misma llame la atención y sea usada por

ciertas personas consideradas como referentes dentro de la sociedad.

La moda en la indumentaria va cambiando, va marcando etapas, momentos y años. Se reconocen ciertas prendas que marcaron periodos y cuando se observa una foto con personas vestidas de determinada manera, se puede detectar a que año pertenece la misma. Un ejemplo es la década de los años sesenta, el uso de ropa con estampados con colores fuertes, brillantes y llamativos, en prendas como los pantalones pata de elefante, ahora conocidos como Oxford.

Hoy en día, las personas buscan estar a la última moda constantemente, ya sea con los últimos artefactos tecnológicos, a lugares que frecuentan, o con la indumentaria. La moda en el último tiempo tiende a masificarse enormemente, debido a la aparición de la tecnología, internet, los blogs y las redes sociales, los individuos observan y buscan la última moda. Con el desarrollo de los mismos, caracterizados por una comunicación masificada, se logra con mayor facilidad detectar una tendencia dentro de la indumentaria, tratándose de un mecanismo social que regula las preferencias de las personas.

Al adoptar una moda se sigue una tendencia de ese momento. Según Domínguez Riezu (2009), "Las tendencias son motivaciones compartidas colectivamente que coinciden con el consumidor y dirigen su consumo. Surgen y se desarrollan en un contexto social y espacio temporal concreto, no son aceptadas al mismo tiempo ni son para todos los grupos sociales" (p.25). Una tendencia es un estilo o una prenda que deja su marca en un espacio y tiempo determinado. Toda tendencia suele dejar afuera gente que no comparte el mismo gusto, es un fenómeno natural y es complejo que todos los seres humanos de la tierra compartan un gusto en el mismo momento de la historia.

Las tendencias son detectadas mediante un profundo estudio de mercado conocido como *coolhunting*, que permite observar el comportamiento de la sociedad en relación al consumo de prendas, colores y materiales. El coolhunter se ha convertido en una figura imprescindible en el mundo de la moda. Surge con la necesidad de las

empresas de indumentaria de conocer y satisfacer los gustos y necesidades de sus consumidores. Saulquin (2006), sostiene que “La intención de detectarlas surge a mediados de la década de 1970, como consecuencia de un sistema que se movía cada vez más rápido y crecía cada vez más” (p.26).

Las tendencias al ser detectadas permiten que los comercios de indumentaria puedan realizar artículos diseñados para los gustos y necesidades de sus consumidores. El conocer y realizar las prendas que buscan los consumidores, pone a la empresa en ventaja, la misma se adelanta a las necesidades y gustos del consumidor ofreciéndole al mismo lo que está buscando.

Para entender a una tendencia se debe tener estudiado a que grupo social identifica, cuáles son sus características, hábitos de consumo y que causas la impulsan.

Las tendencias pasan por tres etapas principales, emergentes donde se observa que una nueva idea se asume de cierta forma por el consumidor incluso antes de que la empresa lo perciba. Luego se observa como un conjunto de objetos y expresiones que la representan pero que son minoritarios y exclusivos a un pequeño grupo de la población con ganas de novedades, la tendencia se va haciendo más mayorista, se va extendiendo a más ámbitos, a más consumidores y más productores estando en una etapa madura. La misma llega a su etapa de declive cuando sus causas ya no son presentes y van perdiendo interés. (Domínguez Riezu, 2009, p.26)

Existen varias causas que influyen en la aparición de una tendencia, las causas sociales, económicas, demográficas y políticas. Las tendencias sirven para comprender como se comportan las personas en cuanto al consumo, la forma de vestirse y como lo harán en un futuro. El conocimiento de las tendencias del momento puede ser de inspiración para nuevas ideas en el futuro, anticipándose de las necesidades de los consumidores y público de cada marca en particular.

Según Cirelli, Chiesa y Siciliani (2012) “Los cambios acelerados generados, en parte, por los avances de la tecnología producen un efecto mariposa por el cual rápidamente la tendencia de un aleteo aislado se transforma en el huracán de la moda” (p.26). Las nuevas tecnologías han desarrollado nuevos contenidos de consumo, relacionados con el ocio y cultura, como nuevas formas de acceder a los productos y servicios. Las

tendencias del siglo XXI se las puede observar en los diferentes medios para acceder al consumidor, ya sea en el diseño de las vidrieras, videos, fotos, página *web* de la marca, televisión, revistas de moda, *blogs* de moda, blogueras, *it girls* y mediante la prensa.

El internet y sus posibilidades comerciales electrónicas favorecen tanto a la empresa como al consumidor. Las marcas acceden a su público mediante fotos y video de moda denominado *Fashion Film*, siendo uno de los principales medios por el cual una marca presenta su colección o prenda estrella, fotos ya sean de *Lookbook* como de campaña son subidas constantemente a las redes sociales. Las fotos subidas diariamente de las marcas permiten al consumidor observar las prendas en distintas ocasiones de uso, la marca brinda opciones de conjuntos promocionando así la prenda a vender. A su vez se encuentran en contacto constante con su público.

El *Fashion Film* es un video digital de duración entre uno a quince minutos donde las marcas lanzan ciertos productos bajo un concepto innovador, se muestra una línea argumental explicando una situación. (Fashion Films, 2015). Las fotos y *Fashion Films* son utilizados por las marcas para llegar a su público como concepto de *marketing* viral a través de las redes sociales como *Twitter*, *Youtube*, *Instagram*, *Facebook* y *blogs* de moda.

Otro medio fuerte por el cual las marcas acceden a los consumidores son las *celebrities*, *it girls*, y blogueras de moda. Las personas siguen un modelo de persona denominada famosa o conocida socialmente con un cuerpo modelo, a la que admiran y buscan parecerse. Es por eso que las marcas buscan vestir estas personas que funcionan como publicidad y son otro medio de llegada al consumidor. Al ver las marcas y prendas que utilizan estas personas modelo y referentes para distintos grupos de la sociedad, las personas quieren obtener la prenda o comprar algo de esa marca, así se asimilan a su referente al que admiran.

En la era digital el mayor factor de transmisión y publicidad de la indumentaria en la actualidad, es internet. La moda se actualiza constantemente ya sea a través de la

computadora o en el celular. El ser humano está tecnológicamente informado, siendo una gran ventaja para las marcas de indumentaria ya que tienen la oportunidad de llegar a un público masivo mediante una herramienta gratuita.

La compra *online* de indumentaria aumentó en los últimos años y sigue creciendo. Estas perspectivas de crecimiento se ven reforzadas por los datos aportados por la Cámara Argentina de Comercio Electrónico (2012), "Las ventas de indumentaria a través de la *web* incrementaron un 52% en un año. Los principales portales elegidos para la realización de compras *online* incluyen desde Mercado Libre, Dafiti, *Facebook*, Página *Web* de las propias marcas, entre otras". Las marcas deben estar informadas y utilizar la mayoría de estos medios para llegar al consumidor y no quedarse fuera de la competencia.

A pesar del aumento de compradores *online* en los últimos años, los locales siguen siendo el punto de compra número uno, debido a que a veces el tacto con la prenda marca una diferencia y a la vez puede influir en la decisión de compra del consumidor. En el último tiempo el punto de venta denominado *showroom* ha aumentado en la Argentina, poniendo en desventaja a los locales. Son departamentos amueblados con la fachada de un local que nacen con las nuevas marcas de ropa que buscan vender sus artículos dentro de un lugar físico, evitando la necesidad de pagar el monto de un local a la calle o en un *shopping*. Aquellos se promocionan mediante los medios de comunicación masivos, y llegan al igual que lo hacen las marcas del *shopping*, a la mente del consumidor.

1.2. Comunicación a través de la indumentaria

La comunicación nace cuando nace el ser humano. Es el proceso mediante el cual el emisor y el receptor establecen una conexión en un momento y espacio determinado para transmitir cierta información, es el medio por el cual el ser humano se relaciona y se expresa con otro ser humano.

Los procesos semánticos, como es por ejemplo el de descodificación. Se caracterizan principalmente por ser algorítmicos, es decir, el significado se construye de acuerdo con pautas fijas de composición, que combinan los significados léxicos de acuerdo con las instrucciones contenidas en la estructura sintáctica. Y también se caracterizan por ser independientes del contexto, lo que quiere decir que la construcción del significado se hace teniendo en cuenta solo la información directamente contenida en la formulación lingüística misma, sin tener en cuenta otros tipos de información lingüística. (Vidal, 2005, p.47)

La información a transmitir debe ser enviada mediante códigos y signos en el mismo contexto, debido a que deben ser interpretados tanto por el emisor como por el receptor. El receptor debe decodificar el mensaje que le es enviado y así poder responder al mismo.

La comunicación es una herramienta que puede ser utilizada de manera verbal y no verbal. La primera de ellas incluye a las palabras que pueden ser transmitidas de forma oral o escrita, siendo el tipo de comunicación en el que se utilizan los signos dentro del mensaje. Existen múltiples formas de comunicación oral, dentro de la misma se encuentran los gritos, silbidos, llantos y risas que pueden expresar diferentes situaciones anímicas y son una de las formas más primarias de la comunicación. Las formas de comunicación escrita varían entre ideogramas, jeroglíficos, alfabetos, siglas, grafiti y logotipos.

Tal vez podría ser así, si las palabras lo fueran todo. Pero ellas son tan solo el comienzo, pues detrás de las palabras está el cimiento sobre el cual se construyen las relaciones humanas, la comunicación no verbal. Las palabras son hermosas, fascinantes e importantes, pero las hemos sobre estimado en exceso, ya que no representan la totalidad ni siquiera la mitad del mensaje. (Davis, 1998, p.12)

La comunicación no verbal es aquella que envía un mensaje sin palabras, que se da a partir de dos lenguajes principales, el icónico a través de códigos particulares como el lenguaje sordomudo o código Morse, y el lenguaje corporal que incluye gestos, movimientos, el tono de voz, la ropa e incluso el olor corporal forman parte de los mensajes que se transmiten.(Vidal, 2005).

Darwin (1998) sostiene que el individuo está compuesto por conjuntos de movimientos, que en situaciones que no se requiere mostrarlos, hacen su aparición.

Tanto en la comunicación verbal o no verbal dentro de cualquier marco cultural, el mensaje que el emisor le ofrezca al receptor debe estar relacionado con ciertas normas que interactúen con el medio que los rodea.

Según Squicciarino (1986), "La comunicación no verbal proporciona el *feedback*, fenómeno por el cual el emisor comprende la forma en que los demás decodificaban el mensaje" (p.19). Deben utilizarse palabras, gestos o movimientos, aceptados e identificados tanto por el emisor como por el receptor.

Dentro de lo que se considera comunicación no verbal, se encuentra la indumentaria. Desde el inicio de la vida del hombre, la indumentaria se utiliza para comunicar, en siglos pasados también era utilizada con el objetivo de imponer poder, y como un elemento de diferenciación de las diversas clases sociales. El vestido, por ejemplo, tiene la particularidad de comunicar acontecimientos sociales, culturales y económicos. No obstante, el diseño del mismo fue variando y modificando los elementos que lo componen, ya sea su moldaría, materiales y colores con el paso de los años siendo afectado por los cambios culturales.

El vestido puede emplearse para señalar la actitud hacia los demás, en particular el nivel de disponibilidad sexual, la agresividad, la rebeldía, la sumisión, la formalidad en el comportamiento; también se utiliza para distinguir el status social y económico y para compensar los sentimientos de inferioridad social.(Squicciarino,1986, p.39)

En la actualidad se deja de lado la palabra y se le rinde culto a la imagen, es por eso que se sostiene a la indumentaria como un elemento comunicador visual no verbal y remite a la frase: Una imagen vale más que mil palabras. Cuando una persona elige el atuendo que va a utilizar, la misma se está describiendo, comunicando características de sí mismo.

Sobre todo en la sociedad actual, que coloca la palabra cada vez más en el segundo plano, dando prioridad a la imagen, a los gestos, a la indumentaria, como sistema riguroso de signos, como modo particular de codificación de la información. (Galinsky, 2012, p.24)

La comunicación no verbal integra un conjunto de códigos que intervienen en nuestra vida diaria, emitiendo de forma permanente signos que inciden en la percepción de la

gente. La ropa que un individuo lleve puesta afecta cómo la perciben los demás, ya sea su estilo, calidad de vida o personalidad. Se vive en una sociedad donde el cómo la persona está vestida puede determinar el status social al cual pertenece. La indumentaria puede comunicar el oficio de una persona, tanto sea policía, médico, militar, si es estudiante en un colegio o monja, por su uniforme.

El contexto es el que le termina de dar vida al diseño. El individuo va a elegir que prendas utilizar dependiendo del lugar, tiempo y situación de uso. El vestir adecuado para la ocasión de uso pretendida, depende de parámetros externos que están dentro de la sociedad en la que el individuo vive y debe adaptarse. Según Dondis (1976), “Los componentes básicos de una supuesta inteligencia visual son el punto, la línea, el contorno, la dirección, el tono, el color, la textura, la escala o proporción, la dimensión y el movimiento” (p.28). Estos objetos son manipulados y utilizados de diferentes maneras por los diseñadores. Dondis (1976) a su vez, sostiene que como “El acto de visualizar es la capacidad de formar imágenes mentales” (p.28).

La indumentaria representa identidad, la cual se define a través de los rasgos y características personales que caracterizan a una persona y la diferencian de los demás. Dentro de la construcción de la identidad de una persona se incluye la ropa que la misma utiliza, existen ciertas prendas y colores que se las puede relacionar automáticamente con una persona allegada, prendas que forman parte de su estilo y la identifican.

El estilo personal es un modo de hacer efectiva la propia imagen y juega un rol especial en las relaciones con los demás; es una etiqueta de identificación que solo se configura a partir de la consolidación de la identidad. Para tener una identidad propia es preciso acceder a la libertad necesaria que permite atreverse a ser uno mismo. (Saulquin, 2006, p.279)

La ropa que una persona viste es uno de los medios de presentación que tiene la misma, la imagen externa que se brinda puede dar información y ser percibida por el otro de manera adecuada o errónea, puede ser a favor o en contra. En una entrevista de trabajo si la persona asiste en un jogging y una remera, se la considera fuera de

lugar y seguramente no consiga el empleo. Si la misma persona va a un casamiento vestido con un jean y una musculosa, posiblemente este fuera de lugar nuevamente. El individuo sería considerado inapropiado o desubicado.

Tan elocuente es el espacio de significación que se establece entre el cuerpo y la vestimenta en un determinado contexto, que bien puede servir para desnudar el modelo social de una época, el sistema de prohibiciones y permisos, y sus zonas de permeabilidad. (Saltzman, 2004, p. 22)

La ropa que una persona se pone puede aparentar aspectos de su vida que no son correctos, como es el status social. Un ejemplo podría ser cuando se observa una mujer vestida con marcas y prendas de alto valor consideradas por la sociedad, a la misma se la relaciona con un status social alto, esto no significa que la comunicación falló, sino que la indumentaria puede ser tomada para generar una imagen y realidad que no lo son.

Según Saltzman (2004), “Lo que se proyecta en la ropa afecta directamente la calidad y el modo de vida del usuario como son sus percepciones, sensaciones, su sexualidad y su vitalidad. La ropa propone y construye conformaciones, es decir, espacios y hábitos” (p.34). La indumentaria coloca a una persona en un grupo social, edad, genero.

La indumentaria puede generar un personaje de una persona que no es, modificar las características que la componen, aparentar algo que no son. Se utiliza como es en el cine, teatro y novelas para generar personajes, a través de la misma se pueden generar profesiones y personalidades.

Según Galinsky (2012), “La ropa que nos ponemos es capaz de alterar la manera en la que interaccionamos con el resto del mundo porque determina el modo en el que nos ven los demás de la misma manera que condiciona lo que pensamos de nosotros mismos” (p.2). El hecho de querer agradar a través de la indumentaria existe y se observa cotidianamente, los seres humanos utilizan la indumentaria como un medio para acercarse a otro ser humano, ya sea para pertenecer a un grupo social, o atraer a una persona en particular.

La indumentaria permite obtener información de una persona antes de conocerla, assimilar en la mente características de la misma relacionadas con lo que lleva puesto. Dentro de la religión, la indumentaria es un medio de comunicación de respeto y lealtad. Desde las tribus primitivas, la indumentaria demostraba poder, ciertas telas, texturas, colores y siluetas determinaban la elegancia y status social del individuo. Según Valdés de León (2012), “En la sociedad actual los objetos pierden su valor funcional y adquieren la capacidad de comunicar, sosteniendo la idea de que se consumen los objetos que mejor representan a la persona o que representan lo que aparenta ser” (p.56). En algunos casos la moda y tendencias influyen en la decisión de una persona, puede utilizar una prenda no solamente por gusto personal o porque forman parte de su estilo e identidad, sino porque están a la moda. Una prenda determinada está a la moda cuando la misma es publicitada por una gran parte de la sociedad, a través de la opinión pública. Son distintas las situaciones en que la persona puede tomar la decisión de qué prenda utilizar.

La información que se transmite mediante el lenguaje visual es directa. Los mensajes visuales que se construyen a través de la indumentaria que lleva puesta una persona se dan a partir elementos, con los cuales están compuestas las prendas y el diseñador realiza su trabajo a partir de los mismos. Estos elementos son la forma, silueta, línea, textura y color.

Los estados de ánimo también son transmitidos mediante la indumentaria, principalmente mediante los colores de las prendas que una persona utiliza. El ser humano exterioriza lo emocional a través de su imagen personal. Es decir, una persona triste o deprimida no cuida su imagen, su manera de vestir, utiliza prendas viejas, sucias, colores oscuros. Por el contrario, una persona feliz o entusiasmada cuida su imagen, se viste adecuada a la ocasión de uso, utiliza todo tipo de color, principalmente colores llamativos.

Una mirada que hincó su navaja con mayor profundidad, una mirada semiótica puede incluso llegar a inferir que en la medida en que aquellos objetos e imágenes han sido diseñados y en la medida en que las personas actúan

intencionadamente, motorizadas por cuestiones pragmáticas, tales objetos e imágenes, en tanto devienen significativos, pueden ser organizados como sistemas de signos o lenguajes visuales de distinta materialidad y complejidad semántica y sintáctica, aun cuando no hubiesen sido diseñados y producidos originalmente con propósitos comunicacionales. Dichos lenguajes comparten un único elemento en común, el ser percibidos mediante el sentido de la vista. (Valdés de León, 2012, p.42)

Existen infinitas combinaciones que se realizan mediante los elementos del diseño y dependen de los gustos, preferencias y estilos del individuo. La sociedad realiza su propia interpretación de acuerdo a sus gustos. El cuerpo es el soporte indispensable para la indumentaria, ambos en conjunto generan diversas expresiones visuales. Son infinitas las percepciones que se tienen con la indumentaria que lleva puesta una persona.

En la actualidad el aspecto exterior predomina sobre el aspecto interior. La imagen es el vínculo entre las personas y a través de ella se decide si se quiere conocer a la persona o vincularnos con ella. La indumentaria funciona como un lenguaje entre la sociedad, aunque puede ser utilizada e interpretada por cada persona de diferente manera.

La imagen construida por el ser humano y la indumentaria brindan información, características esenciales, sean verdaderas o no, la ropa que lleva un individuo puesta genera percepción visual por parte de los demás individuos. La imagen a través de la indumentaria es clara, los demás pueden recolectar lo que les llame la atención de la misma y luego armar su propia imagen visual con ciertos aspectos de la persona.

Según Squicciarino (1986), "Para ser comprado y vendido de la misma forma que una mercancía, necesita un envoltorio cautivador, de una confección lujosa, de una imagen convincente" (p.185). Vivimos bajo una sociedad donde el estar bien vestido, contento y estable con la imagen que se quiere dar de uno mismo se relaciona con el bienestar interior. La ropa afecta la mente y estimula. No solo comunicamos por cómo estamos vestidos, se considera que además una persona se convierte en lo que lleva puesto. Si un trabajador obrero de clase baja es vestido con un traje formal de alta gama, el mismo siente confianza en sí mismo, seguridad y estimula su autoestima, a la vez está

brindando otra imagen de sí mismo, la gente lo percibe de distinta manera. El estímulo que se le da a la mente de un ser humano puede ser transmitido mediante tan solo una prenda.

