

PROYECTO DE GRADUACIÓN

TRABAJO FINAL DE GRADO

CUERPO

B

Moda y discapacidad

Indumentos para personas en sillas de
ruedas

Abril Monzón Spinelli

100367

Diseño textil y de indumentaria

Creación y expresión

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

18 de diciembre del 2020



Facultad de Diseño
y Comunicación

Agradecimientos

Desde lo más profundo de mi corazón, quiero agradecer y dedicar este Proyecto de Graduación a mis queridos padres, Adriana y Alejandro, y a mis hermanos Pilar y Firo, por acompañarme y brindarme todo su apoyo a lo largo de mi vida, sin exceptuar el transcurso de esta carrera.

También quiero agradecer a mi gran amiga y compañera Marilya González, quien compartió la carrera conmigo, y quien me motivó e incentivó desde el primer día, hasta el día de hoy. A mis amigos, quienes me ayudaron a presentar trabajos, llevar a cabo desfiles e incontables sesiones fotográficas.

Agradezco a los profesores que me formaron y guiaron a lo largo de este camino universitario, en especial a Mercedes Massafra, quien me acompañó en el desarrollo de este PG.

Índice

Introducción	4
Capítulo 1. Moda y adaptación	15
1.1. El cuerpo vestido	16
1.2. El diseño inclusivo	19
1.3. Herramientas del diseño para un público específico	23
Capítulo 2. La discapacidad y la exclusión	31
2.1. La discapacidad	31
2.2. Las discapacidades motoras	33
2.3. Sociedad y discapacidad	36
Capítulo 3. Las personas en sillas de ruedas	41
3.1. La silla y sus clasificaciones	42
3.2. Los usuarios	44
3.3. Necesidades específicas	47
Capítulo 4. La inclusión hoy	52
4.1. Relevamiento de marcas inclusivas	52
4.1.1 Indumentaria adaptada para silla de ruedas	54
4.1.2 Indumentaria adaptada en general	62
4.2 Handy Ropa Adaptada, inclusión en Argentina	69
4.3 Proyectos y organizaciones inclusivas	70
Capítulo 5. Capsula: Not what it seams	74
5.1. Usuario y ocasión de uso	74
5.2. Inspiración	76
5.3. Tipologías seleccionadas	79
5.4. Transformación Tipologías seleccionadas	82
5.5. Materiales y paleta de color Transformación	85
Conclusiones	87
Lista de Referencias Bibliográficas	92
Bibliografía	95

Introducción

El presente Proyecto de Grado se titula: *Moda y Discapacidad: Indumentos para personas en sillas de ruedas*. Se enmarca en la categoría Creación y Expresión. Su objetivo final es crear una propuesta de diseño de indumentaria pensada específicamente para personas con discapacidades motoras que hagan uso de la silla de rueda.

Si bien es cierto que actualmente la sociedad se enorgullece al enarbolar las banderas de la diversidad y la inclusión, aún existen fuertes vestigios de estigmas y cánones de belleza preestablecidos que han imperado por años en la cultura e influenciado el diseño de la moda, por lo que resulta imperioso hacer un profundo análisis de las peculiaridades que caracterizan al usuario para lograr la creación de una colección moderna y adecuada a sus necesidades específicas actuales.

En tal sentido, lo primero a tener en cuenta es la postura que habitualmente adoptan los usuarios de sillas de ruedas, que determina, por ejemplo, que sus piernas sean más sensibles a los cambios de temperatura y a sufrir lesiones y escoriaciones ocasionadas por el continuo roce del cuerpo con la indumentaria, repercutiendo negativamente no solo en su comodidad, sino también afectando su salud.

Como consecuencia resulta imprescindible tomar en consideración un sinnúmero de cuestiones como las descritas, a fin de adaptar la indumentaria a las necesidades del usuario, optimizando el desarrollo de las tareas sencillas y cotidianas como vestirse, tanto como de aquellas que demanden mayor esfuerzo y movilización, sea en los ámbitos domésticos, laborales, sociales e incluso deportivos.

Por esto, la pregunta problematizadora que motiva a este PG es: ¿De qué manera puede la indumentaria servir de nexo para lograr la inclusión de las personas en sillas de ruedas al mundo actual?

Surge así la noción de indumentaria adaptada, como aquella que es diseñada específicamente para personas que deben permanecer muchas horas en la misma

posición por su imposibilidad o dificultad de movimiento, pero que a pesar de su condición son independientes, y buscan expresar su identidad a través del uso de prendas que les permita el desarrollo de todas las actividades que diaria o eventualmente realicen. Esto, sin sacrificar el sentido de estética ni renunciar a la impronta del diseñador, quien deberá esmerarse por lograr la inclusión de las personas en sillas de ruedas al mundo actual, concibiendo al diseño de vestuario como el medio o nexo que le permitirá satisfacer su objetivo.

La línea temática para este proyecto es Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes. En virtud de ello, este trabajo busca aplicar las herramientas del diseño para crear una colección cápsula que esté basada en las necesidades que posee una persona en silla de ruedas, elaborando prendas diseñadas desde la moldería. Se tiene en cuenta también los materiales apropiados, su uso, y llevarlas al siguiente nivel desde la mirada del diseño de autor.

Para ello, se incluye un relevamiento de su público objetivo: en este caso, los usuarios de sillas de ruedas, sus características, su participación en la sociedad, teniendo en cuenta sus necesidades, al igual que sus deseos, ya que ellos pueden aportar como fuente de información para el desarrollo de este.

La materia central que acompaña el PG es Diseño de Indumentaria VI, que apunta al armado, la planificación y la gestión del desarrollo de un microemprendimiento para el sector de la moda. A su vez, al desarrollo de identidad de marca, analizar la competencia directa y a determinar el público objetivo al cual se dirige la propuesta.

Se busca a su vez investigar cuáles son las actividades en donde una persona en silla de ruedas se desenvuelve; determinar los elementos que condicionan la comodidad física en la indumentaria de una persona en esta condición; y ayudar a su integración tanto en el mundo de la moda, como en otras situaciones sociales, y comprender la importancia de su inserción en el sistema.

Por otro lado, se tomarán como antecedentes distintos trabajos de la Universidad, con el fin de analizar elementos que aporten conocimiento para asegurar la correcta toma de decisiones en el desarrollo del material.

Glazman, M. (2016). *Indumentaria adaptable e inclusiva*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. La autora detecta la falta de indumentaria para personas con discapacidades motrices en el mercado argentino y hace hincapié en personas con reducción de extremidades. Establece que las marcas de ropa en la Argentina tienen indumentaria para cuerpos estándares, cuerpos que no presentan discapacidades motoras y que se basan en moldes base pensadas para personas no discapacitadas, que no presentan dificultades a la hora de vestirse. A su vez generan exclusión y discriminación para este grupo de personas dentro de la sociedad, fomentando la falta de participación de las mismas. Glazman investiga cuáles son las dificultades que presentan al vestirse y se detectan las necesidades específicas para fomentar la mayor independencia y autonomía a la hora de vestirse para personas que tienen dicha discapacidad. De este modo, crea una colección cápsula de indumentaria creada con una moldería pensada para la comodidad, facilidad y mejora de calidad de vida, para las personas con reducción de extremidades superiores e inferiores. Tiene en cuenta los materiales y avíos correspondientes para poder lograr la mayor autonomía y comodidad posible para las personas con reducción de extremidades. También, analiza los distintos tipos de discapacidades motrices haciendo hincapié en la discapacidad de reducción de extremidades, la exclusión y discriminación social con la que deben vivir las mismas, y a su vez poder detectar los inconvenientes y necesidades específicas que tienen al vestirse para poder diseñar en base a las mismas. Indaga sobre cuáles son los avíos y textiles correspondientes para resolver junto a la moldería, las problemáticas que tienen las prendas base para personas con reducción de extremidades.

Campesi, S. (2011). *La indumentaria como extensión del cuerpo y la identidad*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de

Palermo. Campesi propone que la indumentaria es una extensión del cuerpo y forma parte de la identidad del individuo. Desarrolla el concepto de diseño de autor, e indica la importancia de la toma de partido y el de las diferentes técnicas de producción en las prendas. Uno de sus objetivos de mayor importancia es el de involucrar y articular el arte en el diseño. Desarrollar una colección conceptualmente basada en los diferentes estados de ánimo del ser: introspección, extraversión, equilibrio; comparándolos con los estados climáticos desarrollando un calendario anímico. Aplica los recursos de diseño de autor: textiles, superficiales y estructurales, para brindarles identidad a las prendas.

También, teniendo en cuenta un usuario con necesidades específicas, Torres Toranzo, S. J. (2019). *La tercera edad desde el paradigma de la inclusión*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo, plantea de qué manera se puede mejorar la indumentaria de las personas mayores de 75 años, desde un paradigma de inclusión, teniendo en cuenta su necesidad de funcionalidad, protección, confort y accesibilidad. Indica que en Argentina y a nivel mundial el desarrollo y la confección de la indumentaria adaptada para la tercera edad es escaso. Expresa que la indumentaria adaptada es ropa diseñada específicamente para personas que pueden experimentar dificultades, incapacidad o complicación para realizar los movimientos requeridos para vestirse, y que esa es la razón de que la vida cotidiana de los ancianos se convierta en un gran desafío, ya que tienen dificultad a la hora de conseguir indumentaria funcional, confortable, con variedad estética que resulte accesible.

A su vez, indica que la vestimenta actúa como factor de exclusión o inclusión social y de autonomía personal, ya que no se trata solo cubrir el cuerpo y protegerlo de los cambios climáticos, sino que representa y comunica mucho de las personas.

Rosa, L. (2018). *El vestir desde la realidad de la discapacidad*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. La autora expresa que las personas que padecen hemiplejía poseen la mitad contra lateral de su

cuerpo paralizada, y que es un sector de la población usualmente ignorado, por lo que considera que es necesario que, desde la moda, se pueda reflexionar y diseñar para este grupo social. Investiga acerca de la noción de la discapacidad, las dificultades afectivas que atraviesan estas personas, analizando las posibilidades legales y concretas, tanto a nivel local y regional como mundial. También sobre la noción de igualdad y los roles que los Estados y medios de comunicación juegan en esta situación. Reflexiona acerca de las características propias del lenguaje de la indumentaria, comprendiendo las distintas maneras en las que se interpretan las prendas socioculturalmente, teniendo en cuenta el contexto del diseño de moda para luego analizar el rol social que tiene el diseñador, y así poder pensarlo en un marco más amplio.

Investiga la discapacidad del público objetivo al cual se dirige la propuesta de la línea de prendas: la hemiplejía, tanto para comprender sus características como sus diferentes causas y factores, haciendo hincapié en el rol de los terapeutas ocupacionales en el tratamiento y, específicamente, en las modalidades de vestimenta. De este modo, presenta una línea de prendas que apuntan a unificar la funcionalidad, como también a tener en cuenta lo estético, explicitando cada una de las prendas, sus textiles, avíos, tipologías, entre otras cuestiones necesarias de destacar.

Armellino, A. (2019). *Moda y salud, el diseñador como creador de soluciones*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Armellino propone en este proyecto, investigar y experimentar para crear una pequeña colección de zapatos creativos, novedosos y sobre todo diseñados para ser funcionales a un problema. A causa de una experiencia personal, la autora se ha visto motivada a abordar la propuesta de la creación de una pequeña colección de calzado para mujeres con hiperhidrosis debido a la dificultad que debe sortear una persona con esta condición como el exceso de sudoración al no poder conseguir un zapato cómodo, que estéticamente sea novedoso, creativo o de moda, y que no empeore sus síntomas. El calzado es la base fundamental sobre la que una persona se mantiene, y es vital para una salud general

óptima. También, indica que la moltería y la confección generalmente no es la correcta, por lo cual incrementa los síntomas, además de la incomodidad constante y la corta durabilidad por degradación de los materiales. Esto debería ser tratado con más atención ya que el pie es un órgano complejo debido a la cantidad de huesos por la que está formado, los arcos que generan distintos puntos de apoyo, los distintos tipos y formatos de pie determinados por la configuración genética, la extensa cantidad de patologías posibles que repercuten directamente en el resto del organismo, principalmente las piernas, rodillas y columna vertebral, y otras patologías que empeoran la situación, como la diabetes, artritis reumatoidea, y artrosis. A esto, se le suma su intrincada mecánica, y la variedad de actividades que realiza en la actualidad cada persona, todos los anteriores mencionados son aspectos abordados en el desarrollo del escrito, en pos de tomar las decisiones correctas para la creación del producto adecuado.

Draque, C. (2019). *Inclusión a partir de la indumentaria adaptada en Argentina*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. En este proyecto, el autor busca fomentar la inserción de las personas con discapacidad motora a la moda. Su propuesta de diseño está conformada por una mini colección de tres conjuntos, con segundas y terceras pieles, en el que cada conjunto representa una ocasión de uso: una de *denim*, otra casual u oficina, y otra de fiesta. La misma está destinada a mujeres de 17 a 45 años con movilidad reducida en los brazos o en la parte inferior del cuerpo, incluyendo si usan silla de ruedas.

En cada prenda desde el proceso de construcción y a través de los materiales elegidos o las ubicaciones de sus accesos se piensa en que la prenda se adapte lo más posible a las necesidades específicas de la usuaria para favorecer su autodeterminación y la accesibilidad. Indica también que es un sector de la población en Argentina descuidada, ya que no encuentra, por su escasa oferta, prendas que les resulten accesibles, confortables y funcionales para quienes son condicionados por limitaciones motrices o debido a algún tipo de discapacidad. Además, tiene como objetivo promover la inclusión

de las personas con discapacidad motora, y facilitar la tarea cotidiana de vestirse o desvestirse para ellos mismos o para quienes los asisten, ya que la indumentaria es un factor de exclusión en la cual las prendas a las que acceden comúnmente deben ser modificadas para que se adapten, y no del todo, a sus necesidades. Es por esto, que en la propuesta de diseño hace énfasis en la estética de las prendas y no solo mejorar el aspecto funcional, para tratar de evitar un factor excluyente con respecto al entorno.

Gordon, E. (2015). *Más allá de los sentidos*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. En dicho proyecto el autor busca introducir al invidente al mundo de la moda. Para esto, realiza el diseño de una mini colección Primavera/Verano 2015-216 de segundas y terceras pieles. La misma está destinada a mujeres videntes e invidentes, de un rango etario entre 40 a 50 años. Incorpora en cada prenda el braille, a través de diferentes técnicas de acabados estéticos, para que así las mujeres puedan visualizar que es lo que llevan puesto. Busca también enriquecer el sentido del tacto para los invidentes en el área de diseño textil y de indumentaria. Permite a las mujeres no videntes, a través de la inserción del braille en la prenda, identificar rasgos característicos de las mismas, las cuales llevarán puestas, sea la ocasión día, o noche, o algún evento en especial. La inclusión del braille posibilita a cada mujer efectuar combinaciones por su propia cuenta, sin ayuda de un tercero. Incursiona en la perspectiva del mundo del invidente, y cómo evolucionó el trato hacia los mismos, a lo largo de la historia. Indaga sobre el sentido del tacto y olfato. Sentidos más desarrollados por este grupo de personas. Plantea la relación de las personas no videntes con la moda. A su vez, realiza el diseño de *packaging*, poseedor de aromatizante; la función de este es distinguir la prenda conforme al color. Junto con esto, desarrolla las etiquetas que lleva la prenda. Dos de las mismas se encuentran transcritas a braille.

De la misma forma Novick, M. E. (2019). *Moda, enfermedad e inclusión*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo, tiene como objetivo principal analizar el rol de la moda y la indumentaria, con relación a la

salud y la enfermedad. Enfoca la exploración en el modo en que la indumentaria podría ayudar en el tránsito de enfermedades y así resignificar su sentido. A su vez, ahonda en las nuevas corrientes que podrían habilitar nuevos espacios de inclusión que acuñen nuevos íconos de la moda, la imagen y el diseño en la Argentina. Parte de la investigación apunta a recorrer las ideas de arte y moda como lenguaje, como expresión y reflejo del artista enriquecido por el observante. Desde este punto de vista, se explora el relativismo de los ideales de belleza y de qué modo han ido modificándose a lo largo de la historia del arte. Asimismo, como la enfermedad ha atravesado a los artistas, como ha sido parte de su proceso creativo y como la producción artística en todos los órdenes, es reflejo de sus dolencias, como imagen o metáfora. El propósito del análisis apunta a reflexionar sobre cómo lo insano, lo enfermo, lo no bello, ha sido parte y sigue siendo una parte singular del espacio artístico en todas sus modalidades de expresión. Por último, se indaga sobre las diversas corrientes en los que la inclusión ha modificado el marco de posibilidades para que emerja lo distinto en el mundo de la moda, argumentando finalmente sobre el interrogante, de si este nuevo tiempo, es un paso efímero y transitorio, o un verdadero cambio de época respecto de la tolerancia y celebración de lo diferente.

Hamer, C. (2014). *La función social del diseño y su relación con las necesidades específicas*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Plantea como objetivo principal comprobar si el diseño de indumentaria y textil cumple una función social, específicamente en relación a las alergias infantiles, teniendo en cuenta si los textiles y las prendas creadas por los distintos diseñadores cumplen con las necesidades esenciales que pueda llegar a tener un niño debido a esta reacción por hipersensibilidad. Hamer analiza en principio el diseño en sí, estudiando si este cumple necesidades específicas que pueden tener diferentes usuarios. Dentro de este marco teórico se encuentra el estudio de las tipologías y los textiles de la indumentaria general, para luego referirse específicamente a las tipologías que suelen vestir los niños que se encuentran entre tres y cinco años. De esta forma, estudia la

interrelación de las alergias con los materiales textiles, estudiando el comportamiento de estos materiales textiles en relación con el clima, así como su conexión con la época de mayor surgimiento de alergias infantiles, resaltando los cuidados específicos que deben tener niños que sufren de esta afección. También, cuáles son los materiales textiles que pueden generar alergias, aquellos que no las desencadenan, y cuáles son los textiles inteligentes que optimizan el surgimiento de nuevas prendas permitiendo al diseño cumplir una función social. A su vez, indica que para comprender si el diseño de indumentaria y textil cumple una función social se debe evaluar sin dejar de tener en cuenta a las necesidades especiales de niños alérgicos, si existen prendas que cumplan todos los requisitos del usuario y así poder determinar que el diseño no solo funciona estéticamente, sino que tiene en cuenta a la salud infantil, cumpliendo de esta manera una función social.

Y como último antecedente institucional: Chazarreta, M. F. (2019). *La identidad del diseñador de autor*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Chazarreta hace referencia a la identidad del diseñador a partir de la singularización, por medio del proceso creativo que le permite, mediante diversas maneras de documentación y exploración, dejar su huella y forma de pensar. ¿De qué manera el diseñador de autor refleja su identidad en el indumento creado? Es la pregunta que se hace Chazarreta para establecer el camino del trabajo. El objetivo general de este trabajo es la creación de una propuesta creativa, reforzar y reflejar el valor del concepto de un proyecto de un diseñador de autor, esclareciendo así el mensaje que se desea transmitir al usuario. Aborda al diseño como un accionar contextual, donde el objeto de diseño es siempre la expresión genuina de una manera de vivir y ver el mundo, tanto para el creador que produce sus prendas como para el usuario, quien viste el objeto de diseño. Los indumentos diseñados permiten evocar creencias, historias singulares e imágenes colectivas, por lo que un diseño es tanto parte del contexto, como dicho contexto es parte del objeto diseñado.

El presente Proyecto de Grado se estructura a partir de cinco capítulos, los cuales buscan cumplir con todos los objetivos anteriormente nombrados, teniendo en cuenta un marco teórico fundamental, como también las necesidades y deseos del grupo objetivo que concluye con la generación de un nuevo material.

El primer capítulo se titula *La moda y adaptación* y tiene el objetivo de contextualizar sobre el universo de la indumentaria y su capacidad de, mediante distintos elementos y herramientas, adaptarse según el usuario que tenga como objetivo. Da inicio al proyecto hablando acerca del objeto en el cual se basa y que le da sentido a su existencia: el cuerpo al que se viste; y cómo éste es uno de los puntos más importantes a tener en cuenta a la hora de proyectar algún diseño. Luego, expresa acerca del diseño inclusivo que se convierte en un elemento esencial en la vida de las minorías, no solo brindándoles los medios para cubrir sus necesidades específicas, sino también representándolos, teniendo en cuenta sus gustos y preferencias para lograr su inserción en una sociedad donde se sientan identificados. Por último, identifica cuáles son esas herramientas que facilitan su adaptabilidad en contextos específicos y que consecuentemente hacen de la moda un universo muy versátil. Realiza un relevamiento de esos elementos y cómo ellos trabajan en torno al cuerpo al cual se viste, y cómo se adapta según las características de este.

En el capítulo dos, titulado *La discapacidad y la exclusión*, se centra en presentar los conceptos generales sobre las discapacidades motoras. Se indagan los tipos existentes, sus características y limitaciones. A su vez, se hace un análisis de la sociedad actual y cómo ésta reacciona ante dicho segmento. Se plantea la exclusión social como consecuencia de la discriminación por la condición de esas personas y se describe la manera en que los sujetos con discapacidades motoras se encuentran en desventaja debido a la mirada que tiene la sociedad ante ellos.

El capítulo tres, titulado *Las personas en sillas de ruedas*, define las características de la discapacidad en específico, cuáles son los factores que la constituyen y qué es una silla de rueda y cómo se clasifican. Cuáles son los inconvenientes a la hora de desenvolverse

en el mundo externo y en sus actividades diarias, sus necesidades concretas. También se lleva a cabo un análisis de entrevistas personales realizadas al público objetivo, con el fin de conocer a mayor detalle las necesidades, deseos y requerimientos que poseen.

En el capítulo cuatro, *La inclusión hoy*, se tiene en cuenta desde la indumentaria, qué proyectos se han llevado a cabo, cuáles son los antecedentes y qué cosas existen sobre el tema, que amplían la contextualización y que ubican al proyecto en la actualidad.

Por último, el capítulo cinco es la colección cápsula titulada *Not what it seems*. En el mismo, se define el proyecto de diseño, se identifica el usuario y el uso. Se determina las tipologías base de las cuales se partirán para hacer las transformaciones adecuadas según las necesidades del usuario, así como también y el modus operandi de la colección.

