

PROYECTO DE GRADUACIÓN

TRABAJO FINAL DE GRADO

CUERPO

B

Indumentaria Interdisciplinaria

Colección inspirada por la fusión entre
Sastrería y Cubismo

Sabrina Guadalupe Duarte

90987

Diseño Textil y de Indumentaria

Creación y expresión

**Diseño y producción de objetos, espacios e
imágenes**

11/09/2019



Facultad de Diseño
y Comunicación

Índice

Introducción	4
Capítulo 1. Moda y Arte	11
1.1 Introducción al mundo de la Moda	11
1.1.1 Indumentaria.....	14
1.1.2 Rubros	15
1.2 Introducción al Arte Pictórico.....	17
1.2.1 Concepto	18
1.2.2 Lenguaje Pictórico	19
1.3 Fusión interdisciplinaria de Moda y Arte.....	20
Capítulo 2. La sastrería a través del tiempo	22
2.2 Elementos de la Sastrería	27
2.2.1 El sastre.....	27
2.2.2 Tipos de saco	28
2.2.3 Tipos de solapas	30
2.2.4 Tipos de bolsillo.....	30
2.2.5 Materialidades	31
2.2.6 Moldería.....	32
2.3 Tiempos y procesos	36
Capítulo 3. El Cubismo y su facetamiento	40
3.1 Primeras apariciones del Cubismo.....	40
3.1.1 Principales referentes del movimiento Cubista	44
3.1.1.1 Pablo Picasso	45
3.1.1.2 George Braque	46
3.2 Intención del Cubismo	48
3.3 Tipos de procesos	50
Capítulo 4. Cambio de Paradigmas en Moda y Arte	55
4.1 Referentes históricos en el mundo de la Moda	55
4.2 Diseñadores argentinos.....	58
4.2.1 Diseñadores que rompen estructuras	59
4.2.2 Desestructuración en Sastrería	61
4.3 Diseñadores Internacionales	64
4.3.1 Diseñadores que rompen estructuras	64
4.3.2 Desestructuración en Sastrería	66
Capítulo 5. Propuesta de diseño	68
5.1 Concepto e idea de colección	68
5.2 Proceso creativo añadiendo el facetamiento.....	73
5.3 Sastrería Facetada: Una colección cubista	74

5.3.1 Figurines	75
5.3.2 Fichas Técnicas.....	77
5.3.3 Muestrario Textil	80
Conclusiones	83
Lista de Referencias Bibliográficas.....	89
Bibliografía.....	91

Introducción

El presente Proyecto de Graduación, supone dar a conocer una fusión entre arte y moda. Para ello, el trabajo se enfocará en la totalidad del rubro Sastrería y su fusión con un movimiento de vanguardia del siglo XX, el Cubismo.

La Sastrería, desde sus comienzos, estuvo ligada a estrictos procesos de creación. Luego de la industrialización de la moda, esos procesos comenzaron a ser reemplazados por procedimientos industriales que sintetizaron el proceso productivo hasta dejar en un segundo plano las características de sastrería que poseen las prendas hoy en día. Este trabajo se centra en la visualización de dicho rubro y sus posibilidades de resignificación y transformación, a partir del uso de la creatividad autoral.

Por lo tanto, en el presente Proyecto de Graduación se buscará romper con dichos pasos del proceso productivo tradicional sin dejar de lado todos los procesos que la sastrería conlleva.

El objetivo principal del Proyecto, es la creación de una serie de prendas que partan de la base del saco sastre, y que estén inspiradas en la idea de romper con el estructurado proceso de creación de la sastrería tradicional. Para ello, se utilizarán técnicas propias del movimiento Cubista, que plantea, al igual que este proyecto, romper las figuras para reinventarlas de una nueva manera.

La problemática encontrada dentro del rubro de la Sastrería, es el tiempo que llevan en la industria las antiguas tipologías características de este rubro. Se encuentra dentro del mundo de la moda, la idea de una modalidad de Sastrería puramente tradicional o prendas de distintos rubros que, por tener un detalle característico del rubro anteriormente presentado, se designan bajo ese título.

Como toda evolución genera un cambio en las estructuras previamente establecidas, el Cubismo se presenta como un movimiento de vanguardia que busca romper con las normas delimitadas por la pintura Renacentista, así como también la Sastrería

industrializada se propuso generar una ruptura hacia las estrictas normas definidas por la Sastrería artesanal.

Como derivación de lo previamente enunciado, surge la necesidad de expresar cómo estas dos disciplinas se pueden fusionar para seguir creando nuevas visiones sobre lo establecido.

Aquí surge entonces la pregunta que enuncia este Proyecto de Graduación: ¿Cómo manifestar una nueva mirada a la sastrería tradicional, a partir del facetamiento propio del Cubismo?

La idea de fusionar este rubro puramente tradicional con un movimiento artístico de vanguardia, de principios del siglo XX, específicamente el Cubismo, parece una solución adecuada como respuesta a esta problemática.

Con esta pregunta problema, se busca evidenciar una mirada distinta hacia un rubro tradicional, sin la necesidad de que el mismo desaparezca y se convierta en un conjunto de prendas sin rubro definido.

Por ello, es de suma importancia para sustentar la inspiración en el movimiento Cubista, hablar sobre el poder que le da el indumento a una sociedad y a los cambios que se producen en ella. Ya que después de todo, la moda busca reflejar los pensamientos de la sociedad que la viste.

El aporte que este proyecto de graduación brinda al Diseño de Indumentaria, es una propuesta alternativa a la sastrería tradicional, que tenga en cuenta a un producto terminado con un rubro definido. Es decir, prendas que no tengan sólo un recurso constructivo de Sastrería sino que, reemplazando los procesos tradicionales por el propio del Cubismo, el resultado sea una propuesta de indumento en el cual pueda reconocerse desde una nueva mirada dicho rubro.

El presente Proyecto de Graduación se encuentra ubicado dentro de la categoría de Creación y Expresión, ya que se basa en la creación de una colección que exprese la necesidad de cambiar los procesos tradicionales de un rubro relacionado a lo

estructurado y correcto. Se buscará hacerlo a través de la fusión con un proceso creativo propio de un movimiento que no busca la estructuración y el orden, sino todo lo contrario. Este proyecto se propone, a través de esta fusión, la creación de una nueva mirada de la Sastrería que logre un aporte para la vida cotidiana de las personas que decidan llevarla como indumento. La creación de esta colección expresa una idea de cambio de paradigmas que quien se sienta identificado con la misma, podrá llevar y así reafirmar su estilo personal.

En cuanto a la línea temática, el proyecto pertenece a Diseño y Producción de objetos, espacios e imágenes; ya que el proyecto busca involucrarse en la sociedad actual para brindarle a la misma un indumento que exprese estéticamente sus propios intereses, que también reflejarán su personalidad.

Como se mencionó anteriormente, el objetivo principal del presente Proyecto de Graduación, es diseñar una colección de sastrería, que busca romper con las estructuras de la sastrería tradicional. La misma estará conformada por prendas de diseño que tendrán a modo de moldería base la del saco sastre. Por lo tanto, se investigará sobre los orígenes de la sastrería para entender de qué manera se realizaban los indumentos propios de ese rubro, y entender qué aspectos si pueden ser modificados, y cuáles no en la creación de una nueva mirada del rubro que logre seguir reconociéndose como tal.

Otro objetivo secundario que se llevará adelante para este trabajo, es principalmente el de indagar sobre la sastrería y su evolución a lo largo de la historia de la moda; teniendo en cuenta las técnicas y procesos que fueron reemplazados.

Por otra parte, se debe tener en cuenta qué técnicas y procesos fueron reemplazados en la paulatina transformación de la sastrería tradicional a la sastrería industrializada. De esta manera, se reconocerán qué recursos están faltando para que las prendas que sólo toman características leves de la sastrería demuestren una verdadera lectura de este rubro, y cuáles son los ítems que se resumieron en el proceso tradicional de la sastrería, pero que no afectan al producto final.

También, es necesario investigar sobre los principios del Cubismo para entender su propósito. Es decir, ¿por qué surgió dicho movimiento? ¿Ante qué pensamiento estaba intentando sobreponerse? De esta forma se logrará entender y así demostrar efectivamente en el producto final del proyecto, la idea de facetamiento, en este caso volcada a la indumentaria.

Por otro lado, deben identificarse los momentos en los que la moda se encontró con el arte para fusionar sus pensamientos y reafirmarlos, vistiendo a una sociedad. De esta forma, se encontrarán antecedentes que reafirmen la posible existencia de un vínculo interdisciplinar que represente a una sociedad y su pensamiento.

Otro objetivo que acompaña al presente proyecto de graduación es investigar sobre diseñadores y artistas que trabajaron los dos conceptos que este proyecto nombra, logrando romper paradigmas en cuanto a lo establecido por la sociedad.

En cuanto a los antecedentes encontrados durante la realización de este trabajo, se encuentra principalmente el proyecto de Fossati, María Cecilia (2015) *Arte e Indumentaria: Complementos de las artes plásticas y la indumentaria por inspiración y técnicas*. La autora habla sobre la relación existente entre las artes visuales y el mundo de la moda. En su proyecto explica cómo los diseñadores nos formamos a través del arte y lo aplicamos a modo de inspiración en nuestros proyectos.

Por otra parte, también se destaca el proyecto de Veiga Parejo, María Belén (2018) *Una pieza vinculada al arte. Androginia y Franz Kline*. En el, la autora describe al indumento como una pieza de arte, y expone de qué manera, a través de recursos tomados de un movimiento artístico, todas las características del diseño de indumentaria son reemplazadas para convertir al indumento en una obra.

Dentro de este marco, se encuentra también el proyecto de Cáceres Delfina (2016) *Moda y Arte Surrealista. Interpretación del diseño*. Este proyecto, se centra principalmente en los conceptos de arte y moda por separado, para poder vincularlos y entenderlos como una interdisciplina, conformada por dos mundos que se aportan contenidos mutuamente.

Teniendo en cuenta el concepto de romper con estructuras establecidas, el proyecto de Zapata Uran, Claudia Helena (2011) *Órbita deconstructivista. Proceso y construcción de las formas*; habla sobre la manera en la cual fueron evolucionando las formas dentro de la arquitectura, partiendo de la necesidad del cambio para la creación de un producto nuevo y distinto.

Siguiendo en esta línea de cambio, el proyecto de Raffin Nadia (2015) *Tipologías masculinas en la indumentaria femenina, La transformación de la imagen*; tiene en cuenta los sucesos a nivel social, políticos y económicos que tuvieron un rol fundamental para que la mujer logre comenzar a igualarse con la figura del hombre en cuanto a la indumentaria.

En cuanto al concepto de sastrería, el proyecto de Inserra, María Sol (2018) llamado *Sastrería Transformada. Su mutación de lo artesanal a lo industrial*, habla sobre dicho rubro, y cómo su influencia en Argentina se entendió como una pérdida de su tradición.

También, en el proyecto de Felizola, Julieta Johanna (2014) llamado *Deconstruyendo la moda. Filosofía y estética deconstructivista para la creación de una colección de indumentaria*; la autora toma conceptos de la arquitectura para trasladarlos a una colección con prendas elegantes, que reflejen dichos conceptos.

El octavo proyecto, realizado por Rogaczewski, Ailin Florencia (2017) y llamado *Arte y Diseño Textil. Los supuestos del fauvismo aplicados a una colección de estampados textiles*; habla sobre un vínculo existente entre el ámbito textil y de diseño, donde indaga distintas temáticas de cada área para poder entender concretamente de qué forma se puede innovar a la hora de relacionar ambas disciplinas.

El noveno proyecto, escrito por Lescano, Julieta Laura (2013), bajo el título *Identidad Sastrera. Prendas que revalorizan un código*; sostiene que se deben conservar determinados aspectos tradicionales para no perder la identidad y el origen. Habla de una mirada a favor de la actualización de los recursos, pero conservando un poco de tradición.

Por último, el proyecto de Lara, Josefina (2015) llamado *Sastrería Adolescente, Una línea con diseño textil*; plantea una innovación a través de la utilización de la sastrería para vestir y crear identidad propia en adolescentes que buscan diferenciarse del resto.

En cuanto a la estructuración de este Proyecto de graduación, el mismo estará dividido en cinco capítulos, cada uno con sus respectivos subcapítulos.

El primer capítulo será el introductorio del proyecto: Moda y Arte. El mismo, busca acercarle al lector los conceptos de moda y arte, haciendo énfasis en la indumentaria y sus rubros por un lado, para una mayor comprensión a la hora de entender de dónde viene el rubro de la Sastrería. Por otro lado, pretende también insertar al lector en una breve introducción al arte pictórico y su lenguaje. Además intenta encontrar una fecha exacta en que la moda y el arte comenzaron a fusionarse.

En el segundo capítulo, llamado La Sastrería a través del tiempo, explicará el concepto del rubro. Es decir, cuáles fueron sus orígenes, como se mantuvo a través del tiempo, cuál fue su rol dentro de la sociedad a través de los años. Hablará específicamente de la contraposición entre la sastrería tradicional y la sastrería industrializada. Qué cambios sucedieron, cómo los recibió la sociedad que portó ambos indumentos.

Por otro lado, tendrá en cuenta específicamente la moldería propia de las bases necesarias para realizar la colección de este proyecto, con sus pasos de confección y materialidades utilizadas para cada caso también. Esto ayudara a tener una base específica sobre el proceso de creación de este rubro.

En cuanto al tercer capítulo, El Cubismo y su Facetamiento, se indagará acerca de cómo surgió el Cubismo, en contraposición a qué postura, y cómo fue recibido por la sociedad. Se investigará sobre cuál es el propósito central del Cubismo. También se tratará el facetamiento; el principal proceso creativo de dicho movimiento. Por último, expresará de qué manera puede ser llevado este proceso de facetamiento a una línea de colección de indumentaria.

El cuarto capítulo tiene en cuenta un estudio de casos, es decir trabajos que se hayan

realizado previamente y tengan alguna relación con lo que este trabajo busca expresar.

En sus subcapítulos, se hablará y se mostrarán imágenes de productos ya realizados que demuestren un cambio de paradigma dentro del significado de dicho producto.

El quinto y último capítulo, Propuesta de diseño, contemplará el concepto e idea de una colección propia, y en qué se inspira. Tendrá en cuenta todo el armado de la colección, desde el punto de partida de inspiración hasta sus figurines, geométrales, moldería y mapa de colección.

En completo, este Proyecto de Graduación mostrará la relación entre el arte y el diseño de indumentaria, como dos entes con sus propios movimientos y estructuras, que encuentran su punto común en el cambio constante, la representación de la realidad y la propuesta de nuevos conceptos.

Capítulo 1. Moda y Arte

En este primer capítulo introductorio del presente Proyecto de Graduación, la autora del mismo busca presentarle al lector las definiciones pertinentes a los conceptos mencionados en el título del capítulo, para un mayor entendimiento de los apartados posteriores.

En cuanto al primer concepto, se busca dar a entender con claridad el significado de la palabra, teniendo en cuenta los distintos aspectos que dicho concepto abarca. Por otra parte, se hará énfasis en un contenido de gran importancia para el tema de interés de la autora, que es la indumentaria, evidenciando cómo se estructura a partir de la explicación de sus rubros.

En segundo lugar, se presentará al lector una introducción del Arte, haciendo énfasis en las distintas ramas del arte, con sus principales características. Pero específicamente, se describirán los elementos característicos del arte pictórico, el cual es de esencial interés para el objetivo que busca cumplir el presente proyecto de graduación. Por último, se explicarán también cuáles son los conceptos pertenecientes al lenguaje de esta rama artística, que permitirán una mejor comprensión sobre los aspectos observados en el cuarto capítulo del presente proyecto de graduación.

Por último, se intentará describir en qué momento comenzaron a fusionarse los dos conceptos mencionados previamente, y cómo esta relación interdisciplinaria persevera a través del tiempo.

1.1 Introducción al mundo de la Moda

Como se mencionó anteriormente, en este apartado del Proyecto de Graduación, se intentará brindar al lector una definición lo más específica posible del concepto de Moda. Para ello, se tomaron los conceptos de distintos autores, para contrastarlos y entender a qué se refiere dicha idea.

La autora de este Proyecto de Graduación elige la palabra concepto para describir la moda, dado que una definición limitada de la palabra no abarcaría todos los campos que se buscan tratar en el mencionado proyecto. Un concepto se reconoce como una idea, diseño, imagen, construcción o símbolo y, todo esto, es lo que la moda comprende, creando también nuevos conceptos dentro de ella misma.

Para comenzar a definir este concepto, es necesario entender que la moda, al ser una disciplina social, no se refiere puramente a la indumentaria, sino que también se conforma de otros aspectos pertenecientes a dicha sociedad de la cual forma parte. La moda se ocupa de reflejar el pensamiento que tiene la sociedad sobre determinado tiempo y contexto en el que se encuentre viviendo. Por eso, grandes cambios se generaron en la sociedad a partir de nuevos paradigmas que comenzaron a revelarse a través del indumento. La moda, desde el uso del indumento y el significado que se le otorgue al mismo, es capaz de: modificar costumbres, impulsar renovaciones, y hasta instalar nuevos hábitos que se difundan lentamente en todas las capas sociales. (Saulquin, 2005).

Tal como lo anuncia el autor Godart en su escrito, la definición de moda es un término ambiguo. Principalmente, habla de la moda referida a la industria de la indumentaria y el lujo, incluyendo también en esta idea a las modas de consumo propias de las personas, grupos y clases sociales que utilizan la indumentaria para expresar a través de ella su identidad. Por otro lado, sostiene que la moda se despliega tanto en el mundo de la indumentaria, así como también en distintos aspectos de la vida.

(...)Es un cambio regulado, ya que se produce a intervalos constantes y, a menudo, cortos. Por ejemplo, dos veces al año en el caso de la indumentaria y de sus colecciones primavera/verano y otoño/invierno. Además no es acumulativo, ya que no agrega elementos nuevos a los cambios pasados: los reemplaza. (Frédéric Godart, 2012, p.12)

Siguiendo a este autor, la moda se diferencia de otros aspectos culturales en los que el cambio se genera a partir de trabajos anteriores. De todas formas, no todos los

elementos correspondientes a la moda están incluidos dentro de la definición de la misma como un cambio regular, ya que por ejemplo las técnicas de materialización de indumentaria no se renuevan reemplazando a las anteriores, sino que se agregan a las mismas.

Retomando a Saulquin, la autora sostiene que la moda se nutre a partir de la necesidad de cambio y transformación de las personas, convirtiéndose el tiempo en una de sus variables primordiales.

La industria de la moda representa un 6% de la producción mundial, que combina las artes y la industria, convirtiéndose así en un objeto social único. Godart sostiene que: "La moda es una actividad económica porque produce objetos, pero es a la vez una actividad artística en cuanto produce símbolos. No se contenta con transformar una tela en un atuendo. Es creadora de objetos portadores de sentido." (2012, p.14)

Siguiendo a este autor, se puede determinar a la moda como un hecho social total, que incluye en él al arte, la economía, la política y la sociología, relacionándose así con la expresión de identidad de las personas. Godart hace énfasis en una definición de la moda como una industria que se inscribe en la actualidad como fruto de un extenso proceso histórico. Dicha industria posee como característica principal la idea de una construcción de sentido que conlleva a lo largo de su desarrollo, cambios no acumulativos. (2012)

El autor, también sostiene en su escrito que la moda se estructura en torno a seis principios: afirmación, convergencia, autonomía, personalización, simbolización e imperio.

El primero, hace referencia a la manera en que los individuos se imitan y distinguen a partir de señales construidas por el uso de determinadas señales indumentarias. El segundo principio que este autor propone, es aquel que sostiene que, a pesar de existir una diversa cantidad de estilos, la producción de prendas utilizadas para comunicarlos es realizada de igual manera. Como así también, dicha variación de estilos, surge a partir de tendencias que representan un número menor, y se renuevan con frecuencia. El tercer principio que este autor plantea, es el de la autonomía que poseen las casas de moda en

relación a su entorno económico y político. En cuanto al cuarto principio, el de personalización, el autor sostiene que el mismo sitúa al creador de moda en el centro de su industria. El quinto principio planteado por el autor es el de simbolización, que sostiene que las marcas poseen un rol dominante entre quienes producen la moda y aquellos que la consumen. El sexto y último principio que plantea Godart, es el de imperio, el cual demuestra cómo la moda es dominada por conglomerados restringidos de empresas.