1.3 Indumentaria Argentina pensada para cuerpos modelo

Según Entwistle (2002), “La moda está pensada para el cuerpo: es creada, promocionada y llevada por el cuerpo. La moda va dirigida al cuerpo y este último es el que ha de ir vestido en casi todos los encuentros sociales” (p.12). La acción de vestir se basa principalmente en cubrir el cuerpo, es un hecho básico de la vida social. Cada una de las personas que viven en este planeta, tiene un cuerpo diferente, con distinta contextura, peso, medidas y altura. La indumentaria vive a través del cuerpo, se amolda y ajusta a él, es el medio por el cual puede ser observada de manera exitosa.

El cuerpo humano ha evolucionado y cambiado con el paso de los años. Está compuesto por varios sectores, siendo la principal división del mismo la parte superior y la parte inferior. Dentro del sector superior se encuentran la cabeza siguiendo por el cuello, torso delantero, espalda, y las extremidades superiores. Dentro del sector inferior se encuentran la cola, la parte reproductora y las extremidades inferiores. El sector superior tiene mayor movilidad a diferencia del sector inferior que es el sostén y equilibrio del cuerpo. A partir de esta división, se dan las prendas que cubren la parte superior, y las que cubren la parte inferior.

Existen varios factores que pueden modificar el desarrollo del cuerpo. La alimentación es uno de los factores principales ya que el cuerpo necesita de la comida para sobrevivir, dependiendo de la forma de comer, ya sean las cantidades, sano o insano, modifican el crecimiento y desarrollo del cuerpo. Existen distintas enfermedades que se generan por la mala alimentación, las principales conocidas como la desnutrición, la anorexia, bulimia y obesidad.

Otro factor es la actividad física, dependiendo del estilo de vida que lleva la persona va a variar si realiza o no actividad física, que tipo y en qué cantidades. Sheldon desarrolla una teoría cuya finalidad es asociar los tipos de cuerpos humanos con tipos de temperamentos, a partir de la relación entre el tamaño del cuerpo, las proporciones, y el porcentaje de grasa surgen tres grupos de somatotipos que desarrollan distintos modelos de la composición de un cuerpo. El primero es el Ectomórfico, un cuerpo con poca grasa acumulada, musculoso y con extremidades largas y delgadas. Luego se encuentra el tipo de cuerpo Mesomórfico caracterizado por tener bajos niveles de grasa, torso macizo, hombros anchos con una cintura delgada y se los considera musculosos. Por último se encuentra el cuerpo Endomórfico caracterizado por un mayor acumulamiento de grasa, una estructura ósea de grandes proporciones y una cintura gruesa. (1940).

El hombre y la mujer dedican mayor tiempo que antes en el cuidado de su cuerpo y existe una mayor preocupación por la imagen. Buscan sentirse bien y plenos con ellos mismos a través de su figura.

El hombre vive cubriéndose y la vestimenta no puede sostenerse por sí sola, necesita de un cuerpo que la transporte, que la vista y que la disfrute. Los cambios culturales se muestran en todos los aspectos de la imagen individual: en la vestimenta y los accesorios, el peinado, el maquillaje, el tatuaje y la ornamentación, pero también en la forma misma y las proporciones del cuerpo real, ya que estas dependen de los hábitos, las costumbres y el modelo ideal ideológico de cada época y región. (Saltzman, 2004, p.43)

Debemos conocer de manera exhaustiva aquellas partes que componen al cuerpo que se quiere vestir. Saltzman (2004), sostiene que “El diseño de indumentaria es esencialmente un rediseño del cuerpo” (p.10).

Dentro de la Argentina existen marcas de indumentaria tanto para hombre como para mujer, considerando las marcas que se encuentran en los *shoppings* entre las más reconocidas del país. Estas numerosas marcas elijen a qué público le diseñan y son dirigidas sus prendas, todas están desarrolladas con una moldería para un cuerpo

modelo ideal. Se basan en estereotipos que se imponen diariamente en la sociedad, y pertenecer a uno de ellos implica una aceptación social y personal.

La sociedad en la que se vive actualmente, plantea un ideal de belleza al que es muy difícil llegar, esto es fomentado principalmente por las marcas de indumentaria y las *celebrities* o *it girls* que las publicitan. Plantean un estereotipo a seguir por las marcas excluyendo gran parte de la sociedad. A través de los medios de comunicación se generó un deseo masivo que consiste en seguir y vestirse con las mismas marcas que utilizan estas personas famosas.

No obstante, el problema se encuentra en que las marcas visten estereotipos, cuerpos modelo, de talla chica, delgados, dejando de lado y discriminando gran parte de la sociedad que no cumplen con aquellos requisitos. Existe la LEY N12.665 (2005) que sostiene que los comercios que vendan ropa de mujer deberán tener en existencia todos los talles correspondientes a las medidas antropométricas de la mujer de las prendas y modelos que comercialicen y ofrezcan al público. La misma no es respetada en su totalidad. Según informa la ONG Mujeres en Igualdad (2014), “En la Provincia de Buenos Aires que tiene la ley más antigua reglamentada en 2005, el 75 por ciento de las marcas no la respeta”. Las modelos que utilizan para llevar y promocionar la ropa entran dentro del grupo de personas con un cuerpo modelo.

La indumentaria siempre ha tenido influencia en lo visual, lo que se quiere transmitir y se busca lograr captar por el consumidor, el problema aparece cuando generan un ideal de belleza accesible por un grupo reducido dentro de la sociedad, excluyendo y discriminando gran parte de la misma.

A su vez, ninguna de estas marcas ubicadas en el mercado actual de la Argentina, tienen ropa pensada para personas con un cuerpo diferente, con limitaciones, de movilidad y forma. El cuerpo estándar en este caso es el cuerpo formado por todas las partes del cuerpo, es decir, el sector superior e inferior completo, considerado como un equilibrio estético dentro de la simetría que presenta.

Según Weiman (2014), “La moda actual, industrializada, proyecta sus diseños en base a cuerpos estándar, tradicionales para la época en la que se vive. Solo unos pocos tratan de insertarse al mundo de la moda diseñando para aquellos que no responden a los valores promedio” (p.11). La indumentaria se diseña en función a las formas y contextura que presenta el cuerpo y a sus movimientos, es por eso que se deben tener en cuenta ciertos grupos dentro de la sociedad que no tiene un cuerpo estándar, y presentan diferentes discapacidades motrices.

La ubicación de las articulaciones y sus diferentes ángulos de apertura y direccionalidad exigen pensar la morfología del vestido según las actividades del usuario. En este sentido, las articulaciones plantean límites formales que es preciso considerar para evitar tensiones o impedimentos en cuanto al desenvolvimiento natural del cuerpo. (Saltzman, 2004, p.31)

Los cuerpos de las personas que presentan alguna discapacidad motriz son diferentes, tienen distintas necesidades, que no están desarrolladas en su totalidad en el área de la indumentaria en la Argentina, donde se diseña indumentaria que es excluyente al estar basada en moldes con bases estandarizadas para cuerpos que no presentan ninguna discapacidad.

Existe una demanda creciente de indumentaria para personas con cuerpos con capacidades diferentes que necesitan de una moldes basada en sus necesidades específicas. Principalmente para personas con reducción de extremidades tanto superiores como inferiores que les brinde la mayor comodidad y autonomía posible al vestirse. A su vez que ayude a fomentar su inclusión social e igualdad, y así también mejorar su calidad de vida.

Es necesario conocer por completo al cuerpo que se quiere vestir, sus movimientos, contextura y como está compuesto el mismo. Así poder detectar de forma correcta, los inconvenientes que se generan cuando la persona no utiliza prendas adecuadas a su cuerpo.

Se debe lograr la mayor autonomía posible para la persona discapacitada, así no debe

dependen de una persona no discapacitada para vestirse y puede utilizar cualquier prenda sin tener que realizarle modificaciones.

Una visión transformada de lo que constituye las posibilidades de vida de las personas con discapacidades, Esta visión supone enfatizar en la autonomía la integración, la igualdad, y en las capacidades. . (Shalock, 2002, p.9)

Capítulo 2. Personas con discapacidad y la exclusión

En el siguiente capítulo se indaga sobre las distintas discapacidades motoras existentes, sus características y limitaciones. A partir de dicha investigación, se plantea la exclusión social como consecuencia no solo por la condición que tienen dichas personas, sino también por parte de la sociedad no discapacitada. La misma genera discriminación al hacer sentir en varios aspectos de la vida cotidiana, como diferentes y en desventaja a las personas discapacitadas.

A su vez se dan a conocer las distintas marcas de indumentaria y organizaciones en el mundo que desarrollan indumentaria adaptable para personas con diferentes discapacidades. Se hace hincapié principalmente en indumentaria adaptada existente dentro del mercado de indumentaria argentino.

2.1 Discapacidades motoras

La palabra discapacidad hace referencia a personas que no tienen nada en común entre sí, solo el hecho de no ser y funcionar del mismo modo que personas que no tienen ningún tipo de discapacidad. La discapacidad no es únicamente la condición de salud de un individuo, sino también, las limitaciones en el contexto en el que el mismo se desarrolla. Según la Organización Mundial de Salud (2010) toda discapacidad tiene su origen en una o varias deficiencias funcionales o estructurales de algún órgano corporal, se considera deficiencia a cualquier anomalía de un órgano. Partiendo de la distinción determinada por la Organización Mundial de Salud, se puede identificar numerosas discapacidades divididas por tres grandes grupos. Las discapacidades sensoriales pueden darse en lo visual, oído y estructuras relacionadas con el habla, se encuentran a su vez las discapacidades psíquicas dadas por las enfermedades mentales, y por último las discapacidades físicas.

Dentro de las discapacidades sensoriales se encuentran la visual, donde los distintos grados de ceguera determinan si la persona padece de miopía o si perdió por completo la visión, las causas pueden ser desde el nacimiento, por accidentes o

enfermedades. A su vez se considera una persona con discapacidad sensorial a aquella que presenta problemas en el lenguaje y la comunicación. Las deficiencias auditivas presentan distintos grados desde mala audición hasta la sordera total.

Las deficiencias mentales incluyen varios trastornos como la esquizofrenia, autismo, trastorno de personalidad, somático, psicótico entre otros. El retraso mental considerado también como una discapacidad mental, es definido por la Asociación Americana sobre Retraso Mental (2002), como “Una discapacidad caracterizada por limitaciones significativas en el funcionamiento intelectual y la conducta adaptativa tal como se ha manifestado en habilidades prácticas, sociales y conceptuales.” (p.8).

La motricidad es todo aquello relativo al movimiento corporal, todos los actos que realiza un individuo tienen como base el movimiento del cuerpo. Según Almirall, Bultó y Camats (2010), “La discapacidad física o motriz es la alteración del aparato motor que dificulta o imposibilita el desarrollo de capacidades que permitan participar en actividades propias de la vida cotidiana como estar de pie, caminar, entre otras acciones que requieren movimiento y control de la postura corporal.” (p.34).

Dentro de la discapacidad motriz, existen distintos tipos que se dividen a partir de las dificultades que presentan las personas con dicha discapacidad en distintos aspectos, en un contexto determinado.

La pérdida de la capacidad funcional secundaria, con déficit en un órgano o función, y que trae como consecuencia una minusvalía en el funcionamiento y en la capacidad para afrontar las demandas cotidianas del entorno social. (Organización Mundial de Salud, 2010)

Guzmán explica que la discapacidad motriz genera en el individuo limitaciones posturales, de desplazamiento o movimiento. Las causas de deficiencias motrices pueden ser prenatales, que se adquiere cuando el bebe está todavía en la panza, generada a partir de enfermedades que presenta la madre durante el embarazo o por problemas en la formación del bebe. Otra causa es la perinatal que aparecen en el momento que nace la persona, puede ser por daños en el cerebro o falta de oxígeno

en el momento del parto. Por último se encuentra la causa postnatal que sucede una vez que la persona ya nació, puede darse por una hemorragia cerebral o por un accidente. (2007).

Se produce una discapacidad motriz, cuando se presenta un cambio en la información que el cerebro envía a las extremidades o cuando hay un problema en los huesos, en los músculos y en las articulaciones.

La discapacidad motriz constituye una alteración de la capacidad del movimiento que afecta, en distinto nivel, las funciones de desplazamiento, manipulación o respiración, y que limita a la persona en su desarrollo personal y social. Ocurre cuando hay alteración en músculos, huesos o articulaciones, o bien, cuando hay daño en el cerebro que afecta el área motriz y que le impide a la persona moverse de forma adecuada o realizar movimientos finos con precisión. (Lobera, 2010, p.18)

La discapacidad motriz puede ser transitoria o permanente y se da en variables grados. Según explica Munguía en el movimiento del cuerpo humano intervienen los huesos y las articulaciones que dan soporte a nuestro cuerpo y permiten que algunas partes giren o se extiendan, mientras otras quedan fijas. En la composición del cuerpo humano están los músculos siendo el motor del movimiento, a su vez quien interviene dando órdenes a través de impulsos eléctricos, es el sistema nervioso central. Dentro de los distintos tipos y factores de la discapacidad motriz se encuentran los trastornos motores que afectan huesos, articulaciones, extremidades y músculos debido a un mal funcionamiento del sistema óseo, articular o muscular. Los trastornos físicos se generan por malformaciones en los huesos o por lesiones en la espalda, que dañan la médula espinal e interrumpen la comunicación de las extremidades hacia el cerebro y viceversa. Los trastornos neuromotores son alteraciones causadas por algún daño en el sistema nervioso central, debido a lesiones en la medula espinal, generando la inhabilidad de controlar las funciones del sistema motor. (2012).

Existen distintos tipos que clasifican y agrupan los distintos tipos de discapacidad motriz, dependiendo la condición que provoque la misma.

La discapacidad motriz se puede dividir entre motriz o neuromotriz. Dentro de lo motriz se considera que la discapacidad es de origen óseo-articular como la artrogriposis, agenesias y miopatías, o de origen muscular. Dentro de lo neuromotriz se puede dar a partir de lesiones de medula espinal, incluyendo traumatismos, tumores y malformaciones congénitas, o por lesiones a nivel cerebral, como la parálisis. La artrogriposis se da cuando los niños nacen con las articulaciones curvadas lo cual limita la movilidad en las manos, las muñecas, las rodillas, los pies, los hombros y las caderas. La agenesias es la ausencia completa o parcial de un miembro. Las miopatías son alteraciones en los músculos debidas a desordenes genéticos que provocan debilidad y desgaste progresivo. Dentro de las lesiones de medula espinal se encuentra la espina bífida, también considerada una discapacidad motora, que se da a partir de una anomalía congénita de la espina dorsal donde el canal vertebral no llega a cerrarse y genera un daño medular inevitable. La parálisis cerebral es el trastorno motor que constituye una anomalía de la función motora del sistema nervioso central dentro de la cavidad craneana. (Munguía, 2012, p.24)

Cada tipo de discapacidad motriz genera distintas limitaciones y dificultades en la persona para desarrollarse en la sociedad.

Desde una perspectiva social y cultural, es posible afirmar que la discapacidad motriz no solo es consecuencia de las características físicas o biológicas de las personas. Desde el modelo social de la discapacidad, esta es una condición que se genera a partir de la interacción de las dificultades personales en un contexto social desfavorable. (Eroles, 2008, p.19)

La discapacidad motora genera ciertas dificultades que presentan las personas con dicha discapacidad para participar en actividades de la vida cotidiana, deben sufrir barreras en el día a día al no poder participar en situaciones dentro del contexto en el que viven.

Para una persona con dificultades de movilidad, independientemente de cual sea la causa o profundidad de esta, el grado de dificultad que pueda experimentar para participar adecuadamente en la vida cotidiana, no dependerá únicamente de ella, sino también de cuan amigable y cuan flexible sea el entorno físico que le rodea, en función de las diferentes condiciones de la persona, constatando así el carácter social y cultural de la discapacidad. (Guzmán, 2007, p.8)

2.2 Exclusión Social

Para las personas con discapacidad la década del 90 trajo un importante cambio gracias a un documento técnico significativo sobre las Reglas Uniformes y la aprobación de la Convención Interamericana para la eliminación de todas las formas de discriminación contra las personas con discapacidad. Luego de este documento y el signo de la doctrina de los derechos humanos, se pudo llegar a

la Convención de Derechos de las Personas con Discapacidad, aprobada por las Naciones Unidas en el año 2006. (Eroles, 2008, p.3)

La identidad de un discapacitado es construida por la sociedad y entorno en el que se mueve, como consecuencia aparece la opresión y exclusión social. Según la Saíns y Salas (2006), "La definición de exclusión tiene que ver con la negación de acceso igual a oportunidades impuestos por ciertos grupos de la sociedad a otros" (p.26).

El imaginario social ve a la persona con discapacidad como un individuo incapaz de manejarse por sí solo, dependiendo de una persona no discapacitada para moverse, realizar tareas, estudiar o trabajar. Se define como excluidos socialmente a aquellos que están por fuera del sistema social, los lazos que unen a un individuo con su entorno social son todos aquellos que los involucran en la dinámica social, impulsan a la persona a relacionarse con otras personas con cierta conducta que es aceptada socialmente. La exclusión de un individuo es la separación del mismo de la sociedad, generando un aislamiento y no participación del entorno social en el que este vive. Este aislamiento genera conflictos en el desarrollo del individuo, ya que no puede desenvolverse en el ámbito social de manera natural, de acuerdo a los aspectos considerados como normales dentro de la sociedad.

La exclusión se entiende a partir de ciertas características, la primera se produce a partir del no acceso a bienes básicos y servicios, otra característica es a puestos de trabajo, y por último a aspectos culturales y participativos. La exclusión incluye tres dimensiones según Saíns y Salas (2006), "Dentro de las mismas se encuentra una dimensión económica de acceso a mercado y servicios, la carencia de derechos civiles que garanticen la participación ciudadana, y la relativa características no valoradas de los sujetos, como identidad y características físicas" (p.32). Existen distintos vínculos entre la sociedad y el individuo que permiten brindarle al mismo una identidad y pertenecer a la misma, dentro de los distintos vínculos se encuentran los culturales, que integran ciertas pautas del comportamiento de una sociedad. La exclusión social es el mal funcionamiento del sistema social, que deja ciertos

individuos fuera al no pertenecer en el ideal que la sociedad mantiene, sea de un factor económico, político, social o cultural.

La estructura social es la resultante de la configuración de diversos bloques o estratos, cuyos integrantes están situados objetivamente en una situación homóloga dentro de dicha estructura. Lo que determina la posición de cada estrato puede ser de naturaleza económica, obedecer a causas que tienen que ver con el poder y la autoridad, o bien ser el resultado de una combinación de ambos factores. (Ferreira, 2007, p.12)

La sociedad es un conjunto de personas que actúan en función de determinados fines. Así el orden social se obtiene como el resultado de las relaciones entre individuos, los que se mueven socialmente de acuerdo a su voluntad y sus intereses particulares. La exclusión por parte de la sociedad deja en desventaja a las personas discapacitadas brindándoles un contexto con obstáculos y discriminación, cerrando puertas para su inclusión social. Según Hunt (1966), "El problema de la discapacidad no descansa solamente en el daño de una función y sus efectos sobre nosotros individualmente, sino también, en el terreno de nuestras relaciones con las personas normales" (p.7). Las posibilidades que puede tener un individuo en cuanto a logros o reconocimientos sociales son diferentes para personas con discapacidades dentro del contexto social en la Argentina. Es decir, las capacidades de acceso que tiene un individuo que no presenta ningún tipo de discapacidad es diferente a la que tiene una persona con discapacidad motora, que deben encontrarse con barreras que dificulten su participación en la sociedad.