Capítulo 1: Moda y Adaptación

La moda se encuentra presente diariamente en la vida de todas las personas. Más allá de su utilidad básica, la indumentaria es un instrumento que permite que el individuo pueda expresar sus emociones, su personalidad, así como también su carácter y los aspectos que lo conforman.

De esta forma, vestir de la manera que más representa al individuo, permite que este se sienta mejor consigo mismo; ayuda a que su autoestima se eleve y se desempeñe de mejor manera en cualquier ámbito en el que se desenvuelva. Inclusive, lo ayuda a relacionarse y a encontrar grupos sociales en donde comparte gustos y deseos, concluyendo en su inserción en la sociedad.

Hasta hace pocos años, la relación entre moda y discapacidad se había centrado en la fabricación de prendas adaptadas para mayor comodidad de los usuarios al realizar sus actividades cotidianas. Es decir, se basaba únicamente en la funcionalidad olvidando la parte estética que oficia como responsable de lograr aquellos vínculos sociales que permiten que el individuo se sienta incluido.

Actualmente, el concepto de moda adaptada es cada vez más fuerte, buscando que su objetivo no solo sea ser funcional, sino también cumpla con todos los criterios que conforman y hacen a la moda.

Este primer capítulo da inicio al proyecto contextualizando acerca del objeto en el cual se basa y que le da sentido a su existencia: el cuerpo al que se viste; y cómo éste es uno de los puntos más importantes a tener en cuenta a la hora de proyectar algún diseño.

Luego habla acerca del diseño inclusivo que se convierte en un elemento esencial en la vida de las minorías, no solo brindándoles los medios para cubrir sus necesidades básicas, sino también representándolos, teniendo en cuenta sus gustos y preferencias para lograr su inserción en una sociedad donde se sientan identificados.

Por último, identifica cuáles son esas herramientas que facilitan su adaptabilidad en contextos específicos y que consecuentemente hacen de la moda un universo muy versátil.

1.1 El cuerpo vestido

El ser humano está contenido dentro de un cuerpo físico que lo hace ser quien es frente a su entorno. Por diferentes razones, este cuerpo es vestido desde el primer segundo de vida de la persona algunas de ellas muy básicas, como por ejemplo: abrigarse para evitar el frío, no enfermarse, resguardarse de lastimaduras, y otras subjetivas, como para representar la personalidad del individuo, para indicar el contexto en que se desenvuelve, para desarrollar alguna tarea específica y otros elementos que condicionan el tipo de indumentaria que puede vestirlo.

El cuerpo vestido es un lenguaje a través del cual se pueden leer diversas características de la sociedad que lo viste; es un espejo del momento histórico, político y social y por tanto se inscribe en el marco simbólico de una sociedad. Esto quiere decir que no hay momento en el cual la relación entre el cuerpo y la vestimenta no esté estrechamente condicionada por su contexto.

Es por ello que la interdependencia entre el cuerpo y la ropa incide en la relación que establece la persona con su cuerpo. A su vez, las vivencias de la persona influyen subjetivamente en el vestuario que escoge para presentarse. Vestirse es actuar sobre el cuerpo, y representa una práctica cotidiana relacionada con la experiencia de vivir.

Según Flügel (1964), "Aquello que realmente vemos y ante lo cual reaccionamos no son los cuerpos, sino las vestimentas de quienes nos rodean. A partir de éstas nos formamos una primera impresión de nuestros semejantes". (p. 53).

El autor hace referencia a la vestimenta como un lenguaje que le permite a las personas manifestar sus gustos, preferencias, intereses y otros aspectos que quisiera comunicar. También sirve como mensaje en distintas ocasiones de manera totalmente consciente y muchas veces es uno de los instrumentos más útil en distintos ámbitos como la política, el

entretenimiento, en los cuales el individuo se presenta de determinada manera para conseguir un objetivo que se haya propuesto.

El cuerpo está en contacto con el vestido a través de la piel, que es la superficie que recubre la musculatura. Expresa estados emocionales como la vergüenza y el enamoramiento, y sensaciones como frío o calor.

Por otro lado, la indumentaria es la segunda piel, y en este caso, está en contacto con la intimidad de la persona, que lo elige según sus gustos personales, y la estimación con que vivencia su cuerpo mediante los puntos de fortalezas y de complejos. En pocas palabras, es la historia personal de quien lo viste, y al mismo tiempo recibe el impacto exterior de la mirada de los demás, de la sociedad.

La ropa es una experiencia íntima del cuerpo y una presentación pública del mismo. Moverse en la frontera entre el yo y los demás es la interfase entre el individuo y el mundo social, el punto de encuentro entre experiencia íntima del cuerpo y el ámbito público. (Barcons, 2017, p.22).

Con esto, Barcons indica que la indumentaria crea un puente para facilitar la relación entre el individuo y la sociedad. Lo ayuda a cruzar el límite para que genere vínculos en el ámbito público y no permanezca aislado, así como también resulta útil en la autorrealización, para lograr sus aspiraciones y objetivos de manera efectiva, resultando la propia satisfacción.

Lurie (1994) describe en una de sus dimensiones que la moda, y en particular la indumentaria y la manera de vestir, es un lenguaje de signos, un sistema no verbal de comunicación.

Siguiendo la misma línea de lo expresado por el autor, la moda y la indumentaria son generadoras de representaciones visuales. La imagen es uno de los primeros contactos que tiene una persona con la otra, por lo cual la manera en que dicha imagen está representada influye de manera directa en la percepción entre ambas partes. Es por esto, que la ropa no solo tiene la función de ser útil en cuestiones de comodidad y practicidad, sino que también debe cumplir con ciertos estándares de estética que varían según el usuario que las elige y las porta.

Es indudable que existe una estrecha relación entre la construcción del sistema de las apariencias, y las necesidades, especialmente económicas y políticas, que tienen las sociedades en sus distintas etapas históricas. Así, la simbiosis que se generan entre el vestido y el cuerpo, la sociedad y la naturaleza, van a conformar discursos coherentes para enfatizar esas diferentes necesidades sociales. (Saulquin, 2001, p. 1).

La moda y la indumentaria mantienen una relación de dependencia con el tiempo y el contexto histórico en el que se desenvuelven, en la cual las primeras variarán según las últimas. Por ejemplo, en la prehistoria la ropa era sumamente rudimentaria, hecha a partir de pieles de animales. En la contemporaneidad, la utilización de las pieles está prácticamente desaprobada socialmente y es considerada innecesaria. Esto indica que la indumentaria es un reflejo exacto de cómo la humanidad evoluciona y está presente desde el primer momento, desde tiempos inmemorables. Según cómo la sociedad va cambiando, según las regiones geográficas, según el clima y las comunidades, las características de la indumentaria y lo que se considera de moda son distintas.

Tomando en consideración lo expresado, tal como detalla Reddy y Otieno (2013), la imagen corporal es el resultado de aspectos perceptivos, afectivos, cognitivos y conductuales. Son componentes que están influenciados por factores históricos, culturales, sociales, individuales y biológicos.

Como fue mencionado, la ropa o el vestido, y la imagen corporal tienen consecuencias similares sobre cómo se ve uno y cómo se siente, y por lo tanto influye en cómo el cuerpo está presente a los demás a través del vestido. Porque la imagen del cuerpo es una imagen mental que se tiene de los componentes perceptivos y afectivos del cuerpo, afecta la forma en que se interactúa con la ropa, y cómo se presenta públicamente la apariencia vestida. De esta manera, los conceptos estética y las percepciones que posee el público influyen directamente en la manera de presentarse de cada individuo.

La relación entre moda y salud, sin embargo, trasciende la dimensión de la imagen corporal, y ha sido referenciada por su relación con el cuerpo y la salud en contextos distintos.

1.2 El diseño inclusivo

Anteriormente, se menciona que existe una relación entre el cuerpo y la indumentaria, en el que ambos se influyen recíprocamente, de modo tal que ambos funcionan como mensaje, en donde el individuo es el locutor que utiliza esta herramienta para manifestarse en la sociedad, que es la receptora. Es así como la vestimenta abre un canal de comunicación.

Según Frascara (2017):

El diseño se define como una actividad abstracta que implica programar, proyectar, coordinar y se incluye una lista de factores materiales y humanos, para traducir lo invisible en visible, en este, hay que tener juicios de valor, aplicaciones de conocimiento, adquisición de nuevos conocimientos, uso de intuiciones educadas y toma de decisiones. (p.15).

El diseñador debe tener en cuenta muchos aspectos a la hora de llevar a cabo dicha actividad, así como también debe tener el conocimiento apropiado y correspondiente a la disciplina para lograr que sus productos sean funcionales en todos los aspectos posibles.

También, tiene la importante tarea de formarse y reinventarse para poder mantenerse al tanto con las herramientas que tiene a su alcance para lograr innovaciones verdaderamente significantes.

Por otro lado, también se habla de que el cuerpo es el objeto del cual se parte para diseñar indumentaria y por esto, es preciso tener en cuenta desde el inicio del proceso creativo que la población joven y saludable sólo es una pequeña parte del potencial público objetivo, y que existen más variables que condicionan el desarrollo del diseño. Es aquí donde surge el diseño inclusivo. Bonino (2016) explica que el diseño inclusivo o universal surge a partir de la accesibilidad que deben tener todas las personas para lograr tener una vida en óptimas condiciones. Aclara que el mismo se basa en el reconocimiento de la diversidad humana, sosteniendo que todas personas tienen derecho a disfrutar del entorno y los objetos en igualdad de condiciones, refiriéndose al diseño de espacios, productos, servicios y equipamientos de modo que sean inclusivos. La finalidad que tiene este

concepto es lograr que toda la sociedad tenga accesibilidad que es una característica del urbanismo, el transporte o los medios de comunicación que permite a cualquier persona su utilización y la máxima autonomía personal, brindando de esta manera integración y equiparación de oportunidades para todos los ciudadanos.

El objetivo general del diseño inclusivo es simplificar la realización de las tareas cotidianas mediante la construcción de productos, servicios y entornos más sencillos de usar para todas las personas y sin esfuerzo alguno. El diseño inclusivo, así pues, beneficia a todas las personas de todas las edades y habilidades. No hace separación entre personas, sino que busca la adecuación para todos, en todo momento con el mismo diseño o bien ofreciendo elecciones para diferentes necesidades. (Mace, 2008).

Esto significa, que a la hora de diseñar para lograr la inclusividad no se debe buscar la igualdad de los medios, en los cuales todos los productos son los mismos para todas las personas, sino que la igualdad sea el resultado que se consigue a través del diseño de elementos que tienen en cuenta todas las necesidades y características de los usuarios, produciendo medios distintos pero efectivos para todos.

Soarez (2016) explica que el diseño inclusivo, es aquel destinado a todo el mundo, sin excepciones. Indica que su objetivo es diseñar pensando en la diversidad de características de las personas y brindar la accesibilidad de estar presente y formar parte de las diferentes esferas de la cotidianeidad. Es decir, incluir a la mayoría de gente como interlocutores en este sistema de comunicación. A su vez, el diseño inclusivo ayuda a escalar y alcanzar sus productos y servicios desde el principio, haciendo que su solución sea útil para muchas personas más, incluyendo a usuarios con diferentes discapacidades, de esta manera lo explica Umesh Pandya, cofundador de *Wayfinder*.

De esta forma, para lograr un diseño inclusivo es necesario repensar distintos aspectos del diseño, que fueron creados a partir de la existencia de algún canon impuesto por la misma sociedad que delimitó las pautas de vestimenta, sus usos y características. Así, no solo se habla de adaptaciones para personas con necesidades diferentes, sino que también se piensa en personas con movilidad reducida, con enfermedades incapacitantes temporales o permanentes. Tomando en cuenta este concepto, al diseñador le surge la pregunta de

cómo hacer que el diseño permita a esos individuos usar los productos o servicios que produce, tal como lo haría cualquier otro. Entonces es posible afirmar que el ideal del diseño inclusivo es crear una sociedad más justa, accesible e igualitaria.

Cuando se utiliza junto con herramientas y procesos de gestión estratégica, el diseño inclusivo también nos acerca a la entrega de productos y servicios que tienen un valor compartido. La premisa central detrás de la creación de valor compartido es que la competitividad de una empresa y la salud de las comunidades que la rodean son mutuamente dependientes. Entonces se convierte en un buen negocio para hacer el bien. (Pandya, 2018).

Según la Unesco (2020), un 15% de la población mundial tiene algún tipo de discapacidad, que aumentará en los próximos años debido al alargamiento de la esperanza de vida. Por eso es de suma importancia focalizar la atención en esta problemática y es necesario cambiar el paradigma que actualmente predomina en el mercado. Posibilitar y estimular la autonomía de las personas con discapacidades en cualquier espacio, conlleva algunos desafíos que deben ser superados para la adopción definitiva del pensamiento inclusivo en todas las capas del diseño.

En primera instancia, es necesario cambiar la mentalidad desde el punto de vista del diseñador, del profesional que está a cargo de llevar la tarea, para lograr entender que las incapacidades de las personas son proyectadas. Es decir, se trata más de una limitación del ambiente, de los objetos o de los productos a su disposición que del usuario en sí. De esta forma, se podría plantear el proyecto teniendo en la mira diferentes habilidades en los consumidores para poder realizar el patrón del producto, contemplando el máximo de personas posibles, en vez de pensarlo desde la accesibilidad. En consecuencia, es menester un relevamiento acerca de la comprensión real del público objetivo. Realizar una comprensión profunda y empatizar con las realidades diversas de los individuos con necesidades específicas, logra que ellos establezcan una conexión con la vestimenta que ha sido pensada a partir de sus particulares características, pero vistas desde una mirada de atención a la diversidad y no como condición. Por eso, es fundamental profundizar en

la problemática a resolver, desentrañando sus peculiaridades, y así el diseño dejará de distinguirse como inclusivo para formar parte del diseño en sí, de manera natural.

Actualmente el diseño inclusivo está muy relacionado con el trabajo desarrollado por ONGs, dirigido mayormente a los campos de la medicina y la rehabilitación. Si bien estas iniciativas son válidas y sin dudas ayudan a cubrir las necesidades de este segmento de usuarios, cuando se habla de un diseño inclusivo, es necesario vincularlo a lo cotidiano e incluirlo en los productos disponibles en el mercado de la indumentaria.

La moda, el diseño y la creación de indumentaria, han acompañado dando significado al cuerpo y la imagen que representa para el individuo y el colectivo de cada época. Asimismo, este sigue influyendo sobre el marco creativo en el que el tiempo ha abierto nuevas posibilidades de aceptación y diversidad, dando además a la indumentaria un papel, a veces de significancia en el tránsito de la enfermedad o discapacidad, o la aceptación de la propia condición física o psicológica.

Simmel (1957) aclara en su escrito *Fashion*:

Ninguna de las formas por las que la mente humana domina el material de la existencia y se adapta a su propósito es tan general y neutral que todos los objetos, indiferentes como son a su propia estructura, deben ajustarse a ella de manera uniforme. De este modo, la moda puede absorber cualquier contenido elegido en cualquier apariencia: cualquier forma dada de vestimenta, arte, conducta, opinión puede ponerse de moda. (p. 541).

Es por esto que se resalta que la moda todo lo absorbe, abarca todo contenido, su significado modula y es modulado por elementos múltiples y variados, siendo entonces el cuerpo sano, el cuerpo ideal, el cuerpo de moda, tal vez una ilusión que limite la real dimensión del material, del diseño y la elaboración creativa. El explorar nuevos significados de lo diverso, representa un desafío para el proceso creativo en su recorrido en búsqueda de un sentido más amplio y trascendente. Es fundamental como profesionales del diseño comprender la importancia de no dejar al margen de sus proyectos a este segmento social, y tener siempre presente realidades como las discapacidades motoras, el envejecimiento de la población mundial o cualquier otra necesidad específica.

En cuanto al diseño de indumentaria, el vestuario es un medio que puede posibilitar una mejoría de la calidad de vida de las personas, mediante lo que se llama diseño inclusivo, al ser una manera de facilitarles a las personas la realización de actividades que se les presentan en el día a día.

Diseñar “es un estado del espíritu, una disciplina que busca armonizar el entorno humano, desde la concepción de los objetos corrientes hasta la urbanización”. (Souriau, 1998, p. 454). Entre otras palabras, significa que es importante pensar inclusivamente y trasladarlo a la hora de concebir ideas, diseñar y desarrollar objetos para así, dejar de buscar formas de adaptar un producto, sino que el mismo cumpla con las características necesarias para un público más amplio y real.

Calvera (2015), en su libro *De lo bello de las cosas*, menciona este concepto:

El diseño no es una actividad final, arte-finalista, que se ocupa de dar forma y apariencia estética eso era estilismo en buena teoría del diseño, sino un proceso complejo que participa en la decisión de un producto desde su misma esencia, desde el planteamiento inicial. Es una actividad estructural estratégicamente decisiva en una economía, como la actual, donde los factores clave van más allá del carácter funcional o servicial de los utensilios y lo que se compra y vende son sensaciones, experiencias, valores e incluso signos imaginarios. (p.9).

1.3 Herramientas del diseño para un público específico

Hasta aquí se habla entonces de la importancia de que el diseñador se posicione en un lugar desde el que perciba la discapacidad, no como una condición determinante para desarrollar su proyecto, sino como una característica a tener en cuenta en la planificación de su sistema de diseño, lo que en la práctica implicará de manera espontánea y natural, un mayor alcance en el público, y la inclusión será una consecuencia implícita. Para que esto funcione, el profesional debe tener en cuenta todas las herramientas que están a su alcance para crear piezas que funcionen para un público más amplio, y resulta imperioso que encuentre la manera de fusionar la creatividad con la funcionalidad.

Según menciona Saltzman (2014), la función principal de una prenda ha sido desde la época más remota, la de recubrimiento y protección contra los factores ambientales. Sin embargo, el concepto de funcionalidad abarca muchos más aspectos. Se debe entender

que el diseño de indumentaria está determinado por la ocasión de uso. El diseñador necesita saber qué requisitos debe cumplir el producto que creará y cómo llevarlo a la práctica. Para ello, la autora indica que primeramente, se tienen que analizar las acciones y el entorno en los cuales se llevará a cabo una determinada actividad. Es decir, se debe desarrollar un producto teniendo en cuenta las situaciones o lugares donde el usuario podrá utilizar dicho producto. También explica que para crear una vestimenta se debe percibir a la prenda como una herramienta facilitadora de la actividad a desarrollar por el usuario. Por lo tanto, para la realización de un diseño exitoso se debe analizar el cuerpo humano como sistema en movimiento, con sus partes articuladas, sus puntos de tensión, su flexibilidad, sus puntos de equilibrio y su peso, todo ello con sus múltiples variantes intrínsecas y extrínsecas.

El proceso de diseño se ha ampliado para ver a las prendas como un medio de relación entre sujeto y entorno, como se mencionó anteriormente. El producto diseñado puede verse como el primer contacto del humano con su entorno y es por lo que su conformación morfológica, así como también su composición textil, condiciona o permite las prácticas de la vida cotidiana. De esta forma, Saltzman (2014) afirma que el producto diseñado es el factor que condiciona al cuerpo durante la interacción con el medio en el que vive. El vestirse es una experiencia que influye totalmente en la percepción del cuerpo ante el mundo exterior y viceversa. Además, explica que al momento de diseñar, se debe lograr que las propiedades técnicas como la moldería, los materiales, avíos, texturas, y colores puedan coexistir con la función. Estos elementos son las herramientas que posee el diseño para lograr la creación de prendas que sean funcionales y cumplan con sus tres criterios: el uso, la percepción y la protección. Es por ello que la cápsula a desarrollarse debe tener tanto valores estéticos como funcionales, tiene que poder ser usado por las personas para un propósito, debe generar y transmitir armonía entre el usuario y su entorno. Por otro lado, se debe tener en cuenta la funcionalidad intelectual, que no tiene sentido sin el aporte de los sentimientos. Es por eso que el diseño está conformado por dos aspectos: uno

funcional y otro expresivo. El primero refiere al uso para el que se produce una determinada cosa, y el segundo, la manifestación de los sentimientos a través de un proyecto de diseño cualquiera.

El buen diseño consiste en “ser innovador, ser práctico, tener calidad estética, ser comprensible, ser discreto, ser honesto, ser resistente al tiempo, ser coherente en los mínimos detalles, debe respetar el ambiente y ser lo más depurado posible” (Rams, 1960, p.34). También, el autor habla de que para que un diseño sea innovador debe adaptarse a las nuevas tecnologías y cubrir nuevas demandas del mercado de forma efectiva y novedosa. Al expresar que “tener calidad estética es tener calidad en el diseño visual del objeto” (Rams, 1960, p.45), explica que el producto debe ser tanto útil y cumplir con su funcionalidad, como también satisfacer los criterios de carácter emocional y estético.

Los productos utilizados cotidianamente tienden a producir un efecto directo en las personas y en su bienestar, es por eso por lo que es importante hacer un buen uso de las herramientas que dispone el diseñador a la hora de plantear y llevar a cabo el proceso de diseño, para así lograr que este no carezca de belleza y de calidad estética, tanto como de la utilidad y funcionalidad. No es suficiente con que se tenga la buena intención de crear algo bonito, sino que también se debe poseer la voluntad de innovar y empujar el proceso creativo hacia una mejor ejecución.

Entonces, es fundamental tener en claro cuáles son esas herramientas del diseño que harán que el proyecto cumpla con los criterios de calidad estética, utilidad y funcionalidad. Para analizar la indumentaria adaptada, el INTI (2014) ha construido un modelo conceptual en el cual se reconocen cuatro dimensiones. Cada una define un aspecto de la indumentaria adaptada y luego, interactúan entre sí para darle un carácter dinámico al modelo. Las cuatro dimensiones y sus características son: en primer lugar la *dimensión funcional*, que es la dimensión en la que el diseño está basado en el uso que se le da a la prenda, es decir, si hay que contemplar que la persona usa un pañal, tiene una sonda, los movimientos que puede y no puede hacer, etc. También se contemplan las propiedades

de las telas utilizadas: si deben ser absorbentes, elásticas o más rígidas en función de las necesidades particulares de la persona. Para proyectar esta dimensión es necesario centrarse especialmente en la indumentaria contextualizada en las actividades de la vida diaria y en las habilidades requeridas en la tarea del vestir: motoras, tales como la amplitud de movimientos, fuerza, equilibrio, entre otras; sensoriales como la visión y tacto; y cognitivas como la planificación, secuencia, etc. La *dimensión estética* tiene que ver con el diseño de la indumentaria pensado en función de las formas, los colores y las texturas. Comprende las características susceptibles de ser percibidas por los sentidos. La *dimensión social*, es la dimensión desde la cual la indumentaria adaptada cumple, o no, con aspectos relacionados a la moda o al contexto social de uso. Juega un papel importante lo simbólico sancionando o habilitando el uso de una prenda determinada, por ejemplo: una persona que asiste al teatro seguramente no se sentiría cómoda con indumentaria deportiva, no por la prenda en sí, sino por el contexto social de uso inadecuado.