En forma de conclusión, puede decirse entonces, que la moda hace referencia a una disciplina que abarca distintos aspectos de la vida del individuo, y es portadora de sentido. Esto genera que los individuos o grupos sociales puedan, a través de los indumentos proporcionados por la industria de la moda, expresar sus convicciones e ideales, demostrando así diferenciarse de sus pares y logrando una identidad propia.

Se puede apreciar entonces, cómo las miradas de diversos autores aportan distintas opciones a la conceptualización uniforme de la moda en sí, pero si se buscara encontrar un factor común entre todas sus opiniones, se podrá decir entonces que la versatilidad y la omnipresencia de la moda en los múltiples aspectos de la sociedad son constantes en todas ellas.

1.1.1 Indumentaria

Dentro de la industria de la moda, se encuentra un término que abarca aquellos elementos que, gracias a su continua transformación, se encargan de que la industria de la moda continúe ocupando un lugar primordial dentro de la sociedad: la indumentaria.

Dicha palabra hace referencia al conjunto de prendas de vestir que cubren al cuerpo humano desde tiempos prehistóricos, en los que el hombre descubrió que con la piel de los animales que cazaba, podía cubrir su cuerpo brindándole así una protección ante los climas adversos y daños generados por condiciones externas.

En la actualidad, existe un mandato cultural compartido por la mayoría de las sociedades acerca de evitar la desnudez en público. En este aspecto, la indumentaria también es

muchas veces seleccionada en base a tradiciones para crear o reforzar un sentido de pertenencia.

Teniendo en cuenta la gran variedad de prendas que han surgido a través de los años, cada una con sus respectivos estilos, funciones y características, ha sido necesario clasificar las mismas a partir de palabras que las representen. En indumentaria, esta clasificación es a partir de los rubros de la misma.

1.1.2 Rubros

Como se mencionó anteriormente, la indumentaria se caracteriza por contener prendas cuyo uso puede aplicarse en distintos momentos de la rutina diaria de una persona, o en ocasiones de uso que exijan una vestimenta pertinente. Al igual que la moda, los rubros continúan reinventándose con el tiempo. De todas formas, algunos rubros se mantienen fieles a sus orígenes, y no cambian sus principales aspectos característicos.

Los rubros clasifican las prendas de indumentaria según sus ocasiones de uso, proceso de materialización, orden de piel (primera, segunda o tercera piel), avíos, materialidades, y moldería. Por lo tanto, a continuación, se nombrarán algunos de los rubros más reconocidos dentro de la industria textil.

Para comenzar, uno de los rubros destacados de la indumentaria es la Alta Costura. Se conoce a Charles Frederick Worth como su inventor. El llegó a Paris en 1845, y en poco tiempo se convirtió en el protegido de la emperatriz Eugenie de Montijo, quien supo ver su potencial. Worth, a partir de este suceso, comenzó a diseñar para una carta de clientas de gran prestigio. Para ellas, diseñaba vestidos que jamás se repetían, ya sea por su materialidad o su diseño, por lo tanto, cada creación era única e irrepetible. También innovó a través de la realización de desfiles con modelos para presentar sus diseños, y firmando a mano cada uno de los mismos.

Este rubro se encuentra protegido por las leyes de comercio francesas, es por esto que usualmente se denominan directamente "Haute Couture" (en español: alta costura) a todas las formas que cumplan con una serie de requisitos: El primero es que las firmas

deben presentar dos colecciones al año, de mínimo 35 looks, en París. Un segundo ítem es establecer al menos un atelier en Paris, en el cual sus empleados trabajando a jornada completa, empleen entre 100 y 1000 horas a cada prenda. Otro requisito, relacionado a los orígenes del rubro es el de garantizar la exclusividad de los tejidos utilizados. Siguiendo esta línea, uno de los requisitos es elaborar prendas a la medida de cada cliente, para ello deben realizarse al menos tres pruebas antes de la entrega.

Para continuar con la clasificación de rubros, se puede destacar también el Prêt-à-couture. Este rubro abarca el mercado de la indumentaria pre diseñada, con el objetivo de abaratar costos en cuanto al rubro nombrado anteriormente, presentando a sus clientes la misma calidad. Para ello, este rubro brinda como modalidad, dar a sus clientes la opción de elegir entre distintos tipos de solapas, largos de chaqueta, o materialidades de diseños ya realizados para adaptarlos a su estilo. Es decir, que continúa priorizando las elecciones del cliente, pero es un diseño ya realizado que se adapta a las mismas. En contraposición a la Alta Costura, que crea un diseño desde cero a partir de las sugerencias del cliente.

Por otro lado, se encuentra dentro de esta clasificación también, el rubro Prêt-à-porter. Dicho nombre surge de la expresión francesa "listo para llevar", y sus orígenes se sitúan en Estados Unidos, Gran Bretaña y Alemania, a fines del siglo XIX. Este rubro otorga a su público un sistema de fabricación seriada. Está ligado a la elevación del nivel de vida y la aparición de una clase media que es capaz de adquirir masivamente prendas de moda. Uno de los rubros de mayor interés para el presente proyecto de graduación, es el de la Sastrería. Más adelante en el presente proyecto de graduación, específicamente en el segundo capítulo, se hará énfasis en las materialidades y los distintos elementos característicos que conforman el universo de la Sastrería. Desde una mirada general, a modo de introducción, puede decirse que su característica principal es brindar una imagen elegante a quien vista las prendas pertenecientes a dicho rubro (saco, chaleco, pantalón). Su modo de confección comenzó siendo únicamente a medida y llevado a

cabo por un sastre, pero hoy en día también se realiza de manera masiva industrialmente. En cuanto a los avíos, los mismos suelen ser botones a la vista y cierres ocultos con el mismo textil de la prenda. Las terminaciones se realizan a mano, con costura invisible y punteado para así sostener las capas de relleno.

Otro rubro perteneciente a la indumentaria es el de Casual Wear o, en español, de uso casual. Este rubro es el que más tipologías de uso cotidiano abarca, ya que tiene como características principales ser versátil, funcional, y flexible. Los materiales con los cuales se confeccionan sus prendas suelen incluir tecnologías innovadoras, géneros livianos de tacto suave y agradable. En cuanto a la silueta, generalmente busca destacarla en un menor nivel que el resto de los rubros. Las gamas de colores utilizadas se determinan principalmente a partir de las temporadas y estaciones. (Apuntes de clase. Profesor Christian Dubay, año 2018, primer cuatrimestre.)

Los rubros que se describieron anteriormente, convergen con el tema a tratar en este proyecto, en la medida que sus prendas ofrecen al cliente un espacio de participación durante el desarrollo de las mismas. Dicha elección pretende ofrecer al lector una mirada más general, además del rubro del cual parte el presente proyecto de graduación. También se hace referencia a un rubro más industrial, relacionado a la idea del consumo masivo que se fue generando a medida que las nuevas tecnologías se involucraron en la industria textil a partir de la Revolución Industrial.

De todas formas, la indumentaria abarca también otros rubros, entre ellos se pueden nombrar: Sport wear , Knit wear, Street wear, Active wear, Cuero y pieles, y Ropa interior.

1.2 Introducción al Arte Pictórico

Como se mencionó al comienzo del capítulo, se intentará buscar un acercamiento hacia del mundo del arte, ya que esta visión es esencial para entender qué aspectos evaluar durante el desarrollo de la colección que este proyecto de graduación tiene como objetivo

principal. Para ello, se comenzará por describir el concepto de Arte, a través de una mirada general.

La autora Farga Mullor, sostiene en su escrito que durante la Grecia Clásica (499 a.C.-323 a.C.), se consideraba arte a una expresión que se ocupaba de imitar fielmente a la realidad. En ese entonces, el arte era un reflejo de la belleza ideal, que partía desde el estricto cumplimiento de reglas, y proporciones determinadas.

Esta idea de reflejo de un ideal de belleza imitador de la realidad, como concepto de arte, fue repitiéndose a lo largo de la historia. Específicamente en la Edad Media (476 d.C-1492 d. C), el arte tomó un rumbo iconoclasta. Dicha época estuvo regida profundamente por la religión, y el arte se convirtió en un instrumento para honrar a Dios.

Siguiendo a la autora, Farga Mullor sostiene que es a partir del siglo XIX, en el que las distintas concepciones sobre el concepto de arte se desarticulan a través del surgimiento de variados movimientos artísticos, creando un subjetivismo alrededor del concepto. (2012).

Por otro lado, se puede entender al arte como una comunicación social, cuyo objetivo primordial es comunicar un mensaje al espectador, a través de los elementos propios que posee disciplina. La intención de la obra de arte es que el mensaje que comunica influya a través del reflejo de realidades, provocando emociones y sentimientos. (Farga Mullor, 2012, p.30)

1.2.1 Concepto

Dentro de las ramas del arte, se encuentra el concepto pictórico. Este último adjetivo proviene de la palabra "pictor", un término del latín que puede entenderse como "pintor". Es por esto que el arte pictórico hace referencia a aquellas obras realizadas con pintura y diversos materiales, sobre un soporte, que al igual que las técnicas utilizadas para su materialización, puede variar. La pintura es una de las expresiones artísticas más

antiguas, y puede analizarse según sus elementos. Estos son la línea, el color, la luz, la composición, el volumen y la perspectiva.

1.2.2 Lenguaje Pictórico

Continuando con lo anteriormente mencionado, en este apartado se explicará brevemente a qué se refiere cada elemento del lenguaje pertinente al arte pictórico, para de esta manera, llegar a un entendimiento más claro sobre qué ítems se tendrán en cuenta a la hora de diseñar la colección que pretende este proyecto de graduación.

En primer lugar, se tiene en cuenta la línea. Según el trazo de la misma dependerá el mensaje que la obra comunique. Es un componente esencial dentro de la obra pictórica, ya que es el que permite al espectador diferenciar e identificar las formas dentro de la misma.

Por otro lado, se encuentra el color. Dentro de la pintura pictórica, los colores son utilizados por los artistas como una herramienta para crear ambientes, perspectivas y mensajes en sus obras.

Un tercer elemento a nombrar dentro de los que conforman el arte pictórico es la luz. Se relaciona, en parte, con la misma finalidad que los colores. Ya que, a través de su representación dentro de la pintura, el artista expresa un mensaje determinado. La luz diáfana y homogénea, transmite armonía. La contrastada, en cambio, tiene un carácter más dinámico. La luz cenital se relaciona con el orden y la sensación de quietud, mientras que la oblicua, crea movimiento y otorga profundidad.

Siguiendo con la enumeración de los elementos, es importante nombrar la composición. La misma se traduce como el orden de todos los elementos pertenecientes al lenguaje pictórico dentro de la obra. Las combinaciones son prácticamente infinitas, debido a que es el artista quien decide como disponer los elementos a la hora de realizar su obra. DE todas formas, existen dos tendencias generales dentro de las cuales se pueden englobar:

cerradas y abiertas. Las primeras transmiten una sensación de estabilidad, y por el contrario las abiertas, buscan expresar movimiento. (Farga Mullor, 2012, p.35)

1.3 Fusión interdisciplinaria de Moda y Arte

En cuanto a la fusión entre la moda y el arte, es difícil establecer una fecha exacta en la cual ambos se vieron fusionados. Ya que si bien, la moda suele estar influenciada por el arte, más de una vez se cuestionó si la moda debería ser considerada parte de dicha disciplina.

Las autoras Croci y Vitale, sostienen que: "El aspecto más artístico de la moda está normalmente ligado a su puesta en escena." (2011)

Siguiendo a estas autoras, el primer acercamiento que la moda tuvo hacia el arte fue a través de performances o ambientes creados para sus desfiles de moda. De todas formas, esta modalidad fue muy criticada en un principio, ya que muchas personas creían que la gran puesta en escena de los diseñadores, opacaba totalmente a sus propuestas en la pasarela. Sin embargo, con el paso de los años, los desfiles se volvieron cada vez más extravagantes, y se volvió de carácter casi obligatorio el hecho de mostrar al público, además de los diseños, ese universo en el cual el diseñador se basó para inspirarse.

Las autoras, parafraseando a Walter Benjamin, sostienen que aunque las obras de arte se caracterizaban por ser únicas e irrepetibles, dicha condición se vería amenazada por su repetición y reproducción masiva. (2012)

Como se mencionó anteriormente, los desfiles fueron la rama de la moda que comenzó a inclinarse hacia lo artístico en primer lugar. Este hecho continuó siendo confuso ya que, como explican Croci y Vitale en su escrito, diseñadores como Alexander McQueen denotaban a través de la estética de sus desfiles un esfuerzo tal vez algo exagerado para que el mismo sea considerado arte más que un desfile tradicional.

Por otro lado, la idea de relación entre moda y arte también fue expresada de otra manera. Una de las características primordiales de la moda es ser funcional. De todas

formas, cada prenda creada por un diseñador comunica un mensaje, al igual que lo expresa el arte a través de sus obras. Por lo tanto, la moda podría llegar a considerarse arte.

Sin embargo, al perder la funcionalidad, la indumentaria se queda sólo con un mensaje que comunicar, dejando de pertenecer así al mundo de la moda, pero pudiendo de esta manera formar parte de un universo artístico, que se encarga de comunicar a través de lo visual. (Como citan Croci y Vitale, 2012, p.53)

Siguiendo esta línea, las autoras, sostienen que el arte se encuentra en realidad, sujeto a la moda. De todas formas, también sustentan el hecho de que el arte está a la moda cuando tiene algo innovador que expresar, mientras que la moda en los últimos años se encontró a si misma atrapada en una estructura circular, que no le permite avanzar hacia algo nuevo. (2012, p. 135)

Por otro lado, Saulquin (2005) plantea que la vinculación entre el arte y la moda trata de que cada individuo tenga la posibilidad y el ánimo de romper las estructuras de una estética dominante dentro de su sociedad.

A modo de conclusión, puede afirmarse entonces que ambas disciplinas, la moda y el arte tratan de hechos sociales ya que se encuentran constantemente comunicando a los individuos. Y a modo de espejismo, también son los individuos quienes según sus gustos de moda o de arte pictórico, son quienes comunican su estilo de vida ante el resto de la sociedad. Por lo tanto, puede decirse que la moda y el arte van de la mano, aunque es posible que la moda esté más influenciada por el arte, que el último por la moda.

Capítulo 2. La sastrería a través del tiempo

El segundo capítulo del presente proyecto de graduación, busca introducir al lector dentro del mundo de la sastrería para entender el origen del objeto de estudio del trabajo.

Para ello, se hablará de cómo la sastrería se dio a conocer al mundo y qué cambios sufrió a través de los años. La sastrería es uno de los rubros más antiguos en el mundo de la moda. Desde su origen, estuvo siempre vinculado a ciertas connotaciones características de cada época que fue atravesando a lo largo del tiempo. En el presente capítulo se hará un breve recorrido por su historia, caracterizada principalmente por cambios en sus procesos y tipologías.

Principalmente, se describirá el concepto de sastrería. Este concepto llevará a describir los procesos que atraviesa una prenda de sastrería desde su diseño hasta su encuentro con el cliente. De todas formas, al hablar de un rubro tan tradicional como el de la sastrería, que, a pesar de así serlo, logra mantenerse actualizado; es necesario diferenciar los principales tipos del mismo: sastrería tradicional y la industrializada.

2.1 Orígenes de la sastrería

Para comenzar a hablar del rubro seleccionado en el presente Proyecto de Graduación, es esencial que el lector entienda a qué se refiere dicho concepto dentro del mundo de la indumentaria.

Se entiende como Sastrería al oficio de idear, cortar y confeccionar tipologías tales como sacos, chalecos y pantalones a la medida de quien así lo requiera.

La sastrería es un rubro que existe desde tiempos en los que tipologías tales como un saco o pantalón sastre, aún no formaban parte de las prendas que abarcaba dicho rubro. Ya que, durante este tiempo, se trataba sólo de una forma de confeccionar indumentaria teniendo en cuenta las medidas específicas del cliente al cual se le realizaba la ropa.

En cuanto a los orígenes de la sastrería y siguiendo esta idea, como lo indica Laver (2006), en el siglo XVI la prenda masculina más importante era el Jubón. En ese

entonces, dicha tipología se utilizaba ya como una tercera piel ubicada sobre la camisa, y con acceso delantero, aunque sin abotonar. De todas maneras, siguiendo a Laver, éste fue evolucionando a través de los años. Así, adentrado el siglo XVII, comenzó a usarse abotonado hasta el final, por su acceso delantero, lo que le otorgaba el aspecto de un chaleco con mangas.

Sin embargo, Hopkins (2011) indica que el traje moderno, si bien surgió como un conjunto de prendas muy distintas a las que existen en la actualidad, se originó a partir de la introducción de la casaca masculina que se dio a conocer también en el siglo XVII. Este primer acercamiento al traje estaba conformado por un chaleco largo y adornado, acompañado por unos calzones ajustados a las rodillas. Si bien en esta época el traje era una de las diferencias principales que tenían los hombres y mujeres de dicha época - las mujeres aún usaban únicamente vestidos -, también funcionó en un ámbito social y político. Ya que la entusiasta adaptación por parte del Rey Carlos II hacia esta nueva moda, no solo marcaba romper con la indumentaria establecida para los hombres en aquella época, sino que también lo ayudaba a afirmar su ruptura con la Corte Francesa dominante.

La postura del rey inglés fue interpretada como un intento de libertado, de romper con las modas francesas; un paso que difícilmente gustaría a Luis XIV, quien entonces se esforzaba, con bastante éxito por convertir a Francia en el árbitro de Europa, no solamente en el plano político sino en cuestiones de gusto. (Laver, 2006, p.118)

Esta afirmación demuestra cómo a pesar de ser un objeto que cubre el cuerpo y lo protege, la indumentaria también sirve como forma de comunicación para expresar y dejar ver las creencias y convicciones de quien comunica a través de ella.

En contraposición a estos dos autores, Cabrera (2006) sostiene que el arte de la sastrería puede remontarse al menos al siglo XIV, cuando se había puesto de moda en Europa agregar capas de relleno debajo de la zona del pecho, en los abrigos de hombre. En ese

entonces, en vez de tomar la forma a partir de los contornos del cuerpo de quien llevara la prenda, las telas eran cortadas y se les daba la forma según las capas de relleno mencionadas anteriormente.

A lo largo de los años, y siguiendo las distintas modas, estas estructuras inferiores acolchadas se extendieron a las mangas, a los hombros e incluso al área del estómago. Esta estructura comenzó a proporcionar lo que se consideraron mejoras sobre los contornos de quien la llevaba, y permitía también que la tela caiga pulcramente, sin verse arrugada por los movimientos del cuerpo.

Cabrera (2006) también afirma que las técnicas de construcción empleadas para crear este tipo de prendas, se distinguían claramente de las utilizadas para producir otras tipologías tales como vestidos o camisas. Fue por ello que para el siglo XVI, según sostiene el autor, los fabricantes de chaquetas habían formado una rama separada de los gremios de fabricantes de ropa, teniendo en cuenta especificaciones precisas en cuanto a la calidad y color de materiales para la elaboración de las chaquetas de brocado de seda de hombres.

Para Cabrera (2006), fue ya a partir de finales del siglo XVII cuando la moda de las mujeres comenzaba a mostrarse influenciada por el abrigo hecho a medida. Por lo tanto, en ese entonces los sastres se vieron desafiados a adaptar su oficio a la forma femenina y elegante.

Con el paso del tiempo, las prendas que formaban parte del traje comenzaron a acortarse y ajustarse al cuerpo, hasta dar lugar a las chaquetas con acceso delantero como se conocen hoy en día.

La sastrería fue cambiando a la par de la sociedad y sus costumbres, lo que logró moldearla hasta llegar a la que se conoce hoy en día, la cual se encuentra muy alejada de la tradicional.

Comenzando el siglo XX, se empiezan a observar cambios notorios dentro del rubro, como el cambio del largo modular del pantalón. Anteriormente, este solo llegaba hasta

debajo de la rodilla, dejando ver las medias de vestir en su totalidad.

Durante la primera década de dicho siglo, se mantiene con fuerza el traje formal establecido durante el siglo anterior, pero con algunas modificaciones. Se introducen los pantalones de hombre con raya marcada, y las chaquetas se llevan en conjunto con los pantalones como base de la indumentaria de trabajo. (Hopkins, 2011, p.12)

En cuanto a la parte superior del traje, según Cabrera (2006), la estructura inferior permaneció, pero se volvió un poco más sutil. Su propósito paso de distorsionar las líneas corporales del cuerpo, a complementarlas. Todos los bordes de las chaquetas comenzaron a verse planos y afilados, para así contradecir la existencia de varias capas de tela debajo de la principal. El cuello y todos los bordes curvos debían inclinarse ligeramente hacia el cuerpo, evitando puntas del cuello levantadas y bolsillos con apariencia de aletas. Los bolsillos no debían abrirse si no estaban en uso.