La sociedad es quien define la identidad y la no igualdad de un discapacitado, llevándolos así a la exclusión. Según Luhmann (1984), "Debe sustituirse la dualidad individuo sociedad por la de sistema entorno, el sujeto es el resultado de una distinción, de una observación, para lo cual debe situarse en el entorno y no en el sistema" (p.19). Es decir, se pertenece a la sociedad cuando el individuo cumple con ciertas características que requiere para ser aceptado por el entorno social y así no se lo excluye de la misma.

Se ha de convivir con la constatación práctica cotidiana de un medio que crea obstáculos y con la corroboración asociada de saberse personas que carecen de algo que los demás poseen, pues su identidad social es construida sobre la base, precisamente, de esa carencia.(Saavedra, 2001, p.6)

La exclusión social es estructural al sistema, no pueden existir grupos sin que se genere una distinción entre los pertenecen y los que no. La exclusión aborda temas económicos como es la pobreza, como la falta de ingresos básicos y el buen pago por un trabajo remunerado. La persona discapacitada y como la misma debe vivir con barreras que no permiten su adaptación total.

La conducta adaptativa se define como la ejecución diaria de las actividades necesarias para la autonomía personal y social, más que la capacidad para realizar las actividades. La conducta adaptativa incluye aspectos como el desarrollo motor o físico, habilidades para la vida independiente, habilidades cognitivas y de comunicación académicas, y habilidades de competencia social. (Schalock, 2002, p.9)

La carencia de ser igual que las personas que no presentan ningún tipo de discapacidad para poder pertenecer a la integración social, se da a partir de la manera en que las personas discapacitadas ya sean por deficiencia sensorial, mental o física son vistas y catalogadas por la sociedad. Según Eroles (2008), “La discriminación es un no valor, una actitud negativa y hostil, que vulnera la dignidad humana, el principio de igualdad de todas las personas, cualquiera fuere su condición” (p.6).

La discriminación hacia una persona está relacionada directamente a la exclusión y ambas se dan en contextos sociales. Allport explica que existen distintas maneras de discriminar a un individuo, se puede enumerar al acto de discriminar en cinco etapas que se pueden dar de manera individual o juntas, en primer lugar se encuentra el grado moderado de discriminación como es el hablar mal de una persona, dentro de la cultura en la que se vive se discrimina al que es diferente y una de las maneras de hacerlo es generándole obstáculos con tan solo decir ciertas palabras que pueden lastimar y excluir al individuo, y hacer que otros lo excluyan también. En siguiente lugar se encuentra el evitar el contacto con la persona discriminada, a su vez se los califica y denomina de diversas maneras haciendo sentir al individuo totalmente

diferente, en tercer lugar está la discriminación institucionalizada, donde el grupo discriminador logra que la ley establezca criterios discriminatorios, un ejemplo es el matrimonio gay no legalizado en todo el mundo. En cuarto lugar se encuentra el ataque físico, siendo la consecuencia por un grado de discriminación extremo, y por último, en quinto lugar se encuentra la exterminación del grupo discriminado. (1962) La discriminación, exclusión, o restricción se puede dar por infinidad de causas, en el caso de las personas discapacitadas es por su condición, desigualdad y diferencias que presentan de las personas no discapacitadas.

Los valores centrados de una persona proceden de la calidad de vida, los derechos humanos y el movimiento de autoayuda que incide en la igualdad, la integración, la concesión de autonomía, la consideración, y las opciones de vida y de trabajo en la comunidad. Existen leyes públicas que remarcan las oportunidades y los resultados deseados centrados en la persona relacionados con la independencia, la productividad, la integración en la comunidad, y la satisfacción. Estos aspectos demuestran que la persona puede ser más independiente, productiva, integrada en la sociedad y satisfecha cuando la calidad de vida está en la base de los servicios y apoyos que se les brinda. (Schalock, 2002, p.11)

Las personas con discapacidad y la dependencia de las personas no discapacitadas se dan a partir de los problemas de acceso, de inclusión en varios aspectos de la vida cotidiana dentro de la sociedad. Una de las barreras con las que viven las personas con discapacidad motora es los accesos a lugares públicos. En la Argentina existe la LEY N22.431 (1994) que sostiene que se establece la prioridad de la mayor eliminación posible de barreras físicas en los ámbitos arquitectónicos y de transporte que remodelen sus elementos con el fin de lograr la accesibilidad para personas con movilidad reducida. Hay lugares públicos que no la cumplen, y si bien tienen estacionamiento con prioridad para personas discapacitadas, o rampas, no hay probadores con espacio suficiente para que entre una persona en silla de ruedas.

Así como también poco se hace, aun hoy, para favorecer la accesibilidad a los comercios y locales de negocios, teniendo que realizar en no pocas ocasiones, las compras desde las veredas de los mismos, por la escasa accesibilidad que tienen para entrar con silla de ruedas y con otras ayudas técnicas. Y una mención merecen los probadores y los baños de los comercios donde es casi imposible ingresar debido a sus exiguas dimensiones. (Valori, 2010, p.1)

En el ámbito laboral se contrata con prioridad a las personas que no presentan discapacidades, existe la LEY N22.431 (1994) que sostiene que dependiendo el tipo de empresa y cantidad de empleados, es una obligación la contratación de personas discapacitadas. En la Argentina no es cumplida en su totalidad.

El Estado nacional entendiéndose por tal los tres poderes que lo constituyen, sus organismos descentralizados o autárquicos, los entes públicos no estatales, las empresas del Estado y las empresas privadas concesionarias de servicios públicos están obligados a ocupar personas con discapacidad que reúnan condiciones de idoneidad para el cargo en una proporción no inferior al cuatro por ciento de la totalidad de su personal y a establecer reservas de puestos de trabajo a ser exclusivamente ocupados por ellas. (LEY N22.431, 1994)

Si una persona con discapacidad motora en este caso, no puede trabajar, la misma no puede independizarse y se vuelve una exclusión en el área económica para la misma. Cuando se habla de exclusión social también abarca a la exclusión por parte de las costumbres culturales y sociales, la falta de acceso en lugares públicos como el cine, el teatro, los gimnasios, colegios y universidades.

Se discrimina desde el lenguaje, donde mucho de lo peyorativo, insultante o despreciativo está inculcado con discapacidades. Se discrimina en las barreras arquitectónicas y comunidades que impiden la integración y el desempeño autónomo de las personas con discapacidad. Se discrimina en el trabajo incumpliendo normas legales que amparan el empleo de personas con discapacidad. Se discrimina en el transporte con nuevas barreras que impiden la circulación y la ausencia de horarios fijos para unidades accesibles. Se discrimina en la educación. Se discrimina en la cultura popular que sigue practicando el prejuicio y la indiferencia y siguen alejando el acceso a una mejor calidad de vida de las personas discapacitadas. (Eroles, 2008, p.12)

Existe una exclusión para personas con discapacidad motriz en el área de la indumentaria, haciendo referencia a la reducción en el mercado argentino de prendas principalmente para personas con reducción de extremidades superiores e inferiores. Las personas discapacitadas también le brindan importancia a la imagen y no por eso deben tener trabas en el área de indumentaria y belleza, generando parte de la exclusión y la no participación del entorno social. La no libertad que tiene el discapacitado hace referencia en este caso al no poder tener un comportamiento autónomo, es decir, poder vestirse de manera independiente, las mismas se

encuentran con obstáculos que le impiden la vida autónoma en el vestir, desde la indumentaria.

Los mitos, estereotipos, ideas y prejuicios que están instaladas en el imaginario colectivo y que se transmiten de generación en generación son, todavía hoy, muy fuertes y difíciles de erradicar. Uno de ellos es que al tener discapacidad la imagen o la apariencia física pasan a ocupar un segundo plano. La gente cree, erróneamente, que al no ajustarte a la norma o al ser diferente físicamente, le restas importancia al aspecto físico y esto, en la mayoría de los casos, no es así. (Valori, 2010, p.1)

2.3 Indumentaria existente para personas con discapacidades motoras en el exterior

En el mundo de la indumentaria se encuentran la moda y tendencias, como fueron mencionadas anteriormente, son factores que se dan a partir del comportamiento de las personas, del entorno social. Dentro del pertenecer o no pertenecer a la sociedad, la indumentaria y la falta de comodidad de comprar y portar la misma, hacen que una persona con discapacidad motriz se sienta excluida.

El tener la opción de elección para cualquier individuo de que ponerse, poder vestirse por sí mismos, adecuados para las distintas ocasiones de uso, tener el libre acceso de hacerlo y poder comprar las prendas necesarias y requeridas, el derecho de poder vestirse de manera cómoda y atractiva para su condición, no es un derecho de fácil acceso para personas con discapacidad motriz. Según Saltzman (2004), “La vestimenta se proyecta en función de las formas y movimientos del cuerpo. La ubicación de las articulaciones y sus diferentes ángulos de apertura y direccionalidad exigen pensar la morfología del vestido según las actividades del usuario” (p.30).

En el exterior existen proyectos con indumentaria pensada para personas con discapacidad. A continuación algunos de los ejemplos como es el de *Buck&Buck* una marca de indumentaria de Estados Unidos, que realizan ropa para varias enfermedades y discapacidades. Su objetivo es promover a su público la independencia al vestir y a su vez ayudar al cuidador cuando es necesario que la

persona necesite sin excepciones, que la vistan. Entre sus productos están las prendas especiales para los ancianos, ya que a medida que la persona envejece se vuelve más difícil el moverse, es por eso que crean prendas con textiles suaves al tacto con accesos en la espalda en el caso de las prendas superiores. En cuanto a promover facilidad para poner y sacar la prenda, utilizan elementos como el velcro y cierre para lograr que la independencia al vestir les dure el mayor tiempo posible. Las personas mayores con incontinencia siendo muy común a cierta edad, en algunos casos la misma se da por la incapacidad de quitarse las prendas inferiores con rapidez al llegar al baño, es por eso que los accesos sin botones pueden ser de gran ayuda. A su vez incluyen dentro de su catálogo, indumentaria para personas con varias enfermedades, como es la indumentaria para personas con Parkinson, al tener dificultades con el equilibrio y control de movimiento, el vestirse de manera autónoma les es difícil, el mantenerse quieto en el momento de ingresar a la prenda y poder cerrar la misma con un botón les genera a las personas con dicha enfermedad problemas al no poder vestirse por sí solos. Es por eso que las prendas superiores que ofrece la marca se colocan sin tener que ingresar por la cabeza sino que tienen velcro por detrás, en cuanto a las prendas inferiores a su vez el material de abertura y cierre de la prenda es el velcro. La marca ofrece también indumentaria pensada para personas con esclerosis lateral amiotrofia, siendo una enfermedad progresiva y degenerativa que afecta las células del cuerpo y la médula espinal, generando un deterioro de la función muscular. La ropa está diseñada con accesos por detrás y como elementos principales el velcro y el cierre para preservar la independencia de la persona, y en el caso de ser necesario ayudar al cuidador que la asista al vestirse. Siguiendo con indumentaria para personas que sufren de artritis, enfermedad que genera inflamación en las articulaciones, *Buck&Buck* ofrece indumentaria holgada con elásticos como medio de acceso a la prenda, para otorgar mayor comodidad a la persona. A su vez dentro de su catálogo de productos se encuentran las medias diseñadas para problemas de circulación con

antideslizante en la parte inferior para evitar accidentes. Junto con accesorios para los andadores como apoya manos acolchonados, para la comodidad de la persona mayor, a su vez un accesorio que se coloca en la parte lateral de la silla de ruedas para poder colocar una bebida y que no se caiga, siguiendo por porta cosméticos que se enganchan en el andador y silla de ruedas. La marca ofrece el poner etiquetas con el nombre del consumidor en las prendas una vez compradas, ya que su público principal son las personas de mayor edad y muchas de ellas viven en hogares para ancianos, es por eso que las etiquetas ayudan a identificar la prenda propia de la persona dentro del hogar.(2015).

Las personas de mayor edad a su vez requieren de ciertas prendas que puedan promoverles comodidad y autonomía al vestirse, así promover su participación en la sociedad sin tener que dejar de realizar ciertas actividades por su movilidad reducida, incontinencia renal o molestias generadas por la indumentaria. Otro ejemplo a nombrar situado también en los Estados Unidos es el de la marca de indumentaria y calzado adaptable llamada *Silvert's*.

Silvert's (2016) cuenta con variedades de prendas para mujeres y hombres mayores o con discapacidades motrices, buscan atender las necesidades de su usuario para facilitar el vestirse de manera independiente o con un cuidador, brindando comodidad y autonomía al consumidor. Algunas de las prendas que ofrecen son pantalones con abertura lateral y cintura elástica para las personas con artritis. A su vez zapatos y medias anchas con elástico que ayudan a los diabéticos con su hinchazón en pies y tobillos, batas de hospital con abertura lateral brindando comodidad al paciente de mayor edad.

Siguiendo con el ejemplo de *Runway of Dreams* denominada la pasarela de los sueños, una organización sin fines de lucro que trabaja con la creación de indumentaria adaptable para fomentar la inclusión y participación de personas con capacidades diferentes. La organización primero escucha las historias de personas con discapacidad motriz para así poder detectar sus necesidades e inconvenientes y

poder superar sus desafíos a la hora de vestirse. A partir de una investigación profunda sobre el tema y los relatos de las personas que tienen dicha discapacidad, crean modificaciones en la ropa. El proyecto fue fundado por una diseñadora americana reconocida en Nueva York, Mindy Scheier, su tercer hijo nació con la espina dorsal rígida y una distrofia muscular, teniendo problemas y una incapacidad de vestirse por sí solo, debido a su debilidad muscular. El proyecto surge cuando su hijo Oliver tuvo el deseo de utilizar unos jeans al igual que sus compañeros del colegio, y ella no pudo brindárselos al ser difícil para el sacarse y ponerse los pantalones por sí solo si quería recurrir al baño, desde entonces Mindy busco fusionar su vida personal junto con la laboral. (2013).

Según Sheider (2013), “El uso de ropa que este a la moda y adaptable, puede ayudar a personas con capacidades diferentes a sentirse normales, *Runway of Dreams* trabaja con marcas en la industria de la moda para desarrollar y crear versiones adaptables de la ropa convencional” (p.2).

En Febrero del año 2016 la reconocida marca Tommy Hilfiger (2016) saco una línea junto con *Runway of Dreams* para niños con discapacidades físicas llamada Ropa Adaptable, compuesta por veintidós prendas diseñadas para la colección primavera verano 2016.

Otro ejemplo es el de la marca de indumentaria llamada *Able2Wear* (2015) fabrican indumentaria especializada para personas en silla de ruedas. Realizan prendas con acceso a las mismas mediante el velcro, para facilitar la colocación y extracción de las mismas. A su vez realizan transformaciones en las prendas como por ejemplo un sweater, que no tiene acceso a la prenda si no es mediante la colocación por la cabeza, realizando un recorte en la espalda para la colocación de velcro. Los accesos a las prendas son sumamente importantes a la hora de diseñar las mismas, ya que en el caso de las personas con alguna discapacidad motriz o movilidad reducida el colocar y extraer la prenda es una de las mayores complicaciones con las cuales se encuentran a la hora de querer vestirse por si solos.

Es por eso que existen marcas de indumentaria que realizan prendas a su vez, para facilitar la colocación de las prendas para los cuidadores que asisten a la persona discapacitada.

Adaptations by Adrian es otro ejemplo a nombrar, siendo una marca que comenzó haciendo indumentaria adaptada para Adrian, un hombre que presenta la discapacidad de parálisis cerebral. Se especializan en realizar indumentaria con aberturas con cierre de gancho y lazo, junto con cierre laterales y cinturas elásticas para facilitar el vestir. Realizan prendas con velcro para facilitar la colocación para personas con la enfermedad de Parkinson, a su vez prendas superiores impermeables especializadas para personas con temblores asociados a la parálisis cerebral que manchan sus prendas superiores al comer. (2016).

Dentro del continente Europeo un ejemplo a nombrar es el de Elena Parilla una consultora de Madrid que colabora con la Sociedad Estatal para el desarrollo del diseño y la innovación. A partir de su trabajo como consultora detecto una necesidad de la falta en el mercado de productos para personas con necesidades especiales. En el año 2001 concibe Maxvida, siendo pionera en el mercado español en el diseño y producción de productos y ropa adaptada pensados para personas con discapacidades. En el 2004 comenzó a fabricar la indumentaria y productos, ayudando así a sus compradores a ser independientes y poder realizar con mayor facilidad sus tareas de la vida cotidiana. Los consumidores pueden comprar las prendas como están o personalizarlas dependiendo de sus necesidades y gustos específicos. (2016).

Moda H es otro ejemplo a nombrar, siendo un foro de creadores de moda que se llevó a cabo en el año 2003 en Francia. Fue un espacio de debate e intercambio de ideas entre médicos, personas discapacitadas, diseñadores y cuidadores con el fin de concientizar a la sociedad sobre la necesidad de indumentaria adaptada para personas con distintos tipos de discapacidad. A su vez ayudar a quien quiera iniciar con proyectos para crear indumentaria adaptada con ideas e información brindada por profesionales. (2003).

Por último el ejemplo de *Bezgranis Couture* un concurso internacional de diseñadores de indumentaria y accesorios para personas con discapacidad física realizado en Moscú en el año 2011. Dentro del concurso se presentaron distintos modelos de ropa, calzado y accesorios para los distintos tipos de discapacidad motriz con el fin de darles una oportunidad de poder lucir ropa cómoda y a la moda. Participaron sesenta diseñadores de Rusia, Italia, Alemania, Estados Unidos y Brasil donde presentaron sus diseños mediante la página web del concurso. El desfile fue protagonizado por modelos con distintas discapacidades motrices. (2011).

2.3.1 Indumentaria existente para personas con movilidad reducida en la Argentina

En la Argentina la falta en el mercado de indumentaria adaptable para personas con discapacidades se empezó a notar, a tener en cuenta y ponerse en práctica hace cinco años. Existen pocos proyectos que comenzaron a crear indumentaria adaptada con el fin de ayudar en la inclusión social para personas con capacidades diferentes. A continuación uno de los dos ejemplos, como es el de *Amagi Freedom Outfit* que tuvo sus inicios en el año 2012, con el fin de generar indumentaria pensada para personas con movilidad reducida, siendo un proyecto de empresa social sin fines de lucro entrelazado con La Ulsina, asociación que busca promover un cambio de actitud con respecto a la discapacidad, con el fin de vivir en una comunidad donde las personas con discapacidad ejerzan su condición de seres humanos, siendo valorados y respetados desde su diversidad.

El coordinador del proyecto Gil (2012), sostiene que “La ropa facilita que las personas logren mayor independencia, resguarden su intimidad y mejoren su apariencia aumentando así su autonomía y autoestima en su vida cotidiana” (p.2). El proyecto busca modificar la realidad con el emprendimiento social, y fomentar la inclusión en el área de la indumentaria para aquellos con discapacidad motriz.

Otro ejemplo es el del Instituto Nacional de Tecnología Industrial que en el año 2014

empezó a diseñar ropa adaptada para personas con discapacidades, personas que tienen dificultades para vestirse y desvestirse, con el fin de incentivar la inclusión y la autonomía de personas discapacitadas y adultos mayores. Según Fracchia (2014), diseñadora central del INTI, “Nos llevamos una sorpresa cuando comenzamos a investigar sobre indumentaria adaptada, porque encontramos que en la Argentina y a nivel mundial hay poco desarrollo” (p.2).

En el momento de pasar de la teoría a la práctica las diseñadoras textil e indumentaria del INTI explican que sumaron profesionales en el tema para estar bien informadas a la hora de elaborar las prendas. (2014).

Para usuarios en sillas de ruedas diseñe pantalones con un tiro trasero más alto porque se baja y acorta por la flexión constante de la rodilla, lo que a veces genera patologías en la piel por el roce constante, son sin bolsillos traseros y con amplitud adaptable en caso que la persona requiera usar pañales.
(Fracchia, 2014, p.1)

En Chubut el INTI (2014) a su vez desarrolló una línea de camisas y pulóveres pensados para personas con movilidad reducida, como una camisola para personas que no tienen movilidad en los brazos que se coloca por delante y se abrocha con un velcro por detrás. En cuanto a los moldes los van adaptando a medida que se lo prueban a posibles usuarios, para luego brindárselos a instituciones para que puedan producir las prendas.