La *dimensión subjetiva* explica que desde esta dimensión la indumentaria cumple la función de personalizar, de hacer única a la persona. Es en esta donde se ponen en juego los hábitos, necesidades, elecciones, gustos y autonomía de la persona. En ocasiones, se debe pensar lo subjetivo vinculado a la ropa como una negociación entre la persona usuaria y el o los familiares, o el cuidador, en la medida que son quienes la asisten en el vestir.

Cabe mencionar la moldería como una de las herramientas más importantes a la hora de proyectar un trabajo de indumentaria. Téngase en cuenta que todos los diseños que salen al mercado están previamente diseñados en bocetos, que contemplan las medidas de cada persona o la aproximación de las tallas, para luego volcar dicha información a un plano bidimensional, donde las mismas medidas son aplicadas en las telas para así, crear finalmente la vestimenta. Como la palabra lo indica, esta herramienta se encarga de moldear la prenda para cada cuerpo, de tomar muestras de diseños individuales y luego

unirlas para crear un estilo de ropa en particular. Cabe destacar que la persona encargada de esta tarea debe tener capacidades para las medidas exactas, para el dibujo y el diseño, además de poseer una inmensa creatividad. (Mi carrera universitaria, 2019).

Existen dos tipos de patronajes: la moldería a medida y la industrial, es decir, la que es a medida es por la talla de cada individuo que quiere crear una vestimenta, y ésta muchas veces es diseñada manualmente por medio de máquinas de coser en baja escala. La industrial es la que realiza estudios en personas de diferentes medidas, y obtienen una estándar con un diseño único para todas las tallas. Estas últimas, generalmente se realizan con máquinas industriales y a gran escala. (Mi carrera universitaria, 2019).

Es así como esta herramienta constituye uno de los aspectos centrales del proyecto, ya que la comodidad y funcionalidad de la prenda está determinada por la correcta o incorrecta confección de su moldería, que, además, le otorga criterios de estética y calidad. En el caso de las personas que deben permanecer en una misma posición por mucho tiempo, como las personas en sillas de ruedas, se debe hacer especial foco en sus posturas, ya que ello determinará cómo debe realizarse el patronaje. Por ejemplo, en el caso de una prenda superior como un *blazer* o un saco, generalmente su largo llega hasta las caderas, pero, en el caso de una persona que permanecerá sentada la mayor parte del tiempo, es mejor tomar la medida del largo desde el punto de los hombros hasta donde se genere el pliegue entre el torso y las piernas, haciendo que la prenda sea más corta de lo usual, pero más funcional para estos usuarios específicos.

Otra herramienta del diseño es la textura: están presentes en todas las prendas de moda, y logran estimular tanto el tacto como la vista. Son herramientas tan importantes para la industria de la confección que suelen recibir una gran atención al momento de la creación, y en muchas ocasiones, el material determina la forma en que una prenda se puede construir. En general, el término textura se refiere a la superficie de un objeto. Sin embargo, en el universo de la moda esta definición también hace referencia al método en el que se teje o se interviene un textil. Las texturas visuales incluyen colores, formas y dibujos, de

manera bidimensional; en cambio las texturas táctiles, son aquellas que se diseñan de manera tridimensional, y además de su captación visual, son perceptibles a través del tacto.

Esta herramienta resulta también fundamental a la hora de diseñar para una persona con una discapacidad determinada, ya que su elección o disposición erróneas pueden afectar tanto la comodidad como la estética de la prenda. Así también, la aplicación incorrecta de una textura puede afectar tanto el movimiento, como la postura en relajación del usuario.

Otras herramientas que influyen en la comodidad y estética de la prenda, son los textiles y los avíos, ya que son elementos primordiales a la hora de pensar una indumentaria determinada. Su elección depende de la morfología de la prenda a construir, tanto como de la funcionalidad y el usuario. (Gobierno de Canarias, 2017).

Los textiles son la materia prima a través de la cual el diseño de una prenda cobra vida, y tienen un propósito funcional ya que son los que protegen a las personas del ambiente y del entorno que los rodea. Por otro lado, también tienen un propósito estético, porque permiten definir distintos tipos de personalidades y estilos a la hora de optar por alguno de ellos.

Según Hollen (1990), las fibras son las unidades de materia primordiales a través de las cuales se fabrican los hilos textiles y las telas. Son filamentos que se asemejan a un cabello; estas deben ser resistentes, elásticas y lo suficientemente largas para poder realizar la torsión que permite la creación de los hilos. A su vez, definen textura y aspecto de los textiles. Se clasifican en tres grandes grupos: las naturales, artificiales y sintéticas. Las naturales son aquellas que tienen un origen vegetal o celulósico, animal o proteico y mineral, ya que el hombre actúa al extraerlas de dichas fuentes, pero no altera su estructura. En las artificiales se combinan tanto elementos naturales como artificiales, mientras que, en las sintéticas en cambio, no hay componente natural, sino que se generan a partir de síntesis químicas en las que se mezclan sustancias únicamente de ese tipo. Según relata Hollen (1990): "Las fibras sintéticas se elaboran combinando elementos

químicos simples (monómeros) para formar un compuesto químico complejo (polímero)” (p.78). Esto significa que, según los elementos y uniones de dicho proceso, se obtendrán fibras tales como el poliéster, la poliamida, el acrílico, el *spandex* y la olefina.

En la confección textil, se denominan avíos a los materiales que complementan una prenda y le dan mayor realce, como por ejemplo: colgantes de cartón, etiquetas bordadas, etiquetas de pretina, cierres, botones, pasamanería, entre otras.

Tanto los textiles como los avíos deben ser correctamente seleccionados al momento del diseño y la confección de la prenda, para lograr un trato amigable con el cuerpo, debido a la sensibilidad característica de los usuarios.

Por último, cabe mencionar al color como herramienta del diseño de indumentaria.

El color es una sensación que se produce en respuesta a una estimulación nerviosa del ojo. Este estímulo es causado por los rayos de luz y por las longitudes de onda que lo componen. Cualquier superficie iluminada absorbe unas ondas de la luz y refleja otras. El ojo, o en realidad los bastones y conos de la retina, capta esas ondas reflejadas y las envía al cerebro, que interpreta cada longitud de onda como un color distinto. Pero el ojo sólo es capaz de percibir colores a partir de cierta cantidad de luz, por debajo de esa intensidad sólo distingue monocromo, o nada. La interpretación del color es parte de nuestro sentido de la vista y, como tal, único y particular, al no existir ojos ni cerebros iguales, cada ser humano ve los colores de un modo diferente, aunque muy similar si no sufre ninguna anomalía de la visión. (Newton, 1666).

En la moda, el color es de suma importancia a la hora de crear una colección ya que marca el carácter de ésta, por cuanto la elección de colores está directamente ligada a la inspiración del diseñador. Tiene la función de comunicar lo que se quiere transmitir y de crear texturas visuales que sean atractivas para el público objetivo. También indica la personalidad del usuario al que va destinada la colección, la temporada para la cual se diseña, así como la impronta del diseñador.

El uso de todas estas herramientas en conjunto permitirá que el diseño de la cápsula sea lo más precisa posible, logrando un producto final coherente para el usuario al que se destina el proyecto.

Capítulo 2. La discapacidad y la exclusión

En el capítulo anterior se ha establecido que el diseño, específicamente el de indumentaria, posee pautas que excluyen a cierto porcentaje de la población y que, a pesar de que es un rubro rico en recursos, aún no es inclusiva hacia todos sus consumidores.

Como se ha mencionado anteriormente, ciertos grupos sociales, como las personas con discapacidades motrices, no poseen amplia representación u oferta en la industria textil, debido a que sus características físicas les impiden formar parte del mercado generalizado y masivo existente. Sin embargo, aquellas personas tienen necesidades específicas que deben ser atendidas de la misma forma que las del resto de la sociedad, o inclusive con mayor cautela debido a que requieren soluciones innovadoras para mejorar su calidad de vida y para lograr una verdadera inclusión.

Para entender mejor al público objetivo de este PG, es necesario hacer un minucioso estudio del mismo. Es por eso que el presente capítulo se centra en presentar los conceptos generales sobre las discapacidades, sobre todo las motoras. Se indagan los tipos existentes, sus características, sus limitaciones y la importancia de conocer los factores y condiciones que viven las personas discapacitadas a la hora de desarrollar sus actividades y, sobre todo, a la hora de vestirse.

A su vez, se realiza un análisis de la sociedad actual y cómo ésta reacciona ante dicho segmento y a la discapacidad. También, se plantea la exclusión social como consecuencia de la discriminación por la condición de esas personas, y se describe la manera en que los sujetos con discapacidades motoras se encuentran en desventaja debido a la mirada que tiene la sociedad ante ellos.

2.1 La discapacidad

A lo largo del capítulo anterior se ha mencionado reiteradas veces que las personas discapacitadas sufren de una exclusión en casi todos los ámbitos de sus vidas y que es

necesario pensar en ellas desde la concepción de las ideas creativas para, consecuentemente lograr objetos verdaderamente inclusivos. Para poder analizar este punto en primer lugar es necesario establecer el concepto relacionado a la discapacidad. La Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (2010) define la discapacidad como un término genérico que abarca deficiencias, limitaciones de la actividad y restricciones a la participación. Basado en tal definición, podría afirmarse que se entiende por discapacidad a la limitación o dificultad en la interacción entre las personas que padecen alguna enfermedad, como por ejemplo, parálisis cerebral, síndrome de Down y depresión; y los factores personales como actitudes discriminatorias o apoyo social limitado, y ambientales como transporte o espacios públicos inasequibles. De lo dicho se colige que la discapacidad no es únicamente la condición de salud, o falta de ella, de un individuo, sino también las limitaciones en su interacción con el contexto en el que desarrolla sus actividades. Según la Organización Mundial de la Salud (2010) toda discapacidad tiene su origen en una o varias deficiencias funcionales o estructurales de algún órgano corporal. Se considera deficiencia a cualquier anomalía de un órgano.

Partiendo de la distinción determinada por la OMS, se pueden identificar numerosas discapacidades divididas en tres grandes grupos: las discapacidades sensoriales pueden darse en lo visual, oído y estructuras relacionadas con el habla, las discapacidades psíquicas dadas por las enfermedades mentales, y por último las discapacidades físicas.

Dentro de las discapacidades sensoriales se encuentran: la visual, con diferentes grados de gravedad, que van desde la miopía o la pérdida completa de la visión. Las causas pueden ser congénitas o adquiridas por accidentes o enfermedades, la que presenta problemas en el lenguaje y la comunicación, y las deficiencias auditivas, que también se presentan en distintos grados, desde la hipoacusia leve hasta la sordera total. (OMS 2010).

Por otra parte, las deficiencias mentales comprenden diversos trastornos, tales como la esquizofrenia, el espectro autista (TEA), trastornos de personalidad de origen somático o psicótico, entre otros. Así la Asociación Americana sobre Retraso Mental (2002) define el

retraso mental como “una discapacidad caracterizada por limitaciones significativas en el funcionamiento intelectual y la conducta adaptativa tal como se ha manifestado en habilidades prácticas, sociales y conceptuales.” (p.8)

Debido a que el concepto de discapacidad es generalmente ignorado, la mayoría de las personas no toman conocimiento acerca de su implicancia, lo que repercute en casi todos los ámbitos en los que se desarrolla la vida y la indumentaria es uno de ellos. Como se ha mencionado, una escasez de ofertas de diseño de indumentaria adaptada en Argentina, por lo que esta minoría se encuentra desatendida a la hora vestirse. El INTI (2018) desarrolla una investigación sobre esta temática vinculada a la exclusión social y determina que: “son muy pocas las instancias de formación profesional en diseño de indumentaria en los que se contempla el desarrollo de productos adaptados o específicos para personas con alguna discapacidad” (2018, p.12). Esto se explica porque según su estudio la institución pudo determinar que no se comercializa de manera masiva prendas con la característica de ser inclusiva ya que no se considera un negocio rentable. Frente a este panorama este grupo de consumidores recurre a otras marcas dirigidas a un público más general y que no se detienen a estudiar a este target particular.

Sin embargo, teniendo en cuenta los conceptos que abarcan a la discapacidad, el segmento que la conforma es muy amplio y comprende a un gran parte de la sociedad de alguna manera. Es por esto que resulta verdaderamente necesario entender que diseñar a partir de la inclusividad permite que la brecha entre grupos sociales se reduzca y, en resultado lograr un mayor y mejor alcance a la extensa y diversa demanda del público.

2.2 Discapacidades motoras

Como se ha podido establecer, existen varios tipos de discapacidades. El presente Proyecto de Graduación se enfoca en la limitación motora del cuerpo, es decir que se relacionará el estudio hacia un tipo de discapacidad física que es aquella que ocurre al faltar o quedar muy poca movilidad de una parte del cuerpo, lo cual impide a la persona

desenvolverse de manera convencional y debido a esto, debe movilizarse mediante una silla de ruedas.

Para Almirall, Bultó y Camats (2010):

La discapacidad física o motriz es la alteración del aparato motor que dificulta o imposibilita el desarrollo de capacidades que permitan participar en actividades propias de la vida cotidiana como estar de pie, caminar, entre otras acciones que requieren movimiento y control de la postura corporal. (p.34).

Si se parte del supuesto de que la motricidad es todo aquello relativo al movimiento corporal, todos los actos que realiza un individuo tienen como base el movimiento del cuerpo. Ergo, la discapacidad motriz está determinada precisamente por las dificultades de movimiento que presentan las personas en distintos aspectos, en un contexto determinado. La OMS la define como la pérdida de la capacidad funcional secundaria, con déficit en un órgano o función, y que trae como consecuencia una minusvalía en el funcionamiento y en la capacidad para afrontar las demandas cotidianas del entorno social. (Organización Mundial de la Salud, 2010). Por su parte, Guzmán (2007) explica que la discapacidad motriz genera en el individuo limitaciones posturales, de desplazamiento o movimiento. Tal como sucede con las discapacidades sensoriales, las causas de deficiencias motrices pueden ser: por un lado prenatales, es decir que se adquieren cuando el feto aún está en el seno materno, generadas a partir de enfermedades que presenta la madre durante el embarazo o por problemas en la formación del bebé. Por otro lado perinatales, que se presentan debido a complicaciones en el momento del parto como daños en el cerebro por falta de oxígeno; y por último se encuentran las causas postnatales, que suceden una vez que la persona ya nació, y pueden originarse en múltiples causas, tales como enfermedades virales o bacterianas, en una hemorragia cerebral, en un accidente, entre otras.

La discapacidad motriz constituye una alteración de la capacidad del movimiento que afecta, en distinto nivel, las funciones de desplazamiento, manipulación o respiración, y que limita a la persona en su desarrollo personal y social. Ocurre cuando hay alteración en músculos, huesos o articulaciones, o bien, cuando hay daño en el cerebro que afecta el

área motriz y que le impide a la persona moverse de forma adecuada o realizar movimientos finos con precisión. (Lobera, 2010, p.18). Dicho de otro modo, cuando hay un problema en los huesos, en los músculos y en las articulaciones, o una alteración en la información que el cerebro envía a las extremidades.

Al respecto, Munguía (2012) explica que en el movimiento del cuerpo humano intervienen los huesos y las articulaciones que le dan soporte, permitiendo que algunas partes giren o se extiendan, mientras otras quedan fijas, los músculos que son el motor del movimiento, y el sistema nervioso central, que interviene dando órdenes a través de impulsos eléctricos. Dentro de los distintos tipos y factores de la discapacidad motriz se encuentran los trastornos motores que afectan: huesos, articulaciones, extremidades y músculos, como consecuencia de un mal funcionamiento del sistema óseo, articular o muscular. Los trastornos físicos originados en malformaciones o lesiones en los huesos o columna dañan la médula espinal e interrumpen la comunicación de las extremidades hacia el cerebro y viceversa y los trastornos neuromotores que son alteraciones causadas por algún daño al sistema nervioso central, debido a lesiones en la médula espinal que generan la inhabilidad de controlar las funciones del sistema motor. (2012).

La discapacidad se puede dividir en motriz: cuando es de origen óseo-articular como la artrogriposis, agenesias y miopatías. También de origen neuromotriz: se da a partir de lesiones a nivel cerebral, o en la médula espinal, incluyendo traumatismos, tumores y malformaciones congénitas.

La artrogriposis se da cuando los niños nacen con las articulaciones curvadas, lo cual limita la movilidad en las manos, las muñecas, las rodillas, los pies, los hombros y las caderas. La agenesia es la ausencia completa o parcial de un miembro. Las miopatías son alteraciones en los músculos debidas a desórdenes genéticos que provocan debilidad y desgaste progresivo. Dentro de las lesiones de médula espinal se encuentra la espina bífida, también considerada una discapacidad motora, que surge a partir de una anomalía congénita de la espina dorsal donde el canal vertebral no llega a cerrarse y

genera un daño medular. La parálisis cerebral es el trastorno motor que derivado de una anomalía del sistema nervioso central dentro de la cavidad craneana. (Munguía, 2012, p.24).

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

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

2.3 Sociedad y discapacidad

Desde una perspectiva social y cultural, es posible afirmar que la discapacidad motriz no solo es consecuencia de las características físicas o biológicas de las personas, sino que también suele estar fuertemente determinada por el modo en que la sociedad reacciona frente a dicha realidad, siendo en consecuencia una condición que se genera a partir de la interacción de las dificultades personales en un contexto social desfavorable. Siguiendo la misma línea, según Barbosa, Diniz y Santos (2009), "La desventaja social vivenciada por las personas con discapacidad no es una sentencia de la naturaleza, sino el resultado de un movimiento discursivo de la cultura de la normalidad, que describe las deficiencias como impedimentos para la vida social" (p.74). Por lo tanto, es ineludible estudiar cada una de las características que se forjan alrededor de este target con el objetivo de cambiar esta mentalidad que se origina en el colectivo social la cual define a la falta o reducción de movilidad como un limitante.

Al respecto, sostiene Guzmán (2007) que cada tipo de discapacidad motriz o neuromotriz, genera diferentes limitaciones y dificultades en la persona para desarrollarse en la sociedad y participar en actividades de la vida cotidiana. Para una persona con dificultades

de movilidad, independientemente de cuál sea la causa o profundidad de ésta, el grado de dificultad que pueda experimentar para participar adecuadamente en la vida cotidiana, no dependerá únicamente de ella, sino también de cuán amigable y flexible sea el entorno físico que le rodea, en función de las diferentes condiciones de la persona, constatando así el carácter social y cultural de la discapacidad.

Teniendo en cuenta aquello, Rodríguez (2001) expresa que las personas que acrediten cierto tipo de discapacidad son, frecuentemente, entendidas como inferiores, colocadas en escalafones tendientes a estar por debajo de los entendidos como normales, vistas de reojo, con mirada de desprecio como consecuencia de su padecimiento específico, de manera tal que desde el momento en que cuentan con dicha característica, sea de nacimiento o como consecuencia de situaciones determinadas. En cierto punto son miradas como si pertenecieran a otro rubro, variable o, para el caso, segmento determinado, caracterizado por una serie de caracteres personales. Usualmente, este tipo de personas han visto cómo sus propios derechos se encontraban vulnerados, de manera tal que se les clausuraban oportunidades y, al mismo tiempo, se les demarcaba su plan de acción, de tal forma que se hallaban ante la situación difícil de hacer frente no solo a su limitación particular, sino también a la mirada externa en relación con su accionar. Sin embargo, con el transcurso del tiempo, esta minoría social se encontró en la realidad de que, producto de las manifestaciones tendientes a potencializar el plano de igualdad, el grupo en referencia comenzó a tener poder en el seno de una sociedad diferente, más contemplativa y comprensiva de las realidades sociales. De este modo se comparte la recepción de sentimientos y actitudes similares, enmarcados en una misma búsqueda y unidos para propiciar una nueva mirada, más tendiente a cristalizar comportamientos igualitarios, adquiriendo un carácter sólido y diferenciador. Abandonando también, esa soledad de ser mirados de reojo para propiciar una unidad potenciadora de sus esfuerzos por obtener una igualdad práctica, para el caso. Esta unidad conforma sentimientos compartidos y vivencias de peso igualitario, y ofrece un nuevo abordaje en lo que refiere a

la concepción del mundo moderno, para adaptarse a su situación, asimilarse en cuanto lo que se es y enmarcarse en la sociedad común a todos. El uso correcto y positivo del lenguaje, el conocimiento del significado real de las palabras, la actitud y el pensamiento positivo dignifican a la persona que lo aplica y lo convierte en una característica más de su personalidad; más aún, dignifica a la persona que recibe las consecuencias del uso, del conocimiento, de la actitud y pensamiento positivo, siendo ubicada en el mismo escaño social del que tiene enfrente. Es decir, que las personas que tienen discapacidad en algún tipo de variable invitan a reflexionar a una amplia variedad de individuos acerca de la actitud superadora que con frecuencia se asocia a quienes brindan un elevado grado de participación en lo que refiere a la esencia humana. Ofrecen una nueva forma de encarar por medio de actitudes el propio devenir cotidiano, obligando a la memoria respecto de por qué la especie humana superó una amplitud de escollos que le han surgido a lo largo de una amplia cantidad de años, generando simultáneamente una nueva concepción en lo que refiere al concepto de la discapacidad. Se redefine la modalidad entendedora de dicho término y enmarcando una comprensión del nuevo campo práctico para comprender el actual concepto en referencia, desde un abordaje innovador y diferente respecto del usual. Mientras la discriminación sigue su curso en los términos de propiciar el tipo de conocimiento orientado a evitar su implementación en el devenir diario de la disciplina, la sociedad mira por momentos, o parece al menos así hacerlo, para otro lado. Es tal la concepción asimilada por las personas respecto del pareciente de algún tipo de discriminación que se juzga desde un plano superior, prácticamente intocable, distinto. Al momento de tratar la temática en particular, es factible comprender que el concepto de discapacidad trasciende las personas en sí, así como a los individuos que cuentan con discapacidades en lo que implica el nacimiento, accidente o vejez, abarcando primeramente al núcleo familiar para proseguir con sus consecuencias sociales, por lo cual la manera en que se vea entendido el presente aspecto inicialmente devendrá en que la sociedad se haga eco de ello, e implemente modalidades acordes a su comprensión

consecuente. La identidad de un discapacitado es construida por la sociedad y entorno en el que se mueve, como consecuencia aparece la opresión y exclusión social. Según la Saíns y Salas (2006), "La definición de exclusión tiene que ver con la negación de acceso igual a oportunidades impuestos por ciertos grupos de la sociedad a otros" (p.26). Es allí donde, al salir al mundo exterior, más se presentan los inconvenientes relacionados con la discapacidad, al poder establecerse que la sociedad, en particular a modo de ejemplo la Argentina, no parece dar cuenta de condiciones acordes a interactuar cotidianamente con personas discapacitadas. Ello tiene materialidad y utilización práctica al momento en que se aprecia la dificultad que sufren; en caso de tratarse de niños, de integrarse a escuelas, así como en el plano adulto, al momento en que pretenden conseguir un empleo, y en el caso de hacerlo, desarrollar las labores de una manera óptima y que no denota precisamente las diferencias en el ritmo de vida. Es responsabilidad del Estado, ciertamente, hacer cumplir normativas tendientes a ofrecer una vinculación entre las personas, para que el margen de diferenciación entre los protagonistas de la esfera laboral, a modo de ejemplo, se reduzca considerablemente. (Una sociedad que todavía no integra la discapacidad, 2013).