El resultado de estos cambios, logró aportar una definición clara de las líneas de diseño de las chaquetas, una presentación elegante y controlada del tejido, un ajuste impecable, forma y detalle.

En un principio, el rubro seleccionado se relacionaba puramente con la masculinidad y su poder otorgado por la sociedad.

En este momento, la sastrería estaba vinculada estrictamente también a la idea de uniforme, que ayudaba al hombre a ser más digno y denotaba poder del mismo sobre los demás.

Esto se relacionaba con el hecho de que las sociedades seguían determinadas normas socio políticas que explicaban, a través del indumento, el contexto que las mismas se encontraban atravesando.

Teniendo en cuenta esta visión el hombre era el proveedor, es decir, el portador de la obligación a trabajar, para mantener a su familia.

Fue en los años 30 cuando el concepto de sastrería se consolidó gracias a la sastrería inglesa, y el traje se convirtió en la indumentaria característica de un gentleman, gracias a sus cualidades de sobriedad y corte perfecto. De esta manera, la sastrería inglesa comienza a ser catalogada como sastrería clásica. (Sastrería Serna, 2014)

De todas formas, junto con el pensamiento de las sociedades futuras, la sastrería se fue adaptando a la vida de la mujer para también generar una imagen empoderada en ella.

Siguiendo a Serna (2014), la sastrería continúa su proceso de crecimiento junto a los hechos que atraviesan a la humanidad. A pesar de haber comenzado como una prenda pensada para el hombre, a fines del siglo XIX, la mujer también comenzó a usar pantalón de traje. Aunque al principio era con fines laborales, para el trabajo industrial, fue un gran cambio de rumbo para el camino que venía marcando la sastrería.

La rama más reconocida dentro de este rubro, la sastrería inglesa, surge a principios del siglo XIX, y coincide con el crecimiento económico del Reino Unido y el auge de la Revolución Industrial. La consecuencia de su aparición, fue el comienzo de un estilo de sastrería más práctico y sobrio. (Hopkins, 2011, p.66)

Este cambio radical, se dio a partir de la Revolución Industrial, a fines del mismo siglo.

Por otra parte, además de dejar de ser específicamente para una sola parte de la sociedad, la sastrería también dejó de ser ciento por ciento artesanal.

Es de vital importancia tener en cuenta también, el invento que acompañó a dicha evolución del rubro: la máquina de coser. Se da a conocer a mediados del siglo XVII, impulsando la compañía americana Singer. Esta nueva herramienta tenía un propósito concreto, y revolucionó para siempre a la industria textil. Su aparición eliminó la idea de crear prendas realizadas a mano, quitando la exclusividad que esta característica le aportaba a las prendas hasta ese entonces. (Mamba, 2018)

Por otro lado, eliminó también la necesidad absoluta de contactarse con un sastre a la hora de realizar prendas a medida, lo que hizo que parte del oficio entrara en decadencia durante los años siguientes.

Junto a la industrialización, se dieron a conocer nuevos procesos para el armado de este tipo de prendas, y fue un cambio sin retorno, ya que aceleró los tiempos de elaboración y por lo tanto también sus ventas. (Montero, 2014).

Hoy en día, la sastrería se realiza mayormente de manera industrial, dejando de lado detalles propios de la sastrería tradicional, principalmente el más característico de todos: vender el producto considerando las dimensiones corporales exactas de cada cliente.

2.2 Elementos de la Sastrería

Como se mencionó en el subcapítulo anterior, la sastrería es el oficio de idear, cortar y confeccionar tipologías a la medida de quien así lo requiera.

Como todo rubro y rama de la indumentaria, la sastrería se conforma por herramientas, tipologías y características que lo diferencian del resto.

Es de gran importancia que el lector esté al tanto de sus tipologías básicas y las herramientas y materialidades que forman parte de dicho oficio. Sin embargo, como este Proyecto de Graduación culmina con el diseño de una colección de indumentaria, a partir del saco sastre, se hará énfasis específicamente en los aspectos que caracterizan a dicha tipología.

Para ello, en este subcapítulo se intentará informar al lector sobre bases características del rubro, para un mejor entendimiento de los capítulos siguientes.

2.2.1 El sastre

Es esencial, a la hora de hablar de este rubro, nombrar a los creadores de las prendas que engloban al mismo.

Los sastres, se forman de generación en generación, generalmente aprendiendo lo necesario de sus padres o abuelos. De todas formas, también pueden hacerlo en el rol de aprendices, a través de la observación o asistencia hacia uno de los sastres antiguos.

“El Sastre es el arquitecto de la moda, poseedor de una maravillosa sensibilidad artística y talento que guiados por la imaginación creadora, desliza sobre el paño, la suave tiza

diseñando una hermosa prenda que realce y embellezca vuestra personalidad. ” (Alarcón, 2014, p.9).

Como también se mencionó en el subcapítulo anterior, estas personas existen desde tiempos en los que la ropa que se confeccionaba, no estaba ligada directamente al rubro de sastrería como se lo conoce hoy en día.

De todas formas, estas personas lograron traducir los requisitos de sus clientes y adaptarlos a las distintas modas que fueron surgiendo a lo largo del tiempo. De esta manera, con la aparición de las estructuras agregadas para dar más énfasis a la estructura del cuerpo, los sastres comenzaron a dejar su huella e impulsar un oficio con un estilo característico e inconfundible.

Siguiendo al autor Alarcón (2014), es seguro afirmar que el sastre es quien se encarga de aportar conocimiento a ciencias como la arqueología. Ya que la vestimenta desde sus inicios ha actuado como fuente para entender la procedencia de uno o varios momentos históricos.

2.2.2 Tipos de saco

Como se mencionó anteriormente, en esta instancia del Proyecto de Graduación se hablará en detalle de la tipología del saco sastre. Sin embargo, es necesario aclarar al lector que el rubro de sastrería engloba otras tipologías tales como pantalón, chaleco y tapado, sobretodo y otras variaciones de abrigo.

De todas formas, antes de hablar de la chaqueta americana, es necesario tener en cuenta la tipología a partir de la cual surgen las prendas: el chaleco base. El mismo, es una especie de dibujo de los contornos del cuerpo al que se le realizará una prenda, y se traza a partir de sus medidas. Desde esa base, se realiza cualquier tipo de prenda superior.

Si bien hoy en día pueden encontrarse diversas variaciones de un saco sastre, las principales dos versiones, más asociadas a lo que hoy se denomina como un saco de

traje son la chaqueta americana y el blazer. Siendo la primera una versión más elegante y formal, mientras que la segunda es más casual y deportiva.

Hopkins (2011), sostiene que la chaqueta representa la unión entre la tradición y la continuidad, y abarca diferentes estilos, ocasiones y gustos, con una extensa variedad de diseños de tejido. Mientras que el blazer, proveniente de los clubes de remo ingleses del siglo XIX, se entiende como una marca de sobriedad deportiva.

Como se mencionó anteriormente, cada tipo de saco tiene sus variaciones y a continuación se nombrarán algunas de ellas.

El autor Alarcón (2014) hace referencia a distintos modelos de sacos, teniendo en cuenta también la diferenciación entre elegante y deportivo.

En el grupo de los elegantes, se encuentran los modelos: Tudor, Kent, Yale, Lawrence, Morgan, Borsalino, Wall Street, Bentley, Aston Martin, Royal Special, Stafford, Sheffield, Sheerwood, y Norfolk.

Teniendo en cuenta estas variaciones de una misma tipología, se encuentran muchas similitudes y pocas diferencias.

Entre las últimas, es necesario nombrar: el tipo de cruce, la cantidad de botones dentro del mismo, la orientación en la que se encuentran ubicados los bolsillos, la presencia o ausencia de pinzas, los distintos tipos de solapa y las diferentes longitudes que éstas abarcan en la línea de quiebre. Los modelos se diferencian también por la ausencia o presencia de botones en los puños y solapas.

En cuanto al grupo de los modelos con un aspecto más deportivo, el autor tiene en cuenta los siguientes modelos: Príncipe de Gales, Derby, Princeton, Wimblendon, Bolonia y San Remo.

Entre los últimos modelos mencionados, las diferencias se encuentran principalmente en la cantidad de botones ubicados en el cruce de la prenda, y agregados en los puños y solapas. Ya que la mayor parte de estos modelos, los mismos bolsillos de parche y solapas en punta.

2.2.3 Tipos de solapas

Una de las características principales que diferencia un modelo de saco de otro, son las solapas. Es la pieza ubicada alrededor del escote del saco, y puede verse de distintas maneras.

Dentro de esta clasificación, la más elegante es la solapa smoking, ya que es utilizada para sacos pertenecientes a trajes de etiqueta. Se denomina solapa smoking a aquella que está conformada por una sola pieza, y posee una forma redondeada.

Por otra parte, se encuentra la solapa inglesa, que es la más usada comúnmente, y se utiliza en sacos de 1 o 2 botones. Su estructura consta de dos piezas: una de ellas está integrada dentro de la moldería del saco, mientras que la pieza inferior es la que rodea al cuello y se cose aparte.

Por último, se encuentra la solapa en punta, que es la más utilizada para aquellos sacos que llevan cruces con más de dos botones. Su estructura es similar a la solapa inglesa, ya que también está constituida por dos piezas que se cosen aparte. (Apuntes de clase, Taller de Modas V, profesor Kozlowski)

2.2.4 Tipos de bolsillo

Otro aspecto característico que marca el estilo del saco sastre, son los bolsillos. Éstos crecen según cada prenda, y se ubican según la línea de cintura de la prenda a realizar. Al igual que con las solapas, o con los modelos del saco, existen muchas variaciones. De todas formas, se tendrán en cuenta los más utilizados dentro del rubro.

El bolsillo ojal militar es aquel que está conformado por dos labios angostos, lo que hace que se vea muy sutil. Generalmente, estas piezas se confeccionan en una tela satinada, para lograr un contraste con el resto del cuerpo. Pueden ubicarse horizontalmente, verticalmente o inclinados.

Por otra parte, se encuentra el bolsillo ojal militar con tapa. Es similar al bolsillo nombrado anteriormente, pero además posee una tapa, que generalmente es de puntas

redondeadas. Al igual que toda moldería, el diseño de la tapa depende del mensaje que se desee transmitir con la prenda, ya que un cambio en el diseño de la misma no afecta a la funcionalidad del bolsillo. La misma se confecciona generalmente en el mismo género que el resto del cuerpo del saco, y deja oculto el labio inferior del bolsillo.

Para terminar, el bolsillo inclinado es aquel constituido por una tapa cosida al cuerpo del saco, es decir, sin la misma movilidad que la que posee en el bolsillo anteriormente nombrado. Otro aspecto característico de este bolsillo es el pequeño espacio que contiene, ya que generalmente se encuentra ubicado en la zona del pecho. (Apuntes de clase, Taller de Modas V, profesor Kozlowski)

2.2.5 Materialidades

En cuanto a las materialidades utilizadas dentro del rubro de la moldería, se encuentran géneros como casimires, paño vellour o naval, lana super 180 o 150 (siendo la primera de aspecto más suave).

Sin embargo, también pueden utilizarse textiles como corderoy, sarga, broccatto, jaquard, gamuza, shantung de seda, o cotton satén.

En cuanto a la forrería, se deben utilizar textiles para que trabajar el bajo traje y el mismo resbale. Por lo tanto, algunos de los textiles habituales son: tafeta, raso, seda, piel de ángel y satén.

Es necesario también aclarar cuáles son las telas encargadas de brindarle estructura al saco. Las telas que poseen esta característica, son las entretelas.

Existen distintos tipos, las entretelas que dan cuerpo, y las que dan dureza. En primer lugar, dentro del grupo de las entretelas que dan cuerpo se encuentran: Mello-dot (potenciada), Mello-weft (intermedia) y Jersey o de punto (sutil). Estos tipos de entretela son termofusionables de 1, 5 metros de ancho y aportan densidad al textil. Por otro lado, las que otorgan dureza a la estructura del saco son: las percalinas y las de lana graneadas. Las primeras, pueden llevar o no pegamento y se pueden almidonar. Se

utilizan principalmente en zonas que deben estructurarse como cuellos, puños y solapas. Las entretelas graneadas de lana son exclusivas de la sastrería, y sirven para recorridos puntuales.

Antes de cortar las telas, las mismas deben ser decantizadas, para que luego la prenda ya confeccionada no pueda sufrir ningún cambio indeseado.

2.2.6 Moldería

Como se mencionó en los subcapítulos anteriores, la sastrería comenzó siendo un rubro puramente vinculado a la idea de la masculinidad. De todas formas, en el presente Proyecto de Graduación, se pretende como objetivo principal diseñar una colección de sastrería femenina. La misma, constará de prendas basadas en la tipología de saco sastre. Por lo tanto, a continuación, se explicarán los pasos a seguir para la creación de la chaqueta femenina, que servirá de base para la propuesta de diseño final.

Para comenzar, es necesario partir de una base denominada corpiño base. El mismo es el contorno del cuerpo, y surge a partir del trazado de un rectángulo. A partir de esta figura conformada un ancho de $\frac{1}{4}$ de la medida de contorno de busto, y el largo de espalda, se procede a dividir el rectángulo. La primera división será teniendo en cuenta un décimo de la medida del largo de espalda. Luego, el resto del rectángulo será dividido en dos partes iguales, y la primera mitad, será dividida de igual forma. De esta manera, se logran cinco líneas de referencia para el trazado del chaleco, siendo estas: línea de cuello, línea de hombro, línea de espalda, línea de busto y por último la línea de cintura.

En primer lugar, se debe definir el escote. Por lo tanto, se procede a marcar sobre la línea del cuello, elevándose 1 centímetro y desde el centro hacia la derecha, $\frac{1}{6}$ de la medida del cuello. Desde dicho punto, hasta el extremo derecho de sobre la línea de hombro, se indicará una línea auxiliar. Una vez realizada, el paso siguiente es marcar la línea de hombro definitiva con la medida de ancho de hombros. Sobre la línea de espalda, se

ubicará la medida de $\frac{1}{2}$ ancho de espalda, contando desde el centro hacia la derecha. Para continuar, se trazará la línea de sisa, que está conformada por la unión recta desde el punto del hombro hacia la medida de espalda, y continúa su recorrido de forma curva hasta llegar al extremo derecho de la línea de busto.

Para continuar con el trazado del cuerpo, se realiza un cálculo para entallar el molde. En el mismo, a la medida de $\frac{1}{4}$ de contorno de busto, se le restará la medida de $\frac{1}{4}$ de contorno de cintura. El resultado de dicho cálculo será dividido por dos. La primera mitad se transformará en una pinza central en el molde, y la segunda mitad se tomará para entallar el molde desde el extremo derecho hacia adentro, sobre la línea de cintura. Los pasos anteriormente mencionados pertenecen al trazado de la espalda del corpiño base.

El proceso de trazado se realiza de esta manera, ya que el molde delantero surge del de la espalda. Para comenzar el trazado, se calcan los extremos del molde anteriormente explicado teniendo en cuenta solamente: el centro, el escote y la sisa. A partir de estas líneas trazadas, se bajan 2,5 centímetros desde el punto externo de la sisa, y uno el nuevo punto con el recorrido anteriormente marcado de la sisa trasera, formando un nuevo recorrido. Otra modificación que se realizará, toma parte en la línea de hombro: el mismo baja 2 centímetros a lo largo de todo su recorrido. Para trazar el escote delantero, se apoya una escuadra sobre la línea de cintura, y se traza una paralela que pase por el punto que une el escote con la línea de hombro. A partir de esa línea paralela, se calculan 8 centímetros hacia abajo y se traza una línea perpendicular, para así marcar con un trazo redondeado el nuevo escote. También desde el punto que une el escote con la línea de hombro, se calculan hacia el centro del molde sobre la línea de busto la medida de altura de busto, y desde el centro se toma la medida de separación de busto. Este nuevo punto marcará el comienzo de la pinza de busto, que es esencial en el trazado del corpiño base. Generalmente se mantiene sobre la línea de busto y mide 3

centímetros. De todas formas, varía según el cuerpo sobre el cual se trabaje. (Apuntes de clase. Taller de Modas V. Profesor Kozlowski, primer cuatrimestre, 2017).

Uno de los aspectos esenciales para cumplir con el objetivo principal de este proyecto, es dar a entender al lector cómo se logra llegar a la materialización de un saco sastre. Como se mencionó anteriormente, en este proyecto se hará énfasis en la tipología de saco, para una silueta femenina. Por lo tanto, a continuación, se nombrarán los pasos a seguir para la realización de la chaqueta base femenina.

Para comenzar el trazado, se parte de una plantilla del corpiño base, teniendo en cuenta las líneas anteriormente mencionadas. Al igual que con el molde anterior, se comienza por la espalda. El primer paso consta en desbocar el escote 2 centímetros hacia la línea de hombro, y 1 centímetro hacia abajo sobre la línea del centro. En cuanto a la línea de hombro, desde el extremo se suben 2 milímetros hacia arriba y se alarga la línea 2 centímetros, dando lugar a la hombrera.

Para comenzar a entallar el cuerpo hacia una silueta sastrera, se busca la mitad de la línea de hombro y se baja una línea de 8 centímetros hacia el eje de la pinza de cintura. Sobre la línea de hombro se marcan 0,75 centímetros a cada lado para generar el nuevo entalle. Por otra parte, se otorga una flojedad lateral. Para ello, se corren 1, 25 centímetros hacia afuera y hacia abajo sobre el punto de la sisa, sobre la línea de busto. Luego en los vértices de cintura y cadera, sólo se corren 1, 25 centímetros hacia afuera. Sobre la línea de espalda, se marcan 0,5 centímetros hacia afuera y se traza el nuevo recorrido de sisa.

En cuanto al entalle de espalda, sobre la línea de cintura se marcan 1,5 centímetros hacia adentro y este nuevo punto se une en línea diagonal hacia el centro del cuello, y en línea recta desde la cintura hacia la cadera. A partir de este último punto, se bajan 5 centímetros siguiendo la línea recta, creando una nueva base. El eje inferior de la pinza central marcada de base, se une en diagonal con la mitad de la nueva línea inferior. La medida de la pinza central cambia, para contener 2 centímetros en vez de 3.

Para el trazado delantero, el escote hacia el hombro se desboca 2 centímetros. El hombro se traza con la medida del hombro trasero con la pinza cerrada. El largo modular baja 5 centímetros, al igual que en la espalda. En cuanto a la flojedad lateral, se siguen los mismos pasos que en la espalda. Luego, se recurre a marcar el nuevo recorrido de la sisa. Para marcar el despiece delantero, se busca la mitad de la línea de hombro y a través de una línea diagonal ese punto se une con el punto superior de la sisa marcada de base. Se procede de igual manera sobre la línea inferior del molde, para unirse del otro lado a la pinza base.

Luego se procede a marcar la ubicación del botón: sobre la línea de centro, a partir de la línea de cintura se suben 2 centímetros, y se vuelven a subir 2 más. Desde ese punto, se marcan un centímetro hacia afuera y otro hacia adentro, para contener así la medida del botón. Teniendo en cuenta la línea del centro, se marca una paralela hacia afuera de la medida del cruce deseado. Para trazar la línea de quiebre, sobre la línea del comienzo del botón se debe ir a la línea de cruce y subir 1 centímetro. Ese nuevo punto se une con el cuello obteniendo la línea de quiebre.

Desde el punto del cuello, la línea de quiebre se prolonga con la medida del escote trasero, y se le suman 2 milímetros más. Desde ese nuevo punto, hacia el lado contrario del hombro se realiza un ángulo de 90 grados, dándole a la nueva línea un ancho de hasta 7,8 o 9 centímetros. Dicha línea se cierra apoyando la escuadra y marcando una paralela a la línea de quiebre, quedando así un rectángulo. Respecto del cuello base, se marca una perpendicular a la línea de quiebre, que dividirá la solapa en delantero y trasero. En la mitad inferior del segmento, se corre 1 centímetro hacia afuera y se unen los puntos hacia el comienzo de la línea de quiebre en forma curva. Siguiendo esta última línea, se sigue en línea diagonal hasta la base de la chaqueta. La parte superior del rectángulo anteriormente mencionado, se divide en cuatro partes iguales, que permitirán ampliar la forma para que acompañe el recorrido del cuello.