Si bien el INTI generó este proyecto como iniciativa de indumentaria adaptable para personas con discapacidades motrices y personas mayores, buscando a través de la misma brindar una respuesta tecnológica a una necesidad en el mercado de indumentaria argentino a través de prendas pensadas para las dificultades que presentan al vestirse personas con movilidad reducida, no genero prendas con una moldería pensada para personas con reducción de extremidades superiores e inferiores.

Es por eso que este Proyecto de Graduación busca fomentar la inclusión y participación social de este grupo de personas a través del diseño de una moldería

pensada para sus necesidades específicas, intentando anular todas las barreras, dificultades e incomodidades que tienen en cuanto a la indumentaria. A su vez poder brindarle al usuario comodidad y la mayor autonomía posible al vestirse, sin tener que realizarle modificaciones a las prendas que adquiere de las marcas de indumentaria.

Capítulo 3. Discapacidad, personas con reducción de extremidades y la indumentaria

A la hora de diseñar se debe conocer de manera exhaustiva al usuario que se quiere vestir. A su vez el diseñador debe tener en claro los objetivos deseados a cumplir. Es por eso que en este tercer capítulo se investiga acerca de las personas con reducción de extremidades ya sean superiores o inferiores y las causas por las cuales es generada dicha discapacidad.

Se analizan los distintos inconvenientes con los cuales se encuentra este grupo de personas a la hora de vestirse. Una prenda está compuesta por distintos moldes, siendo una prenda de tejido plano, por lo general requiere de avíos que permitan los accesos a las prendas. Es por eso que se desarrollan cuáles son las partes y sectores de las prendas, superiores e inferiores, que les generen incomodidad.

A su vez se detectan cuales son las necesidades específicas en cuanto a la morfología de la prenda, junto a los materiales y avíos, que ayuden a la persona discapacitada a sentirse cómoda y lograr que la misma tenga la mayor autonomía posible al vestirse. El poder vestirse con cualquier prenda adecuada para las distintas ocasiones de uso, es un derecho que debería tener cualquier persona, tenga algún tipo de discapacidad como no.

3.1 Reducción de extremidades superiores e inferiores

Los defectos congénitos que afectan a los brazos o piernas se denominan deficiencias congénitas de extremidades superiores o inferiores.

Las deficiencias congénitas de una extremidad se definen como la ausencia o hipoplasia de un hueso largo, metacarpo, metatarso, o falanges de una o más extremidades, las cuales son lo suficientemente significativas para ser detectadas en los primeros cinco años de vida. Estas pueden ser estructurales pero también funcionales, sindrómicas, y no sindrómicas según se acompañen o no, de otras anomalías. (Aráujo, Bernabé, Cárdenas, Huicochea y Paredes, 2015, p.182)

Las deficiencias congénitas que se dan en el nacimiento de un individuo pueden afectar tanto en la extremidad superior como a la inferior. Si bien se desconocen las causas exactas, en parte los factores genéticos influyen, ya que una anomalía en un solo gen puede causar defectos congénitos. También se puede dar por causas de toma de medicamentos dañinos durante el embarazo, alcohol o drogas. El gen anormal puede ser generado en el embrión por el traspaso de generación a generación, es decir por los padres, pero no siempre se da así, el gen anormal puede aparecer de forma espontánea en el embrión.(Niemann, 2007).

Si bien existe el traspaso de la anomalía de generación en generación, esto no quiere decir que si se da una mutación puntual y el gen anormal se encuentra dentro del ADN de la persona, su hijo también lo tenga.

Según Niemann (2007), "El desarrollo de una extremidad se da en la cuarta semana de gestación y está totalmente desarrollado en la octava semana" (p.12). Si existen drogas, alcohol o alguna sustancia química peligrosa ingerida por la madre durante el embarazo, es dentro de esas cuatro semanas cuando el desarrollo de las extremidades puede ser afectado.

Los defectos de extremidades se pueden clasificar de acuerdo con su presentación clínica y gravedad, determinando si es una deficiencia parcial o total.

Una deficiencia parcial se clasifica en tres tipos intercalar, terminal transversa y longitudinal. Los defectos intercalares hacen referencia a la ausencia o hipoplasia de una sección de un hueso largo pero con la presencia de las manos, los pies o los dedos. Los defectos terminales transversos tienen ausencia de gran parte de las manos o pies, sumado a la ausencia de una parte de la extremidad y los dedos ya sea del uno al cinco o todos. Por último los defectos longitudinales se definen como la ausencia o hipoplasia de un hueso paralelo al eje más largo de la extremidad.
(Aráujo, Bernabé, Cárdenas, Huicochea y Paredes, 2015, p.184)

Dentro de las deficiencias congénitas se encuentra la dismetría, siendo la diferencia de longitud de una extremidad en comparación a la otra, o a la medida que se considera dentro de los parámetros normales, dependiendo de la edad y género de la persona. A su vez se encuentra la reducción de extremidades, siendo la falta de gran

parte de la extremidad junto con la falta total de las manos o pies. Según Niemann (2007), “Las reducciones de extremidades son malformaciones congénitas consistente en la ausencia o hipoplasia de cualquier estructura en alguna de las cuatro extremidades” (p.27).

El Centro para el Control de la Prevención de Enfermedades de los Estados Unidos (2014) explica que cuando una persona nace con un defecto en una de las extremidades ya sea superior o inferior, se evalúa dependiendo de la situación si con la cirugía se puede mejorar la forma de la extremidad y su longitud, las personas con reducción de extremidades enfrentan varios problemas cuya gravedad dependerán de la localización y el tamaño de las anomalías.

La cirugía se utiliza con mayor frecuencia para casos en extremidades inferiores que superiores, esta diferencia se da ya que un individuo puede conservar movilidad aunque le falte la mano o parte de la extremidad superior. En cambio, cuando se trata de una extremidad inferior, el individuo al tener una falta de pie, parte de la extremidad, o diferencias en la longitud de ambas extremidades inferiores, no puede caminar ni dividir el peso del cuerpo en ambas piernas. A su vez, si la persona nace con reducción de ambas las extremidades superiores, aprende a utilizar los pies haciendo que funcionen para el tacto o el agarre de objetos como si fuesen las manos. Las deficiencias congénitas se mejoran con cirugías complejas, o con una adaptación de prótesis y rehabilitación duradera.

Aunque las deficiencias congénitas pueden consistir en una ausencia total de la extremidad, lo más común es que falte parte de la misma junto con la falta de manos y pies. En las extremidades superiores, el largo total de la misma no excede la medida del codo, y en los casos de reducción de extremidades inferiores, el largo total no excede la rodilla. (Aráujo, Bernabé, Cárdenas, Huicochea y Paredes, 2015).

La reducción de una extremidad que no se da con el nacimiento de un individuo, puede suceder a cualquier edad del mismo y ser causa de una enfermedad, como es el cáncer, una infección, o un accidente provocando la amputación de la extremidad.

Luego de la amputación cuando la misma ya cicatrizo es posible pensar en una prótesis, una sustitución artificial y material para una extremidad. La prótesis no le devuelve al individuo su extremidad original ni la funcionalidad que tenía de la misma, pero si le brinda ayuda si el individuo aprende como usarla, las mismas varían dependiendo de la necesidad de la persona y nivel de amputación.

Existe la falta total de las cuatro extremidades, la misma es denominada como síndrome de tetra-amelia.

El síndrome de tetra-amelia, también llamado autosómica recesiva tetra-amelia, se caracteriza por la ausencia, al nacer, de las cuatro extremidades como resultado de un trastorno congénito autosómico recesivo causado por una mutación en el gen Wnt3. El nombre de este síndrome viene de las palabras griegas tetra, que significa cuatro y amelie que significa falta de brazos o piernas. El tetra-amelia afecta 1 de 71.000 embarazos. (Niemann, 2007, p.2)

El síndrome de tetra-amelia puede causar otros daños en cualquier parte del cuerpo generando en la persona recién nacida una mínima esperanza de vida. El gen Wnt3 está directamente relacionado con el desarrollo tanto de las extremidades superiores como de las inferiores.

Una persona que nace con el síndrome de tetra-amelia es por causa de sus padres, esto quiere decir que se transmite por herencia de ambos padres. Los padres pueden no haber tenido tetra-amelia ya que a ellos se les paso el gen solo por uno de sus padres, solo uno de los dos lo portaba ya sea la madre o el padre, y en consecuencia no se juntó el par necesario para que se desarrolle el síndrome. (Niemann, 2007).

3.2 Inconvenientes a la hora de vestirse

Según el Centro para el Control y la Prevención de Enfermedades de los Estados Unidos (2014) las dificultades que pueden enfrentar las personas con reducción de extremidades consisten en, problemas del desarrollo normal de destrezas motoras, necesidad de asistencias en actividades cotidianas como los cuidados personas y posibles problemas emocionales y sociales debido a su apariencia física. La discapacidad motora es la condición de deficiencia física que tiene dicho individuo

a diferencia de otros considerados como no discapacitados dentro de la sociedad. El ambiente y contexto social generan exclusión social y son consecuencias de la falta de apoyo para reducir las limitaciones y desventajas que tienen las personas en este caso con reducción de extremidades ya sea superior o inferior dentro de la sociedad.

Existe una nueva concepción de la discapacidad, en la que la discapacidad de una persona resulta de la interacción y el ambiente en el que vive. Una visión transformada de lo que constituye las posibilidades de vida de las personas con discapacidades, esta visión se enfatiza en la autonomía, la integración, la igualdad y en las capacidades. (Shalock, 2002, p.9)

La indumentaria brinda información de una persona cuando no se la conoce, la ropa comunica. El conseguir trabajo para una persona con reducción de alguna extremidad es un derecho que está escrito por ley, pero no es cumplido en su totalidad. Sin embargo COPINE, Comisión para la Plena Participación e Integración de las Personas con Necesidades Especiales, tiene como objetivo lograr la participación en el área laboral de personas con necesidades especiales fomentando la integración social. Si el individuo quiere recurrir a trabajar con ropa formal adecuada para la ocasión de uso, en la Argentina no tiene donde comprar la misma sin tener que modificarla y adaptarla para su condición. Si bien el INTI como fue nombrado anteriormente comenzó a realizar indumentaria adaptable, no realiza indumentaria pensada para las necesidades de las personas con reducción de extremidades.

El derecho a vestirse es uno de los derechos básicos y que hoy no se respeta ni se observa en Argentina ni en varios otros lugares del mundo. Es muy importante poder adquirir ropa elegante, adaptada, sin tener que ir y pagar para que la modista o sastre la confeccionen o hacerles arreglos y adaptaciones a la que se adquiere en los locales. (Valori, 2010, p.2)

La indumentaria está relacionada a lo superficial, para una persona sin dificultad para vestirse le es normal encontrar prendas adecuadas para su cuerpo. La ropa forma parte de los requisitos para poder pertenecer al entorno social y no ser excluidos. Las diferencias que tienen las personas con reducción de una extremidad en comparación a una persona con las cuatro extremidades, incluyen a la estética.

No solo está la deficiencia física que tiene el discapacitado en cuanto a realizar actividades de la vida cotidiana, sino que también se encuentra la diferencia en cuanto a lo superficial, en cuanto a la distinción de cuerpos y como embellecer a los mismos. Según Barbosa, Diniz y Santos (2009), “Las deficiencias son significadas como desventajas naturales por ambientes sociales restrictivos a la participación plena, lo que históricamente las ha traducido como mala suerte o como una tragedia personal” (p.66). Todas las personas sin importar la edad, género y sus capacidades deberían tener la oportunidad de vestir como quieren.

Según Shalock (2002), “La discapacidad no está ni fijada ni dicotomizada, es más bien fluida, continua y cambiante, dependiendo de las limitaciones funcionales de la persona y de los apoyos disponibles en el ambiente personal” (p.4). La dificultad que tiene la persona con reducción de una extremidad para vestirse no solo afecta el bienestar de la misma, sino también a quienes la rodean. Las familias de las personas con discapacidad viven junto a ellos las barreras con las que se enfrentan en el día a día, y en la mayoría de los casos son de gran ayuda para intentar derrotar o disminuir dichas barreras. Las personas con discapacidad dependen de otra persona no discapacitada para seguir adaptándose a las demandas cotidianas.

Un cuerpo con deficiencias es el de alguien que vivencia deficiencias de orden física, mental o sensorial. Pero son las barreras sociales que, al ignorar los cuerpos con deficiencias, provocan la experiencia de la desigualdad. La opresión no es un atributo del cuerpo, sino resultado de sociedades no inclusivas. (Barbosa, Diniz, Santos, 2009, p.67)

Los inconvenientes a la hora de vestirse que tiene una persona con reducción de extremidades son varios pero con diferencias para personas con reducción de una o ambas extremidades superiores y para las que tienen reducción de una o ambas extremidades inferiores. Si una persona no tiene una mano y parte del brazo se le es difícil el ponerse y abrochar la prenda por sí solo, necesita de ambos brazos y manos para poder cerrar un botón. Las prendas con mangas les quedan sueltas prendiendo de su cuerpo como una tela caída y colgando generando incomodidad.

Lo mismo sucede cuando la persona tiene reducción de extremidades inferiores, los pantalones prenden de su cuerpo también como una tela caída, la diferencia es que si la persona tiene ambas extremidades superiores pueden colocarse y abrocharse la prenda con mayor facilidad pero deben arrastrar la tela sobrante de los pantalones.

Mertnaf, persona con reducción en una extremidad inferior explica, no me es difícil si lo hago sentado, hacerlo parado se me complica para sostenerme con las muletas mientras me visto. Pero los pantalones no se pueden poner sentados, entonces o me sostengo de algún mueble y me los termino de subir para cerrarlo, o me ayuda mi mujer. (Comunicación personal, 19 de abril, 2016)

Una persona con reducción de una extremidad inferior puede ayudarse con la utilización de muletas para movilizarse. A su vez una persona con reducción de ambas extremidades inferiores utiliza en la mayoría de los casos, una silla de ruedas. Se debe tener en cuenta que la misma está en posición de sentado constantemente por lo tanto los largos base que tienen las prendas no adaptadas son molestos. Los pantalones son el principal problema a la hora de vestirse y llevar la prenda, ya que son cortos para una persona que está sentada en todo momento, a su vez son bajos de tiro, esto se debe a que cuando la persona está sentada el pantalón se baja y no cubre por completo la zona de la cola.

Los bolsillos en la posición que están ubicados por debajo de la cintura en los pantalones base para cuerpos estándares generan molestia en personas en silla de ruedas, ya que no pueden guardar nada en ellos, y les es difícil meter la mano en el mismo en esa determinada ubicación al estar en posición de sentados. Los inconvenientes nombrados generan en las personas con reducción de extremidades incomodidad y a su vez exclusión social al no poder encontrar prendas en los locales comerciales argentinos que sean adecuados para su cuerpo y condición.

Con mucha incomodidad pasé esa noche, con gran fastidio y sintiendo como si tuviera que llevar una muy pesada carga: la de vestirme con ropas que no habían sido pensadas para mí, la de ponerme encima lo que encontrara en los locales comerciales. El pulóver era muy largo, el pantalón era muy corto y, todavía hoy, cuando recuerdo esa noche, y miro las fotos no puedo evitar

sentirme molesta. (Valori, 2010, p.2).

3.3 Necesidades específicas

El conocimiento del cuerpo humano es fundamental para el armado y diseño de la moldería y la prenda. Este proyecto de graduación tiene como objetivo la creación de indumentaria con una moldería que facilite a la persona con reducción de extremidades el vestirse y así fomentar su inclusión en la sociedad. Es por eso, que se analizaron sus dificultades para luego poder detectar sus necesidades a la hora de vestirse. Conocer los movimientos del cuerpo y como el mismo se desarrolla en actividades de la vida cotidiana en su contexto social, es información que se requiere para a su vez detectar que ayudaría al usuario a eliminar barreras al vestirse. Según Barbosa, Diniz y Santos (2009), “La desventaja social vivenciada por las personas con discapacidad no es una sentencia de la naturaleza, sino el resultado de un movimiento discursivo de la cultura de la normalidad, que describe las deficiencias como impedimentos para la vida social” (p.74). La moldería tradicional está pensada y desarrollada para indumentaria para cuerpos con las cuatro extremidades completas y que están en posición de parado la mayor parte del tiempo.

La moda actual, industrializada, proyecta sus diseños en base a cuerpos estándar, tradicionales para la época en la que se vive. Solo unos pocos tratan de insertarse al mundo de la moda diseñando para aquellos que no responden a los valores promedio. Este tipo de moda, excluyente, nace de una producción basada en molderías convencionales con bases estandarizadas. Los usuarios no tradicionales, con capacidades diferentes, hoy son ellos los que deben adaptarse a los objetos que la industria de la moda propone. (Weiman, 2014, p.9)

Las personas discapacitadas buscan constantemente pertenecer e integrarse a la sociedad. Es por eso que en la indumentaria, necesitan una moldería adaptada para ellos que les brinde autonomía y comodidad al vestirse. El Dr. Obregón especializado en traumatología, sostiene “Creo que lo mejor sería buscar una adaptación, para lograr la mayor independencia del paciente en estos casos, creo que es uno de los principales objetivos.” (Comunicación personal, 12 de mayo, 2016).

Las personas con reducción de extremidades necesitan una moldería pensada para

ellos, que sea de fácil acceso con botones de ajuste magnético o velcro que permitan el colocar y extraer las prendas con mayor facilidad. Esto quiere decir que las personas con reducción de ambas extremidades superiores pueden colocarse la prenda con los pies y la misma se cerrara por si sola con el acercamiento de las dos partes del botón magnético.

En el caso de personas con reducción de una extremidad superior con el otro brazo y mano puede ayudar a la colocación de la misma y en este caso no es necesario que los botones sean magnéticos, se puede utilizar el velcro como material de apertura y cierre que consiste en dos tiras de distintos tejidos que por presión se entrelazan y enganchan entre sí.

Ambos avíos deben estar ubicados en uno de los laterales de las mangas para que las personas discapacitadas puedan colocarse la prenda con mayor facilidad. Si la prenda es cerrada, se debe realizar una abertura en la espalda que contenga como avío botones magnéticos o velcro dependiendo de la necesidad, así la prenda se podrá colocar y extraer por adelante.

Madonni, miembro del equipo de investigación de Tendencias Estéticas de consumo para la moda y coordinadora de las materias de la carrera Diseño textil e indumentaria, sostiene “Creo que les es difícil el poder colocarse las prendas por si solos, por lo general y por lo que veo en la calle, deben modificar sus largos modulares o usar la prenda arremangada.” (Comunicación personal, 18 de mayo, 2016).

Las personas con reducción de una o ambas extremidades superiores carecen de gran parte de las extremidades para poder rellenar la manga base, es por eso que es necesario un mecanismo que permita adaptar y regular la misma hasta el largo específico que necesite la persona.

Mertnaf sostiene, tengo que modificar la ropa como los pantalones para no tener que arrastrarlos y tener ningún accidente pisándolos con las muletas. Desde chico mi mama me acertaba los pantalones. Ahora los mando a la modista para que me los acorte hasta la medida que yo necesito, ya me conoce y sabe mis medidas. Cuando compro un pantalón nuevo pasa por ella antes de ponérmelo por primera vez. (Comunicación personal, 19 de abril, 2016)

Lo mismo sucede en el caso de las prendas inferiores es necesario para facilitar la colocación de la prenda para personas con reducción de ambas extremidades superiores que la misma tenga botones magnéticos y velcro en el caso de reducción de una extremidad superior.

En las prendas inferiores es necesario que los botones magnéticos o el velcro estén colocados tanto en la cintura para cerrar dichas prendas, como en uno de los laterales de las mismas para facilitar la colocación y extracción de la prenda para personas con falta de extremidades superiores.