La problemática ampliamente analizada y descrita por los prestigiosos autores supra citados, actualmente se encuentra en crisis, por cuanto la propia sociedad generadora por años del contexto desfavorable se ha despabilado en relación al retrógrado pensamiento y actitud de considerar a quien padece una discapacidad como un ser inferior o menos valioso por el simple hecho de su condición. La propia realidad pone de relieve permanentemente que, sin perjuicio de la condición de discapacidad motriz que afecta a ciertas personas, ellas pueden perfectamente destacarse en infinidad de áreas y actividades, incluso por sobre el promedio de sus pares otrora considerados normales.

Una herramienta insoslayable y fundamental para fortalecer el cambio de paradigma, acompañando la revolución de ideas gestada en el seno de una sociedad, es la potestad legislativa del estado.

En Argentina la Ley 22.431 en su artículo segundo reza: “Se considera discapacitada a toda persona que padezca una alteración funcional permanente o prolongada, física o mental, que en relación a su edad y medio social implique desventajas considerables para su integración familiar, social, educacional o laboral”. (1981).

Según dicha norma, la discapacidad es una alteración que dificulta o impide la interacción social del sujeto sea en el ámbito familiar, social, laboral, o afines, limitando su accionar.

De lo precedentemente expresado se concluye, que, si bien la cuestión se halla regulada en la citada ley nacional, lo que en alguna medida podría considerarse un logro social, en la práctica queda aún mucho para llegar al objetivo superador propuesto por gran parte de la sociedad. Esto es aceptar la diferencia, asumiéndola como integradora de la normalidad.

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

Según Shalock (2002), “La discapacidad no está ni fijada ni dicotomizada, es más bien fluida, continua y cambiante, dependiendo de las limitaciones funcionales de la persona y de los apoyos disponibles en el ambiente personal”. (p.4). Las personas con discapacidades motoras poseen la dificultad de vivir con barreras diarias que afectan la calidad de vida de ellos, tanto como la de las personas que las rodean. Debido a los escasos recursos que existen en el mercado, las personas discapacitadas dependen de otra persona no discapacitada para seguir adaptándose a las demandas cotidianas.

Capítulo 3. Las personas en sillas de ruedas

A medida que se desarrolla el proyecto, la lupa se acerca más al objeto de estudio y, de esta forma, las características y propiedades del mismo se vuelven más precisas y específicas.

Como se ha mencionado a lo largo de los capítulos, la propuesta de colección está enfocada en un segmento determinado de la población: las personas en sillas de ruedas. Este grupo social, como se explica en el capítulo anterior, debe movilizarse a través de una silla porque posee algún tipo de discapacidad motora que no les permite caminar.

Al ser el segmento protagonista de este trabajo, resulta imperativo conocer cercanamente sus experiencias y estilo de vida. En el presente capítulo se desarrolla un minucioso análisis y descripción de los individuos que conforman dicho grupo social.

Asimismo, se especifican tanto las características y tipos de sillas de ruedas, con el fin de profundizar el conocimiento acerca del móvil que permite al usuario a trasladarse de un lugar a otro y que cumple un rol esencial en sus vidas, al ser la herramienta de singular importancia para el desarrollo de las actividades de sus usuarios.

Por otro lado, también se hace un relevamiento detallado de las necesidades, intereses y preferencias, mediante entrevistas realizadas a seis personas, de las cuales algunas son usuarias de la silla de ruedas, y otras son personas que las asisten y que conocen sus necesidades a partir de la interacción con ellas. Las preguntas que se les hicieron a los entrevistados están directamente vinculadas al usuario y su interacción con la indumentaria y cómo esta repercute en sus vidas, de manera positiva o negativa. También se los interroga acerca de la oferta de indumentaria inclusiva en Argentina, y sobre su interés por la vinculación de los aspectos funcionales y estéticos en las prendas.

3.1 La silla de ruedas y sus clasificaciones

Como se ha mencionado en la página anterior, la silla de ruedas es una herramienta de vital importancia para las personas que poseen discapacidades motoras. Bolívar Moreno (2012) afirma que una silla de ruedas es una ayuda técnica que consiste en una silla adaptada con al menos tres ruedas, aunque lo normal es que disponga de cuatro.

Estas sillas están diseñadas para permitir el desplazamiento de aquellas personas con problemas de locomoción o movilidad reducida, debido a una lesión, enfermedad física como paraplejia y tetraplejia, o psicológica. (Bolívar Moreno, 2012).

En la misma línea, el autor indica que las sillas de ruedas pueden ser clasificadas de dos maneras: por un lado las manuales, son aquellas que son impulsadas por el propio ocupante, quien hace girar las ruedas traseras, empujando los aros acoplados en el exterior de estas. Las sillas manuales se fabrican en dos modelos principalmente: las plegables, para ahorrar espacio y poder ser transportadas en maleteros y otros habitáculos similares, y las rígidas. Ambos modelos, por lo general son fabricados con materiales ultraligeros, como el aluminio de aviones y el titanio al carbono con un revestimiento de *Kevlar* para brindarle mayor durabilidad, y sobre todo ligereza, ya que su usuario debería ser capaz de levantarla y guardarla, consiguiendo así cierto grado de autonomía y autosuficiencia. (Bolívar Moreno, 2012).

Por otro lado, existen también sillas eléctricas: son aquellas impulsadas por motores accionados por baterías de 40 o 50 amperios recargables. El ocupante controla la silla por medio de un *joystick* y un pequeño panel de control que da acceso a configurar la velocidad y, en algunos modelos, la posición del respaldo, asiento, y reposapiés, colocado en uno de los apoyabrazos. Para usuarios que no puedan utilizar las manos existen dispositivos controlables por la boca. (Bolívar Moreno, 2012).

Algunos tipos de sillas eléctricas cuentan con frenos que poseen tecnología ABS y, en ciertos casos especiales, con un navegador satelital y una laptop con funciones de red activas para facilitar la movilidad del afectado.

Una silla de ruedas está compuesta por el armazón, las ruedas, los frenos, el reposapiés y reposabrazos.

Los modelos de sillas de ruedas varían ampliamente con el fin de tomar en cuenta las diversas necesidades de los usuarios. Para cerciorarse de que las sillas de ruedas son apropiadas, diseñadores y proveedores deben comprender a cabalidad las necesidades de quienes las usarán y de sus entornos. Las necesidades de los usuarios se satisfacen mejor cuando hay un surtido de modelos entre los cuales escoger. (OMS, 2008, p. 43).

Tomando en cuenta lo aportado por la OMS, es oportuno indicar que el objetivo de las sillas de ruedas es lograr que sus usuarios participen en el mayor número posible de actividades. Como mínimo, la silla de ruedas debe permitir que el usuario lleve una vida más activa sin causar un efecto negativo en su salud ni en su seguridad. La comodidad y la seguridad son dos factores importantes que afectan la calidad de vida de los usuarios permanentes. No se debe comprometer la salud y la seguridad de los usuarios con el fin de reducir costos. Aun cuando pueda parecer que cualquier silla de ruedas es mejor que no tener ninguna, no es así cuando la silla de ruedas causa o ayuda a causar lesiones u otros riesgos para la salud. (OMS, 2008, p43).

Una silla de ruedas se debe diseñar para que asegure la salud y la seguridad del usuario. Hay muchas situaciones en que el usuario puede resultar lesionado debido a su propia silla de ruedas, como por ejemplo: una silla de ruedas sin cojín o provista de un cojín inadecuado puede causar escaras de presión. Este hecho, a su vez, puede exigir que el usuario permanezca muchos meses en cama; sin atención ni tratamiento adecuados; con frecuencia aparecen otras escaras, complicaciones secundarias, incluso la muerte prematura. Las sillas de ruedas inestables pueden volcarse y los usuarios pueden caerse y lesionarse; las sillas de ruedas demasiado anchas o excesivamente pesadas pueden causar lesiones en los hombros.

Los bordes afilados de las superficies pueden causar cortes que a su vez pueden conducir a infecciones. Un diseño deficiente puede determinar que haya puntos en la silla de ruedas donde el usuario u otras personas puedan pellizcarse los dedos o la piel. Las sillas de

ruedas que no resisten el uso diario en el entorno del usuario pueden fallar prematuramente y lesionar al usuario(OMS, 2008, p43).

A su vez, las sillas de ruedas que se usan en el exterior sufren más desgaste que las que son de uso interior o en caminos y senderos parejos. Una silla de ruedas debe tener la resistencia suficiente para no sufrir una falla súbita mientras esté en uso. Deben ser construidas de manera que tenga la vida más larga posible y que necesite el menor número de reparaciones. Se debe diseñar la silla de ruedas de manera que si falla se la pueda reparar cerca del hogar del usuario, y debe resultar fácil obtener piezas de repuesto.

A la hora de escoger una silla de ruedas, se deben tener en cuenta ciertas consideraciones, ya que un modelo no será apto para todas las situaciones ni para todas las personas. Al diseñar o escogerlas, es preciso pensar en el entorno y la forma en que pueden ser utilizadas: deben ser aptas para recorrer distancias largas por caminos disparejos; acceder a entornos contruidos tales como puertas angostas, zonas de giro pequeñas, rampas muy inclinadas, escritorios y mesas, e instalaciones sanitarias. Se debe tomar en consideración la exposición a la humedad de la lluvia, nieve, hielo, granizo y hasta olores corporales como orina y sudor. Es importante tener en cuenta que el usuario se ducha sentado en la silla de ruedas; está expuesta a temperaturas altas. A su vez, el usuario transporta mercadería sobre las manillas de empujar, la tapicería, las pisaderas y otras partes de la silla. Y también se debe considerar que la silla de ruedas es transportada en espacios cerrados o en situaciones de estrechez y multitud en muchos casos. (OMS, 2008, p. 43).

3.2 Los usuarios

La OMS (2008) indica que para que la silla de ruedas sea apropiada debe satisfacer las necesidades del usuario, ofrecer buen ajuste y apoyo postural; debe ser segura y durable, estar disponible en el país, se debe poder obtener y mantener, y los servicios deben poder sustentarse en el país a precios razonables.

Cuando se habla de usuarios, se refiere a personas que ya usan silla de ruedas o bien que se beneficiarían con el uso de una silla de ruedas porque su capacidad de caminar es limitada. Según la OMS (2008) los usuarios son: niños, adultos y ancianos; hombres y mujeres, niñas y niños; personas con diferentes limitaciones neuromusculoesqueléticas, estilos de vida, funciones vitales y condición socioeconómica; y personas que viven en entornos diferentes: rurales, semiurbanos y urbanos.

El INTI (2014) explica que la vida cotidiana remite a rutinas a las que habitualmente no se les da valor, pasan más inadvertidas y representan la vida de una persona menos que unas vacaciones, mudanzas, el nacimiento de un hijo o cambiar de trabajo. La vida cotidiana es una especie de velocidad crucero de la experiencia vital: simplemente sucede. Pero cuando ese devenir es alterado por algún suceso que hace que cada día de la vida de las personas sea diferente a la de las demás, la vida cotidiana con sus pequeñas acciones se convierte en un gran desafío. Esto es lo que sucede al vestirse y desvestirse cuando se tiene una discapacidad, sobre todo una discapacidad motora, o si se ha perdido parte de la movilidad por la edad o por un accidente. Y no solo le ocurre a la persona que quiere usar una u otra prenda de su guardarropa, también se altera la cotidianidad de los familiares o cuidadores que muchas veces tienen que asistirle. (INTI 2014).

Los usuarios representan una extensa gama de necesidades de movilidad, pero tienen en común la necesidad de una silla de ruedas para mejorar su movilidad con dignidad.

La OMS (2008) también indica que alrededor del 10% de la población mundial que representan unos 650 millones de personas, tienen discapacidad y que aproximadamente el 10% de estas personas necesitan silla de ruedas.

Se reconoce en escala universal que una silla de ruedas apropiada es condición previa para disfrutar de igualdad de oportunidades y derechos, y alcanzar inclusión y participación. La movilidad personal es requisito indispensable para participar en numerosos aspectos de la vida en sociedad y, para muchas personas, la silla de ruedas es el mejor medio de garantizar dicha movilidad. (OMS, 2008, p. 22).

De lo expresado, se colige que la silla de ruedas es un elemento que ofrece a las personas con discapacidad la posibilidad de movilizarse de manera independiente, convirtiéndose

así en un instrumento de fundamental importancia, ya que les permite el acceso y desarrollo de todas las actividades, sean domésticas, educativas, laborales, deportivas y sociales en general.

Por contrario, la carencia de dicha silla de ruedas puede representar para la persona que padece alguna discapacidad, un impedimento para su movilidad independiente, lo que necesariamente se traducirá en su aislamiento, confinamiento, y consecuente obstáculo prácticamente insuperable para realizar todas las actividades que habitualmente desarrolla un individuo, tanto en su ámbito doméstico como social.

De allí la importancia de tomar conciencia de la fundamental relevancia de la silla de ruedas para quienes dependen de ella. La diferencia entre tener o no acceso a una silla de ruedas, puede incluso determinar, en los casos de personas con escasos recursos económicos, la imposibilidad de superar su condición social. La falta de movilidad independiente genera también la imposibilidad de acceder a su educación, para luego aspirar a obtener mejores oportunidades laborales, deportivas, artísticas, y sociales de todo tipo, y aspirar a superar su estándar socioeconómico.

En consecuencia, no debe perderse de vista al momento de proyectar políticas o estrategias de inclusión, sean de naturaleza pública o privada, que resulta fundamental, o basal, prever que cada destinatario de las mismas debe contar con una silla de ruedas acorde a sus necesidades, que les proporcione, amén de movilidad, beneficios a la salud física y a la calidad de vida.

Efectivamente, más allá del valor superlativo que representa en tanto instrumento de acceso a la movilidad independiente del usuario, una silla de ruedas funcional, cómoda, que se pueda propulsar con eficiencia, puede conducir a mayores niveles de actividad. Si se le suman determinados detalles de confort, tales como un diseño ergonómico, o un cómodo cojín, más una adecuada capacitación para su uso y manipulación, constituye también un elemento idóneo para reducir algunos problemas de frecuente manifestación en sus usuarios, tales como las escaras debidas a la prolongada permanencia en

determinada posición con la presión que ejerce el propio peso corporal, la aparición o avance de ciertas deformidades, atrofas o contracturas musculares, entre otros.

Otros beneficios, como mejor respiración y digestión, control de cabeza, tronco y de las extremidades superiores mejores, se pueden alcanzar con un adecuado apoyo postural.

En relación a la variedad de sillas de ruedas disponibles en el mercado, cabe destacar que las mismas se distinguen, por ejemplo, por incorporar en su diseño ciertos detalles tales como: la capacidad de ajuste o adaptación para satisfacer las necesidades físicas de cada usuario; por un surtido de tamaños, anchos y profundidades del asiento. Por su durabilidad pueden estar destinadas a usos temporales como en un hospital, para trasladar a los pacientes de una sala a otra, y en ese caso no están hechas para proporcionar al usuario ajuste exacto, apoyo postural ni alivio de la presión, o a usuarios permanentes, en cuyo caso se debe ajustar bien, proporcionar buen apoyo postural y aliviar bien las presiones ajustando por lo menos el apoyo de los pies y el espaldar; estos son elementos importantes.

3.3 Necesidades específicas

Los usuarios de sillas de ruedas poseen características específicas, tanto físicas, como emocionales y psicológicas. En consecuencia, para que el proyecto sea exitoso y se logre un buen desarrollo de producto, resulta pertinente consultar a dichos usuarios, y a las personas que los asisten en el desenvolvimiento de sus actividades cotidianas, acerca de sus particulares necesidades. A tal fin, se han realizado entrevistas a seis personas: tres de ellas se movilizan en sillas de ruedas, y dos de ellas son cuidadores que asisten a personas en sillas de ruedas.

El objetivo principal de las entrevistas es conocer los requisitos que deberían cumplirse a la hora de elaborar una prenda, para que ésta le facilite al usuario la realización de actividades como vestirse, ir al baño, salir a trabajar, ir de compras, practicar deportes u otro tipo de actividades sociales, entre otras. A su vez, se busca vincular esas necesidades

específicas con la moda para lograr que, a través de la indumentaria, los usuarios se sientan incluidos en el mundo moderno. Se busca entender de qué manera la indumentaria influye la vida de las personas en sillas de ruedas, y cómo una prenda puede favorecer o entorpecer el desarrollo de sus actividades diarias. Finalmente, a partir de la conjugación de factores señalados, se pretende establecer los criterios de diseño y construcción de la indumentaria ideal para sus destinatarios.

Para contextualizar, se les consultó a los entrevistados hace cuánto tiempo se movilizan a través de la silla de rueda. Victoria Buryaile indica que su hermano hace uso de sillas de ruedas desde los seis años, y que anterior a eso, se movilizaba en cochecito de bebé. (Buryaile, Comunicación personal, 6 de septiembre del 2020). Por otro lado, Hugo Benítez responde que se moviliza a través de la silla hace 15 años, luego de haber sufrido un accidente. (Benítez, Comunicación personal, 6 de septiembre de 2020). Ambas respuestas son altamente significativas para el desarrollo de este proyecto, ya que se tienen en cuenta dos puntos de vista: un usuario que posee una discapacidad motora que le impide caminar desde su nacimiento, y otro usuario que podía caminar y luego de un accidente, debe trasladarse mediante una silla.

A partir de esto, surge la pregunta de cuál fue o fueron sus mayores obstáculos para realizar actividades cotidianas, desde que utilizan la silla de rueda. Dolly García es una cuidadora que asiste a una mujer en silla de ruedas e indica que “cuenta con muy poca movilidad por lo que dejó de cocinar, limpiar la casa entre otras cosas” (García, Comunicación personal, 8 de septiembre del 2020). Por otro lado, Buryaile indica que su hermano sufrió y aún sufre varios obstáculos en su vida cotidiana, y una de ellas es la indumentaria inapropiada, que le dificulta actividades como ir al baño o moverse. (Buryaile, Comunicación personal, 6 de septiembre del 2020). Rosanna Villalba, quien hace 11 años se moviliza en silla de rueda, indica que “las barreras arquitectónicas como rampas inexistentes o con la inclinación equivocada, pasillos o puertas por las que no pasaba, espacios muy angostos, veredas rotas o angostas” son algunos de los obstáculos

que tiene que atravesar en su vida diaria. (Villalba, Comunicación personal, 6 de septiembre del 2020). Esto indica que estas personas están expuestas a una serie de impedimentos que los afectan de manera distinta a una persona sin discapacidades motoras y, consecuentemente, hacen que ellas deban comportarse de manera distinta a la hora de realizar movimientos para trasladarse. Dicho esto, es sumamente importante tener en cuenta dichos comportamientos a la hora de diseñar las prendas, debido a que ellas deben acompañar al usuario en sus acciones.

En las entrevistas se les preguntó si consideran que la ropa influye en la comodidad a la hora de realizar actividades cotidianas, a lo cual todos los entrevistados respondieron que sí. García indica que

Vestirse en sí es una de las actividades más difíciles para una persona en silla de ruedas. A partir de allí, se dificulta ir al baño y realizar muchas otras cosas, ya sea por la incomodidad o porque simplemente no están pensadas para personas discapacitadas. (García, Comunicación personal, 8 de septiembre del 2020)

Villalba responde que la indumentaria influye en sus actividades diarias directamente, al punto que ha dejado de utilizar ciertas prendas ya que ellas le impedían movilizarse y desarrollar tareas diarias. (Villalba, Comunicación personal, 6 de septiembre del 2020).

A partir de esto, la siguiente pregunta fue si encuentran indumentaria específica para personas en sillas de ruedas en el mercado, a lo cual todos los entrevistados contestaron que no lo hacen. Matías González es usuario de sillas de ruedas hace aproximadamente 20 años e indica que debido a la oferta inexistente de indumentaria inclusiva debe utilizar ropa para personas sin discapacidades, lo que dificulta mucho su estilo de vida. (González, Comunicación personal, 11 de septiembre del 2020). De la misma forma, García indica que las únicas prendas inclusivas que se consiguen en el mercado son aquellas pensadas para la rehabilitación o para actividades médicas. (García, Comunicación personal, 8 de septiembre del 2020). Debido a que todos los entrevistados respondieron que no consiguen indumentaria inclusiva para sillas de ruedas en Argentina, brinda la noción de cómo dicho segmento es ignorado en el mercado de la moda en el país.