Para ubicar el bolsillo, se bajan 4 centímetros desde la línea de cintura y se marca la línea de soporte del mismo, del largo deseado. Generalmente para esta tipología, suele ser de 13 centímetros.

2.3 Tiempos y procesos

A pesar de que la sastrería artesanal se industrializó, y los procesos se aceleraron, la sastrería industrial no deja de lado todos los pasos a seguir.

Para comenzar su proceso de producción, la sastrería industrial se encarga de tomar las medidas del cliente, y de brindarle opciones: entre ellas se encuentran la selección del género para las distintas partes del traje, avíos y configuración de la prenda. El cliente también puede elegir involucrarse más o menos durante el proceso, tomando la decisión de concurrir a pruebas intermedias o no.

Una vez realizada la ficha con todos los datos recopilados en la entrevista con el cliente, la empresa de sastrería se encarga de llevarla al departamento de patronaje de la fábrica. Dentro del mismo, sus empleados son los encargados de transmitir esos datos a una tizada. La misma, se realiza a través de un sistema informático especializado que genera las modificaciones especificadas por el cliente sobre un molde base.

Luego, otra máquina se encarga de cortar las piezas, y separar las que serán termofusionadas a la entretela a través de otra máquina dentro de la fábrica.

Posteriormente, las piezas son enviadas a confeccionarse. El proceso total de un traje industrial puede llevar hasta seis horas. (Asociación Española de Sastrería, 2017)

Por otro lado, los tiempos de la sastrería artesanal son mucho más extensos y detallados.

El proceso comienza también con la toma de medidas, seguido por el corte de los moldes personalizados según el cuerpo del cliente y sus especificaciones. A diferencia de la sastrería industrial, todos estos pasos son realizados por el sastre.

Por otro lado, cada prenda tiene un proceso distinto. En algunos casos, los talleres encuentran al pantalón como una prenda menor, y se envía a coser directamente. En otros, se prueba la misma cantidad de veces que la chaqueta.

Cada prenda lleva sus detalles y preparación. Por ejemplo, la chaqueta lleva mucho más tiempo ya que se prepara: el corte de los avíos, la entretela, la espalda y las mangas, y los bolsillos, hilvanados, vistas, cuello. Cada parte lleva una especial dedicación para ser llevada a cabo, y en su proceso, también se planchan y se prueban sobre el cliente para así asegurarse de estar en el camino correcto. (Bragado, 2017)

Teniendo en cuenta la rama de la sastrería más reconocida, la británica, es importante describir cómo son los procesos propios en Savile Row. Como lo indica Hopkins (2011), es una de las calles más importantes dentro del distrito Mayfair de Londres, que se ha logrado desarrollar como el punto geográfico de la sastrería más elegante del Reino Unido.

Según la Savile Row Bespoke Association, las firmas de Savile Row deberían:

- Cortar los patrones de manera individual por un maestro cortador.
- Realizar una supervisión personal por parte del maestro cortador.
- Tener cortador y sastres experimentados para cumplir los estándares de Savile Row.
- Crear un traje de dos piezas casi completamente a mano, con al menos 50 horas de trabajo artesanal.
- Contar en el establecimiento con un consultor experto en indumentaria.
- Poner a disposición del cliente una oferta de al menos 2000 tejidos, entre los cuales ha de haber una serie exclusiva.
- Realizar un registro de los clientes y de los pedidos.
- Proporcionar un cuidado posventa de primera clase para las prendas, que incluya limpieza en seco, planchado, pequeñas reparaciones y reposición de botones.

(Hopkins, 2011, p.67)

Como se mencionó en el capítulo anterior, la sastrería es un rubro dentro del mundo de la indumentaria que se encontró en constante evolución desde sus inicios.

Pero uno de los cambios más destacados, además del de la sastrería femenina, fue el de la industrialización.

También, los avances tecnológicos ayudaron a que la ropa lista para usar, hecha a medida, sea más accesible para los consumidores masculinos. Durante el siglo XX, los avances tecnológicos en el textil y los medios de comunicación continúan expandiéndose, y evolucionan hacia indumentaria más moderna. (Hopkins,2011, p.12)

Esta revolución logró acelerar los tiempos de procesos de elaboración de las prendas sastreras, gracias a la introducción de las máquinas de coser y su gran aporte en cuanto al aumento de fabricación y producción de la ropa para el hombre. Logrando de esta manera, realizar mayores cantidades de prendas, pero sin el lujo de detalle que aportaba la sastrería tradicional.

Esta última, posee la característica principal que cada paso del proceso de armado de la prenda, está siendo supervisado constantemente por el sastre, para que no haya margen de error.

Durante el proceso de la sastrería tradicional, un único sastre es quien se encarga de comenzar y terminar una prenda. Desde el comienzo del proceso, cuando realiza y corta el molde para determinado cliente, hasta que la prenda se termina y se hace una última prueba.

Entre estos dos extremos, existen pasos intermedios que requieren acciones realizadas con exactitud.

En un principio, a pesar de que al realizar el molde las medidas ya han sido tomadas, cuando ese patrón se traslada a la tela elegida por el cliente, no quiere decir que no puedan producirse errores. Ya que cada textil, cada hilado, cada fibra es distinta y por lo tanto su comportamiento sobre el cuerpo del cliente también lo es. Es por ello, que una vez cortado el molde en el género seleccionado, el tejido hilvanado a la entretela se prueba sobre el cuerpo del cliente para corregir cualquier detalle. Lo siguiente, es preparar los avíos, y probarlos en una segunda prueba con la prenda más avanzada, en la que se comprueba el calce, el largo, etc. Luego, se cose dicho avance de prenda y se realiza una última prueba antes de coser la ferrería, que va a ser la encargada de

terminar la misma.

Este proceso, se realiza según el estilo y personalidad de cada sastre.

Por otro lado, en el caso de la sastrería industrial, todos estos pasos se resumen a una única prueba en la cual el cliente se calza indumentaria ya terminada. Sobre esta prenda, que es realizada con una tabla de talles, en vez de las medidas exactas del cliente, el sastre sólo puede arreglar errores de dobladillo, largos de manga, o detalles mínimos. Ya que la prenda está totalmente terminada, y al no poder hacer una prueba de calce con la prenda hilvanada, resulta imposible realizar cambios extremos.

De todas formas, la industrialización no dejó de lado por completo a la sastrería artesanal. Ya que la misma continua en el mercado, y es elegida por aquellos clientes que buscan exclusividad sobre practicidad. También hay personas que deciden elegir ambas y guardar las prendas hechas artesanalmente para ocasiones especiales. (García,2016)

Lo cierto, es que la industrialización de este rubro se basa en lograr que aquellos que no pueden adquirir lujosos trajes realizados artesanalmente, ya sea por el precio o por el tiempo que el mismo conlleva, también tengan la posibilidad de vestir prendas pertenecientes a este rubro. Ya que, sin ir más lejos, la sastrería desde su nacimiento estuvo vinculada -ya sea a partir de connotaciones positivas o negativas- al empoderamiento de la persona que lleve sus prendas.

Capítulo 3. El Cubismo y su facetamiento

El tercer capítulo del presente Proyecto de Graduación, busca dar a entender al lector el contexto en el cual se originó el movimiento cubista, y cuáles eran sus objetivos.

Este Proyecto de Graduación pretende fusionar dicho movimiento, con un rubro de una disciplina distinta, la sastrería. Por ello es de suma importancia poner en claro los orígenes de cada uno, para luego poder fusionar ambas disciplinas, logrando un nuevo resultado.

Para ello se nombrará en el presente capítulo a los principales artistas del Cubismo, quienes dieron lugar dentro del arte pictórico a este nuevo movimiento que surge a principios del siglo XX.

Luego, se explicará cuál es su propósito, y por qué buscaba romper con el arte tradicional que se conocía hasta antes de su aparición. Para ello, se nombrarán las distintas técnicas utilizadas en los primeros años de este movimiento, lo que llevará al tema de interés del tercer subcapítulo de esta parte del Proyecto: el facetamiento.

Dicho facetamiento, es uno de los elementos característicos del Cubismo, y el que impulsará el aporte disciplinar del presente Proyecto de Graduación. Ya que, a partir del mismo, se busca fusionar la sastrería con el Cubismo.

3.1 Primeras apariciones del Cubismo

Como puede observarse a simple vista en cualquier pintura realizada durante este movimiento artístico de principios del siglo XX, el Cubismo se trata generalmente de cuadros. Los artistas que formaron parte de esta rama del arte pictórico, no se sintieron atraídos por las grandes escalas, pintura de murales, ni por ilustraciones más que en una muy pequeña escala. Por otro lado, muy excepcionalmente salían de la zona de comfort en la cual se encontraban utilizando el óleo como única herramienta, para experimentar con acuarelas. Existen también obras cubistas generadas con técnicas como el temple, la gouache, dibujos y grabados, pero no suelen abundar demasiado. (Brest, 1993)

En su escrito, Olaguer-Feliu hace referencia a un período entre los años 1900-1904 en los que la ciudad de París desbordaba de discusiones artísticas e ideas innovadoras, a partir de los cuales los jóvenes artistas buscaban encontrar su inspiración y su camino para materializar los proyectos que tenían en mente. (1989, p.5)

Siguiendo a este autor, los grandes movimientos vanguardistas del siglo XX, se basaron en la búsqueda de métodos innovadores, dentro de ambientes de emociones contradictorias, y una euforia creativa conducida por el sentimiento de libertad propio de la época.

Por otra parte, Brest sostiene que en cuanto a las formas trabajadas por quienes elaboraban obras cubistas, el posible aspecto común no proviene de los temas, ni de la factura o la elección de la paleta, sino de la estructura física del cuadro. Al construirlo como imagen de espacio y movimiento, brindándole de esta manera una existencia real.

Otro punto característico a tener en cuenta sobre el cubismo, es la legitimidad de la indiferencia.

Previo al movimiento cubista, los pintores de la Edad Moderna, se encontraban obligados a representar una copia fiel de la realidad en sus obras, y para ello utilizaban la perspectiva como recurso principal. Esto significa que los pintores de dicha época, disponían las formas en un muro, recorte de tela o papel, con el objetivo de producir una ilusión de profundidad, similar a la que proporciona la vista de una persona cuando la enfoca hacia algún punto en específico. El autor Brest (1993), afirma que los pintores de la Edad Moderna, no sólo se sirvieron de la relación entre la línea del horizonte y las direcciones que les indicaran los puntos de fuga, sino que además, emplearon procedimientos relacionados al uso del color, generando efectos que den la ilusión de que las formas se habrían dotado de volumen y movimiento.

Los pintores de la Edad Moderna se ganaron un lugar entonces, en el puesto de los encargados de generar la ilusión de la perspectiva que puede observarse desde el ojo humano, y plasmarla en un lienzo. Sin embargo, los cubistas adoptan, oponiéndose a sus

predecesores, la antiperspectiva. Retomando la característica mencionada anteriormente sobre la legitimidad de la indiferencia en el cubismo, es necesario aclarar que la misma es de suma importancia para comprender la intención expresiva de los cubistas.

La misma se refiere al hecho de que, en contraposición a los pintores de la Edad Moderna, los pintores cubistas decidieron manifestarse oponiéndose a una total negación de la realidad pre-existente representable, y a toda reducción de la pintura a un conocimiento de la misma. Fundamentando bajo estos items, su concepción espiritual de la cual fueron intérpretes durante este período del arte pictórico.

Como lo indica el autor Brest (1993) en su escrito, los cuadros cubistas elaborados por el grupo de pintores previamente definido, no dejaron de ser representativos de la realidad, ya que se sigue logrando reconocer en ellos imágenes de floreros, instrumentos musicales, casas, árboles, naturaleza muerta, entre otros. Sin embargo, sucede que las personas y los objetos plasmados en este tipo de obras, no se identifican en lo más mínimo con lo que se conoce comunmente como parte de la realidad; es decir, las figuras que el común de las personas conoce por experiencia.

Según lo mencionado en su escrito por el autor Angulo Iñiguez (1962), la fecha exacta del nacimiento del Cubismo es discutible, al igual que lo es el responsable de su iniciación.

Otra de las características de esta revolución pictórica generada por el movimiento cubista, es que los pintores de dicho movimiento se propusieron lograr más que nada formas, a las cuales llamaban formas y no imágenes, ya que surgían a partir de la descomposición de las formas en planos, que luego son las que finalmente se convierten en protagonistas del cuadro.

Brest sostiene que: "Este es el hecho capital, el gran descubrimiento que se transforma en invención: que el pintor puede expresar creando imágenes, no de lo conocido y pre-existente, sino de lo aun no nacido hasta que se las pinta."(1993, p.23)

Siguiendo a este autor, se puede afirmar entonces que el Cubismo surge como la oposición a la pintura de la Edad Moderna que lleva como bandera el concepto de una

ilusión de perspectiva. Logrando así, una nueva manera de elaborar imágenes pictóricas, en las cuales su proceso creativo tiene la ventaja de conformarse por planos independientes, que brindan al autor de la obra un espacio de trabajo ilimitado, sin tener que contener su diseño dentro de las líneas de horizonte y los bordes de un cuadro que forman parte de una imagen con perspectiva.

Retomando al autor Olaguer-Feliu, se cree que a pesar de que el movimiento cubista se fue consolidando durante reuniones entre jóvenes artistas que intercambiaban sus ideas, las primeras obras pertenecientes a dicho movimiento de vanguardia pertenecen a Pablo Ruiz Picasso. El autor afirma que fue el quien realmente definió e hizo triunfar a este nuevo movimiento en sus comienzos, entre los años 1906 y 1907.

Las obras de dicho artista, tienen en cuenta como punto de partida las acuarelas de Cézanne, y reflejan ciertas características de su vida personal en ese momento.

El nombre de cubismo, es aplicado precisamente por Henri Matisse, pintor cuya postura estaba lejos de coincidir con la nueva propuesta de este movimiento. Él designó este nombre en tono de crítica a las primeras obras cubistas que se dan a conocer. Sin embargo, en 1911, los cubistas terminaron aceptando esta descripción de Matisse como el nombre que describe a la nueva mirada que proponía este movimiento.

Angulo Iñiguez sostiene que: "El nuevo grupo de pintores solo quiere ver en la realidad el reflejo de los volúmenes fundamentales de la geometría del espacio, y en ellos obligan a encajarse a las formas irregulares que la naturaleza ofrece a su mirada." (1962, p. 471)

Siguiendo al autor Olaguer-Feliu, el mismo sostiene que el Cubismo se presentó de manera definitiva en el año 1907, alcanzando su auge entre los años 1911-1912. Surgió como un movimiento artístico regulado por las normas del orden, la reflexión y la construcción. Este movimiento hizo que la pintura, comenzara a relacionarse de una manera extremadamente evidente con la geometría, ya que el objeto protagónico de la pintura pasó a estar conformado por puros volúmenes geométricos elementales.

Pero este nuevo movimiento no sólo se limitó a la geometría. Además de modificar la manera de representación en la pintura, también transformó completamente la manera en la que una obra de arte expresaba su mensaje al espectador.

El cubismo suponía la vuelta al principio conceptual anterior en la medida que el artista se arrogaba el derecho a rellenar los vacíos de nuestra visión y a pintar cuadros cuya realidad era independiente de nuestras impresiones visuales de la realidad, si bien no menos válida que ellas, por lo que estilísticamente era la antítesis del arte renacentista. (Cooper, 1970. p14)

Al estar alejadas totalmente de la realidad, lo que se ve en las pinturas propias de este movimiento artístico, no es una copia de la realidad, sino lo que se sabe de ella. En este sentido, el cubismo estuvo muy ligado a la poesía y la literatura, convirtiéndose de esa manera en un movimiento de representación intelectual.

3.1.1 Principales referentes del movimiento Cubista

Entre las figuras más destacadas del Cubismo, se contempla como referentes de este movimiento a Pablo Picasso y George Braque.

Braque y Picasso supieron promover el Cubismo, siendo los pintores más reconocidos dentro de dicho movimiento.

Valoran visualmente un ojo y una boca, el rictus de la boca, el almendrado del ojo, el pómulo, también la onda del peinado, el óvalo de la cabeza, de la misma manera que valoran visualmente objetos menores, la cabecera del periódico, la etiqueta de una botella, el juego romboidal del vidrio, una copa, el mástil y las cuerdas de una guitarra, el papel de una partitura o el papel pintado de una pared, un naipe, un hule. (Bozal, 2013, p.3)

En la pintura tradicional se encuentran dichos elementos como una pequeña parte de un todo más importante, en cambio, en lo que al cubismo respecta, son estos detalles los principales focos de atención de las obras, como si fueran lo más importante. Afirmando de esta manera la importancia de su existencia dentro de las obras pictóricas.

En este apartado se mencionarán algunos aspectos de sus vidas personales.

3.1.1.1 Pablo Picasso

En primer lugar, es de suma importancia destacar a Pablo Picasso como protagonista principal del Cubismo, ya que es llamado el padre del mismo, a pesar de las versiones que se oponen a esta idea.

Como sostiene la autora Tamaro (2004), Pablo Diego José Ruiz Picasso, conocido por su segundo apellido, fue un original e innovador protagonista de las diversas corrientes modernas que revolucionaron las artes plásticas en el siglo XX. Tanto en el cubismo, como en la escenografía, pasando por el grabado, la escultura neofigurativa, entre otras.

Siguiendo a la autora, la misma define la obra de Picasso como inmensa: en número, en variedad y en talento, el cual se extendió por más de setenta y cinco años de actividad artística.

Picasso, nació el 25 de octubre de 1881 en Málaga, como primogénito del matrimonio formado por el pintor vasco José Ruiz Blasco y la andaluza María Picasso López. Su padre era profesor de dibujo y durante su primera infancia mantuvo una estrecha relación entre padre e hijo, que ambos cultivaban con devoción.

Según la autora Tamaro (2004), es en el año 1891 cuando Pablo inicia sus ensayos pictóricos, y tres años más tarde su progenitor y primer maestro le cede sus propios pinceles y caballetes, admirado ante el talento de su hijo. Ya en 1896, con sólo quince años, instala su primer taller en la calle de la Plata de la Ciudad Condal.

Dos años más tarde obtiene una mención honorífica en la gran exposición de Madrid por su obra Ciencia y caridad.

En 1898 Picasso realiza su primera muestra individual en Barcelona. Finalmente, en el otoño del año 1900 hace una visita a París para ver la Exposición Universal. Allí vende tres dibujos al marchante Petrus Mañach, quien le ofrece 150 francos mensuales por toda su obra de un año. De esta manera, Pablo se convierte en un artista profesional, y decide firmar sólo con el apellido materno. En 1901 comienza lo que luego se llamará su

período azul, y en 1904 ya había decidido que se instalaría en la capital francesa de manera definitiva. (Tamaro, 2004)

Fue entonces, cuando conoció a otras figuras importantes dentro del movimiento cubista, como: Juan Gris, Braque y Apollinaire. Durante esta etapa, Picasso pinta y dibuja sin cesar, rendido a la influencia de Cézanne, mientras elabora con Braque las líneas maestras del cubismo analítico.

Pronto sobreviene el asombro y el escándalo ante un estilo deforme que rompe todos los cánones y va ganando nuevos adeptos.

Pablo, siempre seguido por Braque, se lanza a crear el cubismo sintético, que los acerca al borde de la abstracción.

En 1914, con el estallido de la Primera Guerra Mundial, Pablo abandona prácticamente el cubismo, y busca otros caminos artísticos. Los encuentra en 1917, cuando por medio de Jean Cocteau conoce a Serguéi Diáguilev, que le encarga los decorados del ballet Parade de Erik Satie.

Entre las obras más destacadas de este pintor se encuentran:

Guernica (1937), Las señoritas de Avignon (1907), La mujer que llora (1937), La vie (1903), y Mujer ante el espejo (1932).

3.1.1.2 Georges Braque

Fiel compañero de Picasso, es importante destacar también el rol de George Braque dentro del movimiento Cubista.

Siguiendo a la autora Tamaro (2004), la misma afirma que en 1907, una exposición de Cézanne y el encuentro con Picasso lo ubicaron a Braque en la senda del cubismo, tendencia de la que es cofundador. Desde entonces hasta su movilización en la Primera Guerra Mundial, trabajó en estrecha colaboración con Picasso, dando vida a la fase llamada cubismo analítico, y más tarde a la denominada cubismo sintético.