Las personas con reducción de una o ambas extremidades inferiores carecen de extremidades para llenar el molde de la pierna de la prenda, es por eso que al igual que con las prendas inferiores es necesario dicho mecanismo que permita la regulación del largo de la prenda.

Una forma de reducir las limitaciones funcionales y por lo tanto la discapacidad de la persona consiste en intervenir o proveer servicios y apoyos que se centren en la conducta adaptativa y en el nivel del papel que se desempeña en la sociedad. (Shalock, 2002, p.5)

En el caso de individuos que están constantemente sentados en una silla de ruedas, tienen una necesidad principal de subir el tiro de los pantalones debido a que al estar en posición de sentado se baja generando que se vea la prenda interior, y a su vez el largo debe extenderse, ya que queda corto y no está pensado para personas que están en esa posición.

Según Weiman (2014), "Lo cierto es que la moldería tradicional, la que se usa para desarrollar la indumentaria que compramos, está proyectada y probada para usuarios que pueden permanecer de pie, y lo hacen la mayor parte del día" (p.21).

En cuanto a los bolsillos hay que reubicarlos, en la zona donde se encuentran en el pantalón base por debajo de la cintura pensados para cuerpos estándares provocan molestia en la persona que está en posición de sentado. No los pueden utilizar al estar ubicados en esa zona y a su vez generan incomodidad, es por eso que es necesario ubicarlos en una zona donde la persona al estar sentada pueda acceder con

comodidad como es previo al inicio de la rodilla, a su vez el bolsillo dependiendo si la persona tiene reducción de una o ambas extremidades superiores determina cual es el material adecuado, ya sean los botones magnéticos o el velcro para la abertura y cierre del mismo.

Volviendo al testimonio de Obregón explica que cuando el trabaja con personas con discapacidades motrices, se debe realizar un trabajo interdisciplinario. La contención para la persona discapacitada es de suma importancia, ya que la misma requiere de un soporte por parte de la sociedad. Una moldería adaptada para personas con reducción de extremidades va a poder brindarle a las mismas, autonomía e inclusión social. (Comunicación personal, 12 de mayo, 2016).

Se detectaron las necesidades específicas del usuario a vestir, se deben tener en cuenta todos los requisitos nombrados en este capítulo a la hora de diseñar. Los accesos a las prendas, avíos y textiles que se utilicen para las mismas, son de suma importancia ya que son uno de los principales problemas con los que se encuentran las personas con reducción de extremidades al vestirse.

Se busca a partir de la transformación de la moldería tradicional tanto de las tipologías base para hombre y para mujer, crear la colección capsula de indumentaria que cumpla con las necesidades de este grupo de personas que tiene como objetivo este Proyecto de Graduación. Es por eso, que dichos diseños adaptados deben generar en las personas con reducción de extremidades comodidad y la mayor autonomía posible al vestirse, así también poder fomentar desde la misma su inclusión, mejora de calidad de vida y participación en la sociedad.

La vida digna no se basa mas en la buena oferta de servicios médicos, las personas con deficiencias sensoriales, mentales o mas bien físicas requieren de una participación social accesible, un ambiente amigable donde puedan realizar sus actividades cotidianas sin tener que pasar por barreras que dificulten o mas bien, impidan su desarrollo den las mismas. Asegurar la buena vida no se resume

únicamente a los avances médicos, sino también al rol social que tienen todas las personas que forman parte de una sociedad. (Barbosa, Diniz, Santos, 2009, p.74).

Capítulo 4. Inclusión y el diseño

En el siguiente capítulo se desarrolla el tema de la inclusión social para personas que presentan algún tipo de discapacidad. La misma está relacionada con la calidad de vida que tiene una persona, se dan a conocer los distintos tipos de medición de calidad de vida.

La inclusión social y mejora de calidad de vida desde la indumentaria, en este caso indumentaria adaptada para personas con reducción de extremidades ya sean superiores o inferiores, fomenta la autonomía para dichas personas, brindándoles la mayor comodidad posible al vestirse, y así también su inclusión en la sociedad, junto con una mejora en su calidad de vida.

Se dan a conocer las herramientas esenciales que utiliza un diseñador de indumentaria al diseñar, a su vez los procesos por los que pasa una prenda desde su boceto hasta su confección. Son varios los elementos que componen esos procesos, que dependiendo de sus combinaciones, se logra lo que busca generar visualmente el diseñador.

Cuando se realiza la moldería de una prenda se deben tener en cuenta distintas herramientas a la hora de la creación de la misma. Es por eso que se desarrollan las mismas junto con los pasos que se llevan a cabo una vez realizada la moldería, hasta la confección de la prenda.

4.1 Inclusión social a través en la indumentaria

Según Del Remon (2013), “La evolución del concepto de discapacidad que se ha dado en los últimos años ha hecho que el peso de las causas de la discapacidad, entendida como desventajas se traslade del individuo a la sociedad y al estado” (p.73). Las desventajas y desigualdades con las que viven las personas con discapacidad no solo se deben a su condición sino también, a la falta de oportunidades por parte de la sociedad.

La persona discapacitada necesita apoyo de la sociedad, sentirse incluido, teniendo

las mismas oportunidades que las personas no discapacitadas. Buscan el apoyo e integración social en la vida cotidiana. Según Saltzman (2004), "Habitar como acción humana implica un conjunto de conductas, comportamientos, modos de interactuar con los otros y con el entorno, por lo tanto de definir aquello que llamamos vida cotidiana" (p.9).

El apoyo y contención desde la indumentaria que se busca brindar con este Proyecto de Graduación se da a partir de la colección capsula, con prendas adaptadas masculinas y femeninas. Mediante los materiales, avíos, lugares de acceso a la prenda, facilidad y comodidad para llevar la misma, se busca proteger y contener al usuario dentro de la sociedad. A través de la creación de una moldería adaptada para las necesidades observadas, brindándole mayor autonomía al usuario, mejora la calidad de vida del mismo dentro del contexto social.

El concepto de calidad de vida ha surgido en las dos últimas décadas como: un concepto de sensibilización que nos aporta un punto de referencia y guía desde la perspectiva del individuo, focalizándose en la persona y en su ambiente; un constructo social que se emplea como un principio general para mejorar la calidad de vida que percibe una persona. Las categorías de la calidad de vida que se deben medir incluyendo las ocho dimensiones nucleares como son el bienestar emocional, relaciones interpersonales, bienestar material, desarrollo personal, bienestar físico, independencia, integración en la comunidad, y derechos. (Shalock, 2002, p.67)

Las ocho dimensiones nucleares permiten medir a partir de las dimensiones consideradas como recurridas y vivenciadas por todos los seres humanos, el nivel de calidad de vida que tiene una persona.

El bienestar emocional incluye la seguridad que se relaciona con el concepto que tiene la persona de sí misma, espiritualidad, y felicidad, siguiendo por las relaciones interpersonales como la intimidad con uno mismo, el afecto, la familia, amigos y apoyos, el bienestar material hace referencia al trabajo, al status económico, y las propias posesiones que tiene la persona. A su vez el desarrollo personal como las habilidades, educación, competencia personal, metas que quiere lograr la persona, siguiendo por el bienestar físico haciendo referencia a la salud, nutrición, ocio,

movilidad, y embellecimiento propio, la independencia para la toma de decisiones se relaciona con la autonomía, las elecciones, y el control personal. Luego se encuentra la integración social, como es la aceptación, los roles, el apoyo por parte de la misma, y oportunidades que se le brinda a la persona, y por último los derechos, en este caso los derechos por la discapacidad. (Shalock, 2002).

La calidad de vida de una persona se puede evaluar a partir de distintos métodos. La evaluación determina si la persona tiene una buena calidad de vida y está a gusto con la misma o lo contrario. A su vez se pueden detectar evaluando la misma en distintos momentos dejando pasar el tiempo, si modificando ciertos aspectos, la calidad de vida de la persona mejora.

En la actualidad, uno de los más significativos avances en la medida de los resultados de la calidad de vida ha sido el cambio hacia la evaluación centrada en el resultado y al uso tanto de métodos cualitativos como cuantitativos para evaluar la calidad de vida percibida por la persona. Esta aproximación, que se conoce como pluralismo metodológico, incluye el uso de la evaluación personal y de estrategias de análisis personal para evaluar la calidad de vida percibida por uno mismo. (Shalock, 2002, p.11)

La estrategia de evaluación personal consiste en preguntar a la persona que tan satisfecho se encuentra con aspectos de su vida haciendo referencia a las ocho dimensiones nucleares. Para poder medir las mismas se puede utilizar una tabla numérica del uno al cinco o del uno al diez, donde la persona pueda medir su grado de satisfacción.

Las estrategias de análisis funcional incluyen observaciones y clasificaciones participativas de la persona. Se realizan ciertas preguntas generando un perfil del funcionamiento de la persona, preguntas que permitan aproximaciones en cuanto a la calidad de vida. Un ejemplo podría ser ¿Se puede vestir por si solo?

Existen numerosas ventajas de emplear la evaluación personal y el análisis funcional cuando se evalúan los resultados de la calidad de vida. La principal ventaja es que no es necesario emplear indicadores diferentes para las medidas subjetivas frente a las objetivas; más bien, las principales dimensiones permanecen constantes, y lo que varía es si se emplea la evaluación personal o el análisis funcional para evaluar el indicador respectivo. De esta manera, toda la

evaluación está focalizada claramente en las ocho dimensiones nucleares de la calidad de vida. (Shalock, 2002, p.13)

Se debe evaluar luego de las evaluaciones en el caso de las personas discapacitadas, si las limitaciones funcionales se han reducido, si han incrementado los cambios, mejoras y la conducta adaptativa de la persona discapacitada.

En los últimos 20 años, fue cambiando la forma de pensar sobre la discapacidad. Una concepción cambiante de la discapacidad, que ha pasado de centrarse en la patología a adoptar la perspectiva de que la persona con discapacidad surge de la interacción entre las limitaciones funcionales y el ambiente social y físico de la persona. Un modelo ecológico o contextual de la discapacidad que remarca el contexto en el que se producen las conductas, y la opinión de que la mejor forma de avanzar en la comprensión de lo fundamental es estudiando la realidad social tal y como se produce en la vida diaria de las personas con discapacidad. Una conexión del concepto de calidad de vida con el de mejora de la calidad y de evaluación centrada en los resultados. (Shalock, 2002, p.13)

La inclusión social implica la igualdad de todos los individuos que forman parte de la sociedad. Sin discriminación que lleve a la exclusión y desvaloración de una persona.

La misma se debe sentir aceptada e integrada por el entorno que se maneja.

Los prejuicios acerca de la discapacidad tienen dos aspectos principales. Por un lado, son una serie de representaciones, imagerías, estereotipos y falsas ideas que de manera preconcebida manejan las personas sin discapacidad. Pero, por otro lado abarcan también aquellas actitudes, reacciones y tratos negativos que el común de las personas manifiestan ante la experiencia que les suscita la presencia de personas con deficiencias notorias y fácilmente perceptibles. Las ideas y los tratos prejuiciosos van unidos. (Del Remon, 2013, p.76)

La indumentaria es la imagen exterior que brinda una persona, puede ser la carta de presentación de la misma, y es percibida por distintos ojos. La persona debe sentirse bien con uno mismo, con su bienestar emocional, debe tener la oportunidad de embellecerse tanto por dentro como por fuera.

Cuando hablamos de una sociedad inclusiva estamos hablando de una sociedad para todos, lo que significa que las características y las necesidades de cada uno de los ciudadanos que la constituyen es la base para la planificación y el diseño de políticas. En este modelo, el sistema general de la sociedad se hace accesible para todos. Cuando una sociedad organiza su funcionamiento de acuerdo a las necesidades de cada uno de sus integrantes, ésta logra movilizar el potencial de todos sus ciudadanos y, por consiguiente, fortalece su capacidad de desarrollo. (Del Remon, 2013, p.79)

A partir del diseño de una moldería que cumpla con las necesidades y requisitos para personas con reducción de extremidades, se logra fomentar la inclusión de la misma dentro de su entorno social. La persona tendrá mayor autonomía y comodidad, y a su vez, podrá vestirse adecuada para las distintas ocasiones de uso y climas que requiera, gracias a los accesos, avíos y textiles seleccionados para las prendas que conforman colección capsula de indumentaria que tiene como objetivo este Proyecto de Graduación.

4.2 Herramientas del diseño

Muchos piensan en el diseño como en algún tipo de esfuerzo dedicado a embellecer la apariencia exterior. Ciertamente el solo embellecimiento es una parte del diseño, el diseño es mucho más que eso. El diseño es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas. (Wong, 1996, p.12)

El diseñador de indumentaria debe brindarle al público lo que está buscando, lo que quiere. Una de las funciones que tiene el mismo es el acto de cubrir y embellecer al cuerpo a través de sus diseños.

Diseñar no es simplemente la creación de un producto en particular, sino que también lleva implícita la tarea de satisfacer o generar nuevas necesidades a través del objeto creado. La gran labor del diseñador es poder detectar dichas necesidades para que sus productos sean funcionales para un determinado usuario o target objetivo. (Bertuzzi, 2013, p.42)

El diseñador de indumentaria diseña para un público, para sus consumidores. Debe detectar las necesidades y gustos del grupo de usuarios a vestir y poder cumplir con aquellos requisitos. Debe tener presente el contexto en el cual está diseñando, la sociedad, hábitos de consumo del usuario a vestir y cuerpo del mismo. Conocer de manera exhaustiva al usuario es de suma importancia ya que se deben tener en cuenta las características necesarias a la hora de combinar los distintos elementos que componen al diseño. Según Saltzman (2004), "El diseñador es quien percibe las señales del medio y se compromete a dar respuesta a través del objeto de

diseño, sirve para expresar la cultura de una época y la posición del diseñador.”
(p.115).

Para comenzar se debe definir el concepto de inspiración para la colección o diseños a realizar.

Una colección es un sistema; definimos como sistema a una serie de componentes interrelacionados entre sí para formar un todo armónico, que respondan a una idea madre de inspiración pura, definida por el diseñador creativo de la colección, llamada también inspiración poética o idea rectora. Este sistema está constituido por sub-sistemas que son denominados rubros. Podemos definir un rubro, por su valor de uso y la materialidad que lo constituye y lo define, estos responden a la idea o a la inspiración desarrollada por el diseñador en cada colección. Los rubros se subdividen en su interior en líneas, las líneas especifican aún más el uso y materialidad dentro del rubro de referencia. (Doria, 2014, p.43)

Una colección es un sistema de tipologías que se combinan entre sí en base a las distintas necesidades y funcionalidades. La industria de la indumentaria trabaja dos colecciones principales por año, siendo la de otoño e invierno, y la otra de ellas que abarca prendas para primavera y verano.

Dentro de una misma colección puede haber distintas líneas que la componen, las mismas se caracterizan por su función u ocasión de uso. Algunos ejemplos de líneas a nombrar son el *casual wear*, *night wear*, *sport wear*, entre otras.

La colección capsula es una colección pequeña que realizan los diseñadores dentro de su colección. A su vez puede ser una colección limitada creada por un diseñador en particular con su propio estilo e identidad para una marca.

Existen distintas etapas y elementos que componen al diseño. El diseñador debe elegir y definir uno o varios conceptos de inspiración, los mismos deben estar plasmados y se deben comunicar a través del diseño. La inspiración puede ser elegida tanto por el diseñador como por el cliente o usuario al que se busca vestir, la misma va a depender del contexto social, gustos e intereses.

Una vez elegido el concepto se debe investigar y recolectar información sobre el mismo. El diseñador debe estar informado para poder desarrollar su creatividad basada e inspirada en el mismo.

Luego se indaga sobre los distintos textiles y avíos posibles a utilizar, sus características y distintas formas de uso. El diseñador debe tener en cuenta el peso de dichos materiales para al diseñar para poder utilizar los mismos de forma correcta y lograr distintas texturas si lo requiere. Siguiendo por una selección de los colores que forman parte del o los diseños.

Por último se realizan bocetos en figurines de los posibles diseños a realizar y se seleccionan los necesarios. Saltzman (2004) define al figurín como la figura humana estilizada en dos dimensiones, puede estar plasmada de frente, espalda y perfil. Una vez seleccionado el o los diseños y planteada la forma y silueta de los mismos, se comienza a realizar la moldería y se pone en práctica la elaboración de los mismos. Los elementos están relacionados entre sí y no pueden ser fácilmente separados. Por separado parecen abstractos, pero unidos determinan el contenido y estructura de un diseño. Los elementos conceptuales no son visibles. Dentro de los elementos conceptuales se encuentran los puntos, líneas, planos y volúmenes que no están realmente allí, si lo están no son conceptuales. El punto es el principio y final de una línea, la misma es el recorrido de un punto en movimiento, teniendo posición y dirección para así poder crear los bordes de un plano, siguiendo por el mismo que es el recorrido de una línea en movimiento y define los límites extremos en un volumen, los considerados elementos visuales como son la silueta, forma, medida, color y textura, forman la parte más importante de un diseño, siendo lo que realmente se ve. (Wong, 1996).

La silueta es el contorno, línea que separa la figura del fondo. Las siluetas pueden determinar momentos históricos, tendencias y moda en distintos momentos. Según Saltzman (2004), "La silueta es la forma que surge al trazar el contorno de un cuerpo. en el campo de la indumentaria, atañe a la conformación espacial de la vestimenta según el modo en que enmarca la anatomía, define sus límites y la califica" (p.56).

La forma es uno de los principales elementos de un diseñador, el mismo puede

generar su propia forma a través de la sumatoria de las mismas, la forma está determinada por la silueta, resultado de trazar el contorno del cuerpo, junto con la línea que marca recortes en las prendas, la misma puede generar distintos efectos y perspectivas en el cuerpo a vestir. Es el sostén y estructura que componen al diseño.

Existen ocho interrelaciones fundamentales de las formas, comenzando por el distanciamiento, las formas quedan separadas entre sí; el toque, las formas se acercan y se tocan; la superposición, una forma cruza sobre la otra; la penetración, las formas se superponen pero los contornos siguen siendo visibles; la unión, las formas se convierten en una nueva forma; la sustracción, se superponen formas y el sector que esta superpuesto, desaparece; la intersección, solo se ve el sector en el que las formas se superponen, y la coincidencia, las dos formas se superponen y coinciden. (Wong, 1996, p.21)

Siguiendo por la textura y el color siendo elementos imprescindibles para el diseñador.

La tela es quien cubre al cuerpo, las texturas a utilizar en un diseño marcan su peso, pueden determinar la manera en que se va a cubrir o no el mismo. La textura materializa el color y la forma. Pueden transmitir tanto con el tacto, como con tan solo verla, distintas sensaciones. Según Wong (1997), "Las texturas representan las características superficiales de las formas de un diseño. Se establece una gran división entre dos tipos de texturas, como son las texturas táctiles y las texturas visuales" (p.36).

Si bien todas las texturas son táctiles, existe dicha clasificación que determina como táctiles a las que se encuentran recargadas, provocan el querer tocar la misma para apreciarla, generan dichos volúmenes, a partir de los elementos que la componen y en la forma y diseño en el cual son utilizadas.

Por el otro lado las texturas consideradas visuales son las estampas, un recurso visual que se puede apreciar sin necesidad de tocar la tela. Se aprecia a través del diseño de sus dibujos, de los colores y formas que la componen. La estampa puede ser puntual o puede encontrarse repetida en toda la tela y prenda, este recurso es denominado raport.

Las texturas son las características superficiales que se pueden ver y tocar de la tela. Según Saltzman (2004), "Las texturas pueden ser brillantes, opacas, rígidas,

lánguidas, pesadas o livianas, lo fundamental a tener en cuenta es el rol que tendrán en el producto” (p.84).

El color es lo que primero se observa, se percibe, llama la atención. Cada color tiene un significado, es relacionado con distintos aspectos de la vida cotidiana.