Teniendo en cuenta que la indumentaria tiene un rol fundamental en la vida de las personas que se movilizan en silla de ruedas, la siguiente pregunta en las entrevistas fue: ¿Qué modificaría de una prenda para que facilite la realización de sus actividades? Los entrevistados indicaron que las prendas deberían tener buena elasticidad, remarcaron la importancia de que el talle sea el correspondiente, en el caso de las mujeres prefieren no usar polleras ni vestidos largos. (Buryaile, Benítez y González, Comunicación personal, 6 de septiembre del 2020). También, Villalba respondió que es esencial que las prendas tengan gran rango de aperturas, porque son más fáciles de poner, que tengan abrojos en lugar de botones, broches, hebillas o cierres. Además, que las prendas estén hechas con telas absorbentes e hipoalergénicas, ya que transpiran mucho por estar sentados en la misma posición todo el día. (Villalba, Comunicación personal, 6 de septiembre del 2020). Luego, con el objeto de vincular a la indumentaria de autor, se les preguntó si se consideran incluidos y representados, desde el punto de vista de la moda en la indumentaria. A esto, el total de los entrevistados constató no sentirse identificados, incluidos ni representados. García considera que no es un segmento que cuente con muchas opciones para decidir que comprar o que usar y que ellos implemente deben adaptarse a lo que existe en el mercado. (García, Comunicación personal, 8 de septiembre del 2020).

A su vez, se les preguntó si además de la funcionalidad le interesa que la indumentaria reúna criterios de estética que lo represente, a lo cual González indica que si está interesado y que generalmente “las prendas lindas, generalmente no son funcionales y viceversa# (González, Comunicación personal, 11 de septiembre de 2020). El resto de los entrevistados también respondieron que les interesa que sus prendas no solo sean funcionales, sino que también cumplan con los aspectos estéticos propios de la moda. (Buryaile, Villalba, Benítez y García, Comunicación personal, 6 de septiembre del 2020).

A través de las entrevistas realizadas, se puede destacar la necesidad de las personas en sillas de ruedas de expresar sus deseos y requisitos, así como sus obstáculos y dificultades, sobre todo con la indumentaria.

También es oportuno remarcar que todos los entrevistados para este proyecto han expresado que la indumentaria puede servir como una herramienta facilitadora en su vida cotidiana, así como puede ser la causante de heridas, molestias, incomodidades y obstaculizar el desarrollo de actividades, en caso de no ser apropiada.

Este trabajo de campo ha sido de suma importancia para ubicar la mirada y saber en dónde las necesidades del público objetivo no han sido cubiertas. Cada pregunta estuvo orientada a responder los aspectos específicos que hay que tener en cuenta a la hora de diseñar para personas con necesidades específicas.

Por otro lado, realizar entrevistas con el usuario también abre un canal de comunicación que invita a este grupo a sentirse, por lo menos un poco más atendidos, para que se sientan parte de la sociedad.

Capítulo 4. La inclusión hoy

El anteúltimo capítulo está relacionado con el análisis de las opciones que, en materia de indumentaria, ofrece el mercado tanto nacional como internacional a usuarios de sillas de ruedas, y de aquellos proyectos que hayan sido pensados y desarrollados tomando como eje las necesidades específicas de los mismos. Teniendo en cuenta las entrevistas mencionadas en el capítulo anterior, se ha podido ratificar que para las personas en sillas de ruedas, la indumentaria cumple con un rol sumamente importante a la hora de llevar a cabo sus actividades cotidianas, y que la misma influye directamente en la calidad de vida de sus usuarios. Por otro lado, también es apropiado y significativo indicar que en Argentina no existe una gran oferta de indumentaria inclusiva, por lo que deja a las personas con discapacidades completamente excluidas del mundo de la moda, así como también les dificulta insertarse de manera fluida en la sociedad moderna.

Es así que en las siguientes páginas se llevará a cabo el relevo de dichas marcas. Se pretende así, establecer los antecedentes históricos y contemporáneos, y partir de ellos concebir diseños innovadores y superadores a la hora de llevar a cabo la elaboración y diseño de la colección.

4.1 Relevamiento de marcas inclusivas

Hablar de inclusión, ya sea racial, social, de género, de personas con capacidades diferentes, por nombrar algunas de las manifestaciones o modelos de inclusión probablemente más escuchados y promovidos en el mundo actual, lleva implícita la referencia a su antagónico o contracara: la exclusión. Como se definió anteriormente, inclusión es el proceso por el cual los grupos que en algún momento fueron tratados como excluidos, logran adquirir sentido de pertenencia, manteniendo su libertad en un grupo.

Un elemento clave en este cambio de paradigma lo ha representado el pasaje desde la definición de la capacidad centrada en el déficit y a partir de condiciones médicas hacia una concepción más dinámica e integral, que la piensa como complejo proceso de salud, económico, sociocultural y también político, un fenómeno diverso, en el que

la discapacidad se conforma en la interacción entre las capacidades funcionales de la persona y su entorno físico y social. (Stang Alva, 2011, p.7).

La moda y sus tendencias integran y definen el mundo de la indumentaria, en tanto son factores que se dan a partir del comportamiento de las personas y del entorno social, generando sentimientos de pertenecer o no pertenecer a la misma. Por ello, resulta imprescindible que la indumentaria pensada para el usuario de sillas de ruedas contemple la posibilidad de otorgarles la opción de elegir qué usar, incorporando al diseño y construcción aquellos elementos que permitan, desde la facilidad de vestirse por sí mismos, respetando criterios de estética, moda y tendencias, la adecuación a las distintas ocasiones de uso, y el libre acceso a las prendas mediante su disponibilidad en el mercado. Según Saltzman (2004), "La vestimenta se proyecta en función de las formas y movimientos del cuerpo. La ubicación de las articulaciones y sus diferentes ángulos de apertura y direccionalidad exigen pensar la morfología del vestido según las actividades del usuario". (p.30).

Para conocer y entender más acabadamente cuáles son los desafíos a la hora de desarrollar indumentaria adaptada, es importante realizar un relevamiento de marcas, emprendimientos y personas que se dedican a su diseño, fabricación y comercialización en todo el mundo, ya que a través de las experiencias que ellos transitaron se puede tomar cabal noción de los avances en la temática e inspirar a quienes estén interesados en la misma.

Por otra parte, en cuanto al análisis del mercado, sería erróneo pensar que no es rentable fabricar indumentaria adaptada basados en la creencia de que el público consumidor es escaso. Dicha premisa es falsa: según el censo 2010, en Argentina un 13% de la población tiene alguna discapacidad, lo cual equivale a 5.200.000 personas, y asciende a un 15% a nivel mundial. Lamentablemente, lo que determina que la indumentaria adaptada no se desarrolle ni llegue a las personas que la necesitan, es un tema relacionado con la mala comunicación y falta de educación, ya que la discapacidad es aún considerada como tema

un tabú, por tratarse de una enfermedad o un problema de algunos del que es preferible no hablar. Para revertir tales prejuicios, es menester realizar el recorrido por del mundo de la indumentaria adaptada y conocer las múltiples experiencias que están detrás de cada una de las marcas relevadas. El relevamiento de las marcas debería constar como mínimo de tres partes: los datos de contacto para acceder a toda la información disponible como el dominio de cada sitio web, la dirección de mail de contacto, la página de Facebook y la dirección del canal de Youtube; un resumen de la información que aparece en la presentación de sus sitios web; y los comentarios o conclusiones finales, relacionados con las anotaciones y destaques respecto a las particularidades de cada marca relevada. Puede también consignarse la modalidad de venta de cada marca. La intención de recopilar toda esa información es facilitar a cada persona interesada la posibilidad de contactarse con las marcas para comunicar sus inquietudes y voluntades, y así contribuir al crecimiento de la red que está motorizando el mundo de la indumentaria adaptada.

4.1.2 Indumentaria adaptada para personas en sillas de ruedas.

Able2 Wear es una empresa inglesa, especializada en el diseño, confección y comercialización de indumentaria para usuarios de sillas de ruedas, especificandolos según la patología, y por otra parte se propone facilitar la tarea de familiares y cuidadores. Cuentan con una detallada descripción de las características de sus productos para que el consumidor usuario sepa qué elegir según su necesidad, y con una sección que funciona como canal de comunicación con los usuarios, llamada *¿Podemos ayudarlo?*. Han creado una colección única de prendas que se extiende desde una capa de lluvia hasta ropa interior, ofreciendo ropa para cada ocasión. No son una empresa de moda en el sentido tradicional, pero ofrecen a sus clientes productos adecuadamente diseñados con el objetivo de que los mismos logren vincularse con prendas de moda de su tienda favorita. Cuentan con un consolidado equipo multidisciplinario de trabajo, entre los que se destaca la inclusión de varios usuarios de sillas de ruedas que han desempeñado un papel

importante en los últimos años, poniendo a prueba las prendas y actuando como modelos en sesiones de fotografía.

Cuentan con un boletín de noticias que ofrece información sobre los últimos diseños, con detalle minucioso de cada producto, y ofertas especiales.

La marca se inspiró en un niño llamado Mateo, mejor conocido como Matty, que nació prematuramente el 6 de julio de 1990, y más tarde fue diagnosticado con parálisis cerebral espástica tetrapléjico. Cuando Matty cuando era un bebé, su madre Mary Ann no tuvo grandes dificultades para conseguirle ropa adecuada, debido al hecho de que la mayoría de la ropa infantil está diseñada para un fácil acceso. Pero a medida que el niño fue desarrollándose, la búsqueda se complicó, por lo que la madre empezó a desarrollar algunas ideas de indumentaria adaptada. Fue entonces que una amiga le presentó a Donna, una diseñadora de ropa que convirtió las ideas de Mary Ann en realidad y a precio accesible para aquellos que lo necesitan. El primer diseño fue un babero absorbente, impermeable y transpirable que se llamó Matty, pensado para evitar que el usuario sufriera el frío y la humedad. Viene en varios colores y los rangos de tamaño son de niño a adulto. *Able Apparel* ha diseñado también una línea de chaquetas de forro polar, que de frente se ven como cualquier otra chaqueta, pero poseen una sisa más amplia para facilitar la accesibilidad, una cremallera larga, y un cierre de marca *Velcro* en la parte posterior. La chaqueta también se ha cortado a la longitud de la cadera por lo que cualquiera que se sienta en una silla de ruedas pueda sentarse cómodamente. Entre sus diseños se pueden conseguir también pantalones estilo *jogging* y pantalones cargo, con cremalleras invisibles en la pierna en el interior que se extienden aproximadamente dos pulgadas por encima de la rodilla para dar cabida a cualquier ortopedia que el usuario pueda requerir. También están diseñados con una gran entrepierna para que la gente pueda sentarse cómodamente.

Adaptations by Adrian se trata de una empresa de origen norteamericano, también de diseño de ropa adaptada para personas en sillas de ruedas, que se inició en el rubro con

la finalidad de resolver los problemas de vestimenta de Adrián, quien tiene parálisis cerebral.

Ofrecen ropa adaptable con aberturas con cierres de velcro, cremalleras laterales y cintura elástica de banda ancha para facilitar el vestir a la moda y la comodidad, fundamentalmente ropa deportiva adaptada para hacer el cuidado y la higiene más fácil.

Ofrecen también, la posibilidad de realizar adaptaciones personalizadas para las personas con discapacidades únicas que requieren ropa especial. Entre sus productos se encuentran pañuelos absorbentes, camisas abiertas, pantalones con cremalleras laterales completas, entre otras.

AW Adaptwear es una marca inglesa, que desarrolla sus productos en base a la consolidación de un equipo de trabajo conformado por personas con discapacidad física, terapeutas ocupacionales, y diseñadores con experiencia en la ropa a medida.

Las telas, etiquetas, aberturas, acabados de la ropa y accesorios son seleccionados y diseñados para hacer la vida más fácil a clientes con algún tipo de limitación física, ya sea debido a una discapacidad, o a causa de una operación o de una enfermedad. Esto transforma las acciones que les resultan dificultosas: vestirse, desvestirse y usar el baño, en actividades más cómodas y prácticas, superadoras de la idea de la dependencia, de frustración o de insatisfacción, ofreciendo a sus usuarios ropa y accesorios bonitos, que al mismo tiempo facilitan su vida diaria.

Para llegar a su potencial clientela, realizan interesantes producciones fotográficas con sus modelos, especialmente para ocasiones especiales como el día del padre y el día de San Valentín mostrando la cotidianidad de la persona en silla de ruedas. También ofrecen videos demostrativos en su canal de *Youtube*.

FIT & SIT es una empresa española nacida en 1999, con el objetivo de ofrecer diseños funcionales para personas con movilidad reducida, sin renunciar a la moda y a sentirse atractivo, de la mano de la diseñadora Rut Turró, quien propuso cambiar el diseño de moda, por el diseño útil, bajo la premisa: “Los objetos han de tener un sentido, una razón

de ser, han de ser necesarios para algo o alguien, sino, no tienen cabida en nuestras vidas". (2020).

Se destaca como metodología el trabajo en red, promoviendo la colaboración entre entidades sociales, empresas, sector público y privado, las universidades y la tecnología, lo que les posibilita aprender unos de otros. Intentan generar puestos de trabajo en su propio país y colaboran con el cuidado y mejoramiento del medio ambiente. Incorporan personas con diferentes capacidades en su plantilla laboral, sosteniendo que todos son eficaces si conocen sus habilidades y fortalezas.

Apunta específicamente a indumentaria deportiva para hombres en silla de ruedas. La promocionan como ropa para estar sentados, en contraposición al concepto de que, en general, la ropa está pensada para estar de pie.

Habicap es una marca de ropa francesa que desarrolló una gama de pantalones adaptados para mejorar la comodidad y la independencia de las personas en silla de ruedas que pasan mucho tiempo sentadas. Sus prendas son diseñadas tomando en consideración ciertas cuestiones específicas: Cubrir la espalda al sentarse; evitar el sobrecalentamiento de los puntos de apoyo; vestirse y desvestirse fácilmente; evitar las capas y bolsillos innecesarios; parte posterior del pantalón plana; costura adicional triple reforzada plana; diseño ergonómico adaptado para estar mucho tiempo sentado; el asiento forrado 100% algodón; las aberturas adaptadas a trastornos urinarios asociados, y sistemas para una mayor autonomía. Ofrece también una colección de gorras, chaquetas y accesorios, poniendo a disposición del usuario la posibilidad de realizar retoques o adaptaciones especiales para las prendas del catálogo, por un recargo en el precio, con el objetivo de dar satisfacción a necesidades específicas.

También invitan a los clientes a acercarse a una prenda o sus medidas y necesidades para que puedan diseñar algo a medida. Plantean que con esta manera de interacción propuesta pueden abordar la diversidad, y así evoluciona la oferta de la marca. Tienen un formulario

dinámico habilitado en su página, diseñado para recibir las medidas y demás detalles que deseen transmitir los usuarios.

Por otro lado, *Handy Wear* es una empresa dinamarquesa que se estableció en 1994, con el objetivo de crear ropa contemporánea para los usuarios de sillas de ruedas, teniendo en cuenta criterios de funcionalidad, calidad, diseño, producción, precios y distribución. Sus diseños añaden velcro y cremalleras a las prendas, para facilitar la tarea tanto a los usuarios pretendiendo siempre que tengan la mayor autonomía posible al vestirse, como a sus ayudantes.

El diseño de sus chaquetas tuvo éxito, a punto tal que ahora es utilizado también por sus colegas en el mercado, sobre todo desde que comenzaron a utilizar microfibra, tanto para el aislamiento como para las telas exteriores. Presentan un nuevo diseño de chaquetas y pantalones para cada verano e invierno, por lo que los productos siempre están acordes a las tendencias actuales, y mantienen un plazo de entrega de un mes, por lo cual el usuario nunca recibe fuera de temporada su prenda elegida.

Cuentan con productos específicos para fríos extremos, como bolsas para piernas y bolsas para todo el cuerpo. Dan a elegir cuatro formas de cierre en la espalda: normal cerrado, abierto hasta el canesú para ponérselo por delante, sin espalda y sin espalda con el cuello abierto, dependiendo de la discapacidad que tenga la persona. Tienen detalladas tablas de medidas en su página web.

IZ Adaptive, creada por Izzy Camilleri, una de las más famosas diseñadoras de moda de Canadá, quien durante 30 años diseñó ropa a medida para una clientela internacional, elaborando colecciones magníficas que aparecen en las revistas de moda tales como *Vogue* e *InStyle*, y en la industria del cine ha vestido a Mark Wahlberg, Angelina Jolie, David Bowie, Jennifer López, Daniel Radcliffe y Meryl Streep. En el año 2004, un conocido periodista que comenzó a utilizar una silla de ruedas contactó solicitó a Izzy que diseñara algo de ropa de moda y funcional. Así fue como nació *IZ Adaptive*,

Con el lanzamiento de su nueva tienda *on-line* en 2009, Izzy empezó a hacer *IZ Adaptive Sartorially* inteligente y cómoda; una moda innovadora disponible para las personas en sillas de ruedas en todo el mundo.

Al referirse a esa nueva faceta de su profesión, sostuvo que “Es el trabajo más inspirador que he hecho (...) Siento que estoy brindando mi talento a algo muy importante. Mis nuevos clientes me recuerdan constantemente lo bien que puede hacerles sentir estar a la moda, especialmente cuando se adapta a la persona “. (Camilleri, 2017).

IZ Adaptive, se enorgullece de sus ingeniosos diseños y de la pasión que vuelcan en la creación de ropa para la posición de sentado, con la premisa de la máxima comodidad y el máximo estilo, desarrollando el corte específico para un cuerpo sentado, estructurado de manera que cae y cubre de forma natural, y no interfiere con la mecánica de sillas de ruedas. Las telas con estiramiento que utilizan hacen que la prenda no quede abierta, se haga un manojito, o añada volumen innecesario. Los modelos tienen espalda descubierta, cremalleras colocadas estratégicamente, y botones magnéticos para fácil apertura y cierre. Los productos de *IZ Adaptive* están diseñados para ahorrar tiempo y esfuerzo al usuario y sus asistentes. Ofrecen diseño de página web y material en video para acercar sus prendas al potencial usuario.

LyddaWear es la única marca italiana que, de manera específica, se dedica al diseño y fabricación de ropa para usuarios de silla de ruedas, ofreciendo soluciones técnicas a las necesidades de cada persona personas, desde hace más de 15 años.

Los modelos creados por la empresa, son el resultado del trabajo de los técnicos de la empresa, que nutren sus ideas de sus clientes, a través del flujo continuo de información que les llega por e-mail, teléfono y fax, lo que les permite identificar y construir la molduría específica para que los productos diseñados para los usuarios con capacidades diferentes se adaptan cada vez más a los gustos y necesidades de los no discapacitados de acuerdo con el concepto más amplio del diseño para todos. Es así como muchas veces, los productos pensados para satisfacer necesidades especiales tienen una aceptación entre

los llamados usuarios ampliados, ya que resultan ser muy prácticos y cómodos también para las personas sanas. De ese modo reafirman la premisa de que la autonomía no es una utopía. (*LyddaWear*, 2012).

Se destacan entre sus productos innovadores una amplia oferta de textiles con calefacción a batería y refrigeración por agua y por aire. Ofrecen al público la posibilidad de acceder a los mismos mediante una página web diseñada con un menú desplegable en donde se puede buscar indumentaria según la enfermedad o patología.

Marlo RolliWear es una empresa de origen español, conformada por un equipo de profesionales enfocados en ayudar a mejorar el bienestar de las personas que utilizan silla de ruedas, mediante el diseño y desarrollo de la moda inclusiva y normalizadora, tanto desde el punto de vista estético como desde el funcional. Esta marca nace con el propósito de satisfacer las demandas y los ánimos de muchas personas usuarias de silla de ruedas, y a tal fin ofrece una alternativa de moda adaptada de calidad, actual, exclusiva, cómoda y asequible, a través de un catálogo. (*RolliWear*, 2015).

Entre sus productos ofrecen pantalones con características destacables: gomas laterales en la cintura que proporcionan gran adaptabilidad y ajuste en la posición sentado. La moldería con cintura más alta por detrás resulta también adecuada para los usuarios de silla de ruedas, ya que evita el efecto arrastre. Costuras planas y abiertas para evitar roces molestos; bolsillos accesibles, siempre en la parte delantera, no utilizan bolsillos ni remaches en la parte trasera. Posee una cremallera más larga de lo habitual para facilitar su uso. Largo de la pierna mayor que el normal para que quede bien en la posición de sentado. Siempre que sea posible usan tejidos flexibles con elastano, *spandex*, o similares. Tienen habilitado un blog donde dan indicaciones de cómo tomarse las medidas sentado en la silla de ruedas para que el usuario pueda saber qué talla necesita, y además publican noticias, videos e información de interés para usuarios de silla de ruedas.

Rollitex, por otro lado, es una empresa alemana con sede en Berlín, que diseña en modo especial y exclusivo para personas con discapacidad usuarias de sillas de ruedas.

Sus diseños están pensados para cubrir importantes objetivos: facilitar la comodidad, mejorar la funcionalidad, favorecer la accesibilidad, potenciar la autonomía personal y contribuir a normalizar la vida de las personas con estas circunstancias.

Las prendas están adaptadas para evitar al máximo los problemas que supone ir todo el tiempo sentado, con la premisa del *Stylish and Cool*, de modo tal que la condición del usuario no suponga vestir ropa fea o incómoda, sino que se puedan llevar prendas cómodas y adaptadas, y lucir, además, ropa actual. (Rollitex, 2020).

Entre sus productos confeccionados con tejidos y géneros de primera calidad y a precios razonables de mercado, ofrecen una original campera impermeable con capucha y protector para piernas haciendo juego, y en una bolsa. Los sacos de vestir y camperas son diseñados con una moldería adaptada, que por delante es un poco más corta para evitar que se formen pliegues y bolsas.

Otra característica es que la sisa arranca unos centímetros más abajo que en el corte convencional, de manera tal que ofrece mayor libertad de movimiento al hombro y al brazo. Los pantalones tanto de hombre como de mujer tienen bolsillos delanteros y uno pequeño para el celular. La cintura es elastizada y el tiro tiene 10 cm de más. Tienen modelos pensados para usuarios de muslo normal o muslo estrecho.

Por último, *RolliModen*. La empresa de origen alemán fue puesta en marcha hace más de 25 años por Manfred Sauer, siendo una nota particular para destacar, que él mismo es un usuario de silla de ruedas, y a través de los años, se mantiene fiel a su filosofía de desarrollar, fabricar y vender una amplia gama de ropa y accesorios concebidos como la *moda que se adapte al sentarse*. La marca comenzó diseñando pantalones para adaptarse al estar sentado en una silla de ruedas. Dichas prendas se destacan por su excelente ajuste, su comodidad y porque son fáciles de poner y quitar. (RolliModen, 2020).

Ofrecen sus productos en una amplia gama de colores, telas y estilos. Se caracterizan por diseñar ropa informal urbana para gente joven. Entre la indumentaria original y exitosa de su creación, podemos referir: la confección de trajes, chaquetas, ropa deportiva, ropa

interior, zapatos, *footbags*, un ambo para hombre con solapa corta que siempre se mantiene en forma; una chaqueta con parte frontal corta para que no arrastre con las ruedas, espalda acortada para evitar el roce con el asiento y con las mangas que se adaptan al movimiento de tomar la rueda. Los pantalones se ofrecen con o sin forro de tela térmica. Ponen el énfasis para la creación en el equilibrio entre moda y la funcionalidad del producto, priorizando también la calidad, merced a la utilización de buena mano de obra y telas de fácil cuidado y gran durabilidad.

4.1.3 Indumentaria adaptada en general

Adaptive Clothing Showroom es una empresa de Estados Unidos, con experiencia en el cuidado de la población con necesidades especiales, y esto ha dado una aguda comprensión de las necesidades de las personas con retrasos físicos, de desarrollo y cognitivos. Ofrece indumentaria para hombres, mujeres y niños que necesitan ropa normal o adaptada para que puedan cumplir con facilidad la necesidad de vestirse de manera independiente o ayudados por alguien.

La ropa adaptada es diseñada especialmente para aquellos que están postrados en cama, silla de ruedas, o con movilidad limitada. Toman en consideración la accesibilidad de precio, tratando de proporcionar ropa de calidad a costos razonables y competitivos, para poder servirle con la mejor atención y máxima satisfacción al cliente. Al ser revendedores de marcas de indumentaria adaptada, poseen una gran oferta de productos y catálogos muy completos. En su página web hay una sección denominada *Health Tips* en donde explican qué tipo de prenda debe ser usada para cada patología. (*Adaptive Clothing Showroom*, 2018).

AD HOC, una marca de origen chileno, ofrece una línea de ropa especialmente diseñada y confeccionada para personas discapacitadas, con necesidades especiales y de tercera edad, que tiene por finalidad desarrollar un producto adecuado, apropiado y adaptado, de alta calidad y comodidad para todos aquellos que requieren un vestuario pensado para sus

requerimientos específicos. Busca que les permita mejorar su calidad de vida, enriquecer sus posibilidades de desenvolvimiento, bienestar y dignidad, avanzando hacia una sociedad más inclusiva y respetuosa. Bajo la premisa *ropa amable*, ofrecen prendas de vestir adecuadas a cada condición, pensada para colaborar tanto con la autonomía del usuario, como para simplificar la asistencia en el vestir a familiares, enfermeras y auxiliares y facilitar la manipulación médica. (AD HOC, 2017).

Utiliza materiales y accesorios de alta tecnología y calidad, con altos componentes naturales, siguiendo las tendencias de la moda, lo que permite que sus usuarios participen con mayor desenvoltura en las actividades cotidianas y exigencias de la vida.

Diseñan para hombres y mujeres, cuentan además con una línea de ropa hospitalaria y una gama de accesorios. Ofrecen un sistema interesante de etiquetas en sistema braille, que permite identificar los colores de las prendas, y un video explicativo en su canal de *Youtube*.

Clothing Solutions es una empresa dedicada a la venta de productos por catálogo para el cuidado de las personas, que van desde indumentaria regular para adultos mayores hasta electrónicos. Lleva en la industria más de 30 años, y la indumentaria adaptada es una de las líneas de productos que más trabaja.

Su regla de oro se sustenta en la filosofía de *tratar a los demás como te gustaría ser tratado*, y la ponen en práctica al desarrollar sus productos priorizando la calidad de los mismos. Sostienen que no vale la pena vender productos de mala calidad, y que es mucho mejor pagar un poco más por adelantado y obtener algo de valor real, que ahorrar y tener que reemplazarlo en poco tiempo. (*Clothing Solutions*, 2020).

Conscientes de que sólo a través del trabajo arduo pueden lograr mantener su propio negocio, ofrecen múltiples servicios gratuitos: rotulación profesional gratuita, alteraciones libres para pantalones; y coordinación del color libre de su pedido. Cuentan con personal de ventas con experiencia en muchos mercados, que trabajan la comunicación con los potenciales usuarios para encontrar los productos adecuados.

Clothing Solutions, marca de origen inglés, se centra en comprender y satisfacer las necesidades de las personas con discapacidad, a cuyo efecto ofrece información, asesoramiento y un servicio de producción de ropa o modificación que contempla soluciones a la mayoría de las problemáticas con la ropa y el vestir, con relación a forma, tamaño, proporción, el acceso y los cierres, la tecnología de los tejidos y el cuidado. Atienden con cita previa, o bien el personal realiza visitas a los centros, residencias, escuelas, hospitales e individuos en el área local. (*Clothing Solutions*, 2020).

Cuando el cliente requiere prendas a medida, se le consulta sobre el diseño, color y la opción de la tela de su preferencia. Se toman las medidas personalizadas, y cada prenda es probada antes de la terminación. También ofrecen adaptaciones: extractores Zip para personas con uso restringido de sus manos, cremalleras en las perneras para bolsas de incontinencia, pantalones más anchos para bolsas de incontinencia u otras ayudas, pantalones de respaldo alto para los usuarios de sillas de ruedas, apertura delantera en los pantalones para un uso fácil, cintura elástica para facilidad y comodidad, pestañas, velcro para fijaciones como broches o bandas para reemplazar botones o cremalleras, botones para reemplazar a los pequeños con grandes y gruesos, refuerzos, entre otros. Cuentan con un servicio de moldería propio, pero si el cliente tiene una prenda que le queda bien realizan un molde de la misma para poder confeccionar una prenda similar.

Desarrollan indumentaria para niños y adultos, y además cuentan además con una línea de soportes y almohadones con diversas formas para el mejor posicionamiento y confort de los usuarios. Comparten en su página figurines de los modelos, y no trabajan con stock sino por pedido.

Downs Designs Dreams es una empresa estadounidense que engloba a dos grandes marcas: *Downs Designs*, fabrican ropa especial para personas especiales, y *NBZ Jeans* (*No buttons, no zippers, no hassles*), sin botones, sin cierres, sin molestias. (*Downs Designs Dreams*, 2019).

Su propuesta aboga por la concientización sobre el tema de la discapacidad, promoviendo la independencia y la confianza del usuario a través del diseño, el desarrollo y la comercialización de una línea de ropa especial para personas especiales, cuyo propósito es dar satisfacción a las necesidades tanto del usuario como de sus familias.

Aspiran a que todas las personas con síndrome de *Down* tengan la ropa adaptada con un ajuste realizado para la forma de sus cuerpos, que sea ropa con estilo, cómoda y fácil de poner y quitar. La ropa de *Down Design* es algo más que acortar una manga o tomar un dobladillo; sus diseños se adaptan en las rodillas y los codos. Los pantalones tienen cinturones elásticos, sin botones o cremalleras, y los nuevos diseños no tienen etiquetas que pueden irritar la piel. Seleccionan las telas más suaves para garantizar la comodidad, el estiramiento y la larga duración, ya que según sus propios relevamientos, son millones los hombres y niños en este país con discapacidades que se ven afectados por su indumentaria. (*Downs Designs Dreams*, 2019).

La propuesta es desarrollar un elegante par de jeans para hombres y niños con un cinturón elástico, atractivo y sin ningún botón o cremallera, que también pueden ser usados por cualquier hombre o un niño que sólo quiera estar cómodo con unos *jeans*.

Se trata de una de las pocas marcas que se dedica exclusivamente a la indumentaria para personas con síndrome de *Down*. También buscan llegar a usuarios con autismo.

Como nota de interés cabe mencionar que hay una persona que trabaja en la empresa la comunicación con los clientes que perdió una pierna en la guerra de Irak, y que la dueña de la firma tiene un nieto con síndrome de *Down*.

Easy Access Clothing, como corolario de una exhaustiva investigación, la empresa estadounidense ha reunido la más práctica, funcional y de alta calidad colección de ropa y productos disponibles para el consumidor con discapacidad.

Su propietaria, como maestra de educación especial, logró elegir los productos que utiliza en sus colecciones para niños, con gran éxito para ayudar a desarrollar y apoyar la independencia y la autoestima de sus estudiantes. En la elección de los productos toma

en consideración lo que los padres piden y necesitan, con el fin de promover y apoyar la educación de sus hijos y la vida independiente. Considera sorprendente lo que un niño con capacidades especiales puede lograr a partir de las posibilidades infinitas de herramientas, recursos y expectativas que brinda la autoestima vinculada a la indumentaria. Diseña también productos para adultos, que han sido elegidos para aumentar su independencia, mantener su dignidad, verse y sentirse bien. El nombre *Easy Access* nació de la convicción de la diseñadora de que todo el mundo debería ser capaz de acceder a la vida que quiere: “Yo habito en las posibilidades”. (*Easy Access*, 2016). Aplica el principio tanto para tener acceso al trabajo, como a la comunidad, al estilo de vida de sus sueños, etc.

No se olvida de los adultos mayores, ya que se percibe muy afortunada de tener todavía vivos a mis padres. Los describe inteligentes y activos en sus 80 y 81 años. Evoca la letra de la canción *Nick of time* de Bonnie Raitt, en la parte que dice: “Veo a mis padres que se están poniendo viejos y veo sus cuerpos cambiar”, y por eso decidió desarrollar productos que los mantengan independientes, que mantengan su dignidad y aumenten su calidad de vida. Ofrece también una línea pensada en los cuidadores, y explica que como maestra de educación especial de discapacitados graves, conoció de primera mano lo difícil que puede ser vestir y asear a un discapacitado, y la dificultad de los cuidadores en vestir a sus clientes y en sus cuidados personales, y sobre todo de la dificultad que tienen los padres. Así, todos los productos y prendas de vestir que ofrecen son presentadas para hacer la vida más fácil para todo el mundo.

Poseen un página completa en cuanto a información acerca de las cualidades que las prendas deben tener, pero si bien abarca un amplio grupo etario y tiene opciones para distintas patologías, es escasa la oferta en cuanto a productos y diseños.

GMK Confort Products S.L., la empresa española, es el resultado de un proyecto liderado por su fundadora Imma Jiménez en el año 2006, cuyo objetivo ha sido facilitar el vestir a personas con pérdida de autonomía, con diferentes tipos de discapacidad, a sus cuidadores y a sus familiares, por medio del diseño de ropa adaptada a sus necesidades.

El proyecto nace después de la propia experiencia personal de Imma Jiménez de ver las dificultades a la hora de vestir a un familiar.

Cuando falla la movilidad, cuando a veces una sola persona debe realizar la tarea de vestir; una se da cuenta que la ropa convencional no está pensada ni para la persona que han perdido su autonomía ni para el cuidador o cuidadora que debe realizar esa función. En nuestra sociedad esta función la realizan mayoritariamente mujeres. (Jiménez, 2015).

Desde la visión pretende consagrarse como referente a nivel europeo como empresa que lidera y marca tendencia en las prendas de vestir para personas con pérdida de autonomía. Ofrece ropa adaptada para la independencia, comodidad, facilidad y confort, como parámetros a seguir para dar dignidad y autoestima tanto a pacientes como a sus familiares y cuidadores.

La misión es diseñar y confeccionar prendas de vestir que permitan a las personas con pérdida de autonomía, dependientes; ser vestidas con mayor facilidad, comodidad y confortabilidad. Teniendo en cuenta tanto a pacientes, familiares y cuidadores. El objetivo anterior se consigue mediante un diseño innovador. Los clientes pueden adquirir las prendas con tallas estándar desde la XS a la XXL o pueden solicitar la prenda hecha a medida. (GMK Confort Products S.L, 2015).

La marca posee variedad de modelos para diferentes usos. Cuenta con una línea de mujer, una de hombre y una de niños, además de accesorios y sábanas de seguridad. Tienen un catálogo que puede bajarse desde la página y ponen especial énfasis en la calidad de los tejidos con los que confeccionan las prendas para brindar mayor confort a los usuarios. Algo novedoso, es que ofrecen etiquetado de prendas para usuarios de residencias.

LADO B Moda Inclusiva es una marca fundada el mes de junio de 2013 y es pionera en el desarrollo, confección y comercialización de una indumentaria inclusiva, promoviendo soluciones que faciliten el desenvolvimiento cotidiano de las personas con discapacidad o movilidad reducida. Además de permitir que ellas ganen las calles con elegancia y estilo, apuntan a convertirse en un negocio de servicios comerciales y profesionales, independiente y global, a través del desarrollo, confección y comercialización de productos

y servicios inclusivos, además de generar oportunidades de negocio, agregar valor a todos los productos, inspirando confianza y siendo agente de una sociedad más inclusiva.

Se trata de una marca fábrica, que comercializa principalmente pantalones de jean para usuarios de sillas de ruedas, aunque también tiene algunas remeras y accesorios. Abarca los segmentos de moda masculina principalmente, y algo de moda femenina y moda infantil. Apunta a facilitar la autonomía de la persona en su vida cotidiana. En conmemoración del día Internacional de las personas con discapacidad, el 3 de diciembre, la marca lanza la campaña *Mannequins Adaptados Lado B* o *LADO B DA MODA* que consiste en exponer sus productos en maniquíes que representan a personas con diferentes discapacidades.

Maxvida es una empresa pionera en el mercado español en el diseño, producción y distribución de ropa adaptada y otros productos. Aporta productos especialmente pensados para personas con diferentes tipos de discapacidad, los pacientes con enfermedades degenerativas como Alzheimer, Parkinson, Artrosis, Artritis, Esclerosis múltiple, ELA u otras enfermedades neurodegenerativas, y personas con varios grados de dependencia que tienen enormes dificultades a la hora de vestirse y en la realización de sus actividades de la vida diaria. *Maxvida* diseña y fabrica sus líneas de productos adaptados estableciendo unos altos estándares de calidad, funcionalidad, confort, estilo, precios razonables, a la vez que ofrece un excelente servicio al consumidor. La ropa adaptada de *Maxvida* ayuda a los usuarios a ser más independientes y a realizar más fácilmente sus actividades cotidianas y facilita sumamente el trabajo de los cuidadores. También trabaja continuamente para ofrecer soluciones innovadoras, mejorar la calidad de vida y conseguir la total satisfacción de las personas con necesidades especiales, de forma creativa y respetuosa.

Presenta en el mercado tres líneas: mujer, hombre y niño. Las divide según uso y necesidades del paciente en: silla de ruedas, discapacidad intelectual, tercera edad autónomos y tercera edad dependientes. Ofrecen diversidad de prendas y una línea de

ropa para dormir y una de complementos. Cuenta con tablas de talles e instructivos que muestran cómo deben tomarse las medidas, y ofrecen un servicio personalizado de prendas a medida o con arreglos y alteraciones específicas. Si bien tienen un mínimo stock de mercadería, trabajan mayoritariamente por pedido.

4.2 Handy Ropa Adaptada, inclusión en Argentina

Anteriormente, se ha mencionado a una gran variedad de marcas que se dedican al diseño y producción de indumentaria especial en el mundo. Por otro lado, en la Argentina es muy reducido el catálogo de marcas que ofrecen indumentaria adaptable para personas con discapacidades. Esta problemática se ha hecho un poco más notoria hace alrededor de cinco años.

Si bien existen pocos proyectos, se mencionara una marca argentina que diseña y produce indumentaria adaptada e inclusiva para personas con necesidades especiales.

Handy Ropa Adaptada es una marca creada por Miriam Nujimovich en 2010, luego de haber sufrido un ACV. Nujimovich explica que luego del accidente, prácticamente tuvo que aprender a hacer todo de nuevo, hablar, vestirse, caminar, comer. Por eso, decidió crear una marca de indumentaria para ayudar a personas que hayan pasado o esten pasando lo mismo que ella.

Nujimovich indica: “me surgió la idea de generar un proyecto de ropa para discapacitados. Comencé arreglando ropa para mí con una modista, porque no podía vestirme sola. Y pensé, por qué no hacerlo para las demás personas como yo”. (Nujimovich, 2019).

Así nació *Handy Ropa Inclusiva*, una marca que propone abrojos y otro tipo de confección adaptada para personas con movilidad reducida, de la tercera edad o en rehabilitación. Actualmente la firma cuenta con alrededor de 20 productos para niños, jóvenes y adultos. Su objetivo es contribuir a facilitar la independencia y libertad para vestirse, así como elevar la autoestima de los usuarios.

“Los cierres no van como en un pantalón tradicional sino al costado de la pierna. Sé que todo tiene que ser estratégico”. (Clarín, 2019),

Antes de lanzar su marca, Miriam investigó sobre determinadas enfermedades y sus consecuencias, y así fue creando prendas adaptables a cada circunstancia. En su colección figuran remeras que no se ponen desde la cabeza, para quienes no pueden levantar los brazos; mantas para sillas de ruedas; pantalones con velcro y cierre fácil; y camperas con mangas desmontables, para chicos con movilidad reducida. “Arranqué con una modista adaptando mi propia ropa porque un brazo me quedó inmóvil. Más tarde, pensé en expandir esta propuesta para otras personas que necesiten algún tipo de prenda especial”. (Nujimovich, 2019). De esta forma, *Handy Ropa Adaptada* es la primera marca argentina que se dedica a producir y diseñar prendas pensadas para personas con movilidad reducida y necesidades especiales.

Ofrece un catálogo funcional, con un diseño urbano a la moda, para niños y adultos de ambos géneros que poseen discapacidad visual, motora inferior, superior o cognitiva, ya sea momentánea o permanente, con el objetivo brindarles autonomía y dignidad al momento de vestirse, facilitando su vida y la de sus familias.

Es así como Nujimovich marca un hito en la historia de la indumentaria inclusiva en Argentina.

4.3 Proyectos y Organizaciones inclusivos

De la misma manera en que algunas marcas y diseñadores han asumido el rol de ofrecer diseño inclusivo a las personas para alcanzar a un público más grande y, de esta manera, también lograr una sociedad más justa teniendo en cuenta, no solo las necesidades estándar de un ser humano, sino también aquellas que dificultan las vidas de miles de personas, también es importante nombrar a las organizaciones y a los proyectos que se han creado a partir de estas necesidades. Debido a esto, se mencionarán algunas de ellas.

Runway of Dreams es una organización sin fines de lucro que trabaja en la creación de indumentaria adaptable para fomentar la inclusión y participación de personas con capacidades diferentes. La organización se dedica a escuchar historias, deseos y aspiraciones de personas con discapacidad motriz, para así, poder detectar sus necesidades e inconvenientes. De esta forma, los ayudan a superar sus desafíos a la hora de vestirse. A partir de una investigación profunda sobre el tema y los relatos de las personas que tienen dicha discapacidad, crean modificaciones en la ropa.

El proyecto fue fundado por una diseñadora americana reconocida en Nueva York, Mindy Scheier, a quien su tercer hijo nació con la espina dorsal rígida y una distrofia muscular, teniendo problemas y una incapacidad de vestirse por sí solo, debido a su debilidad física. El proyecto surge cuando su hijo Oliver tuvo el deseo de utilizar unos *jeans* al igual que sus compañeros del colegio, y ella no pudo brindárselos ya que dificultaban el acceso a la prenda y no podía hacerlo por sí solo en caso de necesitar recurrir al baño.

Desde entonces Mindy busco fusionar su vida personal junto con la laboral.

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

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

En Rusia se llevó a cabo el *Bezgranis Couture*, un concurso internacional de diseñadores de indumentaria y accesorios para personas con discapacidad física realizado en Moscú en el año 2011. Dentro del concurso se presentaron distintos modelos de ropa, calzado y

accesorios para los distintos tipos de discapacidad motriz con el fin de darles una oportunidad de poder lucir ropa cómoda y a la moda. Participaron sesenta diseñadores de Rusia, Italia, Alemania, Estados Unidos y Brasil donde presentaron sus diseños mediante la página web del concurso. El desfile fue protagonizado por modelos con distintas discapacidades motrices. (*Bezgranis Couture, 2011*) .

En Argentina también se han llevado a cabo varios proyectos y campañas destinadas a las personas con distintas discapacidades. Uno de ellos es *Amagi Freedom Outfit*, que tuvo sus inicios en el año 2012, con el fin de generar indumentaria pensada para personas con movilidad reducida. Es un proyecto de empresa social sin fines de lucro entrelazado con *La Usina*, asociación que busca promover un cambio de actitud con respecto a la discapacidad, con el fin de vivir en una comunidad donde las personas con discapacidad ejerzan su condición de seres humanos, siendo valorados y respetados desde su diversidad.

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

Otro ejemplo es el del *Instituto Nacional de Tecnología Industrial* que en el año 2014 empezó a diseñar ropa adaptada para personas con discapacidades, personas que tienen dificultades para vestirse y desvestirse, con el fin de incentivar la inclusión y la autonomía de personas discapacitadas y adultos mayores.

Según Fracchia (2014), diseñadora central del *INTI*: “Nos llevamos una sorpresa cuando comenzamos a investigar sobre indumentaria adaptada, porque encontramos que en la Argentina y a nivel mundial hay poco desarrollo” (p.2). En el momento de pasar de la teoría a la práctica las diseñadoras textil e indumentaria del *INTI* explican que sumaron profesionales en el tema para estar bien informadas a la hora de elaborar las prendas.