Sin embargo, Georges Braque había formado parte de un grupo llamado fauve, practicando una pintura de despojamiento que lo colocaba a la vanguardia de los creadores.

A pesar de trabajar continuamente codo a codo con Picasso, Braque decidió plasmar en sus obras, a diferencia de Picasso, la naturaleza muerta, en la que introdujo novedades significativas, como el empleo del collage o la incorporación de letras y números.

Es importante recordar, que al haber formado parte del grupo de los fauves, la transición de Braque hacia el Cubismo fue de manera paulatina. Ya que los cubistas, en contraposición a los fauves, se toman grandes libertades con los objetos, reduciéndolos a esquemas. Por otra parte, los cubistas liberan el trazo iniciando la tendencia al signo, y por último, manifiestan interés preponderante por el color, es decir color-materia. (Brest,1993)

Siguiendo al autor, el mismo sostiene que a diferencia de los fauves, los cubistas también tienden a reemplazar la perspectiva por un sistema más libre y abierto de representación del espacio, según el cual las figuras no se ubican dentro la obra en niveles de profundidad decreciente, sino que lo hacen de manera orgánica y unifocal, como si fuese creado desde adentro.

Es evidente que los cubistas sentían la necesidad en modo inconsciente de que su pintura expresara nuevos ritmos, un modo de vivir menos estático, fluyente. Lo que suena contradictorio, teniendo en cuenta que la composición de sus obras están compuestas de figuras totalmente planas.

Retomando el escrito de Tamaro (2004), la autora sostiene que Braque en sus bodegones cubistas juega con el espectador, invitándole a reconstruir los objetos a partir de las diversas perspectivas que de ellos introduce en sus obras. En cambio Picasso, estaba más enfocado en la figura humana.

Brest (1993) sostiene que según Braque, el pintor no trata de reconstruir una anécdota sino de construir un hecho pictórico. Entendiéndose por hecho pictórico, su propia experiencia interior y exterior de la realidad que le iba surgiendo bajo su pincel en la tela.

Dentro de la etapa de este Cubismo analítico, una de las herramientas esenciales para el proceso creativo del pintor, es sin lugar a duda su imaginación y su visión creativa.

Ya que las pinturas, a pesar de representar de una nueva manera un objeto de la realidad, no podían verse ni siquiera en la mente del pintor, hasta que la pintura se hubiese finalizado. Lo interesante de esta etapa, es que no importa cuántas veces se pudiera recrear un objeto a partir del cubismo analítico, el resultado sería siempre distinto, ya que la imagen final no es predecible, sino que su existencia va tomando lugar en la realidad al mismo tiempo que las pinceladas del autor de la obra. Asimismo, una figura tampoco podría verse igual a través de los ojos de distintos autores.

Al igual que Pablo, la Primera Guerra Mundial alejó a Braque del camino que había estado transitando hasta ese entonces, suprimió los trazos angulosos y las líneas fuertemente geométricas de su etapa anterior para inclinarse hacia la línea curva en un nuevo repertorio de temas.

Donde recrea ambientes interiores en clave simbólica. Braque, que fue también ilustrador, escenógrafo, escultor y grabador, alcanzó un importante reconocimiento en vida y dejó una profunda huella en el desarrollo de la pintura. (Tamaro, 2004)

Entre sus obras más destacadas se encuentran las siguientes:

Hombre con guitarra, Violín y jarra (1910), Plato de frutas y vaso (1912), Vaso sobre mesa (1909) y Mujer con mandolina (1910)

3.2 Intención del Cubismo

El principal objetivo del Cubismo, es la creación de una obra de arte que no reproduzca exactamente a la naturaleza, sino que logre dar una nueva mirada de la misma, una vista abstracta. Siguiendo al autor Angulo Iñiguez, luego de que la fotografía haya sido

inventada, ya no era realmente necesaria la idea de copiar la realidad a través de obras de arte. Por lo tanto, con el nacimiento del Cubismo, lo que se busca es una mirada abstracta de la misma.

Esta idea de abstracción como principal método, está acompañada por la del facetamiento: "(...) Se afirma que debe darse la vuelta ´en torno al objeto para tomar varias apariencias sucesivas, que, fundidas en una sola imagen, la reconstituyen´". (Angulo Iñiguez, 1962, p. 472)

Retomando el escrito de Olaguer-Feliu (1989) puede definirse que, en cuanto al desarrollo de este movimiento artístico, y tomando como referente del mismo la obra de Pablo Picasso; pueden diferenciarse tres modalidades. Dichas modalidades fueron catalogadas bajo los nombres de: Cubismo Analítico, Cubismo Sintético y Cubismo del Collage.

La primera modalidad, el Cubismo Analítico, sostiene que la visión del ser humano es incompleta, por lo tanto, hay que añadir a la misma una visión intelectual propia del espíritu: se debe captar la imagen de la realidad, y reemplazarla por la idea de un objeto deformado por si mismo, filtrado por la imaginación.

El objetivo de esta modalidad, es crear un mundo que puede ser plasmado sólo por el espíritu, ignorando de esta manera, todos los elementos de la realidad.

En cuanto al Cubismo Sintético, la figura observada también derivará de la imaginación, pero su representación se vuelve más sutil. Esto se debe a un uso menor del color como protagonista, añadiendo una perspectiva también proveniente de la imaginación.

Por último, el Cubismo de Collage surge a partir de una experimentación de Braque al intentar expandir su paleta, en la cual combinó un dibujo al carboncillo con trozos de papel de tapizar. Inspirado por esta nueva técnica, Picasso desarrolló el collage como una gran ampliación de la gama de materiales que se venían utilizando hasta el momento dentro del ámbito artístico, con materiales propios de la vida cotidiana.

Siguiendo a Olaguer-Feliu, se puede afirmar que el collage fue la última innovación por parte de Picasso hacia el Cubismo, ya que luego de cumplir con las tres etapas de dicho movimiento mencionadas anteriormente, la obra de Pablo Picasso se vio influenciada principalmente por el teatro, y se alejó de las bases del Cubismo.

Sin embargo, llegada la década de los años treinta, Picasso intentó reinterpretar su visión hacia el Cubismo a través del denominado Nuevo Cubismo. Las obras de dicha etapa estuvieron caracterizadas por tener una solidez impecable en cuanto a líneas y volúmenes, lo que difiere ampliamente de las convicciones planteadas en las etapas cubistas anteriores.

De todas formas, esta última etapa del Cubismo por parte de Picasso, no fue adaptada como tal, sino como un intento de retomar su obra cubista, que se vio ampliamente interrumpido por los principios de otros movimientos de vanguardia como el Expresionismo y el Surrealismo. (1989)

Otras dos figuras que influenciaron este movimiento artístico fueron, según Olaguer-Feliu, Georges Braque y Juan Gris.

Brest (1993) sostiene que el sentido del Cubismo, se manifiesta bajo la forma de una presencia que excluye tanto al hombre como al mundo de donde se desprende su importancia, siendo como es la acción que lo realiza un método para cuestionar la realidad. Un camino para encontrarse y saber qué pretende des-ocultar el tiempo, liberando al hombre de lo que lo ha venido mortificando. Ya que, el Cubismo al encontrarse despojado de reglas en comparación a movimientos artísticos anteriores, permite al artista plasmar su idea con total libertad, a tal punto que el mismo no descubrirá su obra hasta finalizarla.

3.3 Tipos de procesos

Como se mencionó anteriormente, el Cubismo propio de Pablo Picasso, sufrió distintas etapas, cada una con sus respectivas características.

A continuación, se nombrarán los procesos de cada una de ellas, para así tener una mirada general de lo que son las diferentes técnicas del cubismo, y poder trasladarlas al presente Proyecto de Graduación.

Siguiendo la idea planteada por Olaguer- Feliu (1989), en primer lugar, surge el Cubismo Analítico, que busca completar la visión del ser humano sobre la realidad. Dicha modalidad, logra su objetivo a través de un análisis de los elementos que conforman el objeto en cuestión, para luego ser filtrados por el artista que realice la obra a través de una abstracción personal, teniendo en cuenta como herramienta principal su imaginación. En cuanto al Cubismo Sintético, el proceso de facetamiento surge a partir de la visión de frente de todas y cada una de las partes de la figura. El siguiente paso consiste en la combinación de la vista frontal con la vista perfilínea, y para continuar el proceso se adivinará el resto de los elementos que se encuentren formados a partir de dicha primer mezcla.

Este proceso sugiere que en lugar de realizar una abstracción a partir de una figura ya pintada, dicha figura se sintetizará creando una nueva.

La última etapa cubista de Picasso fue la del Collage. Picasso buscó, inspirado en la experimentación de su amigo Braque, la manera de romper definitivamente con la estética de la pintura tradicional. Para ello, utilizó esta técnica que consta de mezclar materiales de la pintura, con materiales de uso cotidiano tales como papel de diarios, trozos de tela, estampas de correo, entre otros.

Teniendo en cuenta esta última técnica de Collage, se retoma el nombre de Juan Gris, el tercer pintor que influenció de alguna manera al movimiento Cubista.

Dicho pintor, siguiendo las experimentaciones de Braque y Picasso en cuanto al collage, comenzó a realizar un Cubismo de modalidad decorativa. Esto quiere decir, que, si bien el resultado final de sus obras se veía como una pintura cubista, el proceso no siempre era el indicado por los pintores previamente mencionados.

Un ejemplo de esto es su obra llamada "El Desayuno", en la que, si bien los objetos están filtrados por una abstracción propia del pintor, la técnica de collage es solo una ilusión óptica, ya que el único material empleado para su materialización es el óleo.

El autor Brest (1993), sostiene que los cuadros cubistas no dejan de ser representativos. Es decir, que en las pinturas creadas con dichas técnicas, no existe una ausencia de la realidad, sino una nueva mirada a la misma que no permite identificar los objetos tal y como se los conoce.

Siguiendo al autor, puede afirmarse entonces que los cubistas se centraron esencialmente en crear formas en vez de imágenes, y las mismas tenían como punto de partida un elemento principal: el plano. Brest define al plano como un elemento autónomo: con forma y materia, dimensión y dirección propias. También sostiene que es el verdadero descubrimiento de la época cubista, refiriéndose a él como un disparador que produce la innovación dentro de este movimiento.

Puede reconocerse entonces, que los cubistas que comenzaron a plantear una nueva visión de la realidad, lo lograron a partir del proceso que conlleva la creación de una obra. Ya que si bien podrían tener un resultado final de la misma en mente, no podrían del todo visualizar la obra terminada hasta dar las últimas pinceladas; dado que la nueva realidad que se propusieron plasmar sobre el lienzo, se encontraba extremadamente lejos de aquella que hasta ese entonces era tomada como punto de partida para ser recreada en una obra pictórica.

Retomando el apartado anterior, en el cual se mencionan las tres etapas en las cuales se divide al movimiento cubista, es necesario mencionar algunos aspectos referidos a la primera de todas ellas, la etapa del Cubismo Analítico. Dicha etapa se refiere al período pictórico abarcado entre los años 1909 a 1912. (Barr, 1946)

Este período establecido dentro del Cubismo, es de especial importancia para el presente Proyecto de Graduación, ya que es la etapa del movimiento artístico seleccionada como

fuerza de inspiración para la elaboración de la colección interdisciplinaria que dicho proyecto tiene como objetivo.

Siguiendo al autor Brest, el cubismo analítico tiene como principal función el análisis y disociación de una imagen de la realidad. Ambas palabras se refieren a la acción de diferir y distanciar las partes de algo que se encontraba previamente unido. Por lo tanto, se puede entender a esta etapa del movimiento cubista, como un período en el cual los cubistas se centraban en los mismos objetos para realizar sus obras, pero esta vez teniendo en cuenta otro alcance. En vez de tomar un objeto y representarlo por su apariencia como un todo, los cubistas creyeron que el camino correcto para innovar en el marco de un nuevo movimiento era administrar esa visión de un objeto de la realidad y transformarlo en uno completamente distinto.

Como se menciona anteriormente en este Proyecto de Graduación, toda innovación ya sea en un ámbito social o artístico, genera cambios en las costumbres previamente establecidas. Es por ello, que para crear esta nueva visión, los cubistas se valieron de nuevas técnicas y procesos para imitar dicha nueva realidad que deseaban plasmar en sus lienzos.

Durante esta etapa analítica del cubismo, los pintores entonces, comenzaron a disociar las partes que componen los objetos de la realidad como se conocían, para transformarlos, a partir de dichas figuras encontradas dentro de las mismas.

En cuanto a la observación de los objetos, los cubistas se centraban en encontrar en los mismos formas planas. De todas formas, algunas figuras de la realidad no permiten hallar la totalidad de sus partes a simple vista, por lo que el pintor cubista debe entonces descubrirlos, aplicando de esta manera, un análisis que fue realizado con un espíritu geométrico. (1993)

En cuanto al proceso del cubismo analítico, en la etapa de análisis el autor de la obra no obligadamente debe recomponer las partes de una figura de una manera fiel y exacta a

como se ve en la realidad; sino que lo hace a través de una síntesis de la misma, manteniendo claramente los aspectos individuales de los planos encontrados en la figura. Puede decirse entonces, que durante la etapa analítica, los pintores cubistas tendieron a desaparecer las imágenes de las personas, lugares u objetos a representar en su obra, quedándose en cambio con imágenes conformadas por los planos encontrados durante el análisis de una observación de la realidad.

Capítulo 4. Cambio de Paradigmas en Moda y Arte

El cuarto capítulo de este Proyecto de Graduación, supone brindar al lector una mirada general al trabajo de diseñadores tanto internacionales como nacionales, que anteriormente hayan de alguna manera introducido la desestructuración en el proceso de creación de prendas clásicas.

Para ello, se llevará a cabo un proceso de recolección de datos a través de la observación no participante. El mismo consta del relevo de imágenes de prendas que se hayan exhibido en las pasarelas, y hayan roto con las estructuras previamente establecidas dentro de su ámbito, lo que hará posible el cumplimiento del objetivo principal que el presente Proyecto de Graduación propone, aportando una nueva mirada. Por otro lado, se tendrá en cuenta teniendo los mismos criterios, una búsqueda de imágenes que demuestre la implementación del movimiento cubista también dentro del diseño, pero esta vez ampliando la rama de indumentaria hacia otras disciplinas como la arquitectura o el diseño industrial.

Este capítulo se propone relevar información ligada directamente al objetivo principal de este Proyecto de Graduación, ya que el mismo enmarca trabajos previamente realizados que se relacionen de alguna manera con el objetivo principal del presente trabajo. Por lo tanto, será de ayuda para brindar una real nueva mirada al concepto de sastrería que ya se conoce, fusionandolo con el proceso creativo del Cubismo.

4.1 Referentes históricos en el mundo de la Moda

El objetivo principal del presente Proyecto de Graduación propone la creación de una colección de indumentaria inspirada por la fusión entre la Sastrería y el Cubismo.

Siendo respectivamente, un rubro de la moda que supo evolucionar a la par de la sociedad y así romper con las estructuras a las que se encontraba ligado en sus

principios, y por otro lado uno de los movimientos pictóricos más vanguardistas del siglo XX.

Es por ello, que en este capítulo del Proyecto se hará especial énfasis en la observación al trabajo de aquellos diseñadores, que hacen posible la existencia de nuevos paradigmas dentro del mundo del diseño.

En primer lugar, retomando los conceptos presentados en el primer capítulo de este Proyecto, es necesario nombrar a Charles Frederick Worth como uno de los primeros referentes dentro de la industria de la Moda. Su nombre se hizo popular ya que es el modisto a quien se le atribuye la creación de la Alta Costura y el destrono del miriñaque(Lipovetsky, 1990). Dicho rubro es fundamental en términos de cambios de paradigmas, ya que el mismo generó un primer quiebre en lo que a la moda respecta.

Worth se impuso como un creador cuyo principal objetivo se encontraba alejado de lo que la moda tenía para ofrecer en ese entonces.

Las personas encargadas de realizar la indumentaria, los modistos, sólo concebían el hecho de que las prendas estuviesen impecablemente confeccionadas. Para ese entonces, era una tarea no demasiado ardua de realizar ya que los mismos se encontraban sujetos a un sistema de moldería sumamente imperativo, donde sólo algunas partes de las prendas tenían la opción de llevar un cambio en su estructura inicial. Lipovetsky sostiene que fue Worth quien logró, junto a su innovadora necesidad de cambio, darle fin a una época puramente tradicional en la moda. Dando así lugar a una nueva faceta moderna y artística, en la cual Worth se permitió elaborar diseños que contemplen nuevas siluetas, materializadas a partir de cambios innovadores en cuanto a morfologías, tejidos y adornos.

El autor Lipovetsky sostiene que "El corte con el pasado es limpio, marcado: de artesano "rutinario" y tradicional, el modisto, actualmente diseñador, se ha convertido en genio artístico moderno."(1990)

Siguiendo al autor, y a esta ola de innovación dentro de la indumentaria, se destaca dentro del mundo de la moda, el legajo de Coco Chanel. Durante la década de 1920, Chanel se ocupó de ignorar aquellos elementos ostentosos que pudieran estar ligados a la idea de lujo que la sociedad de dicha década veneraba, reemplazándolos con la idea de un estilo sumamente elegante conformado por prendas que se caracterizaban por su corte recto, creando una nueva silueta que permitiera a la mujer sentirse más libre, con un atuendo funcional pero al mismo tiempo de una elegancia innovadora.

La heterogeneidad del atuendo, consustancial al orden aristocrático, en que el fasto ostentador es un imperativo social destinado a destacar la desigualdad humana y social, es sustituida a principios del siglo XX por una moda de tendencia "homogénea" basada en el rechazo del principio de exhibición majestuosa y superior de la jerarquía. (Lipovetsky, 1990)

Como se mencionó anteriormente en el segundo capítulo de este Proyecto, la mujer comenzó a usar pantalón de traje a fines del siglo XIX, principalmente con meros fines laborales. Sin embargo, a medida que Chanel fue haciéndose su nombre, el traje en la mujer continuó su camino evolutivo con la mirada puesta en el futuro de la moda. Fue así, como en el año 1954 Chanel lanzó su icónica chaqueta de tweed. Karl Lagerfeld, director creativo de la casa de modas francesa entre los años 1983-2019, refiriéndose al icónico producto que se ocupó de mantener a través del tiempo, sostiene que: "La chaqueta Chanel es, en su origen, una chaqueta de hombre convertida en el símbolo de una elegancia femenina indolente, ajena al tiempo, o sea, de todos los tiempos." (2013)

La innovadora adición de la diseñadora a la moda de su época, surgió de la necesidad que sentía la misma por crear un diseño que simbolizara la liberación de la mujer, que le permitiera un libre movimiento de su cuerpo sin incomodidades, lejos de prendas con características que hicieran ver el indumento de la mujer como un disfraz. Es por ello, que la chaqueta estaba materializada en tela de punto, sin entretela. Estaba compuesta por cuatro bolsillos reales, con un ribete a tono o contrastado, cuyos ojales (todos eran reales, lo que fue también innovador para la época) se encuentran atravesados por botones con el símbolo de la Maison Chanel. La chaqueta estaba forrada en tela de seda,

acompañada en el ruedo por una cadena delicada cuya función era garantizar la caída perfecta de la prenda. Además de convertirse en una pieza de sastrería revolucionaria, la chaqueta se mantuvo temporada tras temporada en los desfiles y campañas de la firma. A lo largo de todos estos años la chaqueta logró reinventarse ya sea a través de su color, sus recursos constructivos y las técnicas aplicadas al tejido original. (Inside Chanel, 2013)

Siguiendo con la línea de hechos revolucionarios en la moda, es necesario nombrar el trabajo de Mary Quant, diseñadora británica. Fue en la década de 1960 cuando sorprendió con sus diseños sencillos y coloridos, que permitían una mayor movilidad al cuerpo de la mujer. Entre sus diseños, se destaca la minifalda (atribuida también al diseñador francés Andre Courreges). Como sostiene Saulquin, en esta década llamada "época de creatividad anárquica", la mujer encuentra en las minifaldas de Mary Quant otro símbolo de empoderamiento, que por otro lado, desconcertó durante años a la alta costura tradicional que continuaba dominando a la cultura en ese entonces (2006).

La selección de estos tres referentes de la moda surge de un interés personal por parte de la autora del presente proyecto de graduación, por dar a conocer momentos icónicos en la historia de la moda, sin dejar de lado el aire de empoderamiento que brindaron hacia el género femenino, ya que dicho proyecto hace énfasis a un rubro que al comenzar a ser utilizado por la mujer, sufrió un cambio positivo dentro de sus paradigmas previamente establecidos.

Sin embargo, es necesario aclarar que la moda tuvo un proceso evolutivo, que involucró la participación continua de otras destacadas figuras del mundo de la indumentaria, además de las previamente mencionadas.

4.2 Diseñadores argentinos

Como se mencionó previamente, es de suma importancia tener presentes a aquellos diseñadores que junto a su capacidad de innovación, comenzaron a demostrar que la moda es una herramienta esencial a la hora de reflejar el pensamiento que posee una

sociedad sobre un determinado tiempo y contexto. Saulquin sostiene que: "Uno de los núcleos fundamentales de la moda radica en la necesidad de cambio y transformación de las personas. Por eso, el tiempo es sin duda una de sus variables fundamentales".(2006) Por lo tanto, a la hora de crear una colección, también es necesario tener en cuenta el contexto en el cual se enmarca la moda actualmente. Es por ello que, a lo largo de este capítulo del Proyecto de Graduación, se analizarán los trabajos de diseñadores argentinos. La selección de los mismos surge debido a sus destacados diseños. Ya que, acompañando el objeto de estudio de este proyecto, son diseñadores que han logrado demostrar ya sea desde la moltería o de sus innovadoras técnicas textiles un quiebre que busca romper con lo tradicional en cuanto a la indumentaria local.

4.2.1 Diseñadores que rompen estructuras

Para comenzar con el análisis de los diseñadores nacionales, se compararon los casos de tres marcas cuyos diseñadores han logrado destacarse en el ámbito textil nacional.

Las mismas son JTbyJT, Tramando y Nous Etudions. (Ver Cuadro Comparativo I)

Dentro de esta comparación se tuvieron en cuenta diferentes variables para reconocer los perfiles que caracterizan sus marcas. Para la realización del cuadro se analizaron las últimas colecciones de cada diseñador.

Principalmente, JTbyJT lanzó su última colección diseñada por Jessica Trosman en el marco de Designers BA, el pasado mes de marzo del corriente año. La misma llevó el nombre de 'La visión del vacío', y su locación fue una oficina del Microcentro, que posibilitaba una vista a toda la ciudad. (Pierri, 2019)

En cuanto a Jessica, es definida en un artículo de La Nación como una diseñadora que que junto a Churba: "marcó un hito en la vanguardia de moda argentina en los noventa y desde entonces no dejó de innovar y de exportar al mundo sus propuestas de fuerte identidad en las piezas deconstruidas" (2019)

En su última colección de JTbyJT, la diseñadora volvió a dejar una vez más su sello en cada propuesta de la línea: Blusas con textiles camiseros, pantalones bombé con una

propuesta sumamente interesante de moldería, buzos con fusión de rubros a partir de los géneros utilizados para su construcción, y recursos constructivos más bien deportivos que se unen a la perfección con su propuesta de casual wear. (Ver figura 3)

Jessica Trosman logra imponer su estilo a través de las siluetas rectas y bombé que presxenta colección tras colección, pero es principalmente reconocida por su capacidad de deconstrucción de prendas para armar con las piezas nuevas propuestas innovadoras. Por otra parte, se analizó también la última colección de Tramando. La misma es la firma que creó Martin Churba bajo su dirección, luego de haber trabajado cinco años como socio de la diseñadora previamente nombrada, Jessica Trosman.

Ambos diseñadores tienen una capacidad de innovación indiscutible, lo que logró que su marca compartida sea líder en la década de los años 90´en Argentina. Trosman afirmó en una entrevista que: "En un punto, Martín tenía una visión y yo otra, y ambas versiones nos costaban mucho."(Piña, 2003)

Dicha aclaración cobra sentido unos años después, ya que en la actualidad, se puede observar como el estilo de Trosman mutó a un rubro más casual, mientras que Churba ofrece en su sitio web dos rubros: Ready to wear y Art couture.

En sus diseños, Martin Churba se permite una experimentación más amplia en cuanto a las técnicas textiles que presenta en sus colecciones. Para dar un ejemplo de esto, en su última colección llamada "Stock, divino tesoro" Churba presentó una serie de prendas que están materializadas a partir de telas sobrantes de colecciones anteriores. Churba sostiene que: "El desafío era cómo utilizarlas y que la gente las percibiera como nuevas."(Arias, 2019)

En su colección , Churba utiliza como recurso principal la técnica de Patchwork para crear nuevas prendas que no estuviesen determinadas por el uso de un solo género y que pudieran así adaptarse a las tendencias actuales.

Su paleta de color es fría, ya que su principal color es el azul. De todas formas, también tiene en cuenta los colores tierra y logra combinarlos con prendas intervenidas con pintura y estampados que logran completar los looks de la colección.

En cuanto a la silueta utilizada para su más reciente colección, si bien Churba a través de sus prendas busca innovar también a partir de la morfología, desde una mirada general se observan siluetas rectas y evasé. En cuanto a sus prendas, si bien se encuentran en un rubro de más complejidad que el Casual wear, se destacan pantalones, remeras, camperas, tapados y vestidos.(Ver Figura 4)

4.2.2 Desestructuración en Sastrería

Como se ha anunciado previamente en el presente Proyecto de Graduación, la sastrería ha sido un rubro que desde sus inicios estuvo ligado a la uniformidad y al género masculino.

Sin embargo con el pasar de los años, al igual que todas las estructuras la sastrería se fue transformando y así evolucionando para vestir a cualquier tipo de persona que desee vestir prendas pertinentes a dicho rubro.

En este apartado del proyecto, se tendrán en cuenta el trabajo de diseñadores que a partir del diseño de autor, buscan innovar dentro del rubro de la sastrería.

En primer lugar, Vicki Otero muestra en sus campañas prendas que si bien a primera instancia parecen simples, llevan mucho trabajo en su desarrollo. La marca de Vicki Otero se caracteriza por brindar al cliente prendas austeras, del rubro Casual Wear, que tienen como reminiscencia la historia de las mujeres de su familia. La principal inspiración de Vicki Otero surge a partir de su madre y su abuela. Ambas españolas, se dedicaron al trabajo en el campo, para lo cual utilizaban indumentaria sobria, y sus mangas estaban siempre arremangadas. Es por ello, que Vicki mantiene la esencia de su familia a través de la representación del estilo de sus familiares, a través de distintas técnicas en las mangas de sus prendas para que las mismas den la ilusión de estar siempre arremangadas, por ejemplo. Entre sus principales tipologías, se encuentran vestidos,

blusas y faldas. Sus escotes generalmente son a la base y sus largos modulares por debajo de la rodilla. En cuanto a la paleta de color, utiliza colores austeros, fríos. De todas formas también incluye tonos tierra y colores cálidos muy de vez en cuando. Otra de sus principales características es el trabajo morfológico que llevan sus prendas a partir de la moldería. Las siluetas de sus prendas varían entre recta y evasé. Su padre fue sastre y la diseñadora aplica los conocimientos heredados en cada una de sus colecciones, proponiendo en cada prenda formas innovadoras de aplicar los conceptos de sastrería.

(Ver figura 6)

Por otro lado es importante destacar dentro de este apartado, el trabajo de desestructuración sastrera realizado por el diseñador Jorge Pedalino, otro de los diseñadores que se encuentra en el grupo de los que deciden escapar a lo común y conocido, y explorar más allá de las reglas ya establecidas dentro de la teoría de indumentaria.

Jorge Pedalino es el diseñador de su propia marca Jorge Fashion & Tailoring, la cual se encuentra dentro del rubro listo para llevar. Su principal fuente de inspiración a la hora de crear sus colecciones es el oficio sastrero y todos sus trucos y técnicas, como las terminaciones artesanales en cada prenda, la prolijidad y la calidad.

En sus campañas, Jorge muestra mujeres jóvenes, que a partir de las elecciones de estilismo realizadas, transmiten una expresión poética y sensible que mucho tiene que ver con el concepto principal que propone Jorge en cada una de sus colecciones.

Entre sus tipologías principales, se pueden encontrar blusas, tops, faldas, capas y pantalones. Con una silueta evasé pronunciada, los recursos constructivos de sus prendas se expresan a través de la moldería utilizada para la creación de las mismas, y el uso de la misma para generar la ilusión de avíos a partir de la misma tela con la cual está confeccionada la prenda. Su paleta de color, incluye al igual que Vicki Otero colores fríos, pero encuentra la manera de fusionarlos con distintos tonos de un mismo color y colores pertenecientes a una paleta cálida. Entre ellos se encuentran el lavanda, amarillo, verde,

marrón, morado y negro. Su línea más pronunciada dentro de sus colecciones es la evasé, que en determinados conjuntos de su lookbook parecieran hacer una reminiscencia a la década de los años '60. (Ver Figura 7)

Dentro de este apartado que hace referencia a quienes supieron encontrar una mirada distinta a la sastrería, cada uno desde su visión autoral de diseño, es importante mencionar al diseñador Juan Hernandez Daels.

Al igual que Otero y Pedalino, Daels es el diseñador de su propia marca, que lleva el nombre de Sadaels. Se trata de una propuesta enmarcada también dentro del rubro Listo para llevar. Para la colecciones realizadas bajo su marca, Daels se enfoca principalmente en su trasfondo multicultural como forma de inspiración, contando con sus prendas sus influencias flamencas y su educación argentina. Entre estas prendas, las tipologías que se mantienen firmes en sus colecciones son camisas, faldas, pantalones, sacos y vestidos. Para la materialización de dichas prendas, Daels fusiona la moldería de las mismas con su inspiración encontrada en la arquitectura, llevandola a las tipologías a través de cortes limpios y nítidos que logran un resultado final que combina la visión autoral del diseñador con elegancia y comodidad.

Si bien la paleta de color utilizada por este diseñador se parece a la de Otero y Pedalino en cuanto a los tonos austeros, los colores que predominan en las colecciones de Daels son el marrón, beige, blanco, negro, rojo y celeste. A simple vista en sus colecciones se aprecia una paleta de color neutra, pero también sabe ofrecer a quien así lo desee prendas en colores y textiles más extravagantes, sin alejarse nunca de su estilo e inspiración. Teniendo en cuenta la arquitectura como uno de los pilares fundamentales de su fuente de inspiración, las líneas de sus colecciones suelen ser rectas y evasé, muy claras ala vista gracias a los cortes nítidos planteados en su moldería y materializados con géneros que ayudan a visualizarlos. (Ver figura 8)

4.3 Diseñadores Internacionales

Si bien es necesario conocer la propuesta actual de los diseñadores nacionales, para entender qué es innovador o no dentro del ámbito nacional, también se analizan dentro de este capítulo las propuestas de los diseñadores que se destacan a nivel internacional. Lo interesante de analizar trabajos pertenecientes al ámbito de la alta costura internacional, es que la misma permite a los diseñadores contar un relato más explícito del mensaje que los mismos buscan transmitir con sus colecciones, por lo cual suelen ser colecciones con mucha información dentro de cada look presentado.

4.3.1 Diseñadores que rompen estructuras

En este apartado del Proyecto de Graduación se tendrán en cuenta para un análisis internacional, dos marcas de diseño reconocidas a nivel global por sus excéntricas y destacadas creaciones.

Las marcas a analizar dentro de este subcapítulo son Victor&Rolf y Comme des Garçons. En el caso de la última marca mencionada, se tendrá en cuenta el trabajo propuesto por su diseñadora en las últimas dos colecciones. (Ver Figuras 11 y 12)

Por otro lado, en cuanto a los diseñadores de Viktor & Rolf, se tendrán en cuenta sus trabajos realizados en dos temporadas previamente presentadas, pero que están relacionadas con el objeto de estudio del Presente Proyecto de Graduación. (Ver figuras 9 y 10)

Para comenzar, Viktor & Rolf es una reconocida casa de moda, a cargo de Viktor Horsting y Rolf Snoeren. Fue fundada en 1993 por sus diseñadores, que tienen un interés común por la moda y el arte, ya que se conocieron estudiando en una academia de diseño. Por lo tanto, son conocidos por realizar colecciones de prendas que conllevan un análisis interno de quien las interprete ya que la línea entre obra de arte y prendas de indumentaria que ellos proponen, es muy fina.

En cuanto a las colecciones seleccionadas para el análisis pertinente a este proyecto, la paleta de color utilizada por los diseñadores incluyen los colores azul, blanco y beige, junto con estampados de obras en la primer colección analizada (Ver figura 9). En cuanto a la segunda colección, cuya paleta de color es blanca en su totalidad, la estrella de la misma es la técnica de gofrado utilizada junto a la acción de generar volumen y diversas escalas en una misma prenda.

Esta marca se encuentra inserta en el rubro de Alta Costura, debido a que sus colecciones son muy elaboradas y cada prenda posee mucha información. Sus líneas suelen variar colección tras colección, dependiendo del proyecto llevado a cabo, pero generalmente predomina la línea evasé.

En cuanto a la segunda marca seleccionada, Comme des Garçons, se trata de una casa de moda enmarcada principalmentetambién dentro del rubro de Alta Costura, permitiéndose generar la cantidad de información necesaria para dejar ver la inspiración en su estado más puro detrás de cada colección.

Esta marca fue creada en 1969 por la diseñadora japonesa Rei Kawakubo, quien supo materializar sus conceptos en prendas de indumentaria que, al igual que las colecciones realizadas por Viktor&Rolf, rozan la fina línea entre indumentaria y arte.

De todas formas, la diseñadora de Comme des Garçons logra bajar sus colecciones de Alta Costura a prendas enmarcadas dentro del rubro de Listo para llevar, en las cuales predominan sacos y tapados tanto con intervenciones textiles como con estructuras que deforman la figura del cuerpo humano, generando nuevas siluetas.

En cuanto a las líneas que la diseñadora aplica en el armado de sus colecciones, predominan las líneas rectas con algunos looks que también presentan prendas abultadas. Teniendo en cuenta la primer colección analizada, se puede observar el predominio de prendas como sacos y tapados de línea recta, con una paleta de color no tan variada, en la cual predomina el negro. (Ver figura 11)

Si se observa la segunda colección de esta marca analizada para el presente proyecto, la paleta de color es más amplia, permitiendo diferenciar los detalles constructivos de las prendas, con ayuda de las distintas intervenciones textiles que también forman parte de la mencionada colección. En la misma, la silueta preferencial de la diseñadora se puede observar de una manera más evidente, dejando de lado las siluetas completamente rectas que presenta en la anterior. (Ver figura 12)

4.3.2 Desestructuración en Sastrería

En cuanto a lo referido al rubro de sastrería, y teniendo en cuenta una visión más global de lo que sucede dentro del mundo de la indumentaria, este apartado busca mostrar y evidenciar al lector los trabajos innovadores de sastrería ya conocidos en el ambiente de la moda actual. Por lo tanto, se analizarán las colecciones de las marcas de diseño Jacquemus y Adeam .

Para comenzar, Jacquemus es una marca de moda fundada en 2010 por el joven diseñador francés Simon Porte Jacquemus. El diseñador define sus creaciones como moda ingenua, ya que las mismas son de cortes simples y con pocos detalles. Sin embargo, no dejan de ser originales, y notorias para todas las celebridades dentro del mundo de la moda. En 2017, Jacquemus también adicionó a su marca una línea de zapatos, cuyos productos son protagonistas en la vida de los personajes más influyentes en cuanto a indumentaria.

Sus creaciones son muy promocionadas a través de redes sociales, como por ejemplo Instagram, red en la cual muchas celebridades visten sus prendas y accesorios y los convierten así en objetos de deseo para los seguidores de esta casa de moda.

En cuanto a la colección seleccionada para analizar dentro de este apartado, puede observarse el uso de colores planos como uno de los recursos implementados para comunicar el concepto detrás de la inspiración de la misma. Además, a través de la moldería, se generaron recursos de acceso a la prenda que simulan avíos. La paleta de

color seleccionada es entre fría y cálida, incluyendo tonos de azul, verde, amarillo, blanco y negro. En cuanto a la línea predominante se puede observar una silueta recta. Si bien es una colección abierta (muy variada), las tipologías que predominan son vestidos, blusas, faldas y sacos. Esta colección se encuentra dentro del rubro listo para llevar.

En cuanto a la segunda colección seleccionada para el análisis de este apartado del capítulo, se puede observar un uso de la sastrería que, al igual que en el caso de Otero, se ayuda de colores neutros y austeros para expresar la sensación del concepto a comunicar. En cuanto a los recursos constructivos llevados a cabo por la diseñadora para esta colección, el principal es la moldería. Sin embargo también se encuentran prendas intervenidas con detalles de frunces y prendas asimétricas de cortes limpios y nítidos.

Dentro de este mundo creativo nostálgico, la diseñadora presenta una variedad de prendas, entre las cuales se encuentran vestidos, tapados, camisas, blusas, faldas y pantalones. Esta colección y la marca en general se centran en el rubro de listo para llevar. La colección pertenece a la marca de moda Adeam, fundada en 2012. Su diseñadora, Hanako Maeda, encuentra la inspiración en sus dos ciudades natales: Tokio y Nueva York. De esta manera, su objetivo con cada colección es ofrecer una propuesta de lujo cotidiano, que combine la belleza artística con la belleza funcional.

Si bien sus prendas son algo nostálgicas, al mismo tiempo generan una sensación de estar en el presente a través de la creatividad autoral de su diseñadora, quien logra a través de la moldería utilizada en sus prendas, crear indumentaria con historia pero al mismo tiempo de tendencia.

Capítulo 5. Propuesta de diseño

El quinto y último capítulo de este Proyecto de Graduación contemplará una propuesta de diseño inspirada por la fusión entre Sastrería y Cubismo. Estos dos elementos, que fueron previamente definidos a lo largo del proyecto, se refieren a dos ramas del diseño completamente distintas.

Es por ello, que a partir de esta propuesta de colección se busca evidenciar los puntos en común que existen entre los conceptos mencionados anteriormente, y por sobre todo, responder a la pregunta por la cual surgió este proyecto en primer lugar:

¿Cómo manifestar una nueva mirada a la sastrería tradicional, a partir del facetamiento propio del Cubismo?

Este capítulo tendrá en cuenta todo el proceso de armado de la colección: desde su fuente de inspiración hasta sus figurines, materialidades, y fichas técnicas. También se mostrará a partir del despiece de moldería de las prendas propuestas por la autora, qué nuevas formas fueron encontradas a partir del proceso de facetamiento del Cubismo fusionado con la moldería del saco sastre.

5.1 Concepto e idea de colección

Desde la mirada de la autora de este Proyecto de Graduación, moldeada a partir de los conocimientos recibidos durante sus años de educación en la Universidad de Palermo, a la hora de realizar una propuesta de colección de indumentaria, es importante tener en cuenta los siguientes items:

Concepto de colección, elementos visuales de inspiración que se encuentren directamente vinculados al concepto, tendencias actuales, creación de un mapa de colección, bocetos en figurines, elección de materiales, geométrales, y fichas técnicas.

Para comenzar, el concepto de la colección es el pilar en el que la misma debe sostenerse a lo largo de todo el proceso. En el caso de este Proyecto de Graduación, el concepto de la misma surge por un lado a partir de la necesidad de la autora de indagar

sobre un rubro que se mantuvo durante décadas en el mundo de la moda, cuyas tipologías comprenden el grupo de prendas aliadas en cada guardarropas: el rubro de la Sastrería. Por otra parte, también es esencial en este proyecto, el rol del Cubismo, con su etapa de facetamiento como proceso creativo para lograr generar de esta manera, una fusión entre dos disciplinas que logre responder la pregunta-problema del proyecto, evidenciando además la importancia de dicho movimiento y rubro mencionados anteriormente.

Partiendo de la introducción a la sastrería y el cubismo que este trabajo plantea, fue como se encontró el concepto en el cual está inspirada la colección que el mismo propone. El concepto está basado en la parte creativa de cada disciplina: por un lado, el despiece de moldería del saco sastre, y por otro el facetamiento a partir del análisis y desestructuración de una forma pertinente a la realidad como la conocemos.

A partir de la elección del concepto, el siguiente paso para la creación de una colección es crear una fuente de inspiración, que esté relacionada puramente con el concepto. Generalmente, se genera una búsqueda de imágenes acordes al concepto e idea de colección planteadas, para de esta manera lograr entender de qué manera las formas y líneas pueden comenzar a verse a través de las mismas para comenzar a pensar en los bocetos de figurines. En esta instancia, se comienza a definir con qué silueta se busca trabajar para transmitir mejor el mensaje del concepto, se crea una paleta de colores pertinente a las imágenes reclutadas, que también tengan relación con el concepto elegido.

En el caso de la colección propuesta por la autora del presente proyecto, se utilizaron cinco pinturas pertenecientes al movimiento cubista, y en mayor parte a la etapa analítica del mismo (Ver figuras 16-19).

Esta última, es la etapa del Cubismo que más se relaciona con el proyecto, por lo cual es de suma importancia que sean tomadas en cuenta para la proyección de la propuesta planteada por la autora.

Retomando el marco teórico de este proyecto, es necesario recordar que fue durante la etapa analítica del cubismo el momento en el cual sus pintores comenzaron a diferenciar las partes de una figura para intentar obtener una imagen completamente distinta, sin dejar de lado las figuras encontradas dentro de la misma.

En cuanto al resto de los items, también es de suma importancia tener en cuenta las tendencias que engloban al mundo de la indumentaria en la actualidad, ya que las mismas son las que determinan que géneros, prendas, estilos se encuentran en el mercado.

Con el objetivo de informar a sus clientes sobre las tendencias actuales, y de alguna manera, crear las próximas, existen agencias de consultoría que brindan dicha información a través de catalogos anuales, como también publicaciones mensuales. Una de las agencias más reconocidas dentro del mundo de la indumentaria es Nelly Rodi. Esta empresa trabaja con un equipo que funciona como rastreador de tendencias alrededor del mundo.

De esta manera, logra estar informada sobre las últimas tendencias que se generan en las calles, a partir de fenómenos sociales o tribus juveniles, y tomando apuntes al respecto. Sus casi treinta empleados provienen tanto del sector de diseño como del ambito del marketing. Su producto más reconocido, es el "libro de tendencias", en los cuales se pueden encontrar predicciones sobre las próximas tendencias, reunidas en un abultado catálogo por especialistas de diversos temas pertenecientes a la agencia. Los mismos, sirven como disparador de inspiración para diseñadores que buscan inspirarse para encontrar un concepto para su próximo proyecto.

Por otro lado se encuentra la agencia WGSN, que es también de las más reconocidas dentro de la industria. Esta agencia emplea a más de ciento cincuenta personas y se conoce por ser una de las herramientas más practicas de los diseñadores, ya que brinda información a través de la web. Proporciona diariamente noticias de moda, entrevistas,

análisis e informes sobre ciudades y su vida urbana alrededor del mundo. (Tungate, 2005)

En cuanto a la colección de este proyecto, se tuvo en cuenta la proyección de tendencias de color brindada por PANTONE, la empresa más reconocida de identificación de colores. La misma, elige cada año un color que lo representa, y también sirve como consultora, enviando catálogos de color a sus clientes y noticias a sus suscriptores. Según la Cámara Industrial Argentina de la Indumentaria (2019), la paleta de color que brinda PANTONE, incluye grupos de tonos neutros, y también un grupo de tonos saturados, pertenecientes al grupo de colores cálidos. Sin embargo, también presenta una pequeña variedad de colores fríos, que poseen menos saturación.

Para la elección de una paleta de colores pertinente a la colección presentada en este proyecto, se tuvieron en cuenta las imágenes seleccionadas como punto de partida, fusionando las tendencias proyectadas por PANTONE. Dando como resultado, una elección de tonos neutros pertenecientes a las pinturas de la primera etapa del cubismo analítico, con colores cálidos y vivos que pertenecen a una etapa más avanzada.

(Ver figura 22).

Una vez que el diseñador tiene en claro el mensaje que desea transmitir a través de su propuesta, comenzó a delimitar en su mente qué líneas y figuras pueden acompañar en la creación de un posible prototipo rector, y tiene una paleta de color definida, es entonces cuando puede comenzar a realizar un mapa de colección.

El mapa de colección es utilizado por los diseñadores de indumentaria para definir la cantidad y variedad de prendas que conformarán su colección. El mismo consiste en el análisis de los porcentajes de prendas exhibidos en una colección de interés, que de algún modo se encuentre relacionada con su propuesta, ya sea por ejemplo, a partir de la temporada de la colección o del usuario al cual está referida.

Una vez calculados los porcentajes, se procede a diagramar un mapa en el cual se incluyen los geometales base de las prendas encargadas de formar parte de cada

conjunto de la colección, y a partir del mismo se toma una decisión de cuáles van a ser los recursos utilizados para la creación de la colección, a partir del sistema de colección logrado.

La instancia siguiente, se basa en comenzar a bocetar posibles prototipos a partir de las prendas base ya seleccionadas, y de esta manera, lograr una serie de conjuntos que se unan conceptualmente y a través de los recursos utilizados en la misma.

Una vez que la serie de conjuntos pertenecientes a la colección tiene sentido, y todas sus prendas se leen bajo un mismo concepto, pueden definirse los conjuntos y con ellos, sus accesos y avíos, comenzando a tener en cuenta la parte técnica de las prendas.

En simultáneo con la definición de las prendas, se realizan los geometales y se deciden qué telas son las que mejor representarán la idea de colección a la hora de materializarla. Los geometales son dibujos planos de la prenda, que sirven como referencia para ver cómo está construida realmente la misma.

El último paso de la creación de una colección antes de llegar a la instancia de la materialización, es el armado de las fichas técnicas. Cada prenda de la colección debe tener su ficha técnica, ya que es el documento que permitirá a talleres o terceros ajenos al diseñador, una mejor comprensión de la misma.

En estas fichas técnicas, se presenta el geometal de cada prenda de la colección, brindando información sobre los detalles necesarios. Algunos de los items esenciales que deben formar parte de la información brindada en las fichas técnicas son:

Nombre de la marca, temporada a la cual pertenece, número del artículo a confeccionar, curva de talles, detalles de la prenda a confeccionar, muestra de colores elegidos para dicho artículo, detalles de la tela o telas elegidas para la confección. Dentro de este último grupo, se incluyen los nombres comerciales de las telas, junto a su composición, proveedores y precio por metro.

Una vez finalizado el armado de fichas técnicas, la idea y concepto de colección están finalmente cerrados, teniendo en cuenta los aspectos técnicos de cada prenda, corroborando que la idea pensada por el diseñador sea posible de materializar.

5.2 Proceso creativo añadiendo el facetamiento

El objetivo principal de este proyecto, es la creación de una serie de prendas que partan de la base del saco sastre, y que estén inspiradas en la idea de romper con el estructurado proceso de creación de la sastrería tradicional.

Para ello, durante el proceso creativo de la colección que se presenta en este proyecto, se tuvieron en cuenta los aspectos relacionados a los conceptos planteados por el cubismo y por la sastrería.

En primer lugar, la autora del presente proyecto, delimitó el período del movimiento cubista que mejor se amolda a su objetivo principal, siendo el mismo la etapa del cubismo analítico. Al mismo tiempo, se definió el saco sastre como prenda representativa del rubro de sastrería.

Como se mencionó en el apartado anterior, el concepto principal de esta colección es brindar al lector una mirada de diseño autoral a la sastrería por parte de la autora de este proyecto, que tenga en cuenta la evidencia de los puntos en común que poseen el rubro y movimiento artístico seleccionados. Se pretende mostrar esta idea a través de la fusión interviniendo en el proceso creativo de ambas disciplinas, para lograr un resultado que comunique el mensaje pensado por la autora a la hora de crear la colección.

Definido el concepto, siguiendo los pasos mencionados en el apartado anterior, se generó una búsqueda de elementos visuales pertinentes al concepto planteado, a través de la recolección de imágenes pictóricas del período cubista seleccionado.

Por otra parte, teniendo en cuenta la selección del saco sastre como elemento representativo del rubro de Sastrería, se realizó un despiece de moldería para reconocer individualmente cada una de las piezas que lo conforman.(Ver figura 20)

A partir del material coleccionado, se realizó un mapa de colección en el cual se definieron los cinco conjuntos a diseñar dentro de la colección planteada para este Proyecto de Graduación, los cuales en esta instancia continúan visualizándose como prendas base.

Una vez definidos los conjuntos, es entonces cuando comienzan a fusionarse la sastrería con el cubismo. Siguiendo los pasos del facetamiento propios del proceso creativo del cubismo, se crearon una serie de superposiciones de las piezas que conforman el saco sastrero sobre cada conjunto seleccionado previamente.

A partir de este facetamiento realizado con las piezas del saco sastrero, se comenzaron a visualizar las nuevas formas y figuras que pasarán a ser los moldes de las prendas de la colección presentada.

El siguiente paso, es la elaboración de bocetos en figurines de los conjuntos ya establecidos previamente, con el recurso de moldería brindado por el descubrimiento de las nuevas formas de la prenda que surgieron en la etapa del facetamiento.

Una vez elaborados los figurines, se realizó una síntesis de los mismos, en los cuales se definieron cuáles serían las prendas seleccionadas para transmitir el concepto de fusión entre arte y moda que pretende el presente Proyecto de Graduación.

En cuanto a la elaboración de los figurines, es necesario tener en cuenta que a pesar de comenzar a bocetar a partir de formas encontradas en un plano, la moldería a realizar debe tener en cuenta las proporciones de volumen del cuerpo humano, es por ello que a partir de la realización de fichas técnicas es el momento en el cual se terminan de definir las prendas de la colección.

5.3 Sastrería Facetada: Una colección cubista

En el marco del último apartado de este Proyecto de Graduación, se dará a conocer al lector la propuesta de diseño planteada por la autora del mismo.

Esta colección surge con la intención de evidenciar los puntos en común existentes entre dos disciplinas pertenecientes a distintas ramas del diseño. La intención es fusionar estas

disciplinas a través de sus procesos creativos, para así continuar logrando a partir de las mismas, y como se viene mencionando a lo largo del proyecto, nuevas miradas sobre la realidad que el común de la gente ya conoce.

5.3.1 Figurines

Para el planteamiento de la propuesta de diseño, al finalizar la etapa de facetamiento fusionada por las piezas del saco sastre, se continuó por crear una serie de cinco figurines que comuniquen a través de los prototipos seleccionados, el concepto de la colección, objetivo principal de este Proyecto de Graduación.

La misma consta de una serie de cinco conjuntos, conformados por nueve prendas. El primer conjunto, surge a partir de las bases de top y pantalón base. Al facetar piezas del saco sastre sobre las mismas, se descubrieron nuevas formas para la creación de un top y un pantalón acordes al objetivo del proyecto.

En primer lugar, el top está conformado por dos piezas: las mismas surgen a partir de la moldería de las vistas delanteras del saco sastre y el delantero restante. Dichas piezas de sastrería se reinventaron como una pieza más holgada que se enlaza con la estructurada pieza restante a través de su propia tela, sin la necesidad de avíos. También posee recortes pertenecientes a la sustracción de formas superpuestas durante el proceso de facetamiento. Los textiles planteados para el diseño de esta prenda son: lino creppe, taj majal y sarga. Se trata de un top con simetría en el largo modular, recortes y sustracción en una de sus mangas.

En cuanto al pantalón, está conformado desde la cintura por su estructura base y en su inferior la superposición de los refuerzos de la manga sastre en su parte inferior, sigue la propuesta de fusión interdisciplinaria planteada en el proyecto. En cuanto a los textiles seleccionados para esta prenda, se tuvieron en cuenta: la sarga como tejido principal, lino creppe y taj majal para los recortes y superposiciones inferiores. Dicho pantalón está conformado por nueve piezas.

El segundo conjunto, está conformado a partir de las bases de las tipologías short y blusa.

La blusa está conformada por dos piezas, que surgen a partir del facetamiento de piezas del cuerpo delantero del saco sastre. Ambas piezas se superponen, logrando un producto terminado por una costura manual en el centro de la prenda. Para su elaboración, se tienen en cuenta los textiles cotton satén para la pieza más holgada, y taj majal para su pieza más estructurada.

El short de este conjunto propone la continuación de sentido de la serie, utilizando el mismo recurso de las piezas de refuerzo de manga sastre, facetadas sobre la base del pantalón base. Para la materialización de este diseño, se tuvieron en cuenta como tela principal la sarga, y como tela secundaria taj majal.

La tercera propuesta de esta colección trata de una monoprenda, cuyas piezas surgen del facetamiento de las piezas centrales del cuerpo delantero y trasero del saco sastre, junto con el recurso del refuerzo de la manga sastre en el inferior de la prenda.

Su acceso se encuentra en la parte lateral de la prenda y se trata de un cierre escondido, que permita ver claramente el dibujo generado por los recortes realizados a partir de las figuras encontradas en el proceso de facetamiento.

Esta monoprenda está compuesta por recortes pensados para su materialización en los siguientes textiles: gabardina apacuna, taj majal, sarga, lino hindu.

La cuarta propuesta de este proyecto de graduación está compuesta por dos prendas: un top y un short. Ambas prendas parten de las tipologías base definidas en el mapa de colección, y surgen como nuevas prendas diseñadas a partir del facetamiento de piezas pertenecientes al cuerpo delantero y trasero del saco sastre, teniendo en cuenta distintas escalas. En primer lugar, el top está conformado por dos piezas que se unen en el centro,

y además una tercera pieza, con forma de refuerzo de manga sastre extendida que ayuda en rol de avío a la unión de la prenda.

La parte inferior de esta propuesta trata de un short que en su parte inferior y a lo largo, posee formas superpuestas encontradas a partir del facetamiento entre las piezas delanteras del saco sastre, y recortes que se generaron en dicho proceso.

La quinta y última propuesta de este Proyecto de Graduación consta de dos prendas: un saco y una falda. El saco se compone por piezas generadas a partir del proceso de facetamiento mencionado anteriormente, teniendo en cuenta la rotación de las mismas y generando nuevas formas a partir de ello, en conjunto a recortes de formas generadas durante dicho proceso creativo.

Los textiles seleccionados para su elaboración, son: sarga, gabardina apacuna, lino hindu y tafeta. Por otro parte, la falda se compone de recortes generados a partir de las formas encontradas en el proceso de facetamiento compuesto por los refuerzos de la manga sastre base. Para su elaboración, se pensó como textil principal la sarga, y para sus recortes taj majal combinado con lino hindu.

(Ver cuerpo CII)

5.3.2 Fichas Técnicas

Para una mejor comprensión de cada prenda, se realizaron fichas técnicas de geométrales y textiles, y de moldes y despiece de moldería. (Ver cuerpo CII)

En ellas, se brinda la información de cada una de las prendas propuestas para la colección que responde a la pregunta principal de este proyecto.

Las fichas técnicas están conformadas por un conjunto de datos que brindan información sobre una prenda, y se define como el documento más importante que se emplea en el proceso de materialización de una prenda. Es por ello, que el contenido que se incluya

dentro de la misma debe estar cuidadosamente evaluado, para no cometer grandes errores al momento de la confección.

Este tipo de documento, posee todos los pasos e ítems necesarios para que quien la reciba, pueda confeccionar la prenda sin cometer errores.

Según la CIAI, las fichas técnicas permiten producir una muestra más precisa y además, facilita los tiempos de entrega.

En la ficha técnica, y a lo largo del proceso de desarrollo del modelo, se establecen cuáles serán los requerimientos del modelo. Estos se han de cumplir tanto en su desarrollo como en su posterior producción. Con lo que el conjunto de documentación contenido en la ficha técnica lo convierte en el documento legal que establece como se debe fabricar el modelo. (2019)

Entre los datos encontrados en las fichas elaboradas para la presente propuesta de diseño, se pueden encontrar:

Cotas de centímetros cuyas medidas, a pesar de que el geométral esté realizado en escala (generalmente de 1:10), se presentan en el tamaño real que llevará la prenda materializada. Otro de los ítems es la curva de talles, en la cual se indican los talles a confeccionar junto con la cantidad que se desea materializar de cada prenda. Las fichas, también poseen zooms, que en este caso contienen desde aclaraciones que indican las terminaciones internas de una prenda, a partir de forrería y vistas; como también el acceso a la misma. También se tuvo en cuenta para el armado de las fichas pertenecientes a esta propuesta de diseño información sobre los textiles a utilizar en caso de materializar las prendas. Por otra parte, se indican los colores de dichos textiles seleccionados para la confección de las prendas.

En una hoja aparte de la ficha de geométral, que incluye todos los ítems mencionados anteriormente, se encuentra el despiece de moldería de la prenda, con sus centímetros de costura y pinzas señaladas.

En la misma ficha se indica también, un listado con el detalle de cada uno de los moldes que conforman la prenda, señalando la dirección del hilo con la cual deben ser cortadas, en qué tela, y por cuánta cantidad.

(Ver Cuerpo CII)

En cuanto a la primer propuesta de diseño presentada para este proyecto, la misma incluye las fichas pertenecientes a un top y un pantalón. El top, se detalla en la ficha como una prenda de dos piezas, con asimetría en su largo modular, recortes y sustracción en una de sus mangas. Además, posee aclaraciones sobre sus costuras internas, las cuales están terminadas a partir de la unión de vistas y forrería. En el despiece de moldería, se pueden observarse con mayor claridad sus doce piezas. En cuanto al pantalón, se encuentra detallado en su ficha como un pantalón a la cintura, con recortes y superposición. También se aclara que el acceso a la prenda es delantero, a través de un cierre con tapa y un gancho peletero. En su ficha de despiece, se aprecian las diez piezas de moldería que lo conforman.

Siguiendo a la segunda propuesta de esta colección, la primer prenda es una blusa que consta de dos piezas: una con caída y otra más rígida. Se detalla en su ficha como una blusa con asimetrías en su largo modular y mangas, y recursos de superposición y sustracción. Además, se aclara que sus terminaciones deben realizarse con vistas y forrería internas, y una de sus terminaciones es a mano. Sus piezas son dieciséis y se aprecian en la ficha de despiece de moldería.

En cuanto a la segunda prenda, se trata de un short conformado por diez piezas de moldería, y detallado en su ficha como un short de talle alto a la cintura, con pretina y recortes. Su acceso también es delantero, a través de un cierre con tapa y un gancho peletero.

La tercer propuesta se compone de una monoprenda, cuyo detalle la define como una monoprenda de escote y mangas asimétricas, con recortes. El acceso a la prenda es

lateral, para poder apreciar en su totalidad los recortes generados en la espalda de la prenda. En su ficha de despiece de moldería, se pueden observar las trece piezas que la conforman.

Un top y un short son la cuarta propuesta de la colección presentada en este proyecto. El top se define en su ficha como un top de dos piezas, con asimetría en mangas, recortes y superposición. La prenda está compuesta de veintidós piezas en total. El short, por otro lado, se detalla como un short con recortes y superposición, cuyo acceso es también delantero a través de un cierre con tapa y un gancho peletero. Está conformado por catorce piezas.

La última propuesta de indumentaria presentada en este proyecto, consta de un saco y una falda. El saco se detalla en su ficha técnica como un saco con asimetría y recortes. El mismo tiene acceso delantero a través de un gancho peletero, y terminaciones de costuras internas a partir de la unión de vistas y forrería. Está compuesto por diecinueve piezas.

En cuanto a la falda, la misma se encuentra detallada en su ficha como una falda con recortes y asimetrías, cuyas terminaciones también se realizan a través de vistas de ruedo y forrería. El acceso a esta prenda es lateral, y sus piezas son nueve.

5.3.3 Muestrario Textil

Luego de plasmar la propuesta de esta posible colección de indumentaria en figurines, se continuó por elaborar un catálogo textil, con telas pertinentes al concepto en el cual está inspirada esta colección. Dentro de éste, los textiles fueron seleccionados teniendo en cuenta la rigidez o caída con la que calzan las prendas diseñadas en el cuerpo humano.

También se tuvo en cuenta para la selección de textiles, la temporada a la cual pertenece la colección, primavera/verano.

Por lo tanto, los textiles seleccionados fueron: Gabardina Apacuna, Lino Creppe, Tafeta, Taj Majal, Mello weft, Sarga, Lino Hindu, y Cotton Saten.

(Ver Muestrario Textil, Cuerpo C II)

Principalmente, la gabardina tiene una composición de 100% algodón, con un ancho de 1,50 metros. Es generalmente utilizada para la confección tanto de uniformes, ropa de trabajo como pantalones, chaquetas, abrigos y ropa casual. Su composición permite que el tacto sea suave, pero también resistente a la vez ya que su tramado de sarga le otorga resistencia y elasticidad.

En cuanto a los géneros de lino seleccionados, se encuentran el lino creppe y el lino hindú. El lino creppe tiene una composición de 70% rayón y 30% lino, y su ancho es de 1,50 metros.

El lino hindú, en cambio, está conformado por 70% lino y 30% algodón, lo que hace que su tacto sea suave. Contrariamente al lino creppe, que posee un tacto más aspero.

Ambos tejidos, a pesar de sus distintas composiciones, son abiertos por lo cual son ideales para la confección de prendas de verano, tales como faldas, blusas y vestidos.

En cuanto a la Tafeta, es el tejido seleccionado para la forrería de las prendas. Su tacto suave hace que la prenda resbale y sea cómoda sobre el cuerpo. Su composición es de 100% poliéster y su ancho de 0,90 mts.

La entretela mello weft, pertenece al grupo de las entretelas tejidas que otorgan cuerpo a las vistas de ruedos, sisa y escote. Es un tejido termofusionable, y está ubicado dentro del grupo de las entretelas sintéticas.

La tela que lleva de nombre comercial Taj Majal, es un tejido compuesto 100% de poliéster, teniendo una sensación un tanto áspera al tacto. Es una tela con cuerpo, generalmente utilizada en prendas elegantes.

La sarga, por otra parte, está compuesta por algodón al 100%, y posee un ancho de 1,50 metros. Es el tejido por excelencia seleccionado para proyectos relacionados a la sastrería.

Es un tejido suave al tacto, al igual que la gabardina, pero por su elaboración, el hilo de algodón otorga fuerza y elasticidad a la vez. Es utilizada también para la confección de indumentaria casual y uniformes.

En cuanto al tejido Cotton saten, el mismo está compuesto por algodón con un porcentaje de spandex. Su ancho es de 1,50 metros, y es utilizado en la confección de ropa casual ya que aporta comodidad gracias a la elasticidad de su tejido.

A partir de la definición del concepto y de la propuesta de indumentaria, los textiles fueron seleccionados principalmente para vestir una colección perteneciente a la temporada Primavera/Verano. Es por ello, que los textiles seleccionados se componen en su mayoría por algodón, ya que es un aliado durante los días más calurosos, generando frescura y comodidad.

Conclusiones

Tomando como base de información los datos recopilados a lo largo de este Proyecto de Graduación, y orientado a la búsqueda por parte de la autora con la intención de dar a conocer al lector, los conocimientos y capacidades adquiridas durante los años de estudio invertidos en la Universidad de Palermo, es que se concluye principalmente sobre la importancia que debe ser dada, a todos aquellos datos mínimos que conforman los aspectos de un concepto, siendo que es necesario describir los mismos exhaustivamente, para posibilitar el entendimiento, como así también el propósito y las funciones que cumplen dentro de sus variadas y diversas disciplinas.

Para poder llegar a formar conclusiones sobre este Proyecto, se tuvieron que describir ampliamente todas las partes que lo componen, indagando en cada uno de los factores que hacen a la fusión de la temática propuesta entre la Sastrería y el Cubismo.

Se tuvo que inducir al lector a los términos más generales, desde el concepto de moda e indumentaria, arte pictórico y cubismo, hasta lo que es justamente el rubro de sastrería y el movimiento del cubismo.

Desde la visión de este Proyecto, se están dando a conocer los principales aspectos de un rubro que consta de técnicas, procesos y hasta trucos específicos utilizados con la intención o finalidad para que una prenda pueda insertarse dentro del mismo.

Por lo tanto, si bien se nombraron solo algunos aspectos generales, podremos notar que la sastrería padeció a lo largo de todos estos años, muchos y notorios cambios. Algunos hasta han alcanzado nivel social y han sido adaptados por muchos diseñadores, pero también podremos encontrar algunos otros que son más personales, y que en parte, se refieren al hecho de cómo cada persona o individuo que se dedica a la sastrería, lleva a cabo el proceso de la misma, dándole el sesgo de la influencia que lo hubiese orientado a los resultados obtenidos.

Para que el lector pudiese comprender la magnitud de los cambios implicados en la moda e indumentaria y en el rubro de la sastrería más específicamente, fue esencial la

descripción cronológica del desarrollo de este último, entendiéndolo entonces que el concepto base de la sastrería nunca se perdió pero sí se ha transformado para satisfacer las necesidades de una sociedad cambiante en sí misma.

El cambio más notorio a lo largo del tiempo se puede apreciar en el sentido de que las piezas del rompecabezas que solían ser necesarias para realizar una prenda sastrera, fueron disminuyéndose con el paso de los años. Ya no tiene la misma importancia el calce perfecto, sino que cumpla con ciertas reglas infalibles de este rubro, como lo son las mangas formadas por dos piezas al igual que los cuellos, acompañados de pinzas de entalle. Como todo en una sociedad regida por lo instantáneo, ya no se emplea tiempo en formar una pieza perfecta, sino una pieza en la cual el comprador, a simple vista, lea sastrería.

La sastrería se volvió una parte más de la moda industrializada que se consume en la actualidad. Eso está claro. De todas formas, es la manera que tiene este rubro de acompañar un contexto social. Y aunque en otras épocas estaba más cargada de piezas que acompañaban la silueta del cuerpo, también estaba cargada de estructuras difíciles de romper. Por ejemplo, que el traje era sólo un uniforme de trabajo, o que eran prendas más masculinas que femeninas.

Por lo tanto, a pesar de la gran industrialización que sufrió este rubro, puede reconocerse que la sastrería que hoy conocemos es una que positivamente acompaña el momento que estamos atravesando. Sigue reinventándose día a día, fusionándose con otros rubros, rompiendo estructuras preestablecidas por sociedades pasadas, dejando que la sociedad recuerde que debería hacer lo mismo.

De todas maneras, a pesar de que el cambio es lo único que se mantiene constante, a través de este Proyecto de Graduación, se buscó evidenciar los aspectos más clásicos y antiguos de la sastrería. Ya que, al momento de crear prendas que parten de un rubro ya existente, es difícil mantener cierta distancia de las reglas y técnicas del mismo, y en simultáneo no alejarse demasiado de las reglas básicas al buscar una innovación dentro

de este rubro, y de la moda en general. Ya que, como se nombró anteriormente en el primer capítulo del presente Proyecto de Graduación, existe una gran variedad de rubros y cada uno pertenece a un mundo propio, con reglas y pasos a seguir para su elaboración.

Lo interesante de innovar a partir de algo ya establecido, es que se deben tener algunos items en cuenta para no alejarse demasiado del proceso inicial, pero con también se debe tener la libertad de crear a partir de la visión e imaginación autoral. Siempre y cuando, lo único que no se pierda en el proceso creativo sea la esencia del rubro.

De todos modos, el proyecto intenta recolectar y promover la asimilación de la visión más general y acertada del proceso de la sastrería, a través de la consulta a reconocidas fuentes dentro del mundo de la indumentaria y referentes relacionados a ella. No obstante, también se realizó una distinción entre diseñadores argentinos e internacionales, demostrando que incluso los conceptos de mundial conocimiento han encontrado su adaptación específica en distintas regiones, siguiendo las culturas impuestas por la sociedad en cada una de ellas.

Como se ha mencionado anteriormente, y también para poder acompañar el propósito y objetivo principal propuesto por la autora de este Proyecto de Graduación, se consultaron fuentes para introducir al lector en el mundo del arte pictórico, más específicamente del movimiento cubista. Para ello, fue necesario como primera instancia, promover el entendimiento de los conceptos principales que el arte pictórico posee, ya que se alejan del mundo de la indumentaria en sí, pero que, de todas formas debieron ser considerados a la hora de crear una colección que se inspirara en la fusión de ambas disciplinas.

Se comenzó una búsqueda de una definición concreta sobre el Cubismo y sus aspectos esenciales, se realizó un recibo de información para lograr entender quién fue realmente el responsable de la aparición de este movimiento de vanguardia, y se comenzaron a aclarar las diferencias entre las distintas etapas e influencias pertinentes a este movimiento.

Durante dicha investigación, se reconocieron tres principales etapas del cubismo: la etapa analítica, su etapa sintética, y por último la de collage. El desarrollo de cada etapa junto a la descripción de las técnicas utilizadas a lo largo de cada una de ellas, permitió a la autora del presente Proyecto de Graduación delimitar qué período del Cubismo sería el más pertinente para utilizar como fuente de inspiración en el desarrollo de su propuesta de diseño. Ya que dicha propuesta busca transmitir al lector la idea de una fusión del proceso creativo del Cubismo, más específicamente su facetamiento, realizado a partir del despiece de moldería de un saco de sastrería, prenda elegida por la autora para representar dicho rubro dentro de este Proyecto de Graduación.

Es entonces cuando se logró definir que la etapa más acorde al mensaje que la autora busca comunicar, es la primer etapa del cubismo, llamada analítica.

La misma busca representar en un resultado final, una nueva imagen de la realidad que no sea en ningún porcentaje parecida a los objetos, personas, o lugares, que se conocen dentro de la realidad común. Por contrario, esta etapa del Cubismo se caracteriza por buscar disociar las partes de una figura, prestando específica atención a cada detalle de dicha imagen a representar, (ya sea de una persona, una casa, o naturaleza muerta), y a partir de las partes obtenidas, convertir los detalles en figuras principales del resultado final, sin que se reconozca a primera vista de qué se trata la obra. La etapa analítica del cubismo, busca escapar a lo que ya es comunmente conocido, proponiendo de esta manera, comenzar a ejercitar una mirada distinta hacia los objetos que se encuentran alrededor, y poder analizar y disociar cada una de sus partes, como primer paso para la creación de una imagen totalmente nueva. Una de las características más destacadas de esta etapa, es que si bien el autor de la obra tiene idea de cómo se ve el objeto que analiza para su obra, no tiene manera de saber cómo se verá el resultado final, hasta una vez terminada dicha obra. La elección por parte de la autora del Proyecto de Graduación, sobre esta etapa del Cubismo, se relaciona también con la idea que propone de modelar

las figuras encontradas durante el proceso creativo del facetamiento, sin tener límites para hacerlo, ya que el hecho de trabajar a partir de figuras previamente reconocidas, para la creación de una nueva que decantará en una prenda de vestir, no tiene pasos a seguir o un manual de instrucción, sino que entra en escena la imaginación y creatividad de quien realice el proceso creativo, conectándose así con la manera más pura de llevar a cabo un proceso creativo que tenga en cuenta las bases del Cubismo, como también el proceso de diseño de una colección de indumentaria.

Si bien no se puede establecer una conclusión directa sobre el arte dada su característica de constante renovación, sí se podrá entonces decir que esta misma cualidad es la que más la acerca al mundo de la moda: como se ha desarrollado extensamente en los capítulos de este Proyecto, se puede concluir que para poder lograr cualquier cambio se debe romper con lo establecido anteriormente pero sin perder la esencia de lo que al concepto construye. Es así que podemos reconocer tipos de rubros o movimientos artísticos a lo largo de la historia de la humanidad que se han mantenido firmes en su esencia pero que han mutado ampliamente desde sus inicios hasta las versiones que hoy en día se conocen de los mismos.

Retomando lo principales conceptos de este Proyecto de Graduación, puede decirse entonces que a partir de la investigación de datos pertinentes y la búsqueda de características esenciales de la Sastrería y del Cubismo respectivamente, este proyecto intentó comunicar al lector de qué manera cada una de estas disciplinas fue mutando a la par del contexto social en el cual se encontraron inmersos, y a través de distintos puntos de vista, que permitieron un crecimiento de cada disciplina.

En base a lo mencionado, se puede afirmar entonces, que desde la diversidad podemos lograr un objetivo en común; como así también que, desde un objetivo en común, podemos satisfacer la diversidad.

De esta forma, se responde a la pregunta inicialmente formulada de ¿cómo manifestar una nueva mirada a la sastrería tradicional, a partir del facetamiento propio del cubismo? dado que se puede llegar a comprender, en base a lo descrito en este Proyecto, que al encontrar un punto en común entre dos conceptos que parecen alejados, se puede establecer una relación que dé lugar a la creación de nuevos conceptos en sí mismos, permitiendo la fusión de diversas doctrinas que comparten características pero que aportan sus cualidades específicas para lograr una original declaración en la nueva noción creada.

Lista de Referencias Bibliográficas

Angulo Iñiguez D.(1962) *Historia del Arte, Tomo II*.
Madrid. Editorial: D. Angulo

Asociación Española de Sastrería. *Sastrería industrial*. Recuperado el 20/10/2018
de <http://www.aesastreria.es/sastreria-industrial/>

Alarcón, J. de Dios. (2014) *Sastrería Masculina. Técnicas de trazado avanzado*.

Barr,A.H. (1946) *Picasso, fifty years of his art*.
Nueva York, The Museum of Modern Art

Baudrillard, J. (1968). *Le système des objets*.
París. Editorial: Gallimard.

Bragado, D. (2017) *Sastrería artesanal*; procedimiento Santa Eulalia (2017).
Recuperado el 20/10/2018 de [https://vestirseporlospies.es/sastreria-
artesanal-procedimiento-santa-eulalia/](https://vestirseporlospies.es/sastreria-artesanal-procedimiento-santa-eulalia/)

Bozal, V. (2013) *Qué es y qué quiere el Cubismo*.
Editorial: Fundación Colección Thyssen-Bornemisza, 2013

Brest, J.R. (1993) *Así se mira el arte moderno. Abstracción y Cubismo*.
Buenos Aires. Editorial: Beas Ediciones

Cabrera, R. *Classic Tailoring Techniques. A construction guide for women´s wear*
Nueva York. Editorial: Fairchild Publications

Cavallaro, A. *Cosiendo Ideas*. Colección Hilando Fino.
Argentina. Mapa Textil

Cámara Industrial Argentina de Indumentaria. Colores PANTONE 2020
Recuperado de:[http://www.ciaindumentaria.com.ar/plataforma/pantone-anticipa-
los-colores-para-primavera-verano-
2020/?fbclid=IwAR3ZXnNMCM4nXQKwKWp98IMmP0dcdg-
Zna51jT7bBz8BIEnOTMYTYkzphf0](http://www.ciaindumentaria.com.ar/plataforma/pantone-anticipalos-colores-para-primavera-verano-2020/?fbclid=IwAR3ZXnNMCM4nXQKwKWp98IMmP0dcdg-Zna51jT7bBz8BIEnOTMYTYkzphf0)

Cámara Industrial Argentina de Indumentaria. Fichas Técnicas, un documento
improscindible para la producción de moda.
Recuperado de: [http://www.ciaindumentaria.com.ar/plataforma/ficha-
tecnica-un-documento-improscindible-para-la-produccion-de-moda/](http://www.ciaindumentaria.com.ar/plataforma/ficha-tecnica-un-documento-improscindible-para-la-produccion-de-moda/)

Croci, P. y Vitale, A. (2011) *Los Cuerpos Dóciles. Hacia un tratado sobre la moda*.
Buenos Aires. Editorial: la marca editora

- Deslandres, Y. (1985) *El traje, imagen del hombre*.
Barcelona. Tusquets Editores.
- Fraga Mullor, M. (2012) *Historia del Arte*. (2da ed.)
México. Ed: PEARSON
- García, V. (2016). *Sastrería artesanal versus sastrería industrial* (2016).
Recuperado el 20/10/2018 de <https://www.sastreriavictorgarcia.com/single-post/2016/02/08/Sastrer%C3%ADa-artesanal-versus-sastrer%C3%ADa-industrial>
- Godart, F. (2012) *Sociología de la Moda*. (1 ed.)
Buenos Aires. Editorial: Edhasa
- Hopkins, J. (2011). *Ropa de Hombre*.
Barcelona. Editorial Gustavo Gili, SL.
- Laver, J. (2006) *Breve Historia del Traje y la Moda*. (10 ed.)
Madrid. Editorial: CATEDRA
- Montero, A. (2014). *La sastrería Masculina y el Traje* (2014).
Recuperado el 20/10/2018 de <http://sastreriaserna.com/la-sastreria-masculina-y-el-traje-historia-y-origen/>
- Olague-Feliú, F. (1989) *Los Grandes "ismos" Pictóricos del siglo XX*
Barcelona. Editorial: VICENS-VIVES
- Saulquin, S. (2005). *Historia de la Moda Argentina. Del Miriñaque al diseño de autor*.
Buenos Aires. Editorial EMECE
- Tungate, M. (2005). *Marcas de Moda. Marcar estilo desde Armani a Zara*
Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili, SL.
- Tamaro, E. (2004). *Pablo Picasso*
Recuperado de: <https://www.biografiasyvidas.com/monografia/picasso/>

Bibliografía

- Angulo Iñiguez D.(1962) *Historia del Arte, Tomo II*.
Madrid. Editorial: D. Angulo
- Asociación Española de Sastrería. *Sastrería industrial*. Recuperado el 20/10/2018
de <http://www.aesastreria.es/sastreria-industrial/>
- Alarcón, J. de Dios. (2014) *Sastrería Masculina. Técnicas de trazado avanzado*.
- Barr,A.H. (1946) *Picasso, fifty years of his art*.
Nueva York, The Museum of Modern Art
- Baudrillard, J. (1968). *Le système des objets*.
París. Editorial: Gallimard.
- Bauman, Z. (1999). *Liquid Modernity*.
Cambridge. Editorial: Polity
- Bragado, D. (2017) *Sastrería artesanal; procedimiento Santa Eulalia* (2017).
Recuperado el 20/10/2018 de [https://vestirseporlospies.es/sastreria-
artesanal-procedimiento-santa-eulalia/](https://vestirseporlospies.es/sastreria-artesanal-procedimiento-santa-eulalia/)
- Bozal, V. (2013) *Qué es y qué quiere el Cubismo*.
Editorial: Fundación Colección Thyssen-Bornemisza, 2013
- Brest, J.R. (1993) *Así se mira el arte moderno. Abstracción y Cubismo*.
Buenos Aires. Editorial: Beas Ediciones
- Cabrera, R. *Classic Tailoring Techniques. A construction guide for women´s wear*
Nueva York. Editorial: Fairchild Publications
- Cavallaro, A. *Cosiendo Ideas. Colección Hilando Fino*.
Argentina. Mapa Textil
- Croci, P. y Vitale, A. (2011) *Los Cuerpos Dóciles. Hacia un tratado sobre la moda*.
Buenos Aires. Editorial: la marca editora
- Cámara Industrial Argentina de Indumentaria. *Fichas Técnicas, un documento
imprescindible para la producción de moda*.
Recuperado de: [http://www.ciaindumentaria.com.ar/plataforma/ficha-
tecnica-un-documento-imprescindible-para-la-produccion-de-moda/](http://www.ciaindumentaria.com.ar/plataforma/ficha-tecnica-un-documento-imprescindible-para-la-produccion-de-moda/)
- Deslandres, Y. (1985) *El traje, imagen del hombre*.
Barcelona. Tusquets Editores.
- Fraga Mullor,M. (2012) *Historia del Arte. (2da ed.)*
México. Ed: PEARSON

- García, V. (2016). *Sastrería artesanal versus sastrería industrial* (2016).
Recuperado el 20/10/2018 de <https://www.sastreriavictorgarcia.com/single-post/2016/02/08/Sastrer%C3%ADa-artesanal-versus-sastrer%C3%ADa-industrial>
- Godart, F.(2012) *Sociología de la Moda. (1 ed.)*
Buenos Aires. Editorial: Edhasa
- Hopkins, J. (2011). *Ropa de Hombre.*
Barcelona. Editorial Gustavo Gili, SL.
- Laver, J.(2006) *Breve Historia del Traje y la Moda. (10 ed.)*
Madrid. Editorial: CATEDRA
- Montero, A. (2014). *La sastrería Masculina y el Traje* (2014).
Recuperado el 20/10/2018 de <http://sastreriaserna.com/la-sastreria-masculina-y-el-traje-historia-y-origen/>
- Olaguer-Feliú, F. (1989) *Los Grandes "ismos" Pictóricos del siglo XX*
Barcelona. Editorial: VICENS-VIVES
- Saulquin, S. (2005). *Historia de la Moda Argentina. Del Miriñaque al diseño de autor.*
Buenos Aires. Editorial EMECE
- Tungate, M. (2005). *Marcas de Moda. Marcar estilo desde Armani a Zara*
Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili, SL.
- Tamaro, E. (2004). *Pablo Picasso*
Recuperado de: <https://www.biografiasyvidas.com/monografia/picasso/>