Ningún color carece de significado. El efecto de cada color está determinado por su contexto, es decir, por la conexión de significados en la cual percibimos el color. El color de una vestimenta se valora de manera diferente que el de una habitación, un alimento o un objeto artístico. El contexto es el criterio para determinar si un color resulta agradable y correcto o falso y carente de gusto. (Heller, 2008, p.18)

Crea sensaciones a partir de su intensidad y valor. El color invade al ser humano, es lo que asimila, es uno de los primeros elementos que toma el diseñador para crear una línea o colección. Según Heller (2008), “Conocemos muchos más sentimientos que colores. Por eso, cada color puede producir muchos efectos distintos” (p.20).

Los colores se clasifican principalmente por colores cromáticos, con pigmento, siendo los primarios haciendo referencia al rojo, azul y amarillo, que no se pueden obtener mediante la mezcla de otros colores. Siguiendo por los colores secundarios que se obtienen mediante la mezcla de dos primarios, como el naranja, violeta y verde. Y por último se encuentran los terciarios que son el resultado de la mezcla de dos secundarios.

Se encuentra la clasificación de cálidos, relacionados con el rojo y amarillo, vinculados con el fuego y el sol, y los fríos relacionados con el azul vinculados con el mar y el cielo. El color se utiliza para desarrollar situaciones, generar sensaciones e impactos. A su vez, se encuentran el blanco, negro y el resultado de la mezcla entre ambos siendo el gris, siendo acromáticos, sin pigmento, caracterizados por no ser considerados un color.

Siguiendo por los elementos de relación, que ubican e interrelacionan las formas en un diseño. Algunos pueden ser percibidos, como la dirección y la posición, otros pueden ser sentidos, como el espacio y la gravedad. Por último se encuentran los elementos prácticos. Los mismos están compuestos por la representación, el significado que

hace referencia a cuando el diseño transmite un mensaje, y la función que se hace presente cuando un diseño debe servir para determinado propósito. (Wong, 1996). Estos elementos son considerados como principales factores a la hora de diseñar. Se relacionan entre si generando así un diseño. La forma del mismo va a variar dependiendo de la manera en que el diseñador utilice las formas, puede ser orgánico o asimétrico, definiendo así las líneas que cubren al cuerpo en sus distintas funciones. Para lograr la estructura deseada es necesaria la buena elección del tejido a utilizar. No es lo mismo utilizar un tejido liviano, para crear una forma y textura rígida, que un tejido pesado.

Las características que componen al tejido que se utiliza deben responder a lo que busca crear y transmitir el diseñador. La tela y textura son quienes cubren y descubren al cuerpo, se debe encontrar el textil indicado para el cuerpo a vestir. Aldrich explica que los textiles se pueden clasificar en tres diferentes tipos, se encuentran los tejidos planos, y los tejidos de punto que se dan a partir del entrecruzamiento de hilos, y el tercero los no tejidos, que se obtiene a partir de procesos químicos. Los tejidos planos están compuestos y se dan a partir del entrecruzamiento perpendicular de dos grupos de hilos, llamados urdimbre y trama paralelos entre sí, los tejidos de punto están formados por el entrecruzamiento de un único hilo sobre sí mismo, a diferencia de los textiles de tejido plano tienen mayor elasticidad y pueden encogerse en mayor nivel. (2010).

Una vez que el diseñador elige los elementos que va a utilizar y la combinación de los mismos se pone en proceso la realización de la moldería del diseño. A partir de los bocetos y figurín, se realiza la moldería en escala real y medidas requeridas en un papel de molde para luego cortar la tela a confeccionar.

La ficha técnica es una herramienta grafica de diseño que contiene información específica acerca de la prenda. Contiene geométrales, siendo el dibujo de la prenda plasmado de frente, espalda y de ser necesario perfil, con los detalles constructivos, medidas, tipos de costuras, textiles y avíos a utilizar. A su vez incluyen los colores y

curva de talles de la misma. El objetivo de la ficha técnica es brindar a la persona que corta y confecciona la prenda, toda la información necesaria para la realización de la misma. A su vez permite archivar toda la información necesaria para la realización de la prenda, siendo de gran ayuda si se requiere realizar esa prenda nuevamente en otro momento a futuro.

El diseñador comunica, brinda información a través de los elementos nombrados. La elección de los mismos no son al azar, realiza un trabajo creativo y se informa de gustos, características, estilo de vida del usuario a vestir y realiza una combinación junto con lo que el mismo, busca comunicar mediante dichos diseños. El contexto y aspectos del público a quien se dirige, junto con el trabajo de diseño debe ser sumamente claro a la hora de diseñar. Debe contar con todas las herramientas necesarias para lograr su objetivo y así poder satisfacer a los consumidores.

4.3 Concepto de moldería

La construcción de la moldería comienza con la toma de medidas del cuerpo al que se quiere vestir.

Cuando se menciona al cuerpo respecto de la indumentaria se hace alusión a toda la fisionomía corporal implicando una cuestión no solo morfológica sino también sensorial, mecánica, anatómica, una identidad específica que posee cada cuerpo en particular. En cuanto a lo morfológico comprende toda la estructura exterior del cuerpo incluyendo todas las proporciones corporales y las relaciones entre las distintas partes del cuerpo. Dichas partes se relacionan por medio de las articulaciones que generan el movimiento del cuerpo por medio de músculos y tendones que unen el esqueleto permitiendo la configuración del movimiento corporal. Es por eso, que la indumentaria debe tener en cuenta todos estos músculos que generan la flexión del cuerpo y producen movimientos específicos. Las aberturas y puntos de acceso de la indumentaria están pensados de acuerdo al movimiento corporal y la inclusión del mismo dentro del vestido. (Elia, 2013, p.30)

Se construyen los moldes bases para luego realizar transformaciones a partir de los mismos, para obtener las tipologías que se quieren lograr.

Las tipologías, son los tipos de prendas que se utilizan en una sociedad. Las prendas se clasifican mediante distintas características, si son prendas superiores o inferiores, sus largos modulares, características morfológicas que fueron pensadas para la

comodidad y movimientos de una persona. Dichas características de una tipología se mantienen aunque la misma sea transformada o modificada. Las tipologías pueden responder a un periodo y tiempo, es decir, a las necesidades de indumentaria que tenía la sociedad en dicho momento. (Riviére, 1996).

El análisis de la moldería se realiza a partir de las formas del diseño, se divide al mismo en varias piezas planas, denominadas moldes, con determinadas medidas. El proceso de la construcción de moldería comienza una vez decidido el diseño o la prenda a realizar, se toman las medidas del cuerpo a vestir. Una vez tomadas dichas medidas, se comienza con la construcción de los moldes, partiendo de moldes de tipologías bases.

La correcta toma de medidas del cuerpo al que se quiere vestir es fundamental, una medida mal tomada crea malformaciones en la prenda a confeccionar. Las mismas pueden ser tomadas de manera directa si se puede al cuerpo a vestir, y si no se utilizan tablas con medidas estándar para los distintos talles, cuando se trata de una producción grande como puede ser en una marca de indumentaria. Utilizan tablas de medidas que sean adecuadas para su lugar geográfico, y contexturas de cuerpo para los que diseña la misma. Las medidas que se toman de un cuerpo se pueden dividir en dos grupos.

El primer grupo incluye las medidas de largo, son tomadas de manera vertical y miden las distancias entre las medidas de contorno entre sí, en relación al piso, en el segundo grupo se encuentran las medidas de contorno que se toman horizontalmente y se refieren a la medición de la circunferencia entera de determinadas partes del cuerpo, determinan la talla del cuerpo. (Weiman, 2014).

La moldería básica, es la moldería que se utiliza como base para luego poder generar sobre la misma las transformaciones necesarias para lograr la prenda requerida. Estas molderías bases también responden a distintos talles, los más conocidos en el mercado argentino, son el talle uno, haciendo referencia a un talle *Small* en países extranjeros, talle dos, haciendo referencia a un *Medium*, y el talle tres, haciendo

referencia a un *Large*. Las marcas crean tres talles que van del más chico al más grande, variando el tamaño de la prenda sin modificar su funcionalidad. La variación de talles se da a partir de las progresiones que se realizan de una moldería. Se llama progresión al aumento o reducción de tamaño de las medidas de un molde base, sin que se modifique su proporción. Es decir, por ejemplo cuando se tiene el molde base de una prenda, y el mismo quedo grande siendo un talle dos, se realiza una progresión a un talle menor, al talle uno en este caso. Los moldes bases se crean a partir de tablas de medidas estándar. Se toma la tipología base en el talle que se la quiere utilizar, y a partir de la misma se modifica hasta obtener la prenda deseada.

Las transformaciones de moldería se pueden dar a partir de una sumatoria de herramientas. Las mismas se pueden ser acortar o alargar la prenda, a través de tablas o pliegues, recortes y pinzas entre otros.

La moldería es parte esencial en el proceso constructivo de la prenda, ya que mediante el trazado de los moldes se van a dictaminar las formas de la misma, su silueta y la relación que tiene la indumentaria con el cuerpo estableciendo de este modo una relación de dependencia de la moldería en el caso de la necesidad de reproducción de una misma prenda más de una vez y para la construcción de nuevas tipologías de diseño. (Elia, 2013, p.66)

El trazado de moldería requiere de ciertos códigos de comunicación, que comuniquen la información necesaria ya que no siempre es la misma persona la que realiza la moldería y traza los moldes en la tela para luego cortarla. Dicha información se coloca en cada pieza de moldería, la misma debe contener el nombre de la prenda para poder identificar que prenda es la que se va a cortar en la tela. A su vez si es el molde delantero o espalda y el talle, ya que por lo general se corta la prenda en más de un talle. También se especifica la cantidad de veces que se debe cortar la pieza de moldería para la realización de una prenda, junto con el centro del molde y el hilo de urdimbre de la tela, marcar el hilo y el centro, permiten la adecuada colocación del molde en la tela. Si la prenda es simétrica, se marca centro

doble, ya que se puede cortar el molde en la tela doblada.

Se marcan a través de piquetes los márgenes de costura, siendo la línea por donde debe pasar la máquina de coser, o la costurera que cose a mano debe realizar la costura.

Los piquetes son marcas que se utilizan para señalar el punto de coincidencia en el cual las distintas piezas de tela una vez ya cortadas, deben unirse, a su vez para marcar elementos que se incorporan a la prenda, como un bolsillo. (Weiman, 2014).

En el caso de tener variantes de tela, se puede indicar que molde se debe cortar con el tipo de tela requerido, para que no haya equivocaciones a la hora de hacerlo. A su vez si la pieza de moldería debe ser cortada en la tela a confeccionar, como todas las demás piezas, y si se debe cortar también en una entretela.

La mayor información brindada y colocada de forma correcta en los moldes a cortar en las telas seleccionadas, permite al cortador informarse para cortar de manera correcta. Cuando se trata del corte y confección de un gran número de prendas con la misma moldería, se realiza primero una tizada.

La tizada es el marcado de todos los moldes sobre una tela o un papel que tenga el mismo ancho que la tela a cortar. Se puede realizar a mano o por computadora. Durante el desarrollo de la misma, se debe aprovechar al máximo el espacio entre los orillos, es decir, se deben colocar todos los moldes a cortar, de manera que ocupen la mayor tela posible, teniendo en cuenta que una vez colocados, la longitud de la tizada no supere la longitud de la mesa de corte. La tizada se realiza para obtener el menor desperdicio posible de una tela.

Luego se encima la tela a cortar en una mesa de corte, consiste en superponer la tela a cortar sobre la mesa, manteniendo la misma longitud que la tizada. Las capas de tela deben estar alineadas por los orillos de la misma, y se las sujeta con ganchos, para que no se muevan las capas de tela encimadas. Las mismas no se deben mover, debido a que si no, no se aprovechara la mayor tela posible una vez cortada. Dependiendo del tipo de tela que se va a cortar, se la puede colocar en diferentes

posiciones.

Aldrich explica que existen distintas posiciones para colocar la tela a cortar, puede ser al hilo, se refiere a los hilos más fuertes, que pasa en forma longitudinal y que forman el tejido, por lo que las piezas de la tela soportan al hilo con el fin de que dure más. Siguiendo por a través, que sería a contra hilo, colocando la dirección de los hilos perpendiculares a los orillos, y por último, al bias, tratándose de la diagonal de la interacción de los hilos longitudinales con los transversales, las mismas cortadas al bias seden más que las que se cortan al hilo o contra hilo. (2010).

El corte es la separación de una tela en distintas piezas, se puede realizar tanto con máquinas rectilíneas que se utilizan principalmente para cortar telas planas, como con máquinas circulares, que son utilizadas principalmente para el corte de telas de punto. Las telas de punto deben descansar previo al corte, para evitar deformación o encogimiento de la misma.

Todas las máquinas poseen afiladores automáticos que actúan a pedido del cortador. Si la escala de producción es pequeña, el corte se puede realizar con tijeras a mano. Una vez cortadas las piezas de tela, se comienzan a unir las mismas mediante la confección.

Existen distintos tipos de máquinas de coser, dentro de las más conocidas se encuentra la máquina recta que produce costuras rectas que pueden ser de una o dos agujas, con dos hilos uno inferior que proviene de la bobina y uno superior que contiene la aguja. Por otro lado se encuentra la máquina *overlock*, que posee una cuchilla que va cortando la tela a medida que cose. Las máquinas *overlock* pueden ser de tres, cuatro, o cinco hilos, dependiendo el uso que se requiera de la misma. La collareta y tapacostura son una misma máquina pero cumplen diferentes funciones. La collareta sirve para pegar vivos y cuellos, la tapacostura se utiliza para realizar costuras que unen paños de tejido ubicados en un mismo plano o superficie. (Mizuno, 2015).

Por último se realiza la colocación de avíos en las prendas si lo requieren, seguido del

planchado y por último se embolsan para ser entregadas directamente a su consumidor, si existe el contacto directo con el mismo, y de lo contrario de ser una producción grande se entrega a la marca.

Capítulo 5. Proyecto de diseño

El diseñador de indumentaria debe cubrir las necesidades en base que tiene la sociedad, detectar las mismas y buscar la solución. En el último capítulo de este Proyecto de Graduación se desarrollan prendas masculinas y femeninas que forman parte de la colección capsula de indumentaria que tiene como objetivo este Proyecto de Graduación, con una moldería pensada para personas con reducción de extremidades, ya sea de extremidades superiores como inferiores.

El contexto elegido para utilizar la línea a diseñar es para concurrir a una entrevista de trabajo, las personas que presentan dicha discapacidad no cuentan con prendas formales en el mercado argentino que cumplan con sus necesidades, ya que las mismas les resultan incómodas y deben modificarlas.

Es por eso que a partir de una necesidad observada se va a diseñar una colección capsula que cuente con cuatro prendas para hombre y cuatro para mujer que cumplan con las características nombradas. Brindando comodidad y contención al usuario y así poder fomentar la inclusión social del mismo.

Una vez seleccionadas las tipologías base para concluir a una entrevista laboral, se plantea la transformación de las mismas de acuerdo a los requisitos necesarios para la satisfacción del usuario.

Al finalizar el capítulo se desarrolla la justificación teórica de los diseños a presentar, haciendo referencia a los textiles y avíos seleccionados, junto con los accesos a las prendas y paleta de color seleccionada.

5.1 Usuario y ocasión de uso

Los usuarios que se eligieron como público objetivo para la realización de los diseños de indumentaria adaptada, son personas con reducción de extremidades, ya sea en extremidades superiores como extremidades inferiores, siendo la falta de la mayor parte de la extremidad. Dichos usuarios fueron seleccionados a partir de una necesidad observada de la falta de indumentaria adaptada, pensada para las

necesidades de los mismos en el mercado de indumentaria argentino.

Es importante seleccionar el usuario específico al que van dirigidos los diseños, ya que si bien, la transformación planteada en la moldería base de las tipologías seleccionadas, se pueden aplicar para las diferentes edades, en este caso los usuarios al que van dirigidas dichas prendas, abarca hombres y mujeres entre los dieciocho y cuarenta años. Se selecciona dicho rango de edad, ya que se diseña una colección capsula de indumentaria para concurrir a una entrevista laboral, planteando un conjunto masculino y otro femenino. Las personas entre esas edades son las que mayor frecuentan entrevistas buscando trabajo, es por eso que se plantea un conjunto masculino y otro femenino que transmitan formalidad, ya que las personas discapacitadas no son incluidas totalmente en el área laboral y se busca promover su inclusión social.

La ocasión de uso al que van dirigidos los diseños es importante conocerla, ya que se debe tener en cuenta a la hora de seleccionar los textiles, avíos, y paleta de color para los mismos. Para la colección capsula que plantea este proyecto se aplican textiles y avíos que cumplan con las características para lograr dicha formalidad, junto con una paleta de color reducida, formada por colores neutros y sobrios, que no llamen la atención para poder brindar la formalidad que se busca.

5.2 Tipologías seleccionadas

Se seleccionan tres tipologías base para hombre y las mismas tres tipologías base para mujer, para llevar a cabo la transformación de moldería para lograr los diseños que forman parte de la colección capsula que plantea y tiene como objetivo este Proyecto de Graduación.

Dichas tipologías fueron seleccionadas a partir de la ocasión de uso y usuarios elegidos. Se seleccionaron el saco, la camisa y el pantalón sastrero, a su vez se desarrolla una moldería de pantalón sastrero para personas con reducción de extremidades inferiores que utilicen la silla de ruedas.

5.2.1 El Saco

Al saco se lo asocia con el pantalón de la misma tela cumpliendo la función de un traje, que es utilizado con una camisa y corbata. En el siglo XXI la moda y tendencias llevaron a la utilización del saco no solo para formar parte de un traje, sino que se comenzó a utilizar como prenda única, es decir, se utiliza el saco con un pantalón de distinto textil y color. Es una prenda formal y elegante. (Riviére, 1996).

El saco que se toma como referencia para transformar en este caso es un saco compuesto por un molde delantero, el molde de la espalda dividido en dos moldes ya que tiene un recorte en el centro para que se amolde mejor a la espalda. Siguiendo por el molde de la manga compuesta por dos moldes, el molde de la manga encimada y el molde del bajo manga. Y por último el molde del cuello, bajo cuello, y los moldes del bolsillo, labio de bolsillo, vista de bolsillo y la tapa de bolsillo.

En este caso el saco contiene forro, es por eso que se deben cortar los moldes delantero, el molde de la espalda unificado en un solo molde, la manga encimada, bajo manga, la bolsa de bolsillo y tapa de bolsillo en el textil seleccionado para forrar el saco.

5.2.2 La camisa

Riviére explica que la camisa en su comienzo se usaba como prenda interior de los hombres, se utilizaban debajo del chaleco, dejándose ver únicamente el cuello y el puño de la misma. Luego paso a utilizarse como prenda única y también para las mujeres con el avance de los siglos. Existen diversos tipos de camisa, donde varían sus cuellos, cartera de botón, y puños. Dentro de los distintos cuellos de camisa se encuentran el cuello inglés, llamado también cuello clásico, siendo el cuello utilizado para las camisas formales, sus puntas son largas y deben ser rígidas para evitar que se doblen. Siguiendo por el cuello italiano, siendo más corto y más ancho que el cuello inglés, y sus puntas están más separadas, entre otros. La cartera de botones puede ser básica, u oculta. Los puños a su vez, pueden ser simples o dobles, siendo puños

rectangulares con puntas rectas, o puños redondos con puntas redondeadas. (1996). La moldería de una camisa varía dependiendo de su diseño. La camisa clásica está formada por el molde delantero, el molde de la espalda que puede estar compuesto por un solo molde, o dos si la camisa tiene canesú. Siguiendo por el molde de la manga, y otros dos moldes si la manga a su vez contiene puño y cartera de manga. Por último se encuentra el molde de la cartera de botones, cuello y pie de cuello. La camisa que se va a tomar para transformar en este Proyecto de Graduación, es una camisa clásica formada por un cuello inglés, espalda con canesú, cartera clásica y manga sin puños y sin cartera de manga.

5.2.3 El pantalón

Una de las tipologías que ha tenido mayor evolución con el paso de los años es el pantalón. Rivière explica que era utilizado en un principio solo por los hombres, siendo un pantalón cortó por debajo de la rodilla que no llegaba hasta el tobillo. A principios del siglo XX se alarga hasta los tobillos, como el conocido pantalón sastrero clásico. (1996).