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

En la provincia de Chubut el *INTI* (2014) a su vez desarrolló una línea de camisas y pulóveres pensados para personas con movilidad reducida, como una camisola para personas que no tienen movilidad en los brazos que se coloca por delante y se abrocha con un velcro por detrás. En cuanto a los moldes los van adaptando a medida que se lo prueban a posibles usuarios, para luego brindarles a instituciones para que puedan producir las prendas. Si bien el *INTI* generó este proyecto como iniciativa de indumentaria adaptable para personas con discapacidades motrices y personas mayores, buscando a través de esta brindar una respuesta tecnológica a una necesidad en el mercado de indumentaria argentino a través de prendas pensadas para las dificultades que presentan al vestirse personas con movilidad reducida, no generó prendas con una moldería pensada para personas con reducción de extremidades superiores e inferiores.

Capítulo 5. Capsula: Not what it seams

El diseñador de indumentaria debe cubrir las necesidades básicas que tiene la sociedad; detectar las mismas y buscar la solución. En el último capítulo del presente Proyecto de Graduación se desarrolla la justificación teórica de los diseños de la colección capsula, haciendo referencia a los textiles y avíos seleccionados, junto con los accesos a las prendas y paleta de color seleccionada.

El PG tiene por objetivo principal la creación de una colección cápsula de indumentaria dirigida a usuarios de sillas de ruedas. Como se menciona en el desarrollo del trabajo, se eligió realizar esta propuesta ya que la oferta de mercado dirigida a este *target* en Argentina no presenta una implicación real. También, debido a que se pudo establecer que estos usuarios han sido muy poco explorados y sus necesidades han sido generalizadas sin tener en cuenta los verdaderos requerimientos que una persona discapacitada puede esperar, ya que, si bien existen algunas propuestas funcionales, aquellas carecen de la dimensión estética.

A partir de la necesidad observada, sobre todo en Argentina, se diseñará una colección capsula que cuente con dos prendas para hombre y dos para mujer, y una tercera piel *unisex* que cumplan con las características nombradas en el PG, brindando comodidad y contención al usuario y así poder fomentar la inclusión social del mismo.

Una vez seleccionadas las tipologías base, se plantea la transformación de estas de acuerdo con los requisitos necesarios para la satisfacción del usuario.

5.1 Usuario y ocasión de uso

Para el diseño de la colección es importante determinar el usuario al cual va dirigida la misma, ya que de aquello depende la selección de tipologías, así como la ocasión de uso de la colección. Gwilt (2014) sugiere que es importante conocer al usuario de la colección para así poder tomar decisiones de diseño. Para ello es necesario hacer una descripción

de los aspectos geográficos, demográficos, psicológicos y de sus necesidades y hábitos de consumo.

La colección está dirigida a mujeres y hombres de entre 25 y 37 años que viven en Argentina. Son personas que poseen algún tipo de discapacidad motora, ya sea por un motivo externo o por una falencia congénita o genética, que se desplazan en sillas de ruedas.

Son personas fuertes, luchadoras, positivas que buscan sentirse bien consigo mismas y tienen deseos de superación. Valoran su vida y a sus seres queridos, y disfrutan de su compañía. Son personas agradecidas con cada oportunidad que se les presenta y viven su vida a pleno. Estas personas comparten entre ellas la dificultad que se les presenta a la hora de realizar actividades diarias, de cumplir metas y perseguir anhelos, debido a que no se les ofrecen los medios y los indumentos apropiados para desenvolverse más cómodamente.

Son personas alegres, positivas pero que por su situación deben mantener cierto recato. Son sociables, les gusta hablar de su experiencia y dar consejos desde el punto de vista de una persona con movilidad reducida.

Un claro ejemplo es Miriam Nujimovich quien, como se ha nombrado en el capítulo anterior, fue víctima de un ACV en el año 2010 y a raíz de ello desarrolló su propia marca de indumentaria adaptada, la cual sirvió como objeto de estudio para este PG.

Personas como Nujimovich mueven a este proyecto, su fortaleza interna y su pasión al expresarse genera sensaciones de positivismo y deseos de superación.

A su vez, el público objetivo busca la integración dentro de la sociedad de la cual se siente excluida en ámbitos sociales, culturales, terapéuticos, textiles, y demás. Buscan la igualdad y su bienestar. Tienen el deseo de luchar para mejorar, de encontrar opciones que le permitan tener un estilo de vida que no represente más complicaciones a nivel físico.

En cuanto a sus hábitos de consumo es una persona que busca la innovación que necesita su cuerpo, busca prendas alternativas, que sean a la vez funcionales y estéticas. Es aquí

donde el diseño de autor juega un rol importante a la hora de diseñar las prendas, debido a que el usuario no solo busca la comodidad, sino también sentirse representado estéticamente, e incluido en la modernidad.

Son personas adultas que están terminando sus estudios, están ingresando al mundo laboral si es que ya no están insertos. Buscan prendas que representen la independencia que desean, y el poder que se necesita para sentirse seguros de ellos mismos a la hora de convertirse en profesionales.

5.2 Inspiración

En primer lugar, es necesario establecer el punto estilístico y conceptual que comprenderá la colección final. Con respecto a ello, Saltzman (2004) expresa que “el proceso de diseño se inicia en la proposición de un objeto imaginario y culmina en la realización de un objeto material”. (p.13). Desde el punto de vista teórico, se puede definir al proceso de diseño como las etapas que deben atravesar los diseñadores de indumentaria antes de crear una colección o una prenda con un fin específico.

El eje de toda creación es constituido por lo que se denomina inspiración. Es decir, aquel concepto, elemento, sensación, textura, que provoca en el diseñador una fuente de recursos visuales y táctiles. Estas ideas se exponen en un panel de inspiración en el cual, por medio de imágenes, textiles y cualquier recurso que se desee exprese el concepto que se quiere transmitir.

Como lo explica Choklat (2012), esta inspiración, generalmente se acompaña de una macrotendencia. El proceso de investigación continúa con la búsqueda de una temática que servirá para definir los conceptos que se busca transmitir por medio del diseño. De esta manera, el diseñador debe elegir un tema que sea de su agrado y le inspire. La temática debe ser investigada de manera profunda ya que será la base para obtener ideas para diseñar la colección. De ahí saldrán los recursos, texturas, colores y siluetas que componen una colección. Estas ideas se exponen en un panel de inspiración en el cual,

por medio de imágenes, textiles y cualquier recurso que se desee exprese el concepto que se quiere transmitir.

Cabe citar a Saulquin (2006) quien define que un diseño es considerado de autor cuando el creador resuelve necesidades a partir de su propio estilo e inspiración, sin seguir las tendencias que se imponen desde los centros productores de moda. Se entiende entonces que el diseño de autor propiamente dicho no sigue a la moda dentro de los gustos colectivos de un grupo de personas, sino que el diseñador interpreta las tendencias a su manera, según sus gustos y preferencias e impone su estilo.

De acuerdo con esta definición, para el presente proyecto se toma como punto de inspiración al movimiento artístico denominado surrealismo y al *Op Art*.

El surrealismo fue una de las artes de vanguardia europeas que surgió en Francia a principios del siglo XX. Este movimiento artístico se originó en reacción al racionalismo y al materialismo de la sociedad occidental. El poeta y crítico Breton es el principal líder y mentor del movimiento.

El Surrealismo es un puro automatismo psíquico por el cual se intenta expresar, verbalmente o de cualquier otra manera, el funcionamiento real del pensamiento en ausencia de cualquier control ejercido por la razón al margen de toda preocupación estética o moral. (Breton, 1924).

Reúne a artistas anteriormente vinculados al Dadaísmo, ganando dimensión internacional. Fuertemente influenciado por las teorías psicoanalíticas de Sigmund Freud pero también por el marxismo, el surrealismo enfatiza el papel del inconsciente en la actividad creativa.

Lejos de ser un movimiento estable y uniforme, el surrealismo se afianzó en la búsqueda y la innovación en cuanto a técnicas artísticas, construcción de objetos y perspectivas pictóricas. En el campo literario supuso una enorme revolución del lenguaje, obligándolo a romper con las reglas de lo comprensible y a abrazar la extrañeza, mediante métodos como la escritura automática libre de la planificación de la conciencia, y las visiones poéticas oníricas.

El surrealismo aspiraba a romper las barreras de la mente consciente, aproximándose a eso que Sigmund Freud denominó *inconsciente*. Para ello aspiraba a suspender el control del artista sobre la fabricación de su obra, mediante técnicas de pintura y escritura automática, o apuntando a la reproducción del ambiente de los sueños, mediante relaciones, proporciones e invenciones difíciles de traducir a un lenguaje ordinario.

El surrealismo contó entre sus filas con algunos de los artistas europeos más célebres de la primera mitad del siglo XX. Sin embargo, fue tan extendido y aceptado en Europa y otras latitudes que no es posible enumerar todos sus autores y representantes. Algunos de los artistas plásticos más reconocidos son Salvador Dalí, René Magritte, Joan Miró, Marcel Duchamp, Frida Kahlo, entre otros.

Por otro lado, se vincula el movimiento del surrealismo con el *Op Art*. En cuanto a este último, hace referencia por un lado a la ilusión, que es una representación o un concepto que surge por un engaño de los sentidos o por la imaginación, careciendo de un sustento real. Por otra parte, la idea de óptica u óptico, por su parte, tiene varios significados: entre ellos, aquello vinculado a la visión, la capacidad de percibir con los ojos; es decir, de ver. Una ilusión óptica, por lo tanto, es una imagen que puede percibirse con la vista de distintas formas. Esta particularidad puede tener un origen fisiológico debido al efecto del movimiento, el color o el brillo en los ojos o en el cerebro, o cognitivo, derivado del modo en el que se entiende la realidad. Las ilusiones ópticas se producen cuando el ojo no puede divisar claramente determinadas imágenes ya que se presentan en más de una forma, mientras que el cerebro está en condiciones de asimilar sólo una imagen a la vez. De este modo, se genera una confusión.

De acuerdo con las investigaciones de Changizi (2012), la ilusión óptica surge como resultado de un retraso en las neuronas que casi todos los seres humanos experimentan durante la vigilia, es decir, cuando están despiertos. Señala que cuando la luz alcanza la retina, pasa aproximadamente una décima de segundo hasta que el cerebro puede traducir la señal y convertirla en una percepción visual del entorno.

Según Changizi (2012), la compensación se produce en el sistema visual de la especie humana y le permite generar imágenes del futuro, es decir, de lo que supone que ocurrirá una décima de segundo más tarde. Gracias a esta previsión, el ser humano puede reaccionar a los sucesos que tienen lugar en el presente, aunque para su cerebro formen parte de un potencial futuro.

El autor también señala que la ilusión óptica tiene lugar cuando el cerebro produce una predicción incorrecta del futuro, es decir, una que no coincide con la realidad. Algunas de las imágenes mencionadas en los párrafos anteriores, así como otras que dan la sensación de estar en movimiento a lo largo de un túnel o de que los objetos se encuentran a diferentes distancias, entre muchas otras posibilidades, están pensadas para causar de manera intencional este error en nuestro cerebro. En pocas palabras, la ilusión óptica ocurre como resultado de una limitación propia de la mente. (2012).

Partiendo de estos movimientos artísticos, se hace énfasis en el concepto de: *no es lo que parece* para el diseño y desarrollo de las prendas a un nivel tanto constructivo como estético, en el cual se concibe la prenda desde la moldería, contemplando que se cumplan los criterios de practicidad, funcionalidad y comodidad que la misma debe cumplir, sin sacrificar el criterio de estética necesario para que el usuario pueda lograr el sentido de pertenencia a la sociedad en la que le toca desenvolverse.

5.3 Tipologías seleccionadas

Para el desarrollo de la capsula planteada en el PG, se seleccionaron: dos tipologías base para hombre, dos tipologías base para mujer y una tipología base *unisex*, que forma parte de ambos conjuntos. Dichas tipologías, son: pantalón, tanto para hombre como para mujer, camisa para hombre, blusa para mujer, más una tercera piel tipo poncho impermeable para ambos. Las mismas fueron seleccionadas a partir de la ocasión de uso y usuarios elegidos; de ellas se partirá para llevar a cabo las transformaciones de moldería con el fin de lograr una mini colección destinada a las personas en sillas de ruedas.

El pantalón es una prenda de vestir que se ajusta a la cintura o a la cadera y cubre cada pierna por separado. Puede ser confeccionado en una extensa variedad de textiles, como algodón, lino, gabardina, pana, entre otras. El pantalón puede ser largo, en cuyo caso las bocas de las piernas llegan a la altura de los tobillos o incluso más abajo, o puede ser corto en distintas graduaciones, que van desde la pantorrilla, hasta la rodilla como las bermudas, la ingle como los *shorts*, o a la media pantorrilla como los *capri*.

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

Otra manera de clasificar los pantalones, a parte del largo, es su corte. El pantalón *recto*, como su nombre lo indica, tiene corte recto desde su cintura hasta su ruedo; el pantalón *skinny* o *chupín*, se va angostando desde la cintura hasta los tobillos. Por otro lado, el pantalón *palazzo*, se va ensanchando desde la cintura hasta su ruedo; y de manera similar, el *oxford*, que es ajustado hasta las rodillas y luego se amplía en el ruedo.

Luego, se puede definir el tipo de pantalón según su materialidad u ocasión de uso, como se diferencia al *vaquero*, generalmente confeccionado con denim y tiene una función casual, al contrario del pantalón *sastrero*, que en su cintura o cadera contiene un botón que junto con el cierre son el medio de acceso a la prenda. Suele tener pinzas para acentuar la figura del usuario, dos bolsillos inclinados, uno en cada lateral por debajo de la cintura del mismo. Los bolsillos traseros son opcionales, y en el caso de tenerlos son bolsillos ojales y generalmente se usan para trabajar o en ocasiones más elegantes.

La moldería del pantalón que se toma como referencia para transformar está compuesta por un molde delantero, un molde trasero, el molde de la cintura, la tapa de cierre y el molde bolsillo, vista bolsillo y fondo de bolsillo.

La camisa, otra tipología seleccionada, es una prenda de vestir tanto formal como informal que cubre el torso y los brazos; usualmente tiene mangas, cuello y botones en el

frente. Riviére (1996) explica que la camisa en su comienzo se usaba como prenda interior de los hombres, se utilizaban debajo del chaleco, dejándose ver únicamente el cuello y el puño de la misma. Luego, pasó a utilizarse como prenda única y también para las mujeres con el avance de los siglos. Existen diversos tipos de camisa, donde varían sus cuellos, cartera de botón, y puños. Dentro de los distintos cuellos de camisa se encuentran el cuello inglés, llamado también cuello clásico, siendo el cuello utilizado para las camisas formales. Sus puntas son largas y deben ser rígidas para evitar que se doblen. Siguiendo por el cuello italiano, siendo más corto y más ancho que el cuello inglés, y sus puntas están más separadas, entre otros. La cartera de botones puede ser básica, u oculta. Los puños a su vez pueden ser simples o dobles, siendo puños rectangulares con puntas rectas, o puños redondos con puntas redondeadas.

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

La blusa, por otro lado, es una prenda de vestir que, a diferencia de una camisa, no debe incluir una abertura vertical completamente abotonada, y tampoco requiere de un cuello. Las blusas aceptan piezas que sustituyen el cuello triangular y doblado hacia abajo por el lazado, incluyen a los *tops* de mangas largas y cruzados, y los que tienen apertura hasta la mitad del pecho.

Por último, el *poncho* es una prenda típica de Sudamérica. Se trata de un abrigo de diseño sencillo, consistente en un trozo rectangular de tela pesada y gruesa, en cuyo centro se ha practicado un tajo para pasar la cabeza. La tela se deja caer sobre el cuerpo, disponiendo

los extremos de manera que permitan mover con facilidad los brazos. El poncho, es una vestimenta ancestral y contemporánea a la vez, que atraviesa las fronteras y el tiempo. La utilizaron los nazcas y los incas como abrigo y objeto preciado en sus entierros. Lo vestían en 1529 los indios que vio Sebastián Gaboto al remontar el río Paraná, los tejieron las mujeres a sus amados para protegerlos durante las guerras de la independencia; es una imagen indisociable a la figura del gaucho argentino y su morfología llegó a las pasarelas de marcas como *Yves Saint Laurent*, *Dior* y *Burberry*. En la actualidad, el poncho es una prenda que se expandió a lo largo del mundo y que, si bien tiene un origen ancestral, forma parte del mundo de la moda y de la contemporaneidad. Por este motivo, se toma esta tipología para el desarrollo de la cápsula propuesta, y se le otorga la función de proteger al usuario de la lluvia haciendo a la prenda impermeable para brindarle autonomía al portador.

5.4 Transformación

En primer lugar, se replanteo la tipología pantalón. Para ello se tomó como referencia el pantalón base compuesto por una cintura que contiene un botón, que, junto con el cierre, son el medio de acceso a la prenda. A su vez contiene dos bolsillos inclinados, uno en cada lateral por debajo de la cintura del mismo y posee dos bolsillos traseros. Su moldaría está compuesta por un molde delantero, un molde espalda, el molde de la cintura, la tapa de cierre y el molde bolsillo, vista bolsillo y fondo de bolsillo.

Las complicaciones que poseen los usuarios de silla de ruedas con el pantalón son varias, una de ellas es el bulto que se produce en la zona de la ingle por el exceso de tela que tiene un pantalón regular, debido a que el tiro delantero es más largo de lo que corresponde. Por otro lado, el tiro trasero, es demasiado corto y produce que, al permanecer sentados, los usuarios sientan incomodidades ya que el pantalón se baja y deben acomodárselo constantemente. El acceso a la prenda también representa una gran problemática para los usuarios de sillas de ruedas, ya que a la hora de vestirse y

desvestirse, o inclusive para ir al baño, deben accionar gran esfuerzo para lograrlo y la mayoría necesita asistencia para llevar a cabo dichas tareas. Aspectos como los bolsillos también deben ser considerados a la hora de diseñar un pantalón para personas en silla de rueda, ya que los traseros son innecesarios y sumamente incómodos debido a que generan heridas en el usuario, y los delanteros, debido a que generalmente están ubicados en la zona de la cintura hacia abajo, lugar donde se produce el pliegue a la hora de sentarse. Por último, el largo del pantalón representa una dificultad ya que cuando el usuario se sienta, la prenda se eleva dejando los tobillos al descubierto.

Teniendo en cuenta todas estas situaciones en las cuales un usuario de silla de ruedas experimenta incomodidad a la hora de vestir un pantalón, se propone a la prenda con los cambios necesarios para solucionar dichas problemáticas. Para el usuario masculino, se diseña un pantalón *recto* con apertura total en la parte superior de la prenda, en donde, mediante abrojos de velcro en ambos laterales, que van desde la cintura hasta casi llegar a las rodillas, el usuario puede acceder al mismo de manera más cómoda, facilitando también la tarea de ir al baño. La cintura del pantalón propuesto no posee cierres ni botones que generen heridas al usuario, sino que cuenta con una pretina elástica en la parte trasera de la prenda, y abrojos laterales para que el pantalón quede cerrado completamente, permitiéndole al usuario más movilidad y comodidad al estar sentado. El tiro trasero del pantalón se prolonga para generar un equilibrio con el delantero, haciendo que este se ubique correctamente en la cintura trasera y que el usuario no deba acomodárselo constantemente. Los bolsillos traseros se eliminan, y los delanteros se ubican, teniendo en cuenta la posición sentada del usuario, en el muslo. Por último, se prolonga el ruedo trasero de la botamanga, generando un desnivel para que, al producirse el pliegue, no queden descubiertos los tobillos del usuario. Para el pantalón femenino, las transformaciones son las mismas, pero en vez de ser un pantalón recto, es más ceñido en la parte inferior de la prenda, generando una ilusión de silueta *skinny*, dejando la zona superior del pantalón más holgada para no incomodar al usuario.

Para el conjunto masculino se propone una camisa. La prenda cuenta con una cartera de botones magnéticos en su centro delantero por donde se accede a la misma. La utilización de botones magnéticos facilita y agiliza la acción de poner y sacar la prenda. Posee mangas largas, holgadas desde los hombros hasta aproximadamente los codos, donde la pieza comienza a ceñirse hasta el puño para no incomodar al usuario a la hora de manipular la silla de ruedas, debido a que generalmente utilizan los brazos para impulsar sus ruedas. En cuanto al largo de la camisa, el delantero es más corto que la parte trasera. Para la parte delantera de la prenda, se tiene en cuenta la postura sentada del usuario con el fin de evitar la formación de bultos por el exceso de tela en la zona de las caderas. Para la espalda, también se toma la medida del usuario sentado, prolongando su largo para evitar que la camisa tire hacia arriba y genere molestias a la hora de utilizarla. Por último, la espalda de la prenda tiene una apertura cruzada desde el canesú hasta el ruedo, para lograr que el usuario no tenga inconvenientes a la hora de vestirse y desvestirse.

El conjunto femenino, por otro lado, está compuesto por una blusa que acompaña su prenda inferior. La blusa no tiene mangas, posee silueta recta y en su delantera contiene dos recortes paralelos para acentuar la figura del usuario. De la misma manera que la camisa masculina, la blusa también posee en su espalda una apertura cruzada desde el canesú hasta el ruedo, favoreciendo una vez más a la agilidad y accesibilidad de la prenda. La transformación más significativa en la prenda es su hombro desmontable, con abrojos desde el hombro hasta el cuello, y sus cierres en ambos laterales, haciendo de esta prenda totalmente desmontable para que el usuario pueda acceder a ella de manera eficaz y sin inconvenientes. El largo de la blusa es irregular, ya que el frente es más corto que la espalda, teniendo en cuenta la postura sentada del usuario.

Por último, la prenda *unisex* que completa tanto el conjunto masculino como el femenino, es un poncho impermeable que tiene la función de proteger al usuario de la intemperie y las lluvias. Como su nombre lo indica, la prenda con su morfología de poncho cubre la totalidad superior y las piernas del usuario. Está compuesta por una capucha impermeable

con un cordón ajustable y dos amplios bolsillos delanteros con cierres para resguardar objetos. El poncho es más largo en la parte delantera, donde posee una pieza tipo capa desmontable que cubren las piernas del usuario hasta las rodillas. Esta capa desmontable tiene un dobléz en sus laterales y en el frente, formando paredes que resguardan el contorno del usuario y se ajusta a través de correas con hebillas estilo broche por debajo de las piernas, para asegurar la contención de las mismas.

5.5 Materiales y paleta de color

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

La paleta de color esta compuesta por cinco colores que fueron seleccionados a partir del panel de concepto que, a través de imágenes, resume la esencia de la colección. Los colores son: rojo, beige, blanco hueso, celeste y negro. Algunos de ellos son saturados y otros son desaturados, con el fin de jugar con el contraste y crear el efecto de figura – fondo, propios del *Op Art* y del *surrealismo*.

En cuanto a la materialidad, se seleccionaron textiles con gran porcentaje de poliéster. Esto se debe a que las prendas poseen estampados y, para lograrlos sin generar recortes y sumar costuras a la prenda, se utiliza la técnica de sublimación para intervenirlas. En el caso de los pantalones, tanto el de mujer como el de hombre, están confeccionados con *gabardina alpacuna*, un textil liso al tacto, semi opaco, de fácil lavado y resistente al uso, y para su forrería, se utiliza *tafeta*, tela lisa al tacto, caída suave, brillante, ligera y fina. Por otro lado, los pantalones cuentan con una cintura elástica y una cartera de velcro en ambos laterales de las piernas, por donde se accede a los mismos.

Para la camisa de hombre, se utiliza la *batista*, una tela lisa y suave al tacto, buena caída y acabado, sin brillo, ligera, fresca y de fácil lavado, compuesta por 65% de poliéster y 35% de algodón. Para el cuello y los puños, se utiliza entretela de *friselina* intermedia con el fin

de dar cuerpo a las piezas. En cuanto a sus avíos, la camisa cuenta con una cartera de botones magnéticos que facilitan y agilizan el proceso de vestirse y desvestirse.

La blusa de mujer, al igual que la camisa, también está confeccionada con *batista*. En cuanto a sus avíos, cuenta con dos cierres desmontables en cada lateral, desde la sisa hasta el ruedo de la prenda. También, en el hombro izquierdo cuenta con solapas que tienen velcro, haciendo que la prenda tenga una apertura total y consecuentemente, sea de más fácil acceso y salida.

Por último, el poncho y la capa desmontable que cubre las piernas, están confeccionados con *Trucker*, un textil impermeable y resistente, con terminación de resina de poliuretano que soporta una columna de agua de 500 mm. En cuanto a sus avíos, el poncho cuenta con un cordón para regular el ajuste de la capucha y con un botón magnético que cierra el bolsillo posicionado en la zona superior izquierda de la prenda. La capa que cubre las piernas cuenta con dos juegos de cintas amarradoras que poseen broches de plástico, para sujetarla por debajo del asiento de la silla, cubriendo totalmente los laterales del usuario. También tiene un botón magnético que asegura el bolsillo colocado en la parte del muslo.

Todos estas transformaciones, materiales y avíos fueron pensados a partir de las necesidades específicas de los usuarios en sillas de ruedas. De igual importancia, el diseño estético de la colección se combina con los aspectos funcionales de la misma para crear prendas modernas y que representan al usuario en todas sus facetas y características.

Conclusiones

El presente Proyecto de Graduación pretende poner de relieve la posibilidad que brinda el diseño textil y de indumentaria, a la hora de proyectar y construir inclusión. En principio, y en pleno devenir del siglo XXI, parecería excesivo o redundante tener que justificar la necesidad de generar o habilitar mecanismos o herramientas aptos para lograr inclusión social de aquellos que, por alguna condición particular y quizá atípica, se encuentran o auto perciben como fuera de los cánones sociales.

Sin embargo, la realidad se impone y permanentemente confronta con hechos o situaciones, que, si bien en teoría ya están superados, internalizados y naturalizados, en la práctica siguen generando exclusión.

Partiendo de dicha premisa, que implica que los humanos piensan una cosa, dicen otra y actúan diferente a lo que piensan y dicen, con lo cual tienen en general una triple faceta o discurso, lo que se pretende, no es asumir una posición de juez y crítico, sino plantear un profundo análisis de una problemática social, desde una posición constructiva y superadora.

En ese orden de ideas, se llega a la conclusión, de que lo que falta para materializar una inclusión real, por contraposición a la inclusión formal, es el ejercicio activo.

¿Y cómo lograrlo? La respuesta se presenta sencilla de definir, y quizá algo más complicada de materializar. Pero como solo se hace camino al andar, y precisamente en el contexto de dicha certeza, se propone realizar el ejercicio de la inclusión desde todos y cada uno de los ámbitos en los que cada persona se desempeña.

En este caso, sería a través del presente PG, desarrollado en base a un interrogante: ¿De qué manera puede la indumentaria servir de nexo para lograr la inclusión al mundo actual de las personas en sillas de ruedas?

Es posible afirmar que, mediante el diseño y construcción de indumentaria pensada para satisfacer las necesidades específicas de personas usuarias de sillas de ruedas, puede

alcanzarse un objetivo determinado: la mejora de la calidad de vida de éstas, al facilitar su independencia y comodidad, tanto en el proceso de vestirse, desvestirse y asearse, como durante el desempeño cotidiano de todas las actividades relacionadas con su vida laboral, deportiva, social, afectiva y de ocio en general, ya que la vestimenta, no es solo un elemento cubritivo o de abrigo y protección, sino que cumple la función social, como una especie de carta de presentación del individuo frente a sus semejantes.

Para alcanzar dicha meta, el diseñador de indumentaria necesita entonces tener cabal conocimiento de las particularidades físicas, fisiológicas, aptitudinales y actitudinales del usuario a vestir.

Asimismo, debe prestar especial atención a las necesidades que ya se encuentran satisfechas en el mercado de la indumentaria, no para obviarlas, sino para desarrollarlas a su máximo potencial.

Además, debe detectar los nichos de necesidades aún insatisfechas, para direccionar el flujo de su potestad creativa hacia la proyección, programación y construcción de la indumentaria necesaria para dar respuesta al segmento en cuestión.

Otra premisa que se debe tener en cuenta al momento de desarrollar prendas y accesorios adaptados radica en la noción de que la indumentaria constituye un canal de comunicación de insoslayable trascendencia, y de allí la necesidad de incluir en su diseño los parámetros de moda y belleza, que, contemplando los gustos de cada usuario, les permita sentirse representados e incluidos desde esa perspectiva.

El desafío así planteado, presenta dos ejes para el diseñador: por una parte, el de proyectar, desarrollar y construir un producto desde la óptica de su utilidad, practicidad, funcionalidad, calidad, y durabilidad; y por otro lado, el de cumplir con los estándares de la moda y la estética, valiéndose en ambos supuestos de todos los recursos disponibles a su alcance, tales como materiales que ofrece el mercado, conocimientos y habilidades adquiridos durante la carrera y la experiencia profesional, y fundamentalmente, de su propio don creativo.

Al iniciar el proceso, lo primero que debe determinarse entonces, es el cuerpo por vestir, con todas sus circunstancias y particularidades.

A partir de la definición del cuerpo, debe establecerse el modo de tomar las medidas; proceder a la adecuación de la moldería, contemplando para ello tanto las características físicas del potencial usuario, como las posiciones y movimientos que habitualmente el mismo adopta o desarrolla; los textiles idóneos para la confección de cada prenda; los avíos adecuados para evitar roces, abultamientos, y reacciones alérgicas.

El segundo, pero no menos relevante eje del proceso debe abordarse en forma paralela y simultánea al primero, puesto que no puede concebirse el diseño integral del producto con abstracción de los criterios de estética y moda que se pretenden plasmar en cada prenda, y para lo cual también el diseñador debe contar desde el inicio con una noción concreta de los materiales disponibles, como así de los recursos que él mismo puede generar a partir de su propia imaginación y creatividad, todo ello en el contexto de la moda actual, y de los deseos y gustos con los que se identifique el usuario.

Para una mejor contextualización del tema seleccionado en el PG, se estableció la necesidad e importancia de realizar diferentes trabajos de campo. Uno de ellos consistente en el análisis exhaustivo y pormenorizado de las empresas y marcas nacionales e internacionales que desarrollan indumentaria adaptada, distinguiendo a las que se dedican exclusivamente a indumentaria para usuarios de sillas de ruedas, de las que amplían el rango hacia personas con diferentes tipos y grados de discapacidades, y por último, aquellas que solo incorporan este tipo de indumentaria como un pequeño segmento dentro de la oferta que hacen al público en general.

De dicho relevamiento, se obtuvo importante información relacionada especialmente con las características morfológicas de los usuarios de sillas de ruedas, así como de su postura habitual y sus hábitos cotidianos.

También, se recabaron datos relevantes relacionados con el tipo de moldería necesaria para la adaptación de las diferentes prendas; con la manera de realizar mediciones; con

las ventajas que ofrecen determinados textiles, y resultan más adecuados a las necesidades de los usuarios; con los recursos creativos para diseñar prendas que satisfagan los requisitos de funcionalidad, practicidad, comodidad y calidad, pero sin resignar los criterios de moda y estética.

Sin perjuicio de la destacada importancia de los conocimientos obtenidos a partir de dicha investigación de mercado, se percibe a la vez la idea de que la inclusión desde la perspectiva de la indumentaria, solo opera en un plano secundario, o dicho de otro modo, como una tendencia a cumplir con estándares fijados como socialmente correctos, y no como una verdadera expresión de aceptación al otro, con absoluta prescindencia o abstracción de las particularidades de cada quien.

En cuanto a lo que a este trabajo concierne, para el desarrollo de la capsula planteada en el PG, se seleccionaron dos tipologías base para hombre, dos tipologías base para mujer y una tipología base unisex, que forma parte de ambos conjuntos. Dichas tipologías, son: pantalón, tanto para hombre como para mujer, camisa para hombre, blusa para mujer, más una tercera piel tipo poncho impermeable para ambos. Las mismas fueron seleccionadas a partir de la ocasión de uso y usuarios elegidos.

Se desarrollan transformaciones específicas, teniendo en cuenta las necesidades funcionales que poseen las personas en sillas de ruedas, tales como avíos apropiados para el roce con la piel, aperturas completas para facilitar el ingreso y salida de las prendas, modificaciones en la moldería para mejorar el calce del usuario, así como también transformaciones estéticas que combinen la funcionalidad con el diseño de autor, para lograr una verdadera inclusión social.

Al realizar este Proyecto de Grado, como se hace mención a lo largo del mismo, se ha concluido que en Argentina existen muy pocas propuestas de indumentaria inclusiva, y estas solo cumplen características funcionales y carecen de la dimensión estética propias del diseño, dejando de lado a este grupo social y entorpeciendo el proceso de inclusión e inserción del mismo a la modernidad.

Por último, este Proyecto busca brindar una contraposición ante la escasa oferta en el mercado argentino, proponiendo indumentaria inclusiva para personas en sillas de ruedas, teniendo en cuenta los aspectos funcionales pertinentes, y los aspectos estéticos del diseño desde la concepción de los mismos.

También se pretende establecer un antecedente con el carácter que identifica a este trabajo, con la mirada puesta en impulsar y motivar a más miembros del diseño, en cualquiera de sus rubros, a tomar la iniciativa y desarrollar objetos que sean significativamente innovadores y que tengan el alcance suficiente para llegar al público más extenso posible, sin dejar de lado sus particularidades y singularidades.

Lista de referencias bibliográficas

- Able2wear. (2020). Recuperado el 24/08/2020. Disponible en: <http://www.able2wear.com.uk>
- Able Apparel. (2020). Recuperado el 24/08/2020. Disponible en: <http://www.aufg.awgyq.servertrust.com/>
- Adaptations by Adrian. (2020). Recuperado el 24/08/2020. Disponible en: <http://www.adaptationsbyadrian.com>
- Adaptative Clothing Showroom. (2020). Recuperado el 25/08/2020. Disponible en: <https://adaptiveclothingshowroom.com/>
- AD HOC. (2020). Recuperado el 20/08/2020. Disponible en: <http://www.mundoadhoc.cl/>
- Amasando Bienestar. (2020). Recuperado el 24/08/2020. Disponible en: <http://www.amasandobienestar.es/>
- AW Adapwear. (2020). Recuperado el 24/08/2020. Disponible en: <https://www.adaptwear.com.br/>
- Barcons, T. S. (2018). *El cuerpo vestido en la sociedad Occidental*. Recuperado el 15/05/2020. Disponible en: <https://www.temasdepsicoanalisis.org/2018/07/13/el-cuerpo-vestido-en-la-sociedad-occidental/>
- Bolívar Moreno, L. H. (2012). *Análisis e investigación de sillas de ruedas*. Recuperado el 18/07/2020. Disponible en: <https://www.monografias.com/trabajos94/proyecto-silla-ruedas/proyecto-silla-ruedas.shtml>
- Clothing Solutions. (2020). Recuperado el 21/08/2020. Disponible en: <http://www.clothingsolutions.com/>
- Down Designs Dreams. (2020). Recuperado el 20/08/2020. Disponible en: <https://downsdesignsdreams.org/>
- Easy Access Clothing. (2020). Recuperado el 24/08/2020. Disponible en: <https://easyaccessclothing.com/>
- Fit & Sit. (2020). Recuperado el 24/08/2020. Disponible en: <http://www.fitandsit.es/>
- GMK Confort. (2020). Recuperado el 20/08/2020. Disponible en: <https://www.gmk.es/>
- Guzmán, A. (2007). *Necesidades educativas especiales asociadas a la discapacidad motora*. Chile: Kactus
- Habicap. (2020). Recuperado el 24/08/2020. Disponible en: <https://www.habicap.fr/>
- Handy Ropa Adaptada. (2020). Recuperado el 20/08/2020. Disponible en: <https://www.handyinclusiva.com.ar/quienes-somos/>
- Hollen, N., Langsford, A. y Sanddler, J. (2001). *Introducción a los textiles*. México: Limusa

- INTI. (2014). Tecnologías para la salud y discapacidad. Recuperado el 10/05/2020. Disponible en: <https://www.inti.gob.ar/pdf/publicaciones/indumentaria-adaptadaweb.pdf>
- IZ Adaptive. (2020). Recuperado el 25/08/2020. Disponible en: <https://izadaptive.com/>
- Lydda Wear. (2020). Recuperado el 25/08/2020. Disponible en: <https://www.lyddawear.com/>
- Marlo Rolli Wear. (2020). Recuperado el 20/08/2020. Disponible en: <https://www.marlo.es/>
- Pérez Porto, J. y Gardey, A. (2018). *Definición de ilusión óptica*. Recuperado el 18/11/2020. Disponible en: [https://definicion.de/ilusion-optica/#:~:text=Una%20ilusi%C3%B3n%20%C3%B3ptica%2C%20por%20lo,el%20que%20entendemos%20la%20realidad\).](https://definicion.de/ilusion-optica/#:~:text=Una%20ilusi%C3%B3n%20%C3%B3ptica%2C%20por%20lo,el%20que%20entendemos%20la%20realidad).)
- Moda H. (2003). Recuperado el 28/05/2020. Disponible en: <https://www.modahealth.com/oebb/entity/>
- Munguía, E. (2012). *Educación pertinente e inclusiva. La discapacidad en educación indígena*. México: El dragón rojo
- LEY N22.431. (1981). Recuperado el 19/05/2020. Disponible en: http://www.gob.gba.gov.ar/legislacion/legislacion_leyn22431
- OMS (2001). *Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud*. Archivo recuperado el 4/09/2020. Disponible en: http://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/43360/9241545445_spa.pdf;jsessionid=4B54E136354FFBF129B26FC093283641?sequence=1
- OMS. (2012). *10 datos sobre la discapacidad*. Archivo recuperado el 01/10/2020. Disponible en <http://www.who.int/features/factfiles/disability/es/>
- OMS. (2011). *Informe mundial sobre la discapacidad*. Archivo recuperado el 01/09/2020. Disponible en: http://www.who.int/disabilities/world_report/2011/summary_es.pdf
- OMS. (2008). *Pautas para el suministro de sillas de ruedas manuales en entornos de menores recursos*. Recuperado el 17/08/2020. Disponible en: https://www.who.int/disabilities/publications/technology/wheelchairguidelines_sp_finalforweb.pdf?ua=1
- Raffino, M. E. (2020). Surrealismo. Recuperado el 18/11/2020. Disponible en: <https://concepto.de/surrealismo/#ixzz6h0PGx3UE>
- Rolli Moden. (2020). Recuperado el 25/08/2020. Disponible en: <https://www.rollimoden.de/>
- Runway of Dreams. (2013). Recuperado el 03/04/2016. Disponible en: <http://runwayofdreams.org/home/>
- Saltzman, A. (2004). *El cuerpo diseñado. Sobre la forma en el proyecto de la vestimenta*. Buenos Aires: Paidós.
- Saulquin, S. (1999). *La moda, después*. Buenos Aires: Emecé
- Saulquin, S. (2006). *Historia de la moda en la Argentina*. Buenos Aires: Emecé

Wong, W. (1996). Fundamentos del diseño. Barcelona: Gustavo Gili

Bibliografía

- Able2wear. (2020). Recuperado el 24/08/2020. Disponible en: <http://www.able2wear.com.uk>
- Able Apparel. (2020). Recuperado el 24/08/2020. Disponible en: <http://www.aufg.awgyq.servertrust.com/>
- Adaptations by Adrian. (2020). Recuperado el 24/08/2020. Disponible en: <http://www.adaptationsbyadrian.com>
- Adaptative Clothing Showroom. (2020). Recuperado el 25/08/2020. Disponible en: <https://adaptiveclothingshowroom.com/>
- AD HOC. (2020). Recuperado el 20/08/2020. Disponible en: <http://www.mundoadhoc.cl/>
- Amasando Bienestar. (2020). Recuperado el 24/08/2020. Disponible en: <http://www.amasandobienestar.es/>
- AW Adapwear. (2020). Recuperado el 24/08/2020. Disponible en: <https://www.adaptwear.com.br/>
- Barcons, T. S. (2018). *El cuerpo vestido en la sociedad Occidental*. Recuperado el 15/05/2020. Disponible en: <https://www.temasdepsicoanalisis.org/2018/07/13/el-cuerpo-vestido-en-la-sociedad-occidental/>
- Bolívar Moreno, L. H. (2012). *Análisis e investigación de sillas de ruedas*. Recuperado el 18/07/2020. Disponible en: <https://www.monografias.com/trabajos94/proyecto-silla-ruedas/proyecto-silla-ruedas.shtml>
- Clothing Solutions. (2020). Recuperado el 21/08/2020. Disponible en: <http://www.clothingsolutions.com/>
- Down Designs Dreams. (2020). Recuperado el 20/08/2020. Disponible en: <https://downsdesignsdreams.org/>
- Easy Access Clothing. (2020). Recuperado el 24/08/2020. Disponible en: <https://easyaccessclothing.com/>
- Fit & Sit. (2020). Recuperado el 24/08/2020. Disponible en: <http://www.fitandsit.es/>
- GMK Confort. (2020). Recuperado el 20/08/2020. Disponible en: <https://www.gmk.es/>
- Guzmán, A. (2007). *Necesidades educativas especiales asociadas a la discapacidad motora*. Chile: Kactus
- Habicap. (2020). Recuperado el 24/08/2020. Disponible en: <https://www.habicap.fr/>
- Handy Ropa Adaptada. (2020). Recuperado el 20/08/2020. Disponible en: <https://www.handyinclusiva.com.ar/quienes-somos/>
- Hollen, N., Langsford, A. y Sanddler, J. (2001). *Introducción a los textiles*. México: Limusa

- Handy Wear. (2020). Recuperado el 20/08/2020. Disponible en: <https://www.handywear.dk/>
- INTI. (2014). Tecnologías para la salud y discapacidad. Recuperado el 10/05/2020. Disponible en: <https://www.inti.gob.ar/pdf/publicaciones/indumentaria-adaptadaweb.pdf>
- IZ Adaptive. (2020). Recuperado el 25/08/2020. Disponible en: <https://izadaptive.com/>
- Lydda Wear. (2020). Recuperado el 25/08/2020. Disponible en: <https://www.lyddawear.com/>
- Marlo Rolli Wear. (2020). Recuperado el 20/08/2020. Disponible en: <https://www.marlo.es/>
- Pérez Porto, J. y Gardey, A. (2018). *Definición de ilusión óptica*. Recuperado el 18/11/2020. Disponible en: <https://definicion.de/ilusion-optica/#:~:text=Una%20ilusi%C3%B3n%20%C3%B3ptica%2C%20por%20lo,el%20que%20entendemos%20la%20realidad>
- Moda H. (2003). Recuperado el 28/05/2020. Disponible en: <https://www.modahealth.com/oebb/entity/>
- Munguía, E. (2012). *Educación pertinente e inclusiva. La discapacidad en educación indígena*. México: El dragón rojo
- LEY N22.431. (1981). Recuperado el 19/05/2020. Disponible en: http://www.gob.gba.gov.ar/legislacion/legislacion_leyn22431
- OMS (2001). *Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud*. Archivo recuperado el 4/09/2020. Disponible en: http://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/43360/9241545445_spa.pdf;jsessionid=4B54E136354FFBF129B26FC093283641?sequence=1
- OMS. (2012). *10 datos sobre la discapacidad*. Archivo recuperado el 01/10/2020. Disponible en <http://www.who.int/features/factfiles/disability/es/>
- OMS. (2011). *Informe mundial sobre la discapacidad*. Archivo recuperado el 01/09/2020. Disponible en: http://www.who.int/disabilities/world_report/2011/summary_es.pdf
- OMS. (2008). *Pautas para el suministro de sillas de ruedas manuales en entornos de menores recursos*. Recuperado el 17/08/2020. Disponible en: https://www.who.int/disabilities/publications/technology/wheelchairguidelines_sp_finalfoweb.pdf?ua=1
- Raffino, M. E. (2020). Surrealismo. Recuperado el 18/11/2020. Disponible en: <https://concepto.de/surrealismo/#ixzz6h0PGx3UE>
- Rolli Moden. (2020). Recuperado el 25/08/2020. Disponible en: <https://www.rollimoden.de/>
- Runway of Dreams. (2013). Recuperado el 03/04/2016. Disponible en: <http://runwayofdreams.org/home/>
- Saltzman, A. (2004). *El cuerpo diseñado. Sobre la forma en el proyecto de la vestimenta*. Buenos Aires: Paidós.
- Saulquin, S. (1999). *La moda, después*. Buenos Aires: Emecé

Saulquin, S. (2006). Historia de la moda en la Argentina. Buenos Aires: Emecé

Wong, W. (1996). Fundamentos del diseño. Barcelona: Gustavo Gili