Existen diversos tipos de pantalón. Entre ellos se encuentran el pantalón pescador que llega hasta la mitad de las pantorrillas. El pantalón recto, su corte es recto desde su cintura hasta su terminación, pantalón *skinny* conocido también como chupín, se va angostando desde la cintura hasta los tobillos, pantalón palazo conocido también como pata de elefante y el pantalón vaquero entre otros.

El pantalón sastrero clásico está compuesto por una cintura que contiene un botón que junto con el cierre son el medio de acceso a la prenda. A su vez contiene dos bolsillos inclinados, uno en cada lateral por debajo de la cintura del mismo. Los bolsillos traseros son opcionales, en el caso de tenerlos son bolsillos ojales. La moldería del pantalón que se toma como referencia para transformar, está compuesta por un molde delantero, un molde espalda, el molde de la cintura, la tapa de cierre y el molde bolsillo, vista bolsillo y fondo de bolsillo.

5.3 Transformación

La transformación que se plantea en cada tipología que forma parte de la colección capsula de indumentaria será la misma tanto para hombre como para mujer, varían sus medidas y colores. Se plantean las transformaciones a realizar en las tipologías seleccionadas, en base a las necesidades detectadas a la hora de vestirse en personas con reducción de extremidades.

El talle seleccionado para realizar la transformación de las tipologías es un talle dos, para el saco y la camisa, un talle cuarenta y dos para el pantalón femenino, y un talle cuarenta y cuatro para el pantalón masculino. Se seleccionaron dichos talles ya que son talles intermedios. A su vez se plantea dentro de cada talle un *Small*, y un *Medium*, haciendo referencia a dos medidas de largo de manga y pierna diferentes. Se plantea dicha variante dentro del talle dos en este caso, ya que las personas con reducción de extremidades superiores, tienen parte de la extremidad, la longitud de la misma va desde el hombro y su medida se puede extender hasta previo el codo de un brazo.

Se plantean dentro del saco y la camisa un talle dos con tres variantes, con ambas mangas en talle *Small*, la manga derecha en talle *Small* y la izquierda en talle *Medium*, y la manga izquierda en talle *Small* y la derecha en talle *Medium*.

Dichas tres variantes que se plantean dentro de un talle, en este caso talle dos, se dan ya que existen personas con reducción de ambas extremidades superiores que responden al talle dos con ambas mangas en *Small*, a su vez existen personas con reducción de la extremidad superior derecha y la izquierda la tienen completa que responden al talle dos con manga derecha en *Small* e izquierda en *Medium*. Y por último existen personas con reducción de la extremidad superior izquierda y la derecha la tienen completa, que responden al talle dos con manga izquierda en talle *Small* y derecha en talle *Medium*.

El mismo mecanismo de talles se plantea para el pantalón. Las personas con

reducción de extremidades inferiores de una o ambas extremidades, tienen parte de la extremidad, la longitud de la misma va desde la pelvis y su medida se puede extender hasta previo a la rodilla.

Es por eso, que se plantea dentro del pantalón un talle dos con tres variantes, con ambas piernas en talle *Small*, la pierna derecha en talle *Small* y la izquierda en talle *Medium*, y la pierna izquierda en talle *Small* y la derecha en talle *Medium*.

Al igual que en las prendas superiores se realizan dichas variantes dentro del talle cuarenta y dos para mujer y el talle cuarenta y cuatro para hombre seleccionados, ya que existen personas con reducción de ambas extremidades inferiores que responden al pantalón con un talle *Small* en ambas piernas, a su vez personas con reducción de la extremidad inferior derecha y la izquierda la tienen completa que responden al pantalón con la pierna derecha en *Small* y la izquierda en *Medium*. Y por último personas con reducción de la extremidad inferior izquierda y la derecha la tienen completa, que responden al pantalón con la pierna izquierda en *Small* y la derecha en *Medium*. Se va a realizar otra moldería de pantalón, ajustando a su vez, ciertas transformaciones para personas que están en silla de ruedas.

Las transformaciones se pueden utilizar en base a distintos talles existentes, y cada talle tendrá dos variantes de talle en cuanto a la longitud de manga en las tipologías superiores y dos variantes de talle en cuanto a la longitud de pierna en las tipologías inferiores.

Dentro de las transformaciones de moldería de las tres tipologías seleccionadas, se realiza el saco en un talle dos, para comenzar se acorta el molde de manga encimada y bajo manga veinte nueve centímetros, quedando un largo de manga de treinta y uno centímetros para el talle *Small* para mujer que finaliza previo al codo. El talle *Medium* es de un largo de manga de sesenta centímetros. En cuanto al saco para hombre se acorta el molde de la manga encimada y bajo manga treinta y uno centímetros, quedando un largo de manga de treinta y tres centímetros para el talle *Small*, teniendo un largo de sesenta y cuatro centímetros el talle *Medium*.

Como se puede observar en el Cuerpo C en la sección de Fichas técnicas de transformación de moldería saco adaptado femenino y masculino en las páginas veinticinco, y treinta siete, se alarga el molde de la manga encimera y bajo manga contando tres centímetros desde la punta de los moldes de la manga, no la punta de la copa sino la otra, donde se colocara la jareta. La jareta es un dobladillo que se hace en una prenda para poder introducir un hilo, cinta o cordón para poder tirar y fruncir la tela.

Dicha transformación se realiza para que la persona con reducción de una o ambas extremidades superiores pueda colocarse la manga y mediante las jaretas poder manejar el largo. El mecanismo de las jaretas es solo necesario para el talle *Small* de manga pero se plantea tanto para el talle *Small* como para el *Medium*, para que la prenda sea simétrica, en cuanto al dobladillo de la jareta. A su vez se alarga el molde de manga encimada y bajo manga desde el lado del centro un centímetro y medio. Dicha transformación se realiza para el saco con las dos mangas en talle *Small* para colocar botones magnéticos, en ambos moldes para que el molde de la manga encimera cierre por encima del molde de bajo manga, con el fin de ayudar a colocarse la prenda para la persona con la reducción de las dos extremidades superiores. Para los sacos que contengan una manga en talle *Small* y la otra en talle *Medium*, se realiza la misma transformación pero se colocara velcro, ya que la persona en este caso tiene una de las dos extremidades superiores completa.

El saco en este caso no contiene botón, es por eso que no es necesario realizarle ninguna transformación más, además de las nombradas anteriormente.

En cuanto a la camisa, se realiza a su vez en un talle dos, para comenzar como se puede observar en el Cuerpo C sección fichas técnicas de transformación de moldería camisa adaptada página cincuenta uno, se acorta el molde de la manga veinte y siete centímetros, quedando una largo de manga de treinta centímetros para el talle *Small* para mujer que finaliza previo al codo. El talle *Medium* de un largo de manga de cincuenta y ocho centímetros. En cuanto a la camisa para hombre se acorta el molde

de la manga veinte y nueve centímetros, quedando un largo de manga de treinta y dos centímetros para el talle *Small*, teniendo un largo de sesenta y dos centímetros el talle *Medium*.

Se alarga la manga, contando tres centímetros desde la punta del molde de la manga, no la punta de la copa sino la otra, donde se colocara la jareta.

Se realiza un recorte en el centro del molde de la manga donde se divide el lado delantero del lado espalda de la misma, para alargar un centímetro y medio ambos moldes. Dicha transformación se realiza para la camisa con las dos mangas en talle *Small* para colocar botones magnéticos, para que el molde de la manga delantero cierre por encima del molde de manga espalda, al igual que en el saco se realiza con el fin de ayudar a colocarse la prenda para la persona con reducción de las dos extremidades superiores. Para las camisas que contengan una manga en talle *Small* y la otra en talle *Medium*, se realiza la misma transformación pero se colocara velcro en vez de botones magnéticos, para ayudar a colocarse la prenda para personas con reducción de una extremidad superior. La camisa contiene una cartera de botones oculta en el delantero, los mismos se cambian por botones magnéticos para la camisa que tiene las dos mangas en talle *Small*, y velcro para las camisas que tienen una manga en talle *Small* y la otra en talle *Medium*.

En el pantalón de mujer siendo un talle cuarenta y dos en este caso, se comienza por acortar el molde de pierna delantero y espalda cuarenta y cuatro centímetros, quedando un largo de pierna de cincuenta y cuatro para el talle *Small*, que finaliza previo a la rodilla. El talle *Medium* de largo de pierna da noventa y ocho centímetros.

En cuanto al pantalón para hombre en un talle cuarenta y cuatro, se acorta el molde delantero y espalda cuarenta y cuatro centímetros, quedando un largo de pierna de sesenta centímetros para el talle *Small*, y el talle *Medium* de un largo de pierna de ciento cuatro centímetros.

Se alarga tres centímetros desde la punta del molde de la pierna, no la punta de la cintura sino la otra, donde se colocara la jareta. Dicha transformación se realiza al

igual que en las tipologías superiores, para que la persona con reducción de una o ambas extremidades inferiores pueda colocarse la prenda y mediante las jaretas poder manejar el largo del pantalón. El mecanismo de las jaretas es solo necesario para el talle *Small* de pierna, pero al igual que en las prendas superiores se plantea tanto para el talle *Small* como para el *Medium*, para que la prenda sea simétrica, en cuanto al dobladillo de la jareta.

Se agranda dos centímetros el molde de pierna delantero y espalda, junto con el molde de cintura delantera y espalda en el lateral, tanto en el pantalón de hombre como en el pantalón de mujer como se puede observar en el Cuerpo C en la sección fichas técnicas de transformación de moldería pantalón adaptado femenino y masculino páginas setenta nueve y noventa cuatro. Dicha transformación se realiza para colocar botones magnéticos en ambos moldes, para que el molde delantero cierre por encima del molde espalda, al igual que en las prendas superiores se realiza con el fin de ayudar a colocarse la prenda para la persona con reducción de las dos extremidades superiores. Para los pantalones que contengan una pierna en talle *Small* y la otra en talle *Medium*, se realiza la misma transformación pero se colocara velcro en vez de botones magnéticos, para ayudar a colocarse la prenda para personas con reducción de una extremidad superior.

En cuanto al acceso a la prenda se mantiene el cierre en el pantalón, y se coloca en la cintura un botón magnético o velcro.

Se plantea otra moldería de pantalón donde se realizan transformaciones sobre el pantalón planteado anteriormente para personas que están constantemente sentados en una silla de ruedas.

Se realizan las siguientes transformaciones para lograr la longitud deseada tanto para hombre como para mujer. Como se puede observar en el Cuerpo C en la sección de fichas técnicas de transformación de moldería pantalón adaptado femenino y masculino para silla de ruedas páginas ciento diez y ciento veinticuatro, se comienza por alargar cuatro centímetros el molde de pierna delantero y el molde de pierna

espalda tanto para el talle *Small* como *Medium* de pierna. A su vez se sube el tiro de los mismos cinco centímetros tanto para el pantalón de mujer y la misma cantidad para el pantalón de hombre, ya que las personas que están constantemente en posición de sentado tienen una necesidad principal de subirlo debido a que se baja generando que se vea la prenda interior.

Los bolsillos en el pantalón ubicados por debajo de la cintura provocan molestia en la persona que está en silla de ruedas. No los pueden utilizar al estar ubicados en esa zona y a su vez generan incomodidad.

Es por eso, que se los ubica a cuarenta y cuatro centímetros desde la cintura para el pantalón para mujer y a cincuenta centímetros para el pantalón para hombre, en posición derecho y los mismos cierran con un botón magnético o velcro. Así la persona al estar sentada puede acceder a los mismos con comodidad.

5.4 Materiales y paleta de color

En este subcapítulo se detallaran los textiles, avíos y colores que formaran parte de las cuatro prendas seleccionadas en este Proyecto de Graduación.

Como se especificó en las transformaciones de moldería de las tipologías base, se incluirán en las prendas superiores que tengan las dos mangas en talle *Small*, y en los pantalones que tengas las dos piernas en talle *Small*, botones magnéticos. Los mismos tienen un costo de cuatro pesos por unidad y son de diecinueve milímetros. El velcro siendo de un ancho de un centímetro y un centímetro y medio tienen un costo de seis pesos el metro.

En cuanto a las jaretas a utilizar en todas las tipologías, siendo jaretas de plástico para lograr el menor peso posible en la prenda por parte de las mismas, tienen una medida de diecinueve milímetros y un costo de cuatro pesos por unidad. A su vez para cumplir con la función de las mismas se utiliza un cordón elástico de tres milímetros teniendo un costo de diez pesos por metro. Para los pantalones se utilizan cierres de catorce centímetros, dieciséis centímetros y dieciocho centímetros, teniendo un costo de ocho

pesos por unidad. Estos precios fueron obtenidos por medio del contacto de Gabriel Abramovich, siendo uno de los encargados del área de ventas y stock de productos de la empresa Cocofil. (Comunicación personal, 25 de junio, 2016).

En cuanto al textil seleccionado para el saco es Cotton satén que tiene un valor de ochenta y nueve pesos por metro y un ancho de un metro y medio. Se seleccionó dicho textil ya que proporciona mayor comodidad al ser un textil con elasticidad. Para el forro del mismo se seleccionó la tafeta que tiene un valor de dieciocho pesos y un ancho de un metro y cuarenta centímetros. Dicha información se obtuvo a través de la atención de Gustavo Souse, encargado del corte y venta de telas en la empresa Unitelas. (Comunicación personal, 25 de junio, 2016).

El textil elegido para la camisa será el Poplin siendo el textil utilizado para camisas elegantes, es un tejido sedoso y de agradable algodón. Tiene un valor de setenta y nueve pesos por metro y un metro y medio de ancho. Los precios fueron obtenidos a través de la atención de Mariela Tribias, siendo una de las encargadas del área de corte de telas en la empresa Telas Marys. (Comunicación personal, 28 de junio, 2016).

En cuanto al textil seleccionado para ambos pantalones, es al igual que para el saco, el Cotton satén y para el forro de los bolsillos se seleccionó la tafeta. El color es uno de los principales elementos que es percibido por el ojo humano en primera instancia. Es decir, el color de una prenda se debe elegir a partir de lo que el diseñador quiere transmitir, la combinación de los mismos que forman parte de una colección o línea deben reflejar lo que busca expresar el diseñador. Es por eso que se selecciona una paleta de color que esté relacionada con la inspiración de los diseños, junto con lo que busca el cliente si es que se diseña para una persona en particular, y lo que busca transmitir el diseñador.

Para este Proyecto de graduación se seleccionaron cuatro colores que componen la paleta de color para la colección capsula diseñada. El color seleccionado para el saco y pantalón tanto para hombre como para mujer es el color beige siendo un color pasivo en combinación con el negro siendo un color fuerte asociado a la elegancia. El

color seleccionado para la camisa masculina es el blanco, siendo un color que transmite pureza y limpieza, en cuando al color seleccionado para la camisa femenina es el celeste, siendo un color que transmite tranquilidad y frescura.

En cuanto al color del hilo para las costuras será a tono al color que se seleccionó para cada prenda, ya que se busca lograr la mayor formalidad y sutileza posible, si se utilizara otro color de hilo para las costuras que no vaya a tono con cada prenda seleccionada, el mismo llamaría la atención y generaría contraste. La paleta de color que se plantea para la colección capsula es limitada ya que se busca generar prendas tanto para hombre como para mujer, que transmitan formalidad, sobriedad y elegancia.

Se buscó a través de la transformación de las tipologías, los textiles y avíos seleccionados, cumplir con el objetivo de este Proyecto de Graduación de la creación de indumentaria adaptada para personas con falta de extremidades ya sean superiores o inferiores. A su vez incrementar su autonomía al vestirse y mejorar la calidad de vida de las mismas desde la indumentaria, fomentando su inclusión y participación en la sociedad.

Conclusiones

A lo largo de este Proyecto de Graduación se buscó demostrar la importancia e influencia que tiene la indumentaria para la sociedad, y como a través de la misma y de la solución que se plantea se puede fomentar la inclusión social de las personas con discapacidades motrices. Es posible afirmar que mediante la elaboración de una moldería pensada para las necesidades de las personas con reducción de extremidades, es posible la mejora de calidad de vida de las mismas, al facilitar a en base a la indumentaria su autonomía y comodidad en el vestir.

Las marcas de indumentaria argentinas diseñan para cuerpos estándares no discapacitados. Las modelos, *it girls* o *celebrities* que utilizan para promocionar sus prendas tienen un cuerpo delgado sin ningún tipo de discapacidad. Generan exclusión para las personas que no cumplen estos requisitos, personas con diferentes discapacidades motrices que no pueden acceder a la indumentaria existente en el mercado, por su condición.

Deben generar su propia ropa o una vez comprada la misma, modificarla para que no les genere incomodidad ni inconvenientes al usarla, viven con barreras desde la indumentaria no pensada para ellos. La misma en algunos casos les genera dependencia de una persona no discapacitada para que los vista. El Proyecto de Graduación es planteado como una solución para personas con reducción de extremidades, aportando transformaciones en la moldería base ya existente se demuestra que el diseñador de indumentaria puede diseñar para cualquier persona, cualquiera fuese su condición o contextura física, investigando los distintos cuerpos y las necesidades en la indumentaria en base a sus movimientos, que pueden modificarse en la moldería ya existente, y así incluir socialmente a ciertas personas que no son tomadas como público objetivo por las marcas del momento. El diseñador de indumentaria tiene que percibir necesidades que no están cubiertas en la sociedad, es decir, observar y detectar que es lo que hace falta en el mercado y buscar una solución para poder brindarlo. Si bien las necesidades que no están

cubiertas en la indumentaria, hacen referencia a personas con enfermedades o discapacidades motrices siendo grupos chicos dentro de la sociedad, deben ser percibidos y escuchados.

La indumentaria comunica, cualquier persona debe tener el derecho a poder vestirse como quiera y adecuada para la ocasión de uso o climas requeridos. Es uno de los principales elementos de presentación de una persona, la misma protege y embellece al cuerpo.

La inclusión social si bien es común para muchas personas, es de difícil lograr para otras. Las personas discapacitadas requieren de ser aceptadas en todos los aspectos de la vida cotidiana por parte de la sociedad. En este caso las personas con reducción de extremidades, ya sea en extremidades superiores o inferiores, necesitan indumentaria pensada y diseñada en base a sus necesidades específicas. Se busca fomentar la igualdad de participación para las mismas dentro de la sociedad brindándoles indumentaria pensada para su comodidad y autonomía, y así poder mejorar su calidad de vida.

El diseñador debe conocer de manera exhaustiva al cuerpo que quiere vestir. La moldería se realiza en base al cuerpo, a sus movimientos. A su vez los elementos que componen la prenda como son los textiles y avíos deben ser seleccionados una vez conocido el cuerpo a vestir y el diseño a realizar.

En este Proyecto de Graduación se lleva a cabo una colección capsula de indumentaria con moldería adaptada para personas con reducción de extremidades, ya sean superiores o inferiores. Se realizan entrevistas a referentes y se indaga para poder detectar los inconvenientes, y así también las necesidades específicas que tienen a la hora de vestirse.

El textil cumple un rol fundamental en el diseño, materializa el boceto. En este caso se pueden seleccionar cualquier tipo de textiles para materializar las tipologías elegidas como son el saco, la camisa y el pantalón. Dicha abierta selección es posible gracias a la transformación de moldería planteada, las personas con reducción de extremidades

no solo tienen dificultades a la hora de vestirse y esto les quita autonomía, sino que utilizan prendas con textiles livianos, ya que los accesos de las mismas y los largos modulares, no están pensadas ni realizadas con una moldería pensada para ellos. Es por eso que textiles pesados como por ejemplo un jean les generan incomodidades al tener que colocárselo y que quede la tela colgando al no tener la extremidad completa, generando peso.

El poder fomentar mediante la indumentaria la autonomía al vestirse de la persona discapacitada no solo ayuda a la misma, sino que también colabora con los familiares y allegados que le brindan ayuda a la hora de vestirse, al no poder hacerlo por si solos.

Este Proyecto de Graduación busca fomentar que las Universidades que dicten la carrera de Diseño textil e indumentaria, no solo dicten materias de moldería para indumentaria para cuerpos estándar, sino también una materia que le brinde al alumno el aprendizaje de moldería adaptada, a partir de la transformación de la moldería ya existente, que cumpla con las necesidades de las personas con discapacidades o enfermedades que no encuentren indumentaria existente el mercado argentino. El alumno debe detectar necesidades que no estén cubiertas y generar la moldería con las características que se requieran.

A su vez una materia de diseño de indumentaria que tenga como objetivo el aplique por parte del alumno, de la moldería adaptada realizada por el mismo en prendas con diseño. Buscando a través de la creatividad, la selección y combinación de textiles y avíos, poder fomentar la concientización social en los alumnos.

Se demuestra a partir de los elementos que forman a las prendas planteadas como son las transformaciones de moldería realizadas, los textiles y avíos seleccionados que el proyecto es comercialmente viable. Sería de ayuda y un aporte al mercado que las marcas de indumentaria tengan una colección capsula dentro de su colección de temporada, con prendas de indumentaria adaptada, que mantengan el espíritu e identidad de la marca, con la materialización y avíos que se requieran. Así las

personas con discapacidades o enfermedades podrán acceder a las mismas y no deberán modificar las prendas una vez compradas para su comodidad y autonomía. Se debe tener en cuenta a la persona discapacitada en todos los aspectos y actividades de la vida cotidiana, no deben existir barreras que impidan su autonomía y participación dentro de la sociedad, se debe ir eliminando la exclusión por parte de la sociedad que existe y sienten las personas discapacitadas.

Es posible certificar que prendas diseñadas con una moldería adaptada, pensada y diseñada para las necesidades específicas de las personas con reducción de extremidades, contribuye a la mejora de calidad de vida de las mismas a partir de la autonomía, comodidad al vestirse e inclusión social brindada por parte de las mismas.

Lista de referencias bibliográficas

- Able2wear. (2016). Recuperado el 24/05/2016. Disponible en: <http://www.able2wear.com.uk>
- Adaptations by Adrian. (2016). Recuperado el 24/05/2016. Disponible en: <http://www.adaptationsbyadrian.com>
- Aldrich, W. (2010). *Tejido, forma y patronaje plano*. Barcelona: Gustavo Gili
- Allport, G. (1962). *La naturaleza del prejuicio*. Buenos Aires: EUDEBA
- Almirall, C., Bultó, C. y Camata, E. (2010). *Alumnado con discapacidad motriz*. Barcelona: Graó
- Aráujo, M., Bernabé, M., Cárdenas, A., Huicochea, J. y Paredes, G. (2015). *Difusión de la ciencia*. Recuperado el 14/4/2016. Disponible en: www.salud.gob.discapacidad.mx
- Asociación Americana sobre Retraso Mental. (2002). Recuperado el 23/03/2016. Disponible en: <http://sid.usal.es/idocs.pdf>
- Barbosa, L., Diniz, D. y Santos, W. (2009). *Discapacidad, derechos humanos y justicia*. Recuperado el 15/04/16. Disponible en: http://www.scielo.br/pdf/sur/v6n11/es_04.pdf
- Bertuzzi, M. (2013). *Entre lo emífero y perdurable: el rol social del diseñador de indumentaria*. Recuperado el 23/05/2016. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=477&id_articulo=9977
- Bezgraniz Couture. (2011). Recuperado el 03/04/2006. Disponible en: <http://mundo.sp.utniknews.com>
- Buck&Buck. (1986). Recuperado el 27/04/2016. Disponible en: <http://www.buckandbuck.com>
- Boas, F. (1986). *Franz Boas y el concepto de cultura en perspectiva histórica*. Recuperado el 26/11/2015. Disponible en: <http://www.liceus.com>
- Cámara Argentina de Comercio Electrónico. (2012). Recuperado el 01/11/2015. Disponible en: <http://www.cace.org.ar>
- Centro para el Control de la Prevención de Enfermedades de los Estados Unidos. (2014). Datos sobre los defectos por reducción de extremidades. Recuperado el 25/06/2016. Disponible en: <http://www.cdc.gov/ncbddd/Spanish/birthdefects/UL-LimbReductionDefects.html>
- Cilnerri, P., Chiesa, M. y Siciliani, P. (2012). *Buenos Aires es tendencia*. Buenos Aires: SUDAMERICANA
- Darwin, C. (1998). *La expresión de las emociones en los animales*. Madrid: Alianza
- Davis, F. (1998). *La comunicación no verbal*. Madrid: Alianza

- Del Remon, M. (2013). *Discapacidad justicia y estado*. Buenos aires: Ministerio de Justicia y Derechos Humanos de la Nación
- Domínguez Riezu, M. (2009). *Coolhunting: marcando tendencias en la moda*. Barcelona: Parramón
- Dondis, A. (1976). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Gustavo Gili
- Doria, P. (2014). *Sobre la enseñanza del Diseño de Indumentaria*. Recuperado el 05/07/2016. Disponible en: <http://www.scielo.org.ar/pdf/ccedce/n48/n48a04.pdf>
- Elia, N. (2013). *Moldería inclusiva. Proyecto de graduación*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Facultad de diseño y comunicación. Recuperado el 16/05/2016. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=2395
- Endi. (2003). Recuperado el 01/09/2015. Disponible en: <http://www.indec.gov.ar/desaweb/micrositios/webcenso/aquisecuenta/aqui14.pdf>
- Eroles, C. (2008). *Los derechos de las personas con discapacidad*. Buenos Aires: EUDEBA
- Entwistle, J. (2002). *El cuerpo y la moda. Una visión sociológica*. Barcelona: Paidós
- Fashion Films. (2015). *Qué son los Fashion Films*. Recuperado el 02/07/2016. Disponible en: <http://fashionfilms.es/pagina-exemple/>
- Ferreira, M. (2007). *La discapacidad: una modalidad inexplorada de exclusión social*. Madrid: Rilke
- Fracchia, Y. (2014). *Tecnologías para la salud y discapacidad*. Recuperado el 02/04/2016. Disponible en: <https://www.inti.gob.ar/pdf/publicaciones/indumentaria-adaptada-web.pdf>
- Galinsky, A. (2012). *Como te vistes, como te ves*. Recuperado el 25/11/2015. Disponible en: http://museodeltraje.mcuis.es/downloads/CTV2015_Parte_I.pdf
- Gil, J. (2012). *Amagi Freedom Outfit*. Recuperado el 02/04/2016. Disponible en: <http://entremujeres.com/hogar-y-familia/solidaridad/>
- Guzmán, A. (2007). *Necesidades educativas especiales asociadas a la discapacidad motora*. Chile: Kactus
- Hellen, E. (2008). *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Gustavo Gili
- Hollen, N., Langsford, A. y Sanddler, J. (2001). *Introducción a los textiles*. México: Limusa
- Hunt, P. (1966). *La experiencia de la Discapacidad*. Londres: Bloomsbury
- INTI. (2014). *Tecnologías para la salud y discapacidad*. Recuperado el 10/05/2016. Disponible en: <https://www.inti.gob.ar/pdf/publicaciones/indumentaria-adaptada-web.pdf>

- LEY N12.665. (2005). Recuperado el 24/06/2016. Disponible en: <http://www.gob.gba.gov.ar/legislacion/legislacion.ley12665>
- LEY N22.431. (1994). Recuperado el 19/05/2016. Disponible en: <http://www.gob.gba.gov.ar/legislacion/legislacion.ley22431>
- Lobera, J. (2010). *Discapacidad motriz*. México: Conare
- Luhmann, N. (1984). *Sistemas Sociales*. Frankfurt: Suhrkamp
- Maxvida. (2001). Recuperado el 03/04/2016. Disponible en: <http://www.maxvida.com>
- Mizuno, Y. (2015). *Las bases de la costura. Coser a máquina*. Barcelona: Gustavo Gili
- Moda H. (2003). Recuperado el 28/05/2016. Disponible en: <https://www.modahealth.com/oebb/entity/>
- Munguía, E. (2012). *Educación pertinente e inclusiva. La discapacidad en educación indígena*. México: El dragón rojo
- Niemann, S. (2007). *Síndrome de tetra-amelia*. Recuperado el 10/04/2016. Disponible en: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK1276/>
- ONG Mujeres en Igualdad. (2014). Recuperado el 24/06/2016. Disponible en: <http://www.mujeresenigualdad.org.ar/ley-de-talles.html>
- Organización Mundial de Salud. (2010). *Informe sobre la salud en el mundo*. Recuperado el 4/9/2015. Disponible en: <http://www.who.int/whr/2010/es/>
- Real Academia Española de la Lengua. Recuperado el 05/11/2015. Disponible en: <http://www.rae.es>
- Rivière, M. (1996). *Diccionario de la moda. Los estilos del siglo XX*. Barcelona: Grijalbo.
- Runway of Dreams. (2013). Recuperado el 03/04/2016. Disponible en: <http://runwayofdreams.org/home/>
- Saavedra, A. (2001). *La libre determinación de las personas con discapacidad*. Recuperado el 1/5/2016. Disponible en: <http://www.independentliving.org>
- Saíenz, P. y Salas, M. (2006). *De la pobreza a la exclusión social*. Costa Rica: Flacso
- Saltzman, A. (2004). *El cuerpo diseñado. Sobre la forma en el proyecto de la vestimenta*. Buenos Aires: Paidós.
- Saulquin, S. (1999). *La moda, después*. Buenos Aires: Emecé
- Saulquin, S. (2006). *Historia de la moda en la Argentina*. Buenos Aires: Emecé
- Schalock, R. (2002). *Hacia una nueva concepción de la discapacidad*. Recuperado el 22/04/2016. Disponible en: <http://campus.usal.es/investigacion/conf6.pdf>

- Sheider, M. (2013). Recuperado el 03/04/2016. Disponible en: <http://runwayofdreams.org/home/>
- Silvert's. (2016). Recuperado el 26/06/2016. Disponible en: <http://www.silverts.com>
- Squicciarino, N. (1986). *El vestido habla. Consideraciones psico-sociologicas*. Madrid: Cátedra
- UNESCO. Recuperado el 26/11/2015. Disponible en: <http://www.unesco.org/new/es/education/themes/strengthening-education/>
- Valori, S. (2010). *El despertar de Miriam*. Recuperado el: 15/10/2015. Disponible en http://www.conadis.gov.ar/doc_publicar/variros/moda_discapacidad.pdf
- Valdés de León, G. (2012). *Al quimia de lenguajes: alfabetización, enunciación y comunicación*. Recuperado el 01/05/2016. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.phplibro=346&id_articulo=78
- Vidal, M. (2005). *La Comunicación. Lengua, cognición y sociedad*. Madrid: Akal
- Weiman, P. (2014). *Moldería inclusiva*. Mar del Plata: Eudem
- Wong, W. (1996). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili

Bibliografía

- Able2wear. (2016). Recuperado el 24/05/2016. Disponible en: <http://www.able2wear.com.uk>
- Adaptations by Adrian. (2016). Recuperado el 24/05/2016. Disponible en: <http://www.adaptationsbyadrian.com>
- Aldrich, W. (2010). *Tejido, forma y patronaje plano*. Barcelona: Gustavo Gili
- Allport, G. (1962). *La naturaleza del prejuicio*. Buenos Aires: EUDEBA
- Almirall, C., Bultó, C. y Camata, E. (2010). *Alumnado con discapacidad motriz*. Barcelona: Graó
- Aráujo, M., Bernabé, M., Cárdenas, A., Huicochea, J. y Paredes, G. (2015). *Difusión de la ciencia*. Recuperado el 14/4/2016. Disponible en www.salud.gob.discapacidad.mx
- Asociación Americana sobre Retraso Mental. (2002). Recuperado el 23/03/2016. Disponible en: <http://sid.usal.es/idocs.pdf>
- Barbosa, L., Diniz, D. y Santos, W. (2009). *Discapacidad, derechos humanos y justicia*. Recuperado el 15/04/16. Disponible en: http://www.scielo.br/pdf/sur/v6n11/es_04.pdf
- Bertuzzi, M. (2013). *Entre lo emífero y perdurable: el rol social del diseñador de indumentaria*. Recuperado el 23/05/2016. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=477&id_articulo=9977
- Bezgraniz Couture. (2011). Recuperado el 03/04/2006. Disponible en: <http://mundo.sp.utniknews.com>
- Buck&Buck. (1986). Recuperado el 27/04/2016. Disponible en: <http://www.buckandbuck.com>
- Boas, F. (1986). *Franz Boas y el concepto de cultura en perspectiva histórica*. Recuperado el 26/11/2015. Disponible en: <http://www.liceus.com>
- Cámara Argentina de Comercio Electrónico. (2012). Recuperado el 01/11/2015. Disponible en: <http://www.cace.org.ar>
- Centro para el Control de la Prevención de Enfermedades de los Estados Unidos. (2014). Datos sobre los defectos por reducción de extremidades. Recuperado el 25/06/2016. Disponible en: <http://www.cdc.gov/ncbddd/Spanish/birthdefects/UL-LimbReductionDefects.html>
- Cilnerri, P., Chiesa, M. y Siciliani, P. (2012). *Buenos Aires es tendencia*. Buenos Aires: SUDAMERICANA
- COPINE. (2009). Recuperado el 10/06/2016. Disponible en: <http://www.huntingtonargentina.com.ar/discapacidad>
- Darwin, C. (1998). *La expresión de las emociones en los animales*. Madrid: Alianza

- Davis, F. (1998). *La comunicación no verbal*. Madrid: Alianza
- Del Remon, M. (2013). *Discapacidad justicia y estado*. Buenos aires: Ministerio de Justicia y Derechos Humanos de la Nación
- Domínguez Riezu, M. (2009). *Coolhunting: marcando tendencias en la moda*. Barcelona: Parramón
- Dondis, A. (1976). *La sintaxis de la imagen*. Bacerlona: Gustavo Gili
- Doria, P. (2014). *Sobre la enseñanza del Diseño de Indumentaria*. Recuperado el 05/07/2016. Disponible en: <http://www.scielo.org.ar/pdf/ccedce/n48/n48a04.pdf>
- Elia, N. (2013). *Moldería inclusiva. Proyecto de graduación*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Facultad de diseño y comunicación. Recuperado el 16/05/2016. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=2395
- Endi. (2003). Recuperado el 01/09/2015. Disponible en: <http://www.indec.gov.ar/desaweb/micrositios/webcenso/aquise cuenta/aqui14.pdf>
- Entwistle, J. (2002). *El cuerpo y la moda. Una visión sociológica*. Barcelona: Paidós
- Eroles, C. (2008). *Los derechos de las personas con discapacidad*. Buenos Aires: EUDEBA
- Fashion Films. (2015). *Qué son los Fashion Films*. Recuperado el 02/07/2016. Disponible en: <http://fashionfilms.es/pagina-exemple/>
- Ferreira, M. (2007). *La discapacidad: una modalidad inexplorada de exclusión social*. Madrid: Rilke
- Fracchia, Y. (2014). *Tecnologías para la salud y discapacidad*. Recuperado el 2/4/2016. Disponible en: <https://www.inti.gob.ar/pdf/publicaciones/indumentaria-adaptada-web.pdf>
- Galinsky, A. (2012). *Como te vistes, como te ves*. Recuperado el 25/11/2015. Disponible en: http://museodeltraje.mcuis.es/downloads/CTV2015_Parte_I.pdf
- Gil, J. (2012). *Amagi Freedom Outfit*. Recuperado el 02/04/2016. Disponible en: <http://entremujeres.com/hogar-y-familia/solidaridad/>
- Guzmán, A. (2007). *Necesidades educativas especiales asociadas a la discapacidad motora*. Chile: Kactus
- Hellen, E. (2008). *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Gustavo Gili
- Hunt, P. (1966). *La experiencia de la Discapacidad*. Londres: Bloomsbury
- Hollen, N., Langsford, A. y Sanddler, J. (2001). *Introducción a los textiles*. México: Limusa

- INTI. (2014). *Tecnologías para la salud y discapacidad*. Recuperado el 10/05/2016. Disponible en: <https://www.inti.gob.ar/pdf/publicaciones/indumentaria-adaptada-web.pdf>
- LEY N12.665. (2005). Recuperado el 24/06/2016. Disponible en: <http://www.gob.gba.gov.ar/legislacion/legislacion.ley12665>
- LEY N22.431. (1994). Recuperado el 19/05/2016. Disponible en: <http://www.gob.gba.gov.ar/legislacion/legislacion.ley22431>
- Lobera, J. (2010). *Discapacidad motriz*. México: Conare
- Luhmann, N. (1984). *Sistemas Sociales*. Frankfurt: Suhrkamp
- Maxvida. (2001). Recuperado el 03/04/2016. Disponible en: <http://www.maxvida.com/>
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Orientaciones pedagógicas para la atención educativa a estudiantes con discapacidad motora*. Colombia: Planeta
- Mizuno, Y. (2015). *Las bases de la costura. Coser a máquina*. Barcelona: Gustavo Gili
- Moda H. (2003). Recuperado el 28/05/2016. Disponible en: <https://www.modahealth.com/oebb/entity/>
- Munguía, E. (2012). *Educación pertinente e inclusiva. La discapacidad en educación indígena*. México: El dragón rojo
- Niemann, S. (2007). *Síndrome de tetra-amelia*. Recuperado el 10/04/2016. Disponible en: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK1276/>
- ONG Mujeres en Igualdad. (2014). Recuperado el 24/06/2016. Disponible en: <http://www.mujeresenigualdad.org.ar/ley-de-talles.html>
- Organización Mundial de Salud. (2010). *Informe sobre la salud en el mundo*. Recuperado el 04/09/2015. Disponible en: <http://www.who.int/whr/2010/es/>
- Real Academia Española de la Lengua. Recuperado el 05/11/2015. Disponible en: <http://www.rae.es>
- Rivière, M. (1996). *Diccionario de la moda. Los estilos del siglo XX*. Barcelona:Grijalbo.
- Runway of Dreams. (2013). Recuperado el 03/04/2016. Disponible en: <http://runwayofdreams.org/home/>
- Saavedra, A. (2001). *La libre determinación de las personas con discapacidad*. Recuperado el 01/05/2016. Disponible en: <http://www.independentliving.org/>
- Sáinz, P. y Salas, M. (2006). *De la pobreza a la exclusión social*. Costa Rica: Flacso
- Saltzman, A. (2004). *El cuerpo diseñado. Sobre la forma en el proyecto de la vestimenta*. Buenos Aires: Paidós.
- Saulquin, S. (1990). *La moda en la Argentina*. Buenos aires: Emecé

- Saulquin, S. (2006). *Historia de la moda en la Argentina*. Buenos Aires: Emecé
- Schalock, R. (2002). *Hacia una nueva concepción de la discapacidad*. Recuperado el 22/4/2016. Disponible en: <http://campus.usal.es/investigacion/conf6.pdf>
- Sheider, M. (2013). Recuperado el 03/04/2016. Disponible en: <http://runwayofdreams.org/home/>
- Silvert's. (2016). Recuperado el 26/06/2016. Disponible en: <http://www.silverts.com>
- Squicciarino, N. (1986). *El vestido habla: Consideraciones psicossociológicas*. Madrid: Cátedra
- UNESCO. Recuperado el 26/11/2015. Disponible en: <http://www.unesco.org/new/es/education/themes/strengthening-education/>
- Valori, S. (2010). *El despertar de Miriam*. Recuperado el: 15/10/2015. Disponible en http://www.conadis.gov.ar/doc_publicar/varios/moda_discapacidad.pdf
- Valdés de León, G. (2012). *Al quimia de lenguajes: alfabetización, enunciación y comunicación*. Recuperado el 01/05/2016. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.phplibro=346&id_articulo=78
- Vidal, M. (2005). *La Comunicación*. Lengua, cognición y sociedad. Madrid: Akal
- Weiman, P. (2014). *Moldería inclusiva*. Mar del Plata: Eudem
- Wong, W. (1996). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili