

Síntesis

En este proyecto de graduación se distinguen tres conceptos fundamentales para su desarrollo. El primero será el proceso de diseño, que será expuesto dentro de un marco teórico definido por sus principales referentes: Scott, Bonsiepe, Wong. Dentro de este marco se explicará el proceso que se ha llevado a cabo durante el transcurso de este proyecto.

El segundo concepto será el diseño de autor, que se expondrá bajo la mirada sociológica de Saulquin y el enfoque de un autor más simplista como Seivewright.

Bajo este marco se analizarán las colecciones de la firma: *Viktor & Ralf* y del diseñador argentino Pablo Ramírez. Ambos cuentan con una impronta característica en sus trabajos: el relato. En el caso de la firma Holandesa, se analizará su pasaje a producto mediante la comparación de sus piezas.

Este último es el tercer elemento fundamental de esta investigación, y cumple un valor significativo dentro de la disciplina, ya que su acción se fortalece en el ámbito académico para llevarse a la práctica en el ámbito laboral.

Este proyecto de grado surge a partir de cursar la materia Diseño VI de la Cátedra de Gustavo Lento Navarro. El criterio de enseñanza de la misma se basa en la búsqueda por parte del alumno, coordinado por el profesor titular y su equipo de asistentes académicos, de un estilo propio como diseñador y autor por parte del alumno.

El objetivo de esta asignatura que se dictó durante el período del primer cuatrimestre del año 2008, fue plasmar en forma escrita todos aquellos elementos que sensibilizarían al alumno en forma subjetiva. Paralelamente, la consigna era la aplicación de recursos textiles, buscando con éstos un nuevo punto de apoyo para generar así nuevos volúmenes.

Es a partir de este diseño de autor que se analizará el pasaje a producto.

Logros de mi proyecto

Gracias a este proyecto he logrado entender los elementos a tener en cuenta a la hora de efectuar un pasaje de diseño de autor a producto.

A través del uso de las distintas herramientas de investigación y análisis llevadas a cabo a la lardo de este trabajo de graduación he podido cuantificar y calificar los elementos que se pierden en dicho pasaje.

Entre los elementos enunciados se destaca el relato del diseñador, llegando a la conclusión de que si este se pierde, deja al diseño sin un sello que identifica q su autor.

Como resultado de este proyecto de graduación, de categoría expresión y creación, he podido comprender cómo realizar un pasaje en forma correcta de un diseño de autor a producto y me servirá en mi carrera profesional.

Introducción

...mientras que las prendas diseñadas con criterios masivos para impulsar el consumo generalizado siguen con obediencia ciega las tendencias de moda, el diseño de autor, en cambio, es casi autónomo con respecto a estas tendencias, ya que se nutre de sus propias vivencias y por eso comparte criterios con el arte (Saulquin, p.16, 2006).

El objetivo de este trabajo es explicar el pasaje de diseño de autor a producto para su correcta aplicación en un proyecto de creación y expresión desarrollado durante cuatros meses en la Cátedra de Gustavo Lento Navarro, en la materia Diseño VI.

Dicha Cátedra, busca la identidad de cada alumno haciendo explorar e identificar su propio relato, finalizando en tres prototipos que luego se deberán ser transformados en producto. Son tres las variables que compondrían dicha acción: el proceso de diseño, el diseño de autor resultante y su pasaje a producto.

Para explicar dicho pasaje se tomará el enfoque de Bonsiepe, Scott, y Wong autores que definen el proceso de diseño.

Este proceso será aplicado directamente sobre el maniquí por medio de diferentes recursos textiles que, a través de la generación de volúmenes, encuentre nuevos puntos de apoyo sobre el mismo. Se expondrá cada uno de los recursos y sus efectos textiles citando a Scott (1995), el cual explica la importancia de conocer el material con el cual se trabaje, en este caso el liencillo. Dentro de estos recursos se describirá en profundidad la acción de modelar, definido por Seivewrighth (2008) como un procedimiento de crear patrones directamente sobre el maniquí.

A través de este proceso se obtendrá una *toile* definida por Reviere (1996) como aquel prototipo que se realiza en liencillo para ver el efecto antes de su realización definitiva.

Para el análisis de la generación de volúmenes a partir de nuevos puntos de apoyo por medio de recursos textiles, se ha seleccionado a la firma Holandesa *Viktor & Rolf*.

La misma propone una idea experimental del proceso de diseño. Se exhibirá su impronta, sus ismos, sus estructuras morfológicas y sintácticas aplicadas en sus prendas. También se analizarán aquellas transformaciones que generen nuevas formas en las tipologías bases elegidas para sus colecciones.

Como toma de partido, en este proyecto se seleccionó a la poesía, y es por ello que se examinarán sus conceptos básicos y sus distintas formas de aplicación en una prenda. Como así también, aquellos diseñadores que hayan sido influenciados en su toma de partido por esta, en este caso el diseñador Argentino: Pablo Ramírez y los Holandeses *Viktor & Rolf*, nuevamente. Al respecto Saulquin (2006) explica la búsqueda de identidad a partir de la toma de partido como una mirada individual.

Ambas propuestas ejercen todo tipo de transformación con lo cual se explicará el origen de la función con relato a partir de la Bauhaus.

Para ello se citará a su fundador Gropius (1963) el cual describirá las bases y patrones que hoy se conocen dentro del diseño industrial y gráfico. La forma seguida de la función, y a partir de esto se definirán elementos de la indumentaria tales como la silueta con identidad, la sintaxis, la morfología, la semántica y el relato.

Se expresará el pasaje de autor a producto mediante un análisis de propuestas nacionales e internacionales. Para ello se abordará metodológicamente el análisis de diseñadores que realicen este pasaje a producto.

Saulquin (2006) expresa que el origen del diseño de autor estaría vinculado, a nivel nacional, en primera instancia a la creación de la carrera de Diseño de indumentaria y Diseño Textil en la universidad de Buenos Aires y asimismo con la crisis económica del año 2001 en Argentina.

Actualmente la realización de este movimiento es parte de una estrategia de posicionamiento en la identidad de un diseñador. Para explicar este concepto se describirá

lo que ocurre en Argentina así como también en las grandes capitales de la moda. Esta acción daría cuenta de un pasaje que el diseñador de indumentaria realiza en forma mecánica, perdiendo elementos semánticos que dieron origen a su proyecto rector. Esto ocurriría en su concepción durante el proceso de diseño.

Por último se expondrá el trabajo personal que se desarrolló proporcionando todos los objetivos investigados en el transcurso del plan aplicado en forma concreta en una propuesta de autor y su pasaje a producto. Como así, aquellas influencias de otros diseñadores en dicho acción.

Para completar el presente escrito, será adjuntado el proyecto de autor, quedando aplicados todos los conceptos expuestos en los capítulos que conforman este trabajo.

Agradecimientos

Se agradece especialmente la colaboración para el desarrollo del presente proyecto a los profesores: Gustavo Lento Navarro, Lucrecia Rigoni y Gabriela Gómez del Rio.

Índice

Introducción.....	1
1. Procesos de diseño según G. Bonsiepe, R. Scott y W. Wong	4
1.1. Procesos de diseño en el liencillo sobre el maniquí	12
1.2. La Toile	22
1.2.1. Su pasaje de liencillo a prenda definitiva.....	24
2. Generar volumen a partir de nuevos puntos de apoyo	25
2.1. Estudio de la estructura	31
2.2. Impronta del diseñador	31
2.3. Ismo en el cual se encuentra su trabajo	31
2.4. Temas y conceptos que el diseñador elige para presentar sus proyectos	31
2.5. Análisis estructural, morfológico, sintáctico, y semántico de las prendas	32
3. Toma de partido del diseñador de indumentaria.....	34
3.1. La poesía como toma de partido.....	37
3.1.1. La poesía	39
3.1.2. Componentes de un libro de poesía.	40
3.1.3. La poesía bordada	41
3.1.4. La poesía estampada	45

3.1.5. La poesía como forma.....	46
4. Análisis de diseñadores argentinos que tengan una impronta poética.....	48
4.1. Descripción de elementos que se hayan aplicado.....	49
4.2. Método de aplicación de la poesía a la tipología vestimentaria	50
4.2.1. La re significación de la poesía.....	50
4.3. La semántica de la poesía dentro de la prenda de indumentaria	51
5. Transformación de la moldería.....	52
5.1. La Bauhaus	54
5.1.1. La forma seguida de la función.....	55
5.1.2. El diseño seguido del relato	56
5.2. La silueta	57
6. El diseño de autor en la Argentina	60
6.1. El diseño de producto	64
6.1.1. Principal exponente de diseños de producto	65
6.1.2. Pasaje del diseño de autor al diseño de producto.....	65
7. Creación y expresión de un proyecto de autor	68
7.1. Diseño de recursos sobre el liencillo	68
7.1.1. El bordado como recurso textil	69
7.2. Generación de nuevos volúmenes a partir de recursos textiles	72
7.3. Generación de nuevos puntos de apoyo sobre el maniquí.....	72
7.4. La morfología a partir de la concepción de un libro de poemas	73
7.5. Moldería a partir del modelado	74

7.6. Planteo de paleta de color	81
7.7. Planteo de paleta de texturas	82
7.8. Análisis sintáctico.....	84
7.9. Análisis morfológico	85
7.10. Análisis Semántico	86
7.10.1. Relato de autor	87
7.11. Pasaje a diseño de producto.....	90
7.11.1. Influencias de otros diseñadores en el pasaje de autor a producto.....	95
Conclusiones	97
Lista de referencias bibliográficas	99
Bibliografía	100

Índice de figuras

Figura 1. Diseño representativo de la colección invierno 2001 de <i>V& R</i>	27
Figura 2. Diseño representativo de la colección invierno 2001 de <i>V & R</i>	28
Figura 3. Diseño representativo de la colección invierno 2008 de <i>V & R</i>	29
Figura 4. Diseño representativo de la colección invierno 2008 de <i>V & R</i>	30
Figura 5. Diseño representativo de la colección verano 2010 de <i>V & R</i>	32
Figura 6. Compaginación propia.....	37
Figura 7. Poesía, del diseñador argentino Pablo Ramírez.....	38
Figura 8. Poesía, colección invierno 2003 de Pablo Ramírez.....	50
Figura 9. <i>Fashion Week</i> B.A. Colección de C. Gadea.....	63
Figura 10. Compaginación propia.....	66
Figura 11. Imagen representativa de la silueta Victoriana del siglo XIX.....	73
Figura 12. Prototipo representativo de la serie de la Cátedra G. L. Navarro.....	75

Figura 13. Geometral frente y espalda de prototipo.....	75
Figura 14. Molde base delantero y espalda.....	76
Figura 15. Análisis de moldería, segundo paso.....	76
Figura 16. Análisis de moldería, tercer movimiento.....	77
Figura 17. Análisis de moldería cuarto paso.....	78
Figura 18. Análisis de construcción de piezas <i>top</i>	78
Figura 19. Análisis de moldería, quinto paso.....	79
Figura 20. Análisis de construcción de las piezas <i>botton</i>	80
Figura 21. Análisis de moldería, sexto paso.....	80
Figura 22. Análisis de construcción de pieza <i>botton</i>	81
Figura 23. Método del bordado calado.....	83
Figura 24. Motivo de bordado sin calar, solo a través de festón.....	84

Figura 25. Producción fotográfica de Almas en pena.....	89
Figura 26. Blusa con lazo.....	91
Figura 27. Análisis de moldería de producto.....	92
Figura 28. Geometral de producto.....	95

Introducción

...mientras que las prendas diseñadas con criterios masivos para impulsar el consumo generalizado siguen con obediencia ciega las tendencias de moda, el diseño de autor, en cambio, es casi autónomo con respecto a estas tendencias, ya que se nutre de sus propias vivencias y por eso comparte criterios con el arte (Saulquin, p.16, 2006).

El objetivo de este trabajo es explicar el pasaje de diseño de autor a producto para su correcta aplicación en un proyecto de creación y expresión desarrollado durante cuatros meses en la Cátedra de Gustavo Lento Navarro, en la materia Diseño VI.

Dicha Cátedra, busca la identidad de cada alumno haciendo explorar e identificar su propio relato, finalizando en tres prototipos que luego deberán ser transformados en producto. Son tres las variables que compondrían dicha acción: el proceso de diseño, el diseño de autor resultante y su pasaje a producto.

Para explicar dicho pasaje se tomará el enfoque de Bonsiepe, Scott, y Wong autores que definen el proceso de diseño.

Este proceso será aplicado directamente sobre el maniquí por medio de diferentes recursos textiles que, a través de la generación de volúmenes, encuentren nuevos puntos de apoyo sobre el mismo. Se expondrá cada uno de los recursos y sus efectos textiles citando a Scott (1995), el cual explica la importancia de conocer el material con el cual se trabaje, en este caso el liencillo. Dentro de estos recursos se describirá en profundidad la acción de modelar, definido por Seivewrighth (2008) como un procedimiento de crear patrones directamente sobre el maniquí.

A través de este proceso se obtendrá una *toile* definida por Reviere (1996) como aquel prototipo que se realiza en liencillo para ver el efecto antes de su realización definitiva.

Para el análisis de la generación de volúmenes a partir de nuevos puntos de apoyo por medio de recursos textiles, se ha seleccionado a la firma Holandesa *Viktor & Rolf*.

La misma propone una idea experimental del proceso de diseño. Se exhibirá su impronta, sus ismos, sus estructuras morfológicas y sintácticas aplicadas en sus prendas. También se analizarán aquellas transformaciones que generen nuevas formas en las tipologías bases elegidas para sus colecciones.

Como toma de partido, en este proyecto se seleccionó a la poesía, y es por ello que se examinarán sus conceptos básicos y sus distintas formas de aplicación en una prenda. Como así también, aquellos diseñadores que hayan sido influenciados en su toma de partido por esta, en este caso el diseñador Argentino: Pablo Ramírez y los Holandeses *Viktor & Rolf*, nuevamente. Al respecto Saulquin (2006) explica la búsqueda de identidad a partir de la toma de partido como una mirada individual.

Ambas propuestas ejercen todo tipo de transformación con lo cual se explicará el origen de la función con relato a partir de la Bauhaus.

Para ello se citará a su fundador Gropius (1963) el cual describirá las bases y patrones que hoy se conocen dentro del diseño industrial y gráfico. La forma seguida de la función, y a partir de esto se definirán elementos de la indumentaria tales como la silueta con identidad, la sintaxis, la morfología, la semántica y el relato.

Se expresará el pasaje de autor a producto mediante un análisis de propuestas nacionales e internacionales. Para ello se abordará metodológicamente el análisis de diseñadores que realicen este pasaje a producto.

Saulquin (2006) expresa que el origen del diseño de autor estaría vinculado, a nivel nacional, en primera instancia a la creación de la carrera de Diseño de indumentaria y Diseño Textil en la universidad de Buenos Aires y asimismo con la crisis económica del año 2001 en Argentina.

Actualmente la realización de este movimiento es parte de una estrategia de posicionamiento en la identidad de un diseñador. Para explicar este concepto se describirá lo que ocurre en Argentina así como también en las grandes capitales de la moda. Esta acción daría cuenta de un pasaje que el diseñador de indumentaria realiza en forma mecánica, perdiendo elementos semánticos que dieron origen a su proyecto rector. Esto ocurriría en su concepción durante el proceso de diseño.

Por último se expondrá el trabajo personal que se desarrolló proporcionando todos los objetivos investigados en el transcurso del plan aplicado en forma concreta en una propuesta de autor y su pasaje a producto. Como así, aquellas influencias de otros diseñadores en dicho acción.

Para completar el presente escrito, será adjuntado el proyecto de autor, quedando aplicados todos los conceptos expuestos en los capítulos que conforman este trabajo.

1. Procesos de diseño según G. Bonsiepe, R. Scott y W. Wong

Para definir proceso de diseño se tomará como autor principal a Gui Bonsiepe, teórico del diseño, docente y diseñador.

También se lo definirá desde la mirada de R. Scott, quien es de nacionalidad Mexicana.

Por último, se expondrá la definición o pensamiento acerca de lo que fundamenta el proceso de diseño un autor llamado Wucius Wong, su abordaje se podrá brindar una visión más concreta y básica que los dos autores anteriores.

Bonsiepe aborda el proceso de diseño planteando siete columnas básicas.

Explica que el diseño comienza a afirmarse en el continente Europeo luego de la Segunda guerra Mundial, en el momento que se da su reconstrucción. En el continente hubo una gran demanda de parte de las personas a nivel bienes, la que pudo ser únicamente satisfecha a través de la producción seriada, pudiendo abastecer así el mercado con un valor muy accesible para la época.

El pensamiento de este autor, el diseño definido por el mundo ingenieril es juzgado como un elemento cosmético, cuyo objetivo está limitado a la aplicación de elementos decorativos de orden ornamental, de carácter superfluo.

Sobre el concepto de cosmética con respecto al diseño, en la década de los años 50 el autor llamado Max Bill, nacido el 22 de diciembre de 1908 en *Winterthur*, se opone a la concepción del diseñador industrial como un peluquero, el cual solo aporta un valor estético y de decoración sobre las personas. Dentro de sus profesiones y oficios se puede citar la arquitectura, la pintura, la escultura, el diseño gráfico, el diseño tipográfico, el diseño industrial, como también categorías tales como la publicidad y la educación particularmente suiza.

Su formación académica fue en la *Kunstgewerbeschule* de la ciudad de Zúrich, realizando sus estudios en la *Bauhaus* de *Dessau*. Se sabe que fue el primer rector de la escuela *Hochschule für Gestaltung* formando parte activa del grupo llamado *abstraction-creation* desde el año 1932 por cinco años más, hasta aproximadamente el año 1937. Es importante destacar su labor en dicha institución, ya que Max Bill defendió el funcionalismo y el formalismo geométrico de la *Bauhaus*, dado que creía que las formas basadas en las leyes matemáticas poseían una pureza estética y como resultado de esta concepción una estética universal.

Es también aquel que organizó la exposición circulante *Die gute Form* en el año 1949 la cual intentaba fomentar y estimular en los estudiantes la alta calidad en los diseños industriales de objetos. Diseñó un taburete de estilo minimalista, el *Ulmer Hocker* por el año 1954, siendo este uno de sus diseños más conocidos y estudiados por sus seguidores.

Pese a este contexto en donde el diseño pareciera solo aportar un valor estético, no deja de ser un elemento primario y lleno de importancia para muchas personas. Respecto a esto, Bonsiepe (1998) define que las empresas en gran parte dependen de estos supuestos juegos cosméticos.

Propone un esquema más para definir el diseño. Dicho esquema se compone por tres ámbitos unidos. El primer ámbito es el usuario, que desea cumplir una acción. El segundo ámbito es cumplir con esa acción. Y en tercer y último lugar es el utensilio para llevar a cabo dicha acción. La idea principal de este autor es conectar tres elementos con características similares formando una unidad. Y para esto ejemplifica con un cuerpo humano como elemento número uno, el objetivo de una acción como elemento número dos y una información en el ámbito de la acción comunicativa. Argumenta que la conexión entre estos tres objetos se produce a través de una interface.

La interfase es un espacio por el cual se articulan los tres elementos mencionados anteriormente. Es el ámbito central hacia donde se orienta el interés del diseñador. La interfase se vuelve accesible el carácter instrumental de los objetos y el contenido comunicativo de la información.

Una vez definida la interfase, el diseño transformaría los objetos en algún tipo de producto. Esto significa que la interfase existe para transformar un objeto de simple existencia física a algún objeto disponible. Es el valor constitutivo del objeto o utensilio.

Este autor explica el término interfase para poder hacer entender en forma precisa las connotaciones con las que cuenta un objeto o utensilio, dando así al diseño un sustento mucho más formal y sin objeciones, con interpretaciones que quieren vincularlo solo con el ámbito de lo formal y estético.

El autor citado propone abrir una nueva perspectiva que desautorice la teoría de que el diseño es un dominio sin fundamento, desde la reinterpretación de siete características basadas en la teoría de la *Gute Form* del *good desing*, indicando primeramente que el diseño es un dominio que puede manifestar en todos los campos de la actividad humana, es decir que el diseño no solo está presente en aspectos estéticos, sino que también ocupa gran parte del campo de la humanidad.

La segunda característica es que el diseño se orienta hacia el futuro, ya que Bonsiepe (1998) considera un camino hacia el futuro un recurso como lo es el diseño, una herramienta que bien utilizada en su justa medida aportaría elementos que convivirían con la lógica evolución con el ser humano.

Tercera característica es que hace referencia a la innovación. El acto proyectual trae al mundo algún objeto o concepto nuevo, nunca antes visto o leído así. Por lo tanto al acto de diseñar en sí se le suma, según las siete reglas de este autor, un aspecto de innovación o

nueva lectura del mismo objeto. Se puede leer un elemento sabiendo determinados datos que harán que la lectura sea más o menos rica en contenido.

La cuarta característica o columna que hace referencia G. Bonsiepe es que el diseño se refiere al cuerpo y al espacio, sobre todo, dice, al espacio visual. En su quinta columna caracteriza al diseño como un elemento que apunta a la eficacia.

Lingüísticamente el diseño, según Bonsiepe en su séptima columna, está anclado al ámbito de los juicios, ya que nadie que visualice u observe un elemento diseñado lo hará en forma totalmente objetiva. Cada individuo acarrea con experiencias vividas y aproxima recuerdos almacenados que luego serán copartícipes de lo que examinarán.

Y como una de las últimas columnas Bonsiepe vuelve a retomar el proceso de la interfase, diciendo que el dominio del diseño es el dominio de la interfase, esto dicho de otra forma sería que dominar el diseño sería dominar en forma indirecta, el pasaje de objeto, a producto útil para algo en concreto.

Se abordará al autor llamado Scott (1995), profesor de Diseño de la Universidad de Yale. De nacionalidad mexicana, este autor describe el proceso de diseño justo cuando se diseña.

Él sugiere que si un diseñador quiere diseñar una silla, primeramente deberá saber qué motivo lo impulsa a generar tal acción. Luego tiene ya las concepciones en su mente de cuáles podrían ser los requisitos fundamentales que una silla debería cumplir o satisfacer a nivel anatómico. Paso siguiente, el diseñador piensa o imagina que todos las sillas hasta el momento existentes son malos diseños. Intentará utilizar en forma diferente los materiales hasta ahora utilizados en la creación de una silla. A todas estas supuesta pautas de pensamiento, Scott las llama motivo. Y él afirma que sin motivo aparente no existe diseño.

En este motivo propone encontrar la necesidad humana. Él no concibe el diseño sin una causa o necesidad previa. Además solo se puede juzgar dicho diseño en tanto y en cuanto

se conozca el motivo que llevó a la realización del mismo, y tan solo se lo puede ver y valorar desde su aspecto estético, no siendo posible su evaluación más profunda. Un diseño cobra valor fundamental cuando se conoce el fin para el cual fue creado, más allá de su aspecto. Y es en éste momento en que cabe la posibilidad de una evaluación del mismo. Scott califica dicha evaluación como pobre, ya que solo se acepta el hecho de que algo sea lindo o feo y no se tiene en cuenta el motivo que llevó a realizarlo para su verdadera evaluación.

Prosigue su definición del proceso del diseño con una etapa llamada Causa Formal, y consta del momento en que el diseñador comienza a imaginar dicho objeto, adquiriendo alguna forma dentro de la mente del mismo. Es aquí donde se comienza con algunas líneas sobre el papel, a modo de ayuda. En esta etapa se tiene una forma preliminar, alguna idea de los materiales que conformarán, y la forma en que estos serán ensamblados. Vale la pena decir que hasta ahora no se ha tocado el tema de la construcción del diseño, proceso por el cual se dedicará un capítulo aparte. Pero sí es importante destacar lo que Scott refiere al momento de diseñar algo que solo se puede visualizar por medio de algún elemento construido.

Refiere al momento en que el diseñador continúa con su proceso como un estado de delicado equilibrio entre la dirección consciente y la intuición. Esto ocurre cuando el mismo trabajo indica cómo se debe continuar, hasta formar algo que jamás se imaginó al principio; un objeto previamente inimaginable por el diseñador.

Si bien la causa formal nunca deja de existir, este autor cree y afirma que un buen diseñador enriquecerá su trabajo si sabe la forma en que puede hacer convivir y combinar las dos formas. Debido a que una causa formal y una no formal se prestarán valor mutuamente y como resultado produce un diseño mejor.

La causa material es otro momento del ciclo del proceso del diseño, por la cual el diseñador imagina el elemento en algún tipo de materialidad. Es aquí donde el autor recalca el conocimiento previo del material elegido, teniendo en cuenta sus fortalezas como sus debilidades. De esta forma y mediante su reconocimiento, el autor promueve que las ideas serán proporcionalmente imaginativas con respecto a dicho conocimiento. Es decir que la idea de fantasía no deja de intervenir, pero se abre a nuevas posibilidades si se tiene un alto grado de conocimiento del material que se usará.

Si se relaciona la causa formal y la causa material, se puede decir que lo que este autor quiere expresar es que existe una interdependencia entre la forma y el material, de modo que si se pensarán ciertas formas, éstas sugerirían ciertos materiales apropiados. Contrariamente, si se pensara en algún material que se deseara utilizar, la forma debería adaptarse a esa finalidad, y debería surgir de las amplias posibilidades del material elegido.

Una vez elegido el material, surgirán las técnicas apropiadas para dichas elecciones, con respecto a esto que la forma sufrirá la influencia de las herramientas utilizadas para obtenerla. Se puede ejemplificar con un caso de escultura de un rostro: si se lo esculpiera con algún material como la piedra, su resultado será muy diferente a que si se lo esculpiera con madera. No obstante, ambas técnicas resultarían en un rostro esculpido, pero con características diferentes desde su forma como resultado.

Sostiene además que un buen diseño debe de contar con la correspondencia de la causa creada. Entonces si la forma creada satisface con la causa primera, y se expresa a través de materiales apropiados de manera correcta, y estos a su vez se realiza con economía y elegancia, para este autor es un buen diseño.

Para finalizar con la definición del proceso del diseño se tomará a Wong (2004), autor estadounidense que estudió en el *Columbus College of Art and Design* de *Columbus de Ohio* y luego en el *Maryland Institute of Art* de *Baltimore*, donde se graduó como Máster.

En el año 1970 logra obtener una beca de la Fundación John D. Rockefeller III. También ha sido conservador del Museo de Arte de Hong Kong y catedrático de la Escuela de Diseño *Swire* del Politécnico de Hong Kong. Su trabajo artístico se ha expuesto en varias ocasiones ya sea en Museos como en galerías de arte en todo el mundo. Como autor cuenta con varios títulos sobre diseño y entre los que se encuentran *Fundamentos del diseño* y *Principios del Diseño en Color*, ambos de la colección GG Diseño. Sus colegas y estudiantes lo definen como uno de los teóricos del diseño de mayor influencia en la actualidad, y su texto es simple y de fácil entendimiento y por esto sus explicaciones se sostienen como numerosos ejemplos gráficos y con ejercicios prácticos.

Su teoría respecto al proceso de diseño sigue con la tendencia de los anteriores autores, ya que considera que el diseño va más allá de un valor decorativo o de aporte de belleza: el diseño es mucho más que esa definición simple y escasa de fundamento. El diseño es un proceso de creación visual con un propósito, cubriendo exigencias prácticas diferentes al de un pintor o un artista el cual realiza una obra desde sus visiones personales y sus sueños.

Afirma que un diseño debe ser la mejor expresión visual de un mensaje o un producto o ambos dos. Para esto, el diseñador debe obtener la mejor forma posible para que este elemento diseñado sea conformado, fabricado, usado y distribuido en su correcto contexto, su medio ambiente. Su creación, además de ser estética, deberá contar con fundamentalmente con funcionalidad, reflejando así los gustos de la época en la cual ha sido realizado dicho objeto de diseño.

También expresa que el diseño es práctico, pero para enfrentarse con dicho problema primero deberá dominar un lenguaje llamado visual. Para definir dicho concepto se deben dejar de lado los aspectos funcionales de un diseño e introducirse a la organización visual, la que cuenta con diferentes elementos que serán definidos a continuación.

Con respecto, un diseñador es capaz de realizar un objeto sin tener en cuenta las reglas que a continuación se citarán, pero su gusto personal y su sensibilidad sumados a una prolija comprensión y utilización de las mismas, resultarán en una alta capacidad para resolver un diseño. Estas reglas o elementos que menciona este autor tomados por separado pueden resultar algo abstractos pero, si se los reúne, determinan la apariencia de un diseño.

El primero es el grupo de elementos conceptuales, aquellos elementos que no son visibles sin existir de hecho, pero parecen estar presentes. Se utiliza la palabra parecen porque este autor apela a la sensibilidad del receptor. Estos elementos conceptuales pueden ser un punto, una línea, un plano, y un volumen.

El segundo grupo de elementos es el visual, y el autor lo define como aquellos elementos que partiendo de ser elementos conceptuales adoptan una forma, un color, una textura, una medida, se convierten en elementos visuales porque son lo que realmente vemos.

El tercer grupo de elementos es de relación, e indica la ubicación y la interrelación de las formas. Dentro de este grupo algunas formas serán percibidas como ser la dirección y la posición, y otros sentidos como el espacio y la gravedad.

Existe un cuarto grupo de elementos prácticos, y se hallan debajo del contenido de un diseño. Estos pueden ser de representación, cuando una forma ha sido tomada de la naturaleza ya sea por medio realista, estilizada o semi-abstracta, de significado, cuando el diseño conlleva o transporta un mensaje, y por último de función, cuando un diseño debe servir determinado propósito.

Como quinto grupo de elementos se puede ver el marco de referencia, que es parte integral del diseño, y es todo aquello que pertenezca a su contexto. Otro elemento es el plano de la imagen, que es básicamente la superficie donde el diseño ha sido creado y plasmado.

Como último grupo de elementos se menciona el de forma y estructura, e involucra cierta disciplina que gobierna a la forma en su distribución con respecto a otra forma.

La teoría de este autor Norteamericano engloba en seis grupos de elementos, dando un orden que serviría en un proceso de diseño, tomando en cuenta cada uno de los grupos al plantear un diseño en forma interrelacionada, y lograr así estar un diseño correcto en su concepción.

“El diseñador es una persona que resuelve problemas” (Wong, 1997). Para finalizar con la tendencia de este autor, se cita una frase textual para resumir su pensamiento fundamentado en que si no habría algo que resolver, o algo que mejorar o evolucionar, no existiría la acción de diseñar.

Ya se han definido los tres abordajes de estos autores que explican el proceso de diseño. En el mundo de la indumentaria este proceso será manifestado a través de materiales como pueden ser un tejido de algodón, que servirían como boceto de un diseño final. Este boceto se plantearía sobre un maniquí, el cual actuaría como soporte de dicho proceso.

1.1. Procesos de diseño en el liencillo sobre el maniquí

Tomando las definiciones de Scott (1995), se expondrá la experiencia de diseñar una prenda vestimentaria a partir de un tejido como el liencillo directamente sobre el maniquí.

Previamente se deberá conocer dicho material, y nuevamente serán tomadas como referencias las reglas del mismo autor, y si no se conocen las cualidades que el material posee, no será posible su más óptima función. Para esto se darán a conocer algunas características de dicho material.

El liencillo es un tejido plano producido por un método que se basa en el entrelazado de cada hilo de la urdimbre, que es aquel que va longitudinalmente hilado a la tela y cada

hilo de la trama, que es aquel que va transversalmente a la longitud, formando así lo que se llama esto es llamado tejido liso o tafetán.

Este patrón de entrelazado podría ocasionar algún tipo de debilidad en su resultado, ya que el tejido no tiene la resistencia de una sarga, y entrelaza dos hilos de la urdimbre con uno de la trama, resultando un tejido con mayor resistencia. La sarga, a diferencia del tafetán, es utilizado con frecuencia en prendas de trabajo. Se los denomina tejido cruzados por su alternancia en el entrelazado que anteriormente se explicó y, como otro ejemplo, se puede citar la gabardina.

Este liencillo está compuesto por fibras de algodón, que han sido las últimas en alcanzar un valor comercial comparable con el lino o la seda. Su origen data del siglo V A.C., cuando el historiador Heródoto entiende que uno de los productos más valiosos de la India era el vellón, fruto de una planta silvestre. Alejandro Magno en el siguiente siglo lo introduce a Grecia como algodón indio. A pesar de este origen histórico, siglos después Europa lo introduce en sus prendas de vestir.

En el año 1793, Eli Whitney inventa la desmontadora de algodón, que como su nombre lo indica, es una máquina que ejerce el proceso de desmontar el fruto de la planta silvestre en forma automática, y esto provocaría que dicha fibra se convirtiera en una de las más importantes del mundo en cuanto a su bajo costo y su utilidad.

Si se repasaran estas últimas tres cualidades que caracterizan a la fibra de algodón, se puede comenzar a atribuir algunos de los beneficios por el cual es utilizado el liencillo. A continuación se explicará e intentará justificar cada uno de ellos.

El liencillo de algodón existe en gran cantidad por su bajo costo de producción y esto reforzaría la gran variedad que existe en el mercado. Su valor comercial final resultaría ser muy bajo, y aportaría una gran demanda de varios sectores dispares, tales como el mundo

textil y otros que nada tienen que ver con este. Y, por último, su utilidad que sería funcional para varios sectores industriales.

El liencillo cuenta con un color en apariencia crudo, originario de su composición natural. Esto si está en estado no teñido ni blanqueado. El color se originaría por el envoltorio de los fardos de algodón. Es un tejido plano, con características de entrelazados de hilos que ya se han mencionado anteriormente. Su trama es del tipo parcialmente abierta, esto es resultado también de su entrelazado de hilos, contando con una alta capacidad de absorción.

Scott (1995) recalca la importancia de saber con qué características cuenta el material elegido para el diseño futuro. Ahora ya se tienen algunas de ellas que a simple vista pueden percibirse. De esta manera se estaría promoviendo las ideas como primer punto de partida. Si hubiera un segundo punto importante en este planteo, sería en dónde colocar dicho material y bajo qué premisas.

Como soporte del material se encuentra el maniquí. Definido por Wong (1997) se lo encontraría en algún elemento volumétrico contemplado por planos curvos a imagen y semejanza de un cuerpo humano. Sin embargo el maniquí no es un cuerpo, sino que es un patrón, una disciplina, una norma, no sólo es un molde estético; es un signo complejo funcional a sus patrocinadores. Será aquel que soportará nuevas pruebas y errores al momento de diseñar sobre este con el material antes definido, el liencillo.

Este proceso de diseño sobre el maniquí desdibujaría la forma humana real y se lo podrá relacionar con épocas pasadas. La primera escuela clásica Griega en la que participan Mirón y Fidias muestra una definida línea realista, lo que indica que se buscaba reflejar en forma real e ideal. Su relato a nivel escultor era semejante a la realidad idealizada, un ejemplo claro puede ser el Discóbolo de Mirón donde se puede ver a un deportista en acción con un cuerpo ideal, dentro de los patrones de la época a la cual

pertenece dicha escultura. En el caso de Fidias buscaba acercarse al ideal del hombre por medio de la exaltación extrema.

Rodín escultor francés contemporáneo a la corriente Impresionista, se caracterizaba por intentar plasmar la luz y el instante, sin reparar en la identidad de aquello que la proyectaba, es decir, se trataba de pintar el momento de la luz, un paso más delante de la forma que por debajo existía. Este escultor fue el más fiel exponente del movimiento vanguardista, su estilo de escultura es gobernado por una visión propia del autor, es decir, que ya no van buscar la figura humana fidedigna con respecto a la tensión muscular que esta contiene. Por el contrario, este escultor sumaría a sus obras un alto sentido crítico. Es por este motivo que se lo denominó el primer moderno, siendo sus principales fuentes de inspiración el mito y la tradición literaria. Su fijación estuvo puesta en Miguel Ángel, creyendo al igual que otro escultor llamado Moore, a la escultura como la verdad de la escultura como moral, y que ésta debía florecer desde el interior hacia afuera.

Transformará en forma notoria el conocimiento de la escultura pública, ya que su obra pasará a ser parte de la escultura de la masa, dejando atrás que solo pertenezca a templos o palacios, como en la Grecia Clásica. Por ejemplo, se dice que uno de los elementos que ejerció este cambio fue el acto de quitar el pedestal en el que se exponían las esculturas, acercando en forma visual como física al público.

Para este proceso de diseño sobre el maniquí, existen recursos tales como, modelar, drapear, tablear, plisar, bordar, envivar y alforzar. Cada uno de estos formulará en el liencillo previamente una textura organizada. Wong clasifica a este tipo de textura como textura organizada y la define del siguiente modo:

Textura organizada. Los materiales habitualmente divididos en pequeños trozos, redondeles o tirillas, quedan organizados en un esquema que forma una nueva superficie. Las unidades de texturas pueden ser usadas como están o modificadas,

pero deben ser pequeñas o cortadas en trozos pequeños. Ejemplo de esto pueden ser las semillas, los granos de arena, las astillas de madera, las hojas cortadas en tiras muy finas, el papel arrugado en pequeñas bolitas, los alfileres, las cuentas, los botones, los cordones, o hilos retorcidos, etc. Los materiales pueden a veces ser identificables, pero la nueva sensación de una superficie es mucho más dominante.

Todos los tipos de textura táctil pueden ser transformados en textura visual a través de procesos fotográficos (1997, p.122).

Es por esto que se tomarán los recursos utilizados en el liencillo como texturas táctiles del tipo organizados, ya que las mismas estarán formadas por un sistema de pequeñas transformaciones iguales sobre la tela, originando una nueva visión del mismo material. Entonces el liencillo seguirá siendo liencillo, pero la nueva sensación de superficie generada por los recursos utilizados, harán a esta última mucho más dominante que su tela original. Para entender cada uno de los efectos que generan los recursos sobre el liencillo, a continuación se describirá cada uno.

Comenzando por describir al recurso de drapear como una técnica consiste en formar una serie de pliegues al bias o al hilo, favoreciendo así una determinada caída buscada o no. Se pueden tomar como los tejidos más apropiados para este tratamiento, aquellos que tengan de por sí mucha caída, tales como tejidos de punto, gasas y sedas.

El drapeado en su resultado generaría nuevas siluetas ya que es volumétrico y no ajusta el cuerpo, por el contrario, dibujará nuevas formas sobre él. Se explicará en capítulos posteriores los tipos de silueta que existen.

Asimismo, su resultado visual sería de un aspecto lánguido, ya que juega con la caída y la sobrecarga de formas. Es contrario a un efecto tableado, el cual resulta en un elemento rígido y estructurado. Es la acción de formar tablas sobre una tela por medio de patrones medidos matemáticamente. Se debe mencionar la diferencia de resultado que surgirá de

diferentes tipos de tela base. No es lo mismo formar una tabla sobre un tejido rígido como por ejemplo una gabardina, donde la tabla resultaría dura y pesada que una tabla generada en una gasa. La tabla es entonces un pliegue de la tela en forma superpuesta, donde tres capas de la misma tela se superpondrán originando una textura rígida y estructurada. La misma tabla puede formularse con una línea de pespunte, siguiendo su dirección, cosido en su extremo hasta el punto donde la misma abra su volumen. El caso más claro de ver es la falda tableada. Cuando se origina la tabla en esta falda se parte de su pretina, hasta la altura de la rodilla, en donde la tabla toma otro volumen y abre las tres capas de tela superpuestas, generando un volumen diferente al que traía el recorrido de su tabla. Esta acción no será igual en tejidos rígidos que en tejidos lánguidos, ya que el efecto de superponer, pespuntear y dejar caer libremente la tela no será igual.

Es un recurso altamente utilizado para formular tipologías estructuradas, que reflejen rigidez y orden. Su pespunte le suma cierta verticalidad que estructura más aún su impacto visual. Otro de los recursos que generarían este tipo de impacto podría ser el llamado plisado. Para definir plisado se deberá hablar de un proceso de termo-fijación en que el tejido se quiebra, formando así pliegues o tablas de diversas modalidades.

Este proceso se realiza a través de maquinas y cuchillos o peines, o de moldes especiales con sistema de vaporización. En este proceso no se utilizan sustancias químicas que pudieran afectar la fibra del tejido. Es importante destacar que su durabilidad dependerá de la composición del tejido. Si este tuviese como mayor componente el poliéster, su durabilidad sería mucho más extensa que si fuese un tejido cien por cien de algodón. En la actualidad existe una gran variabilidad de motivos que pueden realizarse, ya sea en prendas terminadas, piezas cortadas o piezas completas de telas.

Dentro de los tipos de plisados se pueden encontrar infinita variedad, todo dependerá de las posibilidades y la creatividad del que lo realice. Se pueden nombrar a grandes rasgos

los siguientes: plisados rectos, *Solieil*, acordeón, arlequín, espigado, ondas, *ebuyone*, *push up*. Dentro de este proceso existen otras dos clasificaciones que son: el proceso de arrugado y el de gofrado. Dentro del proceso de arrugado existe una forma llamada lineal y otra *crash*, dentro de gofrado, que genera una imagen pre-establecida grabada sobre el tejido, y se lo puede utilizar en aquellas bases textiles que presentan características volumétricas, por ejemplo, el cuero o el polar. Actualmente en Buenos Aires existen proveedores con mucha experiencia en el tema y un amplio desarrollo del mismo.

A nivel generación de volumen es un proceso por el cual resultan formas muy variadas, de acuerdo a su utilización y su creatividad en su desarrollo, dentro un marco donde se busque la liviandad de las formas y el movimiento visual. Esto se genera por la repetición de formas como sistema de plisado, ya que visualmente su efecto en el ojo es de un ritmo activo.

Otro de los recursos textiles es el bordar. Su origen es en China donde se manifestaron a través de los quimonos y cojines los primeros bordados con motivos que tuvieran que ver con paisajes del mismo origen.

El bordado siempre tuvo un fin ornamental, variando sus materiales y motivos. Como así se manifestaron a través de los años hasta la actualidad códigos que simbolizarían o reflejarían algún motivo o mensaje.

Si se lo contextualiza en un ámbito eclesiástico por ejemplo, el mensaje que llevan los bordados en las vestiduras religiosas, a su vez esta concebidas con materiales nobles, se obtendrá un mensaje claro de poder y majestuosidad. Pero si a este mismo bordado se lo contextualiza dentro un ámbito completamente diferente, como ser un almohadón bordado, no tendrá el mismo valor conceptual que el anterior. Si bien seguirá reflejando aspectos de poder y majestuosidad, su connotación será percibida en forma

diferente. Su contexto, más allá del motivo y el material utilizado, actuará como factor determinante en el mensaje que transmita el bordado.

Este proceso, no será generador de nuevos volúmenes, si en su lugar estuviera cargado de asociaciones dependiendo de su construcción, de su materialidad, de su tamaño, de su posición, de su direccionalidad y de su repetición.

También existe la acción de envivar terminaciones como recurso textil. Para este proceso exista, debe haber un vivo que ejerza la terminación de una tela mediante su utilización. Este vivo es un avío que entraría en el conjunto de pasamanerías de terminación de una pieza de cualquier tipo de tejido, como así dicho vivo también puede ser de cualquier composición.

Su efecto a nivel compositivamente visual, tiene que ver con la direccionalidad que nombraba Wong (1997) dentro de los elementos de que gobiernan la forma de un diseño, que pueden ser percibidos como la direccionalidad, dependiendo de cómo esté relacionada con el espectador, y con su marco contenedor o con las otras formas que la rodean.

Es por esto que se dice que el efecto de vivo dentro de una pieza de diseño genera un recorrido con un ritmo más o menos dinámico, de acuerdo a aspectos tales como el contraste que tenga con la tela base o las líneas que formen en su totalidad la superposición de las mismas. Estas líneas generadas pueden ubicarse en forma horizontal, vertical y diagonal en una misma pieza, y siempre generaran un recorrido visual diferente. Pero nunca provocarán un nuevo volumen o por el contrario un entalle, y para este último existen las alforzas. La utilización de estas genera un entalle, como se mencionaba en el subcapítulo anterior, ya que su proceso consiste en el armado de un pequeño pliegue de no más de dos milímetros en forma uniforme, desde donde comienza hasta donde finaliza, por medio de un pespunte simple de la maquina recta de una aguja que sosteniente el pliegue uniforme. La repetición de estos pliegues cosidos por un pespunte, llamado alforza,

generan en la pieza un entalle, ya que para la realización de la misma se toman centímetros de tela, provocándolo en forma arbitraria. Lo que no será arbitrario será su distribución, la cual estará previamente diseñada de manera tal que el sistema de alforzas esté estratégicamente ubicado para realzar u ocultar determinados volúmenes. Por lo general es utilizado y ya pensado desde el planteo del molde en plano de una pieza. Otra forma de utilización es por medio de su proceso como texturizar una tela y luego utilizarla como tejido ya procesado. Lo mismo ocurre con procesos tales como arrugados, que tiene las dos opciones. Un tejido, como se dijo anteriormente, puede ejercerse en dos fases de la planificación de una pieza, ya sea desde su moldería como así en el tejido para luego utilizar sobre el maniquí. Ambas fases generaran un efecto diferente entre sí. Si se lo planifica en su moldería, la pieza será algo más ordenada y se generará la textura antes de ser aplicada.

El proceso consiste en arrugar, como su definición indica el tejido seleccionado, ya sea por medio de un proceso medianamente uniforme, llamado lineal, el cual causa un efecto ordenado dentro de lo que es un arrugado, y por otro lado, otro efecto llamado *crash*, el cual generará un quebrado en el tejido. Ambos podrán ser utilizados a la de procesar un liencillo o tejido original a la hora de moldear una pieza o diseño directamente sobre el maniquí. Para definir este proceso se citará al autor Seivewrighth define modelar como:

Un procedimiento para crear patrones y dar forma a las prendas que consiste en manipular el tejido directamente sobre un maniquí. Doblar, plegar, fruncir y colocar una tela en un soporte tridimensional permite al diseñador trabajar con formas y técnicas más complejas, que a menudo resultan demasiado difíciles para ser desarrolladas de otro modo o cortando patrones planos. (2008, p.108)

Modelar entonces sería lo contrario a plantear un molde por medio de medidas exactas tomadas del cuerpo humano, generando un patrón plano para luego cortarlo y

confeccionarlo, generando el volumen deseado. En el caso de modelar, según el autor, se estaría generando una forma a partir de manipular directamente el tejido, en este caso liencillo, sobre el maniquí. Esto permitirá ver que existen al menos, dos maneras concretas de formular un indumento. Una, por medio de patrones planos, construidos a partir de fórmulas matemáticas sobre medidas reales del cuerpo humano, y otra sería la de modelar.

El manejo del tejido sobre el maniquí sería un medio para encontrar nuevas ideas y formas.

La forma más inteligente de trabajar el modelado es utilizando la misma tela a la que se pretende destinar el diseño, si esto no es posible por las restricciones del tejido, ya sea por su costo o posibles errores durante el transcurso del modelado, entonces habría que escoger una tela lo más parecida posible en cuanto a características de lenguaje plástico, aunque de peor calidad, como ser en este caso el liencillo más parecido a la tela original.

Al respecto la materia expresa Técnicas de indumentaria II, dentro de la carrera de diseño de Indumentaria de la UBA, que existen pasos a seguir que ordenarán la realización del diseño.

Primero que nada se detectará sobre la tela el hilo a través de un hilván para así poder distinguir e identificar la trama y la urdimbre de un tejido. Luego se comienza con el modelado en sí, buscando las nuevas formas e ideas. Para esto se dispondrá de elementos de costuras tales como alfileres y centímetros para ajustar según el efecto buscado y para medir dichos elementos. Una vez logrado esto, se marcarán aplomos en todas aquellas costuras, zonas y lugares que lo necesiten.

Es importante que se deje documentado este primer boceto, ya que el mismo servirá como guía para los siguientes pasos. Puede documentarse a través de un dibujo real, un figurín, o una fotografía que dé cuenta de aquello que se ha logrado hasta el momento. Asimismo sobre el modelado se marcará a través de una técnica de dibujo o hilo hilván,

todas aquellas líneas que aún no estén reflejadas, como por ejemplo las líneas de cintura, cadera, hombros, altura de escote, que hayan quedado tapados por el liencillo. En este momento se está parado frente a diseño deseado sobre el maniquí, llamado Toile. El mismo está realizado en liencillo, por cual se deberá desmontar cada pieza, transformándose esta en un patrón. Ésta será situada sobre una mesa que está cubierta por un corcho u superficie blanda y sobre esta, un papel blanco, que servirá como soporte para el traspaso de las piezas desmontadas, y a su vez se afirmarán a la superficie por medio de alfileres que inmovilizarán las mismas.

Para el traspaso de las piezas, se utilizará una herramienta dentada, llamada ruleta, la cual permite esta acción en forma exacta. Es aquí donde conviene verificar las medidas y contornos que correspondan a lo buscado. Es aquí que se deberá utilizar algún sistema de codificación para el ensamble de las piezas cortadas en un futuro.

El resultado de modelar directamente el liencillo sobre el maniquí será entonces, menos restringido que realizar los patrones en forma plana, ya que, a medida que se modela, se está experimentando la búsqueda directa del volumen deseado. El método sería más productivo a la hora de buscar nuevas formas.

1.2. La Toile

Riviere define este término como: “Expresión francesa que designa el prototipo de una prenda hecho en una tela de muselina por lo general y que utilizan los modistos para ver el efecto de un modelo antes de su realización definitiva. También se llama glasilla (1996, p. 261).

Con respecto a esta definición, se puede expresar que es el boceto en tres dimensiones que el diseñador o modista genera antes de realizar su idea en la tela original. Sería una

prueba con el objetivo de erradicar cualquier tipo de error. Asimismo a través de una *toile* podría buscarse algún efecto en particular, previamente al diseño final.

Su palabra es original del idioma francés, y significa simplemente tela, pero su origen va más allá de su significado como palabra. Es un boceto que alcanza las tres dimensiones, antes de pasar a tela original.

En la cátedra de Gustavo Lento Navarro de la carrera de diseño de modas, es una característica, la realización de bocetos en volumen sobre el maniquí, es decir, el profesor tiene como objetivo que sus alumnos experimenten lo que diseñen en papel, sobre el maniquí, en liencillo, buscando una primera aproximación al indumento construido. Es importante destacar, que este proceso comienza desde las primeras instancias de la carrera, con lo cual, los alumnos llegan a los últimos años con un gran manejo de el concepto *toile*.

Actualmente es utilizada por diseñadores experimentales los cuales se encuentran en la búsqueda de nuevas formas generando nuevas concepciones visuales. Asimismo es utilizado productores de la alta costura, la cual define S. Seivewrighth como:

La forma más antigua de diseñar y hacer prendas. Fue y sigue siendo exclusiva de París. Los salones de alta costura se organizan dos veces al año en París, en enero y en julio. Muestran a los compradores, a una clientela selecta y a la prensa, los últimos diseños, los fuera de serie, los más caros y, a menudo, los más innovadores y creativos, producidos por las casas de alta costura. (2008, p. 134).

Se podría referir a este rubro entonces, como la muestra de aquellas piezas de diseño en su máxima expresión sin tener en cuenta costos, por el contrario, las mismas se componen desde su génesis con todos aquellos materiales que su valor se base en la calidad, sin tener en cuenta su costo. Y como este será realmente alto, se realiza una *toile* de prueba con materiales que simulen características de la tela original, antes de efectuar cualquier movimiento sobre los materiales finales. Luego que la *toile* sea aprobada por el creativo o

por quien se responsabilicé de dicha decisión, este prototipo será pasado al material original, ya sea en su forma como en su construcción, teniendo en cuenta las limitaciones del material original.

1.2.1. Su pasaje de liencillo a prenda definitiva

Deberán tenerse en cuenta varios aspectos que a continuación se explicarán. El material con el cual se realizó la *toile* nunca será exactamente igual a la tela seleccionada como definitiva. Los tejidos cuentan con características que los definen, tales como su cuerpo, su peso, tacto, maleabilidad, transparencia, como así el entrelazado de sus fibras, provocarán diferentes efectos. Es importante que la tela seleccionada como definitiva, cuente con las mismas características que el liencillo con el que se bocetó la *toile*. También puede ocurrir que en dicho pasaje, del liencillo al tejido definitivo, el efecto sea positivamente diferente al buscado en el modelado. Pero si el resultado fuese negativo, se deberá comenzar todo el proceso de cero, ya que en algún punto de selección, no fue el adecuado. Por otro podría ocurrir que al momento de pasar una *toile* a tejido definitivo, se detecten nuevos puntos de apoyo, ya que en formas de corte y de costura las telas reaccionan diferentes. Este podría ser un indicador de algún error o por el contrario de algún nuevo hallazgo.

2. Generar volumen a partir de nuevos puntos de apoyo

En este capítulo se analizarán a un diseñador de indumentaria que investiga, estudia y se encuentra en la búsqueda de generar nuevos volúmenes. A partir de la utilización de nuevos puntos de apoyo sobre el maniquí o el cuerpo directamente. Se tomarán puntos clave en su análisis, tales como ser la impronta del diseñador, el estilo artístico aplicado al diseño o también llamado ismo, esto comparado con otros diseñadores. Asimismo, los temas y conceptos que elige para sus proyectos, la estructura morfológica y sintáctica de sus prendas, el análisis disciplinar tales como, sus transformaciones, sus tipologías base, sus tipos de configuraciones y ensamblados. También se analizará el cómo se relacionan los materiales utilizados con respecto a la estructura, su paleta de color, su paleta de texturas, y la relación de todos estos aspectos entre sí, para poder explicar si fuese posible el relato de cada uno de los diseñadores o su toma de partida con respecto a determinados contenidos o ideas en particular.

Para este análisis se tomará a los diseñadores Holandeses Viktor Horsting y Rolf Snoeren, quienes son los autores de la marca llamada por sus respectivos nombres: Viktor & Rolf.

En el año 2004, la periodista Victoria Lezcano expresa en un suplemento del diario Página 12, el comienzo de estos creativos como un proceso a la inversa de muchos otros diseñadores. Ya que Viktor & Rolf, darán sus primeros pasos en la moda a través de la toma de partido de mundo satíricos, como concepto para el desarrollo de sus prendas y estas serán expuestas en galerías de arte y museos, para luego llegar a las pasarelas comerciales.

Expresa Lezcano en su artículo:

Empezaron desarrollando ropas y conceptos satíricos sobre el mundo de la moda en galerías y museos para recién después saltar a las pasarelas; del mismo modo, lideraron la lista de los diseñadores favoritos sin haber vendido una sola prenda ni tener una boutique (2004).

Ya se veía en esos años, un perfil diferente en cuanto a su manera de darse a conocer como profesionales de la moda, su carrera y acciones, parecen pertenecer al mundo del arte. Y es así como pasarán a realizarse como diseñadores experimentales.

En su artículo, destaca la actitud desafiante que han tenido estos dos personajes dentro del contexto tan comercial como lo es el la moda. En el año 1993, expresaron su arte y su mirada a través de un artículo de perfumería, que presentaba las siguientes características: no podía abrirse, su *packaging* era la fiel imitación del perfume Channel N°5, y su fragancia era inexistente, y lanzaron una edición limitada de doscientas unidades, las cuales fueron consumidas inmediatamente por sus receptoras. Pudo haber sido una de las razones por la cual se los encasillaría como los nuevos surrealistas.

Durante siete años han optado por formas no convencionales de presentar sus colecciones, como por ejemplo, utilizar papel de regalo como material. Es en 1999, se presentaría una modelo sola sobre la que superpondrían todos los vestidos y abrigos de su colección, colocando a ésta sobre un pedestal, para ser observada por todos.

A partir de este momento, en el año 2000, ambos diseñadores deciden hacer el pasaje del arte a la producción industrial, a lo cual, sus clientes reaccionan en forma favorable.

Para ello su toma de partido es el rubro deportivo y el estilo casual que Lezcano asocia con la zona de Norteamérica. Fue llamada moda lista para usar, y contaba con tipologías *five-pockets* con línea tubo, *Joggins* y *t-shirt*, con motivos estampados de estrellas y rayas, aludiendo a la bandera de Estados Unidos, y sus precios fueron totalmente accesibles para cualquier ciudadano.

Hacia el año 2001, los sacos tipo *smokin* y las camisas con apliques de *jabot*, fueron parte, ahora de una colección mostrada a través de modelos con un estilismo de perfección asociado a un estilo *garconne*, de los años 1930, tipo Marlene Dietrich. La cual se vestía de hombre, y en su época era perseguida por la policía.

Asimismo, estos diseñadores optaron por elegir un claro tributo a los musicales de los años 1940, y para hacer aún más clara su impronta, los modelos desfilaron al son del zapateo americano.



Figura 1: Diseño representativo de la colección Invierno 2001 de *Viktor & Rolf*. Fuente disponible en: <http://www.designws.com/pagina/1viktorrolf.htm>

En esta imagen puede observarse como en forma literal fue tomado el motivo de la bandera de los Estados Unidos, como ya se había mencionado, para generar los estampados de los textiles. En su camisa, el *jabot* compuesto por el mismo tejido estampado, es re-significado como textura, a partir del recurso de repetición por medio de recortes en pequeños módulos iguales, generando una nueva trama en la tela original.

En el año 2001, presentan la colección llamada *Black Hole*, sus tipologías no van a cambiar, pero lo que va a caracterizar a esta colección y será su paleta de color. Todo en esta colección será expresado a través de la total ausencia de luz, es decir por medio del valor negro. Su estilismo, también cuenta con la misma metodología, pintando todas aquellas partes que dejen ver piel del cuerpo de las modelos.

Esta característica de total ausencia de luz y color, dejaría expuesta la morfología de las piezas, la variación de texturas diferentes y una clara silueta planteada similar a la colección anterior, donde reinaría la tipología de los trajes masculinos. A continuación una imagen representativa de la colección mencionada.



Figura 2: Fuente: diseño representativo de la colección invierno 2001 de *Viktor & Rolf*.

Disponible en: (http://www.neo2.es/blog/wp-content/uploads/Especial_Master_Creativo_Neo2_76.pdf)

En la colección llamada No, para el invierno del año 2008, los diseñadores expresan su toma de partida en una nota periodística de la revista Neo. Basarán su colección esta vez en una canción de la autora Yoko Ono. Ellos dicen admirar a la artista por el mensaje que creen, transmite con su arte. Es por eso que dan cuenta de una presentación que la artista hace, donde es ella el centro de atención, y el público se quedará con parte de su vestimenta, hasta que no quede nada. Para los diseñadores, este tipo de comunicación es extrema y encaja perfectamente con su tipo de lenguaje no verbal.

El tipo de extremo, expresan los diseñadores, podrían ser tomados por dos puntos de vista: desde una visión extremadamente poética o desde una extremadamente violenta, lo más importante para ellos, es que todo tenga un contenido.

El contenido para estos creativos significa una cantidad variada de elementos a describir: la belleza dependerá de su contenido, en este caso particular, la expresión NO, según la mirada subjetiva de sus creadores, contendría algo de sensualidad. A continuación la imagen de lo que se está describiendo:



Figura 3: Fuente: diseño representativo de la colección invierno 2008 de *Viktor & Ralf*. Disponible en:

http://www.neo2.es/blog/wp-content/uploads/Especial_Master_Creativo_Neo2_76.pdf

Para ellos, el monosílabo NO como morfología literalmente aplicada desde su morfología en la pieza indumentaria expresa su pensamiento frente al mundo de la moda, ya que por medio de la misma dicen traducir sus más negativos pensamientos, como una acción de experimentación de belleza.

Es la forma que estos diseñadores han encontrado para enfrentar algunos sentimientos, no del todo placenteros. Estos específicamente se refieren a la presión que padecen al tener que funcionar con su arte, a nivel comercial, dentro del mundo de la moda. Ellos no creen estar fuera del sistema, pero saben y son conscientes que todo el mundo al que pertenecen, cambiando en forma constante y acelerando la necesidad de aumentar la cantidad de presentaciones de colección por parte de ellos.

Las tendencias, expresan *Viktor & Ralf*, no son otra cosa que la materialización de las grandes marcas, generando en el consumidor una expectativa cada vez mayor. Su propuesta es adquirida por internet y esta ejerce a modo de máquina, un efecto de desaparición de todos esos elementos que hacen sus creaciones con un acento enigmático.



Figura 4. Fuente: Diseño representativo de la colección invierno 2008 de *Viktor & Rolf*. Disponible en: <http://www.style.com/fashionshows/review/F2008RTW-VIKROLF>.

A partir de esta imagen puede observarse que dentro de su transformación tendría lugar de suma importancia el concepto relatado que sus autores desean transmitir. El título de la canción NO de la letra de la artista, pasa a ser parte de la morfología de la tipología tapado tres cuartos, y no pierde sus elementos primarios, es decir, aquellos que hacen a la moldiería. Sigue contando con sus mangas sastre, su cuello de tapado, su lazo del mismo material, sus bolsillos laterales ubicados en forma simétricamente reflejada.

Sus elementos secundarios, los cuales formarán parte de su ornamentación, no son afectador por el contenido del mensaje, siguen el curso normal de la tipología de sastrería. Tampoco sus largos modulares, han sido modificados.

A partir de la impronta conceptual de la elección de una palabra, esta pasa a ser parte de la morfología de la prenda y afectará a su silueta. Definiéndose como punto de tensión dentro de la prenda finalizada.

2.1. Estudio de la estructura

Su estructura se basará en tipologías bases del rubro de sastrería, con transformaciones a nivel conceptual, interfiriendo la forma final. Esto puede reconocerse en el NO

conceptual. Afecta en forma directa a la estructura de la pieza, ya que si bien no le quita la imagen de rígido-estructurado que contiene el tapado estudiado, le suma desde su compleja construcción, un nivel conceptual definidamente estructurado y tan rígido como la tipología misma. Sus líneas son rectas y su concepto transmitido, es también rectilíneo.

2.2. Impronta del diseñador

Su impronta será clara en cada una de las colecciones, a lo largo de toda carrera de *Viktor & Ralf*, es la protesta y el relato a través la re-significación conceptual, cargada de contenido subjetivo y con una mirada autobiográfica de sus experiencias en el mundo de la moda al que pertenecen sin quererlo. Este contenido tiene su mismo enfoque y frente ideológico, indispensable para ellos, que mostrarán de manera literal y tomarán de específicas fuentes que crean.

2.3. Ismo en el cual se encuentra su trabajo

Sus colecciones parecen estar sumergidas en un mundo fantástico, donde juega un lugar esencial: el arte del surrealismo. Su relato está colmado de mensajes contradictorios e inconscientes. Su mundo se puede asociar a un juego personal de ambos diseñadores, donde su arte será para mujeres de fantasía, de muñecas de juguete. En su última creación, estos han realizado una muestra de sus diseños hechos en escala para ser colocados en pequeñas muñecas de porcelana parecidas a las que se utilizaban en épocas pasadas.

2.4. Temas y conceptos que el diseñador elige para presentar sus proyectos

Entre los temas que se han nombrado en la presentación de este capítulo, se pueden distinguir algunos en particular por demás representativos.

Para expresar un contenido, estos diseñadores han tomado canciones de un personaje como *Yoko Ono*, donde esta expresa su ideología por medio de una performance experimental.

En la última colección presentada, dan cuenta del manejo que han ido adquiriendo entre su alto contenido conceptual mostrado a través de enormes capas de tul, rebanadas en perfectas formas geométricas, transformando un vestido base, en una nueva silueta, difícil de creer. La fuente de generación de las formas alcanzadas, será estudiado en unos capítulos más adelante, por ahora se hará referencia e hincapié a su relato, el cual cobra junto al estilismo elegido protagonismo.



Figura 5. Fuente: diseño representativo de la colección verano 2010 de *Viktor & ralf*. Disponible en: <http://www.webdelamoda.com/primavera/viktor-y-rolf-presentan-su-coleccion-primaveraverano-2010>

2.5. Análisis estructural, morfológico, sintáctico, y semántico de las prendas

Si bien sus tipologías cuentan con gran transformación de elementos primarios, no es posible distinguir en algunos casos sus tipologías fuente. Aquellas que originaron la nueva prenda de vestir, y su mayor transformación será la de aplicar nuevos recursos textiles, generando a partir de estos otras siluetas. Asimismo, estos recursos de repetición de capas de textiles generarán otros puntos de apoyo sobre el cuerpo de la mujer.

Su impronta surrealista genera, a través de estos elementos aplicados a la tipología transformada, nuevos volúmenes además de cortes estratégicamente ubicados. Dicho proceso es llamado transformación.

Las transformaciones se basan en re-significar elementos primarios, secundarios, largos modulares, siluetas, líneas de las distintas tipologías, combinación de estas últimas.

Entendiéndose tipologías base como todas aquellas que originan a la totalidad de las piezas de indumentaria. A través de la transformación existe la posibilidad de generar nuevas tipologías.

En su mayoría tienen relación directa con el rubro al que pertenezcan.

A lo largo de sus colecciones, estos creadores han pasado por variadas propuestas, desde valores acromáticos, hasta una ruptura total de imagen presentando en la última colección, una paleta llena de colores vivos, saturados en tonos altos. Con lo cual no existe parámetro para describir la elección de su paleta, estaría sujeta exclusivamente al contenido de su concepto, que rige por lo general la colección.

3. Toma de partido del diseñador de indumentaria

Se podría comenzar este capítulo exponiendo que todo diseñador cuenta con un relato propio en forma consciente o inconsciente que hace de su diseño, un objeto con identidad. Pero este objeto para llegar a tener un relato o una identidad propia tuvo que haber pasado por una etapa de investigación. Acerca de este tema, expresa Seivewrighth, que para el diseñador la investigación es:

Es una forma de estimular la mente y abrir nuevas direcciones al diseño. Después de reunir distintas referencias y adentrarse en muchos ámbitos de interés, es posible empezar a explorar una gran variedad de posibilidades creativas. A su vez, esto llevará a canalizar y centrar la imaginación en un concepto, un tema o una dirección para la colección (2008, p. 16).

Investigar es un proceso previo a tomar un tema o concepto, que a su vez abre a nuevas ideas creativas, lo cual haría más profunda la toma de partido. Esta investigación ayuda al diseñador a indagar sus propios intereses y según Seivewrighth (2008) le mostrará al diseñador o creativo desde otra perspectiva el mundo que lo rodea, ya que le hará ver las cosas que siempre vio en un contexto diferente.

Saulquin que se graduó como licenciada de Sociología en la facultad de Filosofía y letras en la Universidad de Buenos Aires en el año 1998. Se especializó en la sociología del vestir. Esta autora ha realizado varias investigaciones sobre cómo un diseñador seleccionan un tema frente a otro al respecto e escribe en forma regular columnas en los principales diarios y revistas. Además es consultada por empresas del sector y desde el año 1998 participa en la comisión de la creación de la carrera de Diseño de Indumentaria y Textil donde fue subdirectora por tres años, actualmente es de esa carrera. Asimismo es una de las Sociólogas más consultadas por diseñadores y creativos del sector. Esta autora

expresa acerca de la búsqueda de identidad por medio de una toma de partido con una mirada individual, que:

El poder que otorga una identidad se convierte no solo en una herramienta de conocimiento personal sino también de despegue económico. Es muy posible, que a través de ese camino poco transitado, encontremos lo que buscamos desde nuestros orígenes: la seguridad de nosotros mismos (2006, p. 318).

Por lo tanto, un diseñador en una correcta toma de partido, además de estar dando cuenta de su identidad como profesional, también podría estar frente a un camino hacia un crecimiento económico, y esto favorecería su ámbito laboral.

La toma de concepto podría ser la uno de los elementos importantes de un diseño, vale aclarar, que será el único relevante. Pero si la convertirá en un objeto con una mirada única y subjetiva del que lo cree. El diseñador carga con sentimientos, experiencias, que hacen su toma de concepto diferente de cualquier otro individuo. Existen diferentes enfoques para realizar su toma de partido: el enfoque abstracto, el conceptual, y el narrativo.

Seivewrighth define al enfoque abstracto como:

Aquí, quizá, se trabaje con una palabra que no tiene relación con la moda, como es por ejemplo, surrealismo. Esta palabra se traduce en una serie de ideas o dicta el enfoque que se da a la investigación y al diseño (2008, p. 38).

El enfoque abstracto traduce una palabra fuera del ámbito del mundo de la moda y descompone esta en elementos que tengan que ver con la moda en sí. Tomando el ejemplo del autor citado, la palabra surrealismo podría descomponerse en elementos tales como tipologías que reflejen dicho movimiento artístico, con características de languidez, o no reales. Por otro lado las texturas que compongan este diseño, deberían contar con aspectos

de suavidad y brillo. Asimismo sus colores no deberían respetar ningún tipo de parámetro ya que este movimiento expresa un mundo irreal.

Como se mencionaba anteriormente, existe otro tipo de enfoque llamado conceptual. El mismo es definido por Seivewrighth como:

Aquí se trata de explorar varias fuentes visuales no relacionadas entre sí, aunque pueden agruparse porque poseen cualidades similares o yuxtapuestas. Esta combinación de información también puede presentar cualidades similares que, una vez exploradas, se traducen en formas, texturas y colores en el diseño (2008, p. 3).

Un ejemplo para entender lo conceptual que describe este autor podría ser colocar en un mismo espacio tal como una foto de una piedra, junto a un tejido procesado por un plisado del tipo arrugado, y la imagen de una escultura. Las tres imágenes no se relacionan entre sí, pero a la hora de ser exploradas, se descompondrían en formas, texturas y paleta de colores que se combinarían de tal modo que resultaría en una imagen homogénea.

Dentro de los tipos de enfoque, expresa el autor, se puede citar el último como narrativo, el cual es definido del siguiente modo: “Narrativo significa que ofrece un relato, quizá una historia o un cuento”. (2008, p. 39).

El diseñador argentino Pablo Ramírez, quien es originario de la ciudad de Navarro, provincia de Buenos Aires, nacido por el año 1971, dio sus primeros pasos en la moda en el estudio llamado *Mission Imposible*, en París, hacia el año 1994, a partir de ahí, da comienzo con su carrera pasando por firmas como: *Alpargatas*, *Via-Vai*, y *Gloria Vanderbilt*, en su última colección verano 2010, toma como musa inspiradora a *Kouka*, una modelo francesa de la década de 1950, la cual ha sido una niña mimada de la alta costura Francesa. Pablo Ramírez escucha hablar de esta modelo por primera vez a través de la boca de su madre, luego quedó cautivado con su imagen cuando la conoce personalmente. Fue su musa inspiradora a lo largo de sus colecciones, la toma como fuente

de inspiración narrativa para su estilismo, para el desarrollo de sus tipologías, y para la combinación de colores. Es un personaje real, que es tomado por el diseñador como toma de partido narrativo. Este ha realizado a lo largo de su carrera variadas tomas de partido, una en particular se desarrollara en el capítulo siguiente, la poesía fue el *leit motiv* de su colección en el año 2002.



Figura 6. Fuente: compaginación propia.

Disponible en: http://4.bp.blogspot.com/_K5gxyFckrPQ/SnYAFO3HoII/AAAAAAAAAF4U/F8I1c-o1nnY/s400/Pablo+Ramirez+kouka1.jpg. Disponible en: http://www.kouka.com.ar/kouka_world.gif

3.1. La poesía como toma de partido

La poesía como fuente de inspiración ha sido tomada por Pablo Ramírez en su colección de autor en el año verano 2001/2 llamada: Poesía. El mismo diseñador define su propuesta como: "La protesta del verano. Una especie de Muerte en Venecia, todos tapados, pero de blanco: velos, sombreros, guantes, sandalias con medias. Como la ropa del tango, pero burguesa".



Figura 7. Fuente: Poesía, del diseñador argentino Pablo Ramírez. Disponible: http://www.lanacion.com.ar/nota.asp?nota_id=588123

La crisis de diciembre de 2001 en Argentina fue el conjunto de protestas sociales contra la situación económica generada en años anteriores, que causaron la renuncia a la presidencia de Fernando de la Rúa el 20 de diciembre de 2001, y llevaron a una situación de acefalia presidencial. Esta situación quizá podría haber sido tomada por creativos que expresarían este grito popular, a través de su arte. Se podría relacionar el luto de Pablo Ramírez por medio de estos personajes narrando una situación de pérdida, quizá de un período o de un momento histórico de transición. Si bien su toma de partido no fue literalmente la poesía, su impronta de protesta da cuenta de una parte de la sociedad, quizá un grupo de personas que pertenecían a una elite de la sociedad Argentina que tendería a desaparecer según la mirada popular y captada por este diseñador.

Su estética gráfica al tango en sus tipologías y en su espíritu melancólico, como así en su paleta de color. Esto se combina con una novela: Muerte en Venecia, la cual fue una película franco-italiana dirigida por Visconti. Dicha película trataba sobre la pérdida de la juventud y la vida. Dando cuenta así de una serena y profunda reflexión sobre el final del siglo XIX y el advenimiento del siglo XX con una forma de vida completamente diferente y dos guerras mundiales en el horizonte.

Se pueden encontrar elementos semejantes con el momento particularmente crítico de Argentina, donde un ciclo finalizaría dando paso a un siglo nuevo.

Esto puesto en un contexto donde una economía ficticia acababa, fue para este diseñador un motor. Su mensaje comunicado a través de la poesía puede leerse desde un discurso estético, en la colección llamada Poesía, donde reflejaría una auténtica protesta por medio de personajes burócratas de luto, según su mirada. La poesía, en este caso elegida como un comunicador de una opinión propia.

3.1.1. La poesía

El autor Coen (1984) define a la poesía como un género literario en el que se recurre a las cualidades estéticas del lenguaje, más allá de su contenido. Es una de las manifestaciones artísticas más antiguas que se vale de diferentes artimañas a nivel, más que nada, semántico y sintáctico, como el ritmo y la amplitud de significado del lenguaje. Es también una forma de expresión de sentimientos, emociones, ideas y construcciones de la imaginación. Toda poesía comienza por una angustia, una ilusión, una alegría, una tristeza, una pasión que le da origen.

El término poesía se relaciona habitualmente con la lírica que, de acuerdo con la Poética de Aristóteles, es el género en el que el autor expresa sus sentimientos y visiones personales. La poesía tiene situaciones y objetos que inspiran sensaciones arrobadoras o misteriosas, ensoñación o ideas de belleza y perfección. Tradicionalmente referida a la pasión amorosa, la lírica ha abordado tanto cuestiones sentimentales como filosóficas, metafísicas y sociales.

La poesía moderna se define por su capacidad de síntesis y de asociación. Su principal herramienta es la metáfora, la cual es la forma de expresión que contiene implícita una comparación entre términos que naturalmente se sugieren unos a los otros, o entre los que el poeta encuentra sutiles afinidades.

3.1.2. Componentes de un libro de poesía.

Cualquier libro sea o no de poesía cuenta con elementos que lo conforman como tal. Cada una de estas tiene una función y se la define con un nombre. La portada es aquella que contiene datos completos técnicos de autor del libro, su título, y sus editores. A esta le sigue la anteportada o portadilla, en la cual figura el título de la obra.

En la parte opuesta al corte de las hojas y en donde se imprime el nombre del autor y el título de la obra se lo llama lomo. En la cara posterior a la portadilla existe una página llamada contraportada, donde se imprime el nombre de la serie al que pertenece el libro. En el prefacio es donde se presenta lo principal del libro. Luego este se desarrolla en el cuerpo de la obra, donde podrá estar dividido en partes y capítulos. Los términos utilizados en el contenido de la obra serán definidos en el glosario. El mismo será cubierto por dos tapas llamadas cubiertas. Asimismo, todo libro cuenta con un índice que suele ubicarse al final de la obra.

Todos aquellos suplementos de documentos importantes serán colocados en un Apéndice o anexo. El libro es protegido por una cubierta llamada camisa, la cual estará impresa con el título del mismo. Otra de las partes importantes y fundamentales de un libro es la solapa, la cual es una prolongación de la cubierta que se dobla hacia adentro, en la que se imprime los datos del autor. Existen hojas en blanco llamadas de cortesía, las cuales serán utilizadas en libros de lujo y se ubicarán por lo general en el principio y en el final.

Los grabados y fotografías son colocados en una página anterior a la portada llamada frontispicio. Es en la página legal donde se colocarán el derecho del autor de la obra. El autor dará las gracias por escrito. Los datos donde se imprimió el libro se dejan asentados en la página llamada Colofón. Asimismo en donde se hace alguna consideración de enlaces de la obra que no han sido terminados, se llama Epílogo. Todas aquellas consultas que el autor haya utilizado para la elaboración de su obra son colocadas en la bibliografía.

También se colocará por orden alfabético todos aquellos símbolos y abreviaturas utilizados en el cuerpo de la obra, en una lista de abreviaturas. Se pondrán de manifiesto en palabras cuando haya alteraciones notables en la página llamada, advertencia. Todo aquel texto previo escrito o no por el autor de la obra, se colocará en el prólogo. Por otro lado, el índice general, contiene en forma organizada el cuerpo de la obra. Es el epígrafe, donde se pondrá de manifiesto, lo que ha inspirado a realizar dicha obra. Por último, la dedicatoria se conforma por el texto que el autor ofrece a alguien en especial, y se coloca en el anverso de la hoja que sigue a la portada.

Existen libros que su portada, en vez de ser impresa, es elaborada a través de un bordado en su tapa, por lo general de algún material noble como ser el cuero natural.

3.1.3. La poesía bordada

El bordado es un arte que consiste en la ornamentación por medio de hebras textiles, de una superficie flexible. Su origen es en la época de los romanos, y estos lo llamaban *plumarium opus* ya que su forma y color era semejante a las plumas del ave.

Se considera que el bordado es un procedimiento similar al de la pintura, es por eso que los romanos llamaban a las vestiduras bordadas: túnica *picta* o toga *picta*, o bien túnica *palmata*, aludiendo a los bordados en forma de palmetas que llevaban por encima, en forma y función ornamental.

Los hilos para el bordado son los mismos que se utilizaban para el tejido, pero sobre todo se utilizan los de materiales nobles como ser seda, lana, y lino. Todos en una paleta de color amplia y variada. En el caso de hilos de plata y oro, se les anexan gemas, perlas, abalorios y lentejuelas metálicas. Estos últimos, denominados por los romanos como, *attálicus amictus* y *auriphrygium*. Su origen estuvo a cargo de la influencia del Rey Átalo I de Pérgamo por el siglo III a. C., quien utilizaba prendas bordadas en hilos de plata y oro.

Por otro lado, se conoce diversas clases de bordados, caracterizadas por el relieve que presentan o por la materia de que constan o bien por el trazado de las figuras o por las diferencias de puntos que se producen al bordar con la aguja. Entre los cuales se pueden distinguir como tres tipos de clases. La primera llamada Bordados lisos, los cuales apenas sobresale de su superficie. En segundo lugar, los bordados de realce, que por el contrario, ofrecen un relieve, ya que tiene un relleno de cartulina o de algodón en rama, que se interpone. El tercer tipo de bordado se lo llama de aplicación, y es como su nombre lo indica, aquel que se construye fuera de la pieza y luego, una vez finalizado, se aplica en forma externa, mediante una costura a la superficie.

Se pueden distinguir a través de su color o materialidades aquellas que sean compongan de oro y seda. Pero por otro lado, se puede clasificar como: el bordado en blanco, que se hace con hilo blanco en aquellas piezas de mantelería. El bordado a canutillo, que se consigue aplicando el hilo de oro o plata no de la forma común de hilo para tejer o coser sino rizado o en hélice, formando tubito flexible, por cuyo eje se hace pasar el hilo de seda con que se sujetan las partes del mismo al tejido. El bordado de perlas, lentejuelas y abalorios, que resulta de aplicar con hilo de seda pequeñas sartas de dichos objetos o bien de uno en uno a la pieza que se borda el motivo plano que se ejecuta aplicando los hilos o tirillas metálicas sobre el tejido sin que entren o salgan de él a modo de costura sino sujetándolos con puntadas de seda, llamadas por los franceses como *point couché*.

De la misma manera se aplican el bordado de cordoncillo de seda o de oro en forma de cordón. El bordado de oro matizado, es una variante del bordado plano que tiene por objeto cubrir a tramos con sedas de colores el hilo o cordoncillo de oro, sujeto por sus extremos a la tela, para darle más vistosidad y variedad. Gracias a que este procedimiento se utilizó en los labores de El Escorial durante la época de Felipe II, se le asignó el nombre de punto

Escorial. Existen además las siguientes clases dentro de estos tipos de labores bordadas. Por un lado, aquellos bordados llamados de contorno, en los cuales solo se marcan los contornos y líneas internas principales de la figura. Por el contrario se llama aislados, cuando el al bordado anterior, cuando se le añade el sembrar de puntos y rayas bordadas en el campo de la tela donde están las figuras.

Por el contrario, cuando la figura está completamente bordada, se lo llama bordado lleno. Hasta aquí solo se tomó en cuenta la relación de figura y relleno y no se habló del tipo de puntada con el que se realizaba dicho bordado. Se puede dar cuenta que hay una variedad muy amplia de tipos de puntos de costuras. Una de las más utilizada es la Vainica, técnica importante de la pasamanería tradicional para la que se extraen hilos y luego se rematan formando preciados calados. También están el Bordado yugoslavo, muy conocido por su facilidad y por su buena presencia, el Punto de Cruz, por su lado, que consiste en formar cruces mediante los hilos contados de una tela a pesar de su gran popularidad, Punto de Palestrina, una admirable variante del punto de nudo, sencillo, rápido e impecable. Otro también es el Punto de Cadenea, otro punto sencillo pero más discreto, que se asemeja a la cadeneta del ganchillo, ya que su funcionamiento es casi idéntico. Existen también el Bordado de Parma, curioso pero poco conocido punto en el que, a partir de varias cadenetas, se rellena mediante el festón, el Bordado de Lagartera, tipo de bordado español perfecto, pero de complicada elaboración, con sus dos variantes: Lagartera Cerrada y Abierta (calada). *Hardanger*, bordado noruego extremadamente difícil pero exquisito.

Otros tipos pueden ser basados en el deshilado de la tela mediante calados, Realce, importante bordado a bastidor con el que se llena la tela de bonitos motivos florales o incluso con vistosas iniciales, *Richelié*, que consiste en recortar la tela y luego festonarla, Bordado sobre tul, se trabaja a partir de un tul mecánico que se decora con pequeños elementos decorativos, el Frunce o también llamado punto *smock*, característico en la ropa

de niños, formando nidos de abeja, el Bordado mallorquín, nativo del archipiélago mediterráneo, engloba muchos puntos, como cadeneta y realce, dándole un gran gusto de elegancia. Por último están el Bordado segoviano y Bordado de Asís, casi en desaparición.

En cuanto a los motivos bordados más popularmente conocidos, se pueden mencionar a los de tipo ornamental, siendo estos los más habituales, imaginería, los cuales forman retratos o imágenes aunque a veces, lleven éstas una combinación entre pintura y bordado, en donde el color de la parte desnuda se realizará a pincel y el resto bordado.

Existen dos tipos de bordados realizados sobre tela blanca, de composición de algodón o de lino que son considerados como una transición al encaje y que varios expertos lo confunden con éste, llamados: el bordado de puntos cortados, consistente en una labor de aguja que se practica entre los bordes de los calados o recortes hechos previamente en el tejido de la pieza y bordado de a hilos tirados o al deshilado, consistente en la misma labor practicada sobre fondo claro que se obtiene quitando hábilmente algunos hilos también del interior de la tela, práctica ya conocida desde antiguo en Oriente. Así mismo, se conoce de antiguo el bordado sobre tejido transparente o sobre malla que imita al encaje y se confunde fácilmente con éste pero se diferencia en que exige un tejido previo como todo bordado.

Un dato importante en la utilización de estos tipos de bordados se encuentra en aquellos municipios de fuerte tradición religiosa, los cuales expresan rituales tales como los pasos de la Semana Santa en sus mantos o vestiduras resultando en una lectura visual icónica del rito en sí. Esto es acompañado de elementos estampados que resaltan algunas imágenes representativas.

3.1.4. La poesía estampada

Para explicar la poesía en forma de estampada, se debe definir algunos conceptos de la estampa como método de procesamiento ya sea el motivo la poesía u otro motivo cualquiera.

La serigrafía es una técnica de impresión que sirve para la impresión de una imagen sobre cualquier material. Mediante la transferencia de una tinta a través de una gasa que se encuentra tensada en un marco rígido, ya sea este de madera o de hierro. Esta acción del pase de la tinta a través de la gasa es bloqueada en las áreas por donde no habrá imagen mediante una emulsión, dejando libre el dibujo de la imagen a estampar. Es un proceso artesanal, por el cual se logra gran cantidad de repetición del mismo dibujo, sin perder definición en su resultado.

Existen muchos tipos de materiales y técnicas que permiten realzar las imágenes seleccionadas para su transferencia. Su resultado da cuenta de una superficie procesada, ya que este tipo de técnicas, modifica la base a estampar. Su apariencia visual es táctil, dejando una mano en el tejido estampado diferente al original. Dentro de esta técnica, se puede mencionar otra que sería resultado de la serigrafía. Es la sublimación, la cual consiste en transferir, una imagen por medio de la serigrafía a una hoja y esta pasará al tejido por medio de dos componentes básico para que se produzca la transferencia, los cuales son la presión y el calor, por medio de estos se produce una termo transferencia que sublima el motivo estampado a la tela.

Un detalle importante es el material utilizado en esta última técnica, ya que las tintas cambiarán de una técnica a la otra. La primera, la serigrafía común, por lo general, se utilizan materiales compuestos por el agua o por el aceite, y es necesario su posterior secado. Por el contrario, las tintas sublimables, están hechas a base de resinas celulósicas y acrílicas, las cuales son auto solvente.

El sublimado cuenta con una característica principal que es la estabilidad del tejido a estampar original, es decir, no pierden ni gana ningún tipo de tacto al ser procesada por esta técnica. Pero, su base a estampar debe de contar con algún componente de poliéster para su correcto proceso.

Tomando como motivo la poesía estampada, cualquiera de las dos técnicas mencionadas podrían lograr una perfecta definición en su lectura ya estampada, que a su vez no modificarían su forma original. Dado que la poesía es transferible literalmente al tejido, no toca su forma, sino que la toma tal cual es y la transfiere desde su composición fotográfica. Diferente sería tomar la forma de lo que compone un libro de poesía.

3.1.5. La poesía como forma

La poesía es la forma literaria de expresión de sentimientos, emociones, ideas y construcciones de la imaginación. Su forma podría ser analizada desde una mirada semántica y sintáctica.

Si se aborda su aspecto semántico, la poesía expresa todos aquellos elementos que tengan que ver con sentimientos y emociones. Podría tener variados tipos de connotaciones tanto positivas como negativas, esto será, de acuerdo a las asociaciones con las que se la vincule.

Si en cambio, se la analiza desde una mirada sintáctica, donde se estudiará sus elementos, se puede decir que las oraciones que la componen se dividen en renglones llamados versos.

Si en cambio, se la analizara desde un abordaje de carácter sintáctico, se estudiarían aquellos elementos que la componen. Por un lado se encuentran las oraciones que son divididos en renglones llamados versos. Estos se agrupan en conjuntos entre sí, y se los denomina estrofas. Existen, a su vez, tipos de versos en cuanto a su musicalidad. Esto

significa que un verso es libre, cuando cuenta con rima entre sus versos, de lo contrario cuando este ritmo no existe y su medida no es predeterminada, es llamado verso libre.

También existen tipos de formas poéticas teniendo en cuenta su distribución dentro de las estrofas, tales como:

Soneto, su rima será constante y sus versos serán endecasílabos, el cual se define como aquel verso cuyo último acento cae en la décima sílaba, y sus poemas son formados por dos cuartetos y dos tercetos.

Por otro lado, romance, es aquel poema formado por una cantidad no fija de versos octosílabos. Los versos pares tienen rima asonante y los impares no tienen rima.

Asimismo se pueden encontrar poemas de cuatro versos, en los que el segundo verso rima con el cuarto, llamado coplas.

Como se ha visto, la poesía cuenta con valores de análisis tanto en su aspecto constructivo como en su relato semántico, tal es así, que en esta investigación se dará lugar a diseñadores argentinos que hayan tomado como concepto de sus creaciones a la poesía.

4. Análisis de diseñadores argentinos que tengan una impronta poética

Para el desarrollo de este capítulo, se tomará al diseñador Pablo Ramírez como aquel que ha tomado a la poseía como impronta de sus diseños. Este es uno de los diseñadores que ha iniciado el concepto de diseño de autor, el cual más adelante se lo analizará en profundidad, a través de sus creaciones con nombre e identidad propias.

En sus colecciones siempre ha tomado una paleta de color acromática, es decir sin color, basada en valores entre el blanco y el negro, recorriendo toda su gama. Siempre ha buscado reflejar a través de sus elementos de comunicación, dos conceptos fundamentales: la elegancia y la sofisticación. Su usuaria es una mujer que quiere sentirse misteriosamente sofisticada y sensual.

La impronta de este diseñador ha pasado por variados temas homogéneos que dan cuenta de un estilo teatral y dramático y que conllevan un espíritu de expresión y relato. Todas sus colecciones están cargadas de teatralidad. En el año 2002, lanza su tercera colección llamada Poesía, en la cual combinaría, como se mencionaba en el capítulo tercero la toma de partido del diseñador de indumentaria, la imagen de una pareja perteneciente a la burguesía, con una estética de claros elementos del tango, relatando la muerte de una etapa del país.

La poesía como fuente de inspiración ha sido tomada por él a la cual define como una protesta del verano. Es decir, a través de un libro llamado Muerte en Venecia, el diseñador, refleja un luto por medio de tapados blancos, velos, sombreros, guantes, sandalias con medias, intentando comunicar indumentaria de la estética del tango, pero con una impronta burguesa. En esta colección y durante el resto de sus creaciones, este diseñador contará a través de un relato claramente dramático, con cierta carga espiritual, y religiosa un cuento de personalidades sacadas de una obra de teatro o de una película traída años anteriores,

dando cuenta de su estilo romántico y religioso. El mismo diseñador se define como un total *black*.

En una nota publicada en el suplemento mujer, del diario Argentino Clarín, del corriente año, el diseñador habla de su trabajo a lo largo de su carrera y dice:

“Cuando hice mi primera colección, a fines del 99, empecé a dibujar y el resultado eran siluetas negras. Fue una postura ideológica. Yo trabajo la forma, la figura, la moldería, y el no el color una herramienta para reafirmar mi trabajo. No hay distracción, todo lleva a la forma.”

Este diseñador claramente comunica su relato a partir de la forma y de la ausencia total del color, como en el caso de la colección llamada Poesía, en la cual no existe el color, por el contrario solo se puede ver un plano de blanco total y de negro total, con algunos tinte de grises. En cuanto a su forma apelará a la forma que refleje una ideología, en el caso de la burguesía contiene una estética que representa una forma de vivir y de pensar.

4.1. Descripción de elementos que se hayan aplicado

Pablo Ramírez dará cuenta de su poesía de luto a través de la utilización de elementos que podrían asociarse con su impronta, la muerte, titulada bajo el nombre de Poesía.

Tal y como se puede observar en la imagen obtenida en su página web la producción de fotos con la cual comienza su presentación de colección, cuenta con elementos que aludirían al duelo, tales como el encaje que cubre a esos sombreros de valores claros, originales del siglo XX en la moda masculina, llamado como sombrero *canotier*, utilizado por el hombre. Podría verse la poesía en su relato, y no aplicada literalmente con sus palabras, pero si en su mensaje transmitido desde su postura hasta sus paleta de color.



Figura 8. Fuente: Poesía, colección invierno 2003 de Pablo Ramírez. Disponible: www.pabloramirez.com.ar

Un elemento fundamental en esta colección es la ausencia total de color. Esta denota una particular imagen dramática en un personaje completamente vestido de negro, en diferentes texturas.

4.2. Método de aplicación de la poesía a la tipología vestimentaria

Esta ausencia de color se aplica en un sistema que va pasando por varios valores de acromáticos, es decir, en ocasiones el negro es protagonista de la totalidad de la imagen y solo existe un detalle de tensión en el conjunto que realza la diferencia, hecho en blanco puro. Este detalle se aplica en zonas de alto contraste, generando un ritmo visual y un movimiento que hace a la imagen total armónica y equilibrada con elementos re significados.

4.2.1. La re significación de la poesía

Dentro de este equilibrio, se puede ver un elemento clave a la hora de hablar de duelo, el encaje negro y blanco, sobre el rostro de la mujer. Este elemento ha sido durante años símbolo de luto. Este diseñador, toma literalmente en su función y forma, pero dará cuenta de la finalización de un ciclo y no de la muerte de una persona.

Tal y como se dijo en su toma de partido, este diseñador, intentaría reflejar la muerte de una de las crisis que Argentina ha tenido que pasar. Su re-significación es a través de la utilización de una ceremonia antigua, la cual será un símbolo de muerte de un período crítico, a través de la poesía contada en forma icónica, por medio de una imagen visual

representativa de tal crisis, donde la población de Argentina protestaría en forma simbólica, por medio de un cacerolazo durante ese año. Esta protesta está representada por este diseñador a través de tipologías que dan cuenta de un período, donde las tipologías que re significarán serán las pertenecientes al período de la revolución maya.

4.3. La semántica de la poesía dentro de la prenda de indumentaria

La semántica, como ya se definió, es todo aquello que comunica un mensaje, es decir lo que el diseñador intencionalmente desea provocar a través de sus prendas, de su estilismo, y de sus recursos constructivos. Pablo Ramírez, no toma elementos literales de la poesía en la construcción de su colección, no obstante toma la idea de transmitir emociones a través de un relato metafórico, por medio de elementos visuales, los cuales son asociados con aspectos del pasado. Un ejemplo sería el velo colocado en las mujeres reflejando un luto inminente.

Toma elementos constructivos que reflejarán una época, ya sea en su morfología como en la semántica que esta contenga. Esta metodología es original de una escuela llamada la *Bauhaus*, la cual relata a través de la forma y la función un mensaje. En indumentaria se lo llama transformación de tipologías desde su moldería.

5. Transformación de la moldería

Para especificar transformación es necesario definir primeramente que dentro de la disciplina de la indumentaria, existen tipologías bases que como su nombre lo indica, estudia los tipos de clasificación de determinadas prendas catalogadas por medio de su función y utilización, como así por su moldería base. Dentro de estos grupos se puede clasificar diez grandes tipologías bases, de las cuales derivan todas las prendas en el sistema indumentario, las cuales son: camisa, blusa, campera, blazer, chaqueta, tapado, vestido, chaleco, cinco bolsillos, campera de *jean*, piloto, falda, pantalón, short, babucha, remera, musculosa. A partir de estas bases, derivan todas las transformaciones de la indumentaria femenina.

Transformación significa: elaborar nuevamente a partir de una base tipológica de prenda, una diferente a la original, pero esta vez con cambios estratégicos y funcionales con respecto al objetivo a alcanzar. El método es a partir de una moldería base a la cual se la somete a una transformación y de esta se hallará una pieza de vestir diferente a la original.

Dicha operación cuenta con elementos primarios, secundarios, sintácticos y estructurales. Los primarios son aquellos que trabajan a partir de piezas estructurales que caractericen a la prenda dentro de una tipología base, es decir, transforme sus partes básicas desde la concepción de su moldería. Es una unidad mínima dentro del proceso de transformación. Por ejemplo, si a una blusa se le modifica parte de su cuello, o de su manga o de su corpiño base, se estaría hablando de una transformación de elementos primarios. Ahora bien, si lo que se alteró en la misma blusa es una parte ornamental, como ser un bolsillo, una presilla, o una cartera, se está transformando un elemento secundario,

ya que, son aquellos componentes que cumplan una función decorativa y funcional en la prenda. Este proceso, podría generar como el anterior, nuevas tipologías.

Por otro lado se mencionó como método de transformación a los elementos sintácticos. Los cuales son dominados por la morfología de la prenda. Dentro los cuales se puede mencionare el punto de tensión, que refiere a un elemento inestable, algo inesperado, irregular, aquel punto que se desvíe de la estructura equilibrada, generará una tensión. Por lo general el ojo humano busca un equilibrio visual dentro de un centro. Si esto no es encontrado por el mismo, la imagen visual, podría transformarse en una composición dinámica, y desequilibrada.

Por otro lado, se mencionará como elemento sintáctico el equilibrio, el cual Scott, define como la igualdad de oposiciones, es decir que por medio de un eje central alrededor del cual las fuerzas opuestas están en equilibrio (1995). Dentro del equilibrio componente de los elementos sintácticos, se puede mencionar la simetría como define el mismo autor expresando que es el control de las fuerzas opuestas, por medio de ejes verticales, horizontales y ambos dos. Existen tres formas de simetría: simetría, la cual refleja como la imagen de un espejo. Por el contrario, la asimetría, que es relación de la forma simétrica y el color asimétrico. Por último la asimetría aproximada, la cual tiene un valor mínimo de variación entre la imagen original y la reflejada por intersección de su eje.

También se ubican dentro de estos elementos sintácticos el peso, los tamaños, la ubicación y la repetición.

Si se describe a los elementos estructurales, dentro de los procesos de transformación, se definen como aquellos que dan morfología a la prenda. Tales como la línea, el módulo u el volumen. Para definir a la línea, se tendrá que imaginar a la prenda como un plano bidimensional. El recorrido perimetral que rodea a la prenda se denomina línea. Se la

puede categorizar a través de la relación con cuatro figuras geométricas principales: recta, trapecio, bombé y anatómica.

El siguiente elemento estructural de la prenda es su módulo, el en donde intervienen las distintas direcciones, esto es con respecto a la altura de la prenda, a el ancho y al largo de la misma.

En cuanto a las formas volumétricas, se refiere al estudio volumétrico de la prenda y su relación con la materialidad con la que está construida dicha prenda. Una vez obtenida su forma, a través de la transformación, está comunicará un mensaje del diseñador que la ha ideado. Se está hablando de una morfología y su función, y por otro lado el relato a partir de su diseño.

5.1. La Bauhaus

Esta concepción de la forma y su función y por el otro lado el diseño y su relato está concebido por una escuela de diseño, arte y arquitectura fundada en 1919 por Walter Gropius en Weimar de origen de nacionalidad Alemana y cerrada por las autoridades prusianas (en manos del partido nazi) en el año 1933. Dicho fundador fue un arquitecto, urbanista y diseñador alemán.

La palabra por la cual se denomina la escuela es derivada de la unión en el idioma alemán, *Bau*, que significa: de la construcción, y *haus*, casa. Gropius, buscaba proponer una reforma en la enseñanza artística como base para la transformación de la sociedad de la época, de acuerdo su idea socialista. La escuela cuenta con tres fases a lo largo de un período de diez años. A partir de 1919, la primera fase fue idealista, la segunda mucho más racionalista y la tercera, alcanzaría su mayor reconocimiento siendo trasladada de *Weimar* a *Dessau*. En el año 1930 bajo la dirección de *Mies van der Rohe*, se trasladó a Berlín donde cambió por completo la orientación de su programa de enseñanza.

La *Bauhaus* fundó las bases y patrones que hoy se conocen dentro del diseño industrial y gráfico. Estableció los fundamentos académicos sobre los cuales se basaría en gran medida una de las tendencias más predominantes de la nueva Arquitectura Moderna, incorporando una nueva estética que abarcaría todos los ámbitos de la vida cotidiana: desde la silla en la que usted se sienta hasta la página que está leyendo (Heinrich von Eckardt). Dada su importancia Las obras de la *Bauhaus* en Weimar y Dessau fueron declaradas como Patrimonio de la Humanidad por la Unesco en el año 1996.

Siendo director Ludwig Mies van der Rohe, la escuela sufrió por el acosante crecimiento del Nacional Socialismo, la ideología Bauhaus, era vista como socialista internacionalista y judía. Los Nazis cierran la escuela. Muchos de los integrantes de la misma entre ellos el mismo Gropius, refugiados, se instalan finalmente en Estados Unidos para seguir con sus ideales.

Su principio rector sostuvo que:

El diseño no es asunto intelectual ni material, sino sencillamente una parte integral de la substancia de la vida, para todos en el seno de una sociedad civilizada. Nuestra intención era sacarlo al artista de su ultraterrenalidad reintegrándolo al mundo cotidiano de las realidades y, al mismo tiempo, ensanchar y humanizar la mentalidad rígida, casi exclusivamente material, del comerciante. Nuestra concepción en cuanto a la unidad básica de todo diseño en relación con la vida, era diametralmente opuesta a la concepción del “arte por el arte” y a la filosofía mucho más peligrosa, de la cual surgía: los negocios con un fin en sí mismos (1963, pág. 31).

5.1.1. La forma seguida de la función

La función de la forma en el campo del diseño de indumentaria guarda relación con la prenda. Por ejemplo un pantalón, por más diseño que tenga, debe alcanzar objetivos claros

como cubrir ambas piernas, sostenerse en la zona de la cintura, y tener un medio de acceso a él.

Dentro de esta estructura, se podrían modificar en su totalidad las formas sintácticas que contiene el pantalón, sin embargo si se respetan parámetros mínimos anteriormente mencionados, se seguirá leyendo la tipología pantalón, pero esta vez, como transformación del pantalón, por ejemplo base. De lo contrario, se estará hablando de una prenda derivada de la tipología pantalón, siendo esta última una nueva.

El primer pantalón enuncia una prenda básicamente correcta derivada de una moldería base, sin ninguna transformación, el segundo, ya con elementos sintácticos que han modificado el primero, dará cuenta, de acuerdo a las formas resultantes, de una prenda diferente, con cualidades tales como: formal, informal, casual, estructurado, lánguido e infinitas apreciaciones, que en definitiva, hablarán del relato que intencionalmente ha puesto el diseñador fundador del pantalón con una nueva tipología de pantalón o un pantalón transformado.

5.1.2. El diseño seguido del relato

El relato del diseñador estará presente a partir de que se elija un concepto o un tema como toma de partida, este puede abordarse, como ya se dijo anteriormente desde un enfoque abstracto, conceptual y narrativo. Tal enfoque dará la pauta de lo que el diseñador tomará para concebir su idea, resultando de ésta, un relato que contará un cuento, una historia a través de una serie de formas, colores y texturas, combinadas entre sí de manera sintáctica, resultando en elementos semánticos a comunicar. Uno de los elementos principales que comunican un relato será la silueta elegida para el diseño, ya que la misma cuenta con atributos que son asociados directamente al usuario al que se dirige tal diseño.

5.2. La silueta

Como se mencionó en capítulos anteriores es el contorno que se dibuja en la prenda en plano con respecto a su contorno de una prenda de vestir da cuenta del contorno que su plano dibuja. Si este tipo de clasificación es combinada entre sí, por medio de prendas situadas en la parte superior de un cuerpo y en la parte posterior del mismo, se está hablando de una silueta. La misma es la combinación de dos o más líneas de tipologías, que resultan en una silueta final. Estas siluetas también pueden ser catalogas dentro un listado de letras que definen a las mismas. Se pueden encontrar aquellas tipologías combinadas que resulten en una silueta denominada por la letra X. las mismas deberán ser, como prenda *top*, una blusa de amplios hombros y cintura entallada, como prenda *botton*, una falda con cintura entallada y gran vuelo en sus cuerpo.

De esta forma, el resultado final, sería un conjunto de tipologías de línea anatómicas y trapecio, resultando en una silueta en forma de letra x. asimismo esta combinación puede provocar formas finales que se asemejen a la forma de las letras: A, Y, H, e I., cada una contará con características tales como , grandes amplitudes en faldas y poco volumen en hombros como en el caso de la letra A, o amplios volúmenes en la zona de los hombros y un muy ajustado entalle en la zona de las falda u piernas, tal como indica la forma de una letra Y.

La silueta que resultará de la combinación o no de tipologías, expresará, un estilo, un carácter, como así una identidad a la colección a la que pertenezca.

La silueta como identidad estaría asociada a la década a la que perteneció o pertenece actualmente la silueta elegida. Cada década, se puede identificar con una silueta formal que la representa. O asimismo por varias que hayan convivido conjuntamente en un mismo período. Por ejemplo en la década de los sesenta, la silueta A, con prendas en su mayoría de línea trapecio, fue el ícono de la época. No obstante, en la actualidad, conviven varias

siluetas diferentes y mezcladas entre sí. Lo cual no deja de distinguir una época. Actualmente así como conviven siluetas, conviven diferentes formas de concebir una prenda, es decir su sintaxis.

La sintaxis de una tipología, habla de su concepción a nivel composición visual de la misma. En capítulos anteriores, se denominó a la misma como elementos dominados por la morfología de la prenda, tales como puntos de tensión, equilibrio, simetrías, pesos, tamaños, ubicación de los elementos, y repetición de los mismos. La sintaxis entonces, es la manera en que se dispondrán a nivel morfológico, aquellos elementos constitutivos de la prenda, resultando en una imagen equilibrada o desequilibrada, estática o con cierto ritmo visual, a través de su composición y disposición, como así del tamaño seleccionado u su ubicación, generando pesos y tensiones en forma intencional. Todo esto se generaría a través de la morfología lograda en la pieza terminada.

Dentro del campo del diseño, la morfología podría definirse como aquella disciplina que estudia la generación y las propiedades de la forma. Este resultado de formas y propiedades, en el diseño contienen una intención u objetivo fundamental que es la de comunicar un mensaje o un concepto narrativo o abstracto. En otros campos, como por ejemplo en la biología, la morfología, tan solo estudiará el estudio de la forma de un organismo o sistema y no se detendrá en el relato de la misma.

El diseñador tiene por objetivo satisfacer una necesidad con su trabajo, para que este sea captado por su receptor, debe tener en cuenta elementos semánticos y recursos constructivos, los cuales darán cuenta de su mensaje en forma clara y sin interferencia. El mensaje en el diseñador de indumentaria, es llamado relato. El mismo se basará en tomas de partidas conceptuales, narrativas o abstractas como ya se ha mencionado anteriormente. Las mismas, describirán o contarán una historia cargada de elementos visuales, que reflejaran un estilo, una vivencia.

Todas aquellas vivencias que el diseñador relata a través de su diseño, cargan con una semántica, la cual se refiere a los aspectos del significado, sentido o interpretación del significado de un determinado elemento, símbolo, palabra, expresión o representación formal. En principio cualquier medio de expresión admite una correspondencia entre expresiones de símbolos o palabras y situaciones o conjuntos de cosas que se encuentran en el mundo físico o abstracto que puede ser descrito por dicho medio de expresión.

La semántica puede estudiarse desde diferentes puntos de vista. Por un lado se la puede abordar desde un parámetro lingüístico, el cual tratará la codificación y la decodificación de los contenidos semánticos en las estructuras lingüísticas. Por otro lado, la semántica desde un punto de vista lógica, la cual desarrollará una serie de problemas razonables de significación, estudiando la relación entre el signo lingüístico y la realidad.

Semántica lógica, desarrolla una serie de problemas lógicos de significación, estudia la relación entre el signo lingüístico y la realidad. Las condiciones necesarias para que un signo pueda aplicarse a un objeto, y las reglas que aseguran una significación exacta.

Semántica en ciencias cognitivas, intenta explicar por qué nos comunicamos, y cuál es el mecanismo psíquico que se establece entre hablante y oyente durante este proceso.

6. El diseño de autor en la Argentina

En este capítulo se explicará qué cosas se toman en cuenta al realizar el pasaje de diseño de autor a un producto sin perder el contenido que intencionalmente está como sello de identidad. Aquellos elementos fantásticos que queden en el camino y aquellos otros que se re-signifiquen mediante procesos o recursos constructivos que simplifiquen o hagan real distintas forma se ideas. Para ello, se debe definir, primeramente qué es el diseño de autor.

Saulquin (2006) define el momento exacto en que cree haber surgido el término diseño de autor. Para esto la autora se sitúa en el año 1983, en una argentina democrática, que da comienzo a una época creativa en ámbitos como el arte, la música, la industria textil y todo forma de expresión que ejerciera la libertad de las nuevas generaciones.

Saulquin define el diseño como:

Asociado por primera vez a la producción de telas y prendas. En esto tuvo particular influencia la creación, en 1988, de la carrera de Diseño de indumentaria y diseño textil en la Universidad de Buenos Aires. Después de años de importar ideas, la gran novedad radicaba en reconocer que no se podía exportar lo mismo que se había importado, y actuar en consecuencia (p.15, 2006).

Recopilando información periodística de diferentes fuentes encontradas en la web, algunos diseñadores de indumentaria han tenido la experiencia de trabajar en este tipo de empresas nacionales que importaban todo tipo de prenda terminada y tejidos para luego procesar en prendas. Se hacía traer hasta los motivos que luego se estamparían en los tejidos lisos nacionales. Con lo cual, la identidad del diseñador que trabajara en alguna de estas empresas, no contaba con otra cosa que no fuera la tendencia que se compraba a países como China, o India. Su labor era la excelente producción de generar a partir de una prenda también importada, una excelente ficha técnica, para que esta sirviese como manual

instructivo a este tipo de países. Y allí mismo finalizaba la tarea del creativo dentro de las empresas, en algunos casos.

Saulquin asegura que a partir de la crisis del 2001, el país tomaría otro rumbo de producción:

A partir de entonces, se han producido una serie de importantes cambios, entre otros factores por la llegada de una cultura que privilegia la individualidad y que se superpone a la cultura masiva que ejerció su poder desde 1963 hasta la caída de las torres gemelas, en Nueva York (p. 15, 2006).

Esta cultura masiva, no reflejaría la necesidad que ha tenido la juventud u otras generaciones de expresar sus derechos individuales, sus gustos personales, sus pensamientos, mensajes y relatos para transmitir.

La argentina atraviesa una etapa en la que los creativos quedan fuera de la vida laboral rentada pasando a ser autónomos forzosos por necesidad. Es en este momento donde surgiría el espacio más económico para vender como lo son las ferias. Los creativos volcarán todo su talento y mostrarán en esta nueva etapa de la Argentina, diferentes puntos de vista o enfoques a la hora de concebir un diseño. Otorgándole tomas de partida con mayor compromiso personal en su elección. Ya no se tomará como única fuente de inspiración, las tendencias que las grandes capitales de la moda imponen, sino que a esto se le sumará una mirada personal y cargada de nacionalismo. Esto podrá observarse desde las morfologías utilizadas, pasando por materiales autóctonos, y oficios típicos del país tales como el tejido y el telar.

Es una etapa de la argentina donde el diseñador ya no está conforme con lo que las grandes capitales quieren imponerles, y comienzan a investigar otro tipo de fuentes de inspiración dando cuenta de un nuevo proceso creativo.

Saulquin considera a la consolidación del diseño de autor como:

La diferencia estriba en los criterios: mientras que las prendas diseñadas con criterios masivos para impulsar el consumo generalizado sigue con obediencia ciega la tendencia de la moda, el diseño de autor en cambio, es casi autónomo con respecto a estas tendencias, ya que se nutre de sus propias vivencias y por eso comparte criterios con el arte (p. 16, 2006).

Cada diseñador cuenta con una experiencia propia de vida, lo cual lo hace diferente en su concepción, en su mirada. Los diseñadores argentinos, como el pueblo en su totalidad, tenían mucho por comunicar. El arte formó parte de este proceso y una de las manifestaciones materiales, fue la indumentaria. Es en este contexto es, que los creativos se diferencian de la moda masiva sellando sus creaciones, con un nombre y apellido, que a su vez, daría identidad a la pieza diseñada y reflejaría aspectos personales de cada enfoque creativo.

Saulquin, considera que un diseño es de autor cuando su creativo deja por un momento de lado la obediencia y seguridad que implican las grandes tendencias mundiales y comienza a creer en sus propias fuentes de inspiración. Cuando se animan a realizar semejante hazaña, es que forman parte del otro lado de la moda. Aquella, que se ocupa del lado que contiene identidad, plasmado en el diseño, de su autor, de sus intereses, como así de sus gustos personales.

Su manera de ser ofrecido no apela a las estrategias de venta de un producto masivo, el cual será consumido por un acto mecánico. Por otro lado, el diseño de autor, tiene como característica, revalorizar todos aquellos recursos ejecutados a través de la mano del hombre. De todas maneras es importante dejar en claro que tanto la lógica del diseño que pertenece al mundo de la moda industrial convive pacíficamente con este otro tipo de lenguaje con sello de identidad (p.16, 2006).

Ya se han expuesto los principales conceptos que definen al diseño de autor, a continuación se exhibirán algunos ejemplos de diseñadores argentinos.

El trabajo de Cecilia Gadea, la cual, gracias a su especialización en un recurso textil, lo impone actualmente como sello de identidad muestra el proceso que la diseñadora ejerce sobre sus piezas componentes de su colección, permitiendo distinguir un hilo conductor que identifica cada una de las prendas.

El recurso es llamado, industrialmente, como: corte laser, e implica la elección de un motivo o varias aplicando a la prenda en forma y tamaño justificados, de manera que resulte armonioso y equilibrado. Esta diseñadora busca en cada una de las aplicaciones, una intención de movimiento bajo la repetición de esta, generando un ritmo visual.



Figura 9. Fuente: Fashion Week B.A. Colección de autor de la diseñadora Cecilia Gadea. Disponible en: <http://amolamoda.net/index.php/2009/10/08/cecilia-gadea-en-baf-week-verano-09-10/>

Si bien, el proceso es realizado por una máquina, es indispensable la intervención desde su concepción hasta su finalización de la mano e ingenio del hombre. Esta diseñadora toma motivos desde su enfoque personal, y lo plasma en la prenda. En este caso, por ejemplo, los motivos surgen a partir de los sobrantes de procesos anteriores, que generaron diferentes perforaciones. Esto es tomado por Gadea como su motivo principal. Es decir, a partir de un proceso anterior, esta diseñadora reciclado lo que sería desechado y lo transforma en forma principal, desde una mirada ecológica personal. Esta elección ya

está expresando un pensamiento en la concepción de esta colección. Esta genera diseños con identidad, que luego se fabricarán en pocas cantidades.

6.1. El diseño de producto

Para saber que es el diseño de producto, se debe explicar en forma concreta que es un producto en sí.

Es un objeto ofrecido a un receptor satisfaciendo su necesidad o generando su deseo. Este producto engloba todos los aspectos tanto a nivel físico, que generará en su consumidor, psicológico, ya que aportará valores como estatus social, simbólico, es decir, reflejarán algún otro elemento y por último de servicio, ya que tiene funcionalidad.

El diseño de producto busca satisfacer la necesidad de su espectador, o genérale esta necesidad. Este proceso será personal, de acuerdo con el usuario al que se dirija. Para ello, en el momento de diseñar un producto deberán tenerse en cuenta una serie de factores importantes en su construcción El diseño lo hará atractivo a los ojos. Su variabilidad dando cuenta de colores, tipos, materiales y su calidad final.

El éxito dependerá de los costos con los que se monte. Asimismo con su originalidad en comparación con otros diseños de producto de similar estilo. Su estudio previo, también es valorado y, por sobre todo, la realidad en la producción a través de procesos lo suficientemente adaptables a la necesidad que surja de este objeto diseñado.

Una vez listo para su comercialización, su durabilidad en el mercado puede ser contabilizada en cinco momentos claves. En primer lugar, el momento de su desarrollo, su venta es nula, solo es momento de inversión. El segundo momento, es aquel en donde se introduce este diseño de producto al mercado, su rentabilidad continúa siendo llana. Posteriormente, en el tercer paso, el producto es aceptado por el mercado al cual estuvo dirigido, su venta es óptima. Más tarde, en su ciclo de madurez, los compradores

potenciales ya han actuado, y la actividad cesa. Y por último, donde la disminución en las ventas es inminente, igual que la utilidad del producto. Esta es llamada: declinación.

Existen variables, que ejercen movimientos entre una etapa y la otra, por ejemplo, si un producto se encuentra en el momento de su declinación, y se le aplica una estrategia que haga revalorizar esa oferta, pasará a un ciclo anterior, adjudicándose utilidad y rentabilidad.

6.1.1. Principal exponente de diseños de producto

Dentro de un marco empresarial, todo diseño deberá ser rentable y necesario para un consumidor. En la industria textil como en otras, los creativos deben generar productos con atractivos diseños, con altos valores estéticos, y sobre todo a bajo costo, siendo el resultado una buena rentabilidad para la empresa.

Diferente es cuando el diseñador es el autor de su marca y debe generar un producto a partir de un diseño de autor. Experimentará ese pasaje, mediante un proceso de suplantación de determinados procesos, sin perder el contenido de su creación.

Un diseñador que transforma a diario sus diseños de autor a producto es la firma *Viktor & Ralf*.

6.1.2. Pasaje del diseño de autor al diseño de producto

Estos creativos, diseñan colecciones con improntas fantásticas, cargadas de contenido conceptual, con un objetivo claro: el mensaje literal de su padecimiento al mundo de la moda.

Cuando estos diseños de autor recorren el camino al producto, son varios los elementos que dejan en su pasaje. A continuación, se expondrá la imagen comparativa entre el diseño rector, es decir aquel diseño de autor, que al que generó: el diseño de producto.



Figura 10. Fuente: compaginación propia. Disponible en: http://www.neo2.es/blog/wp-content/uploads/Especial_Master_Creativo_Neo2_76.pdf. Disponible en: <http://www.nextag.es/VIKTOR-&-ROLF/estampados/zzeszB1z5--marca-html>

En esta figura, se puede observar, aquellos elementos que fueron reemplazados en su pasaje de diseño de autor a producto comercial. Cabe mencionar que los contextos donde se presentan cada uno, son muy diferentes entre sí. El diseño de autor, pertenece a la presentación de la colección sobre pasarela y el producto, está publicado en un almacén de venta vía internet. El contenido principal, es la expresión que se manifiesta en forma fantástica sobre pasarela, generada a través de una estructura que sale del cuerpo, creando un volumen de gran modulo, contextualizada en una prenda de sastrería, de característica rígida y estructurada.

Por otro lado, esta morfología está ubicada, en una zona de tensión, generando un recorrido visual directo con el rostro de la modelo incorporándole todavía más surrealismo a la imagen total. Esta impronta fantástica se pierde en una *t-shirt* casi por completo. Si bien el motivo de expresión es respetado, su recurso de representación elegido termina en una re-significación primitiva a nivel composición.

Por un lado el material con que se presenta el motivo, no cuenta con el volumen original, pasa de ser un objeto en tres dimensiones a un motivo bordado en dos dimensiones. La paleta de color elegida para este producto de carácter masivo, no cuenta

con la misma ideología del recurso monocromático que tiene el diseño de autor sobre pasarela. En el producto se puede observar un claro y clásico contraste de fondo blanco con figura en negro. Además este contraste combinaría de manera convencional con unas amplias y volumétricas mangas de color negro. Y para finalizar la prenda producto, un zócalo también en negro, que deja asociar a la prenda con una tipología deportiva.

Por último, la tipografía con la que se construye la expresión que representa el contenido, es modificada en su morfología, en su carácter por lo tanto en su resultado final. En pasarela, puede leerse un grito del motivo elegido, en cambio en producto, la voz se transforma en una expresión mucho más clama y sobre todo en unos cuantos tonos por debajo.

7. Creación y expresión de un proyecto de autor

Este proyecto de autor, creará y expondrá a través del diseño de tres prototipos, el concepto de buscar nuevos volúmenes generados a partir de procesos aplicados a textiles y por el registro de nuevos puntos de apoyo sobre el maniquí.

Para ésta búsqueda se tomará como tejido base para procesar, el liencillo, el cual cuenta con un fácil manejo manual y su valor es en el mercado de muy bajo costo, lo cual permite el error constante y el descarte del mismo.

Este material textil, como se expuso en el capítulo 1.1 tiene características propias de un tejido de costo por debajo de la línea de precios que puede observarse. Esto tendrá ventajas y desventajas. Por un lado sería correcto citar que el valor en un material que servirá como prueba, contará con bajo costo, lo cual haría beneficioso el proceso sobre este, ya que el objetivo de este estadio será experimentar en forma libre de cualquier sufrimiento que conlleve un desperdicio, lo cual será casi seguro. Pero esta ventaja será opacada por un bajo nivel de calidad. El liencillo cuenta con gran variedad en el mercado actual, pero su calidad no aumenta por variedad, sino que se modifica el precio la calidad de algodón, y no de entrelazado de tramas y urdimbres.

De manera que, por más alta calidad que el algodón tenga en su materia prima, y a esto se le sume un valor más alto en el mercado, las cualidades del liencillo final no se modificarán, a lo sumo, no tendrá tantas imperfecciones naturales el material final.

7.1. Diseño de recursos sobre el liencillo

El liencillo para el desarrollo de recursos que se ha utilizado sería de una calidad media, es decir, no sería el más económico pero tampoco es el más caro del mercado actual.

Este contaría con grandes posibilidad al momento de su procesamiento, ya que es un material que podría ser plisado, drapeado, envivado, arrugado, superpuesto, bordado y entretelado, entre tantos proceso existente y por desarrollar.

En particular el proceso de entretelar el material para luego, por ejemplo, realizar un segundo proceso como el bordar, será el que se ha utilizado en este proyecto.

Una transformación dependerá de la otra, es decir, para bordar debería generarse una base con más cuerpo en la tela, que sostenga la acumulación de hilos para lograr el motivo, que ejercería el bordar en cualquier tipo de base, como recurso de transformación textil.

7.1.1. El bordado como recurso textil

Todo bordado contaría con un motivo pertinente, tal cual lo expone el capítulo 1.1.4. Este no sería el caso contrario, para el mismo se tomó un poema llamado la última inocencia, de la extensa obra literaria de la poetiza argentina Alejandra Pizarnik, de su libro Siempre publicado en el año 1956. De acuerdo a un análisis de la obra recopilado de una página web el día 26 de octubre, expresa que en este, su segundo libro dejaría de lado aquellos desaciertos en el recorrido de su aprendizaje, consiguiendo obtener una mayor congruencia de su temática y su estilo.

Este libro en particular cuenta a sus 20 años, con el poema Siempre del poemario La última inocencia en el año 1956. Poesía seleccionada por medio de un proceso inconsciente. Las frases serían el fiel reflejo de un trabajo auto expresivo, dando cuenta de un posible estado de ánimo.

La poesía, tal y como se expresó durante el desarrollo del capítulo 3.1.2 mediante el cual se explican los componentes de un libro de poesía, se menciona el cuerpo, como aquel que contienen a los capítulos. Es aquí donde se puede encontrar dicha poesía.

A continuación se citará textual la misma seleccionada:

Cansada del estruendo mágico de las vocales

Cansada de inquirir con los ojos elevados
Cansada de la espera del yo de paso
Cansada de aquel amor que no sucedió
Cansada de mis pies que solo saben caminar
Cansada de la insidiosa fuga de preguntas
Cansada de dormir y de no poder mirarme
Cansada de abrir boca y beber el viento
Cansada de sostener las mismas vísceras
Cansada del mar indiferente a mis angustias
¡Cansada de Dios! ¡Cansada de Dios!
Cansada por fin de las muertes de turno
A la espera de la hermana mayor
La otra gran muerte
Dulce morada para tanto cansancio.

Esta poesía se seleccionó por su contenido dramático y por reflejar un rechazo lateralmente representado en frases tales como: Cansada de Dios.

Esta frase se ubicará en forma estratégica, más adelante se dará cuenta en detalle la posición, para que pueda leerse con la impronta de un gran dolor personal en ese relato. Cuenta con alto nivel de carga de situaciones autobiográficas que quedarían reflejadas y sintetizadas en esta simple frase como esta.

Teniendo en cuenta la opinión subjetiva de la autora Hayndu (1996) la cual expresa que Pizarnik en esta poesía sería la primera vez que diera forma visible a la tensión que según la autora del poema existiría entre el silencio y la palabra. Esto, estaría expresado a través de grandes planos vacíos en la composición visual sobre la página terminada. Este vacío, mostrado en la constitución de la obra, reflejaría tal omisión.

Este punto, tan característico de la poesía de Pizarnik, sería tomado para una posible diagramación de la ubicación del bordado sobre la pieza de indumento. Silencios y omisiones serán traspasados en forma literal, aludiendo al mismo efecto visual al material textil, por medio de combinaciones entre planos vacíos y grandes espacios elaborados con distintas técnicas de bordado, acumulados en sectores de la pieza. A lo largo de todo el proyecto de los prototipos serían utilizadas las partes de la poesía como motivo de bordado sobre el liencillo.

Hasta aquí no se ha nombrado que las técnicas de bordado utilizadas serían dos. Por una lado el bordado a través de una simple sucesión de puntadas, logrando así la palabra final. Y por otro la combinación de bordar bordes de una forma y calar su interior, contando para esto con el aporte de una material por detrás del liencillo provocando algún efecto de transparencia. Para dicha finalidad sería necesaria la utilización de un material traslúcido que permitiera dejar ver a través de él. Para esto se utilizaría una gasa, material textil compuesto por fibras de poliéster, haciéndolo resistente al tratamiento efectuado sobre él.

El motivo generado en el liencillo a través del proceso de bordados combinado, contaría con una tipografía *Chiller*, la cual cuenta con características morfológicas que denotan cierto dramatismo y angustia. El bordado como recurso textil, en este caso, brindaría un carácter a la pieza una vez generados sus volúmenes. Su ubicación sería realizada a partir de la moldería efectuada a la pieza en construcción.

7.2. Generación de nuevos volúmenes a partir de recursos textiles

Una vez bordado el liencillo, este tomará carácter de envolvente sobre el maniquí. Esto significa que su manera de envolver el maniquí generará una forma que irá modificándose a medida que toque distintos puntos de su base, el maniquí. La idea y concepto de este proyecto tendrá una premisa: generar nuevos volúmenes teniendo como base el liencillo elaborado a través de algún recurso de tratamiento. Para eso se trabajaría directamente sobre la figura humana, representada por el maniquí, y a partir de este, trazar aquellos puntos clave para la formación de la silueta a lograr.

Esta nueva silueta, sería generada gracias a la exploración de nuevos puntos de apoyo sobre el maniquí.

7.3. Generación de nuevos puntos de apoyo sobre el maniquí

Para explicar la generación de nuevos puntos de apoyo sobre el remplazo del cuerpo humano, es decir el maniquí se describirán los puntos hasta ahora utilizados.

En primer lugar estos puntos han ido trasladándose en el cuerpo a lo largo de los años. En la época victoriana, siglo XIX, por ejemplo, el punto más fuerte de apoyo de la indumentaria femenina era el corsé, el cual brindaba al perímetro final una silueta tipo x, la cual permitía ver grandes volúmenes en la zona de las caderas y encima de los hombros.

Pero el caso particular de este proyecto a desarrollar, planteará a partir de un gran envolvente por encima de la zona del cuello del maniquí, el cual es del tipo busto de modista, que no cuenta con cabeza, lo cual hace que el diseñador pueda planificar su pieza en forma inverosímil. Ya que el liencillo envolverá el mismo sin contemplar la zona de la cabeza. Este movimiento generaría el nuevo punto de apoyo buscado hasta el momento.



Figura 11. Fuente: Imagen representativa de la silueta Victoriana del siglo XIX. Disponible en: http://webealo.files.wordpress.com/2008/10/ada_lovelace.jpg

En primer lugar, una vez envuelto el maniquí, se procederá a liberar la zona por donde se encontraría la cabeza en una figura humana verdadera. Este recorte literal liberador de la zona, sería sostenido alrededor del cuello, por medio de un vivo que recorrería el borde, ajustándose a la forma del mismo. Esta manera de sostener el liencillo sobre la parte superior del busto, y luego recortar para liberar para un acceso futuro a la pieza, al caer sobre la zona de los hombros, generaría la eliminación de la línea curva que une la cabeza con los hombros, delimitándose una línea casi recta entre estos dos. Es decir, el recorrido originalmente curvo entre la cabeza humana y los hombros, se transformaría en un recorrido recto, formando un nuevo camino entre ambos.

Esta forma se repetirá a lo largo de todo el proceso de los prototipos. Actuaría como hilo conductor. Asimismo otra de las formas que serán repetidas es la reiteración de planos haciendo alusión a la sucesión de hojas de un libro de poesías. Los mismos se los podrá observar procesados por medio de diferente tipo de bordados, con motivos siempre poéticos de manera literal.

7.4. La morfología a partir de la concepción de un libro de poemas

La poesía sería tomada de manera literal, ya que las frases que componen a la poesía se tomarán tal cual figuran en el libro, asimismo, la forma en que aparecen y desaparecen en el libro, donde se puede observar espacios colmados de palabras y vacíos que

simbolizarían silencios, esto se traducirá en planos altamente bordados y planos vacíos, dentro de las piezas de indumento.

Asimismo, la repetición o el correr de las hojas que componen a este libro y cualquier otro libro en general, cuenta con la sucesión de páginas del mismo tamaño, escritas en su totalidad. Este punto también sería utilizado a la hora de formular la morfología de las piezas, ya que algunas partes de la pieza top y otras de la pieza *botton*, serían repetidas variando su módulo levemente, para lograr el mismo efecto que las hojas de un libro, en este caso de poesías. Para esto se desarrollaría una vez modeladas todas las formas de los prototipos sobre el maniquí, la moldería para el corte en los tejidos definitivos.

7.5. Moldería a partir del modelado

A partir de las formas y estructuras alcanzadas por la modulación del liencillo encima del maniquí, se lograrían tres prototipos diferentes relacionados entre sí. Ambos tendrán un hilo conductor, como ya se mencionó antes, la repetición de planos con variación mínima de módulo entre ellos, la poesía bordada en diferentes formas y técnicas, y la eliminación de la curva que une la cabeza con los hombros, transformándola en línea recta.

El pasaje de liencillo a tejido final costará de varios pasos a desarrollar. En primer lugar, deberán definirse las tipologías base de las cuales se podría partir para su progreso constructivo. Para ello se ha seleccionado aquel prototipo más representativo de la serie de tres fabricados. Ver figura a continuación.



Figura 12. Fuente: Prototipo representativo de la serie de diseño de autor, de la Cátedra G. L. Navarro. Fuente: elaboración propia.

En primer lugar se mostrará a continuación el geométral del prototipo seleccionado para su mayor comprensión.



Figura 13. Geométral frente y espalda de prototipo rector. Fuente elaboración propia.

A partir de esta imagen se desarrollará la moldería, para que se entienda su construcción. El molde base que se utilizó fue el vestido base. Al mismo se le hicieron las transformaciones pertinentes para llegar al prototipo que se observa en la imagen. A continuación se mostrará el proceso de transformación a partir de un corpiño base delantero y espalda.

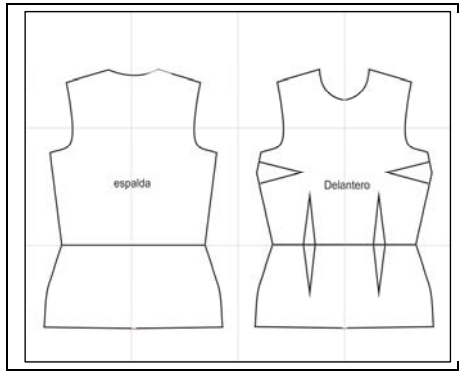


Figura 14. Molde base delantero y espalda. Fuente: elaboración propia.

A partir de las bases se harán transformaciones pertinentes hasta llegar a la forma que se había logrado por medio del modelado sobre el maniquí. A continuación se detallará los pasos a seguir para dicho proceso.

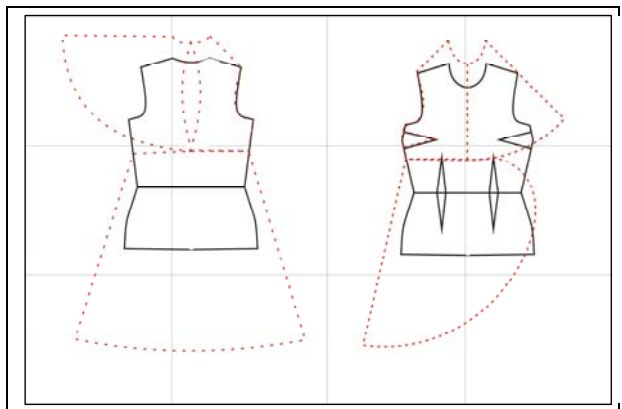


Figura 15. Análisis de moldería, segundo paso .Fuente: elaboración propia.

Sobre la moldería base se trazaron las formas que se habían logrado una vez modelado la pieza, tanto en su parte delantero como en su espalda. Perdiéndose pinzas originales de entalles y puntos de apoyo del tipo anatómico, es decir que se adaptan a la forma normal del cuerpo femenino, por ejemplo, la zona de la cintura, pinzas de cavidad en el busto y pinzas de entalle en la curva de la zona del vientre.

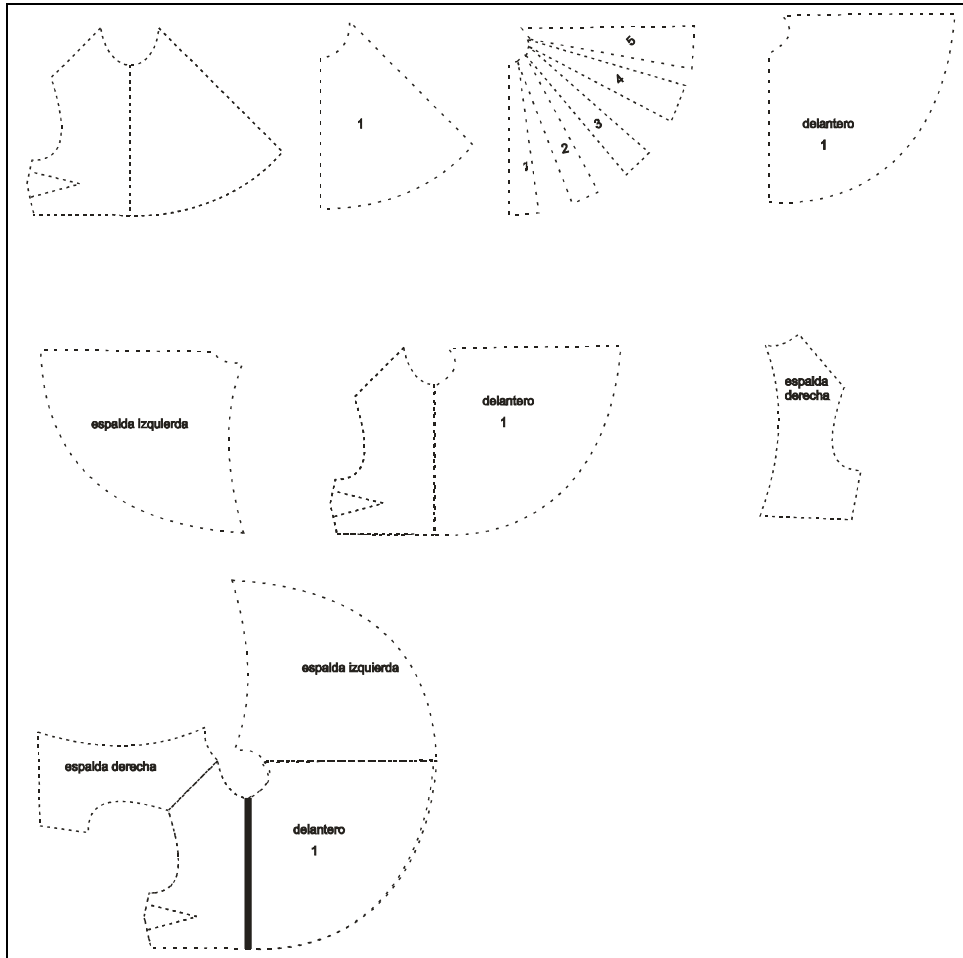


Figura 16. Análisis de moldería, tercer movimiento. Fuente: elaboración propia

En la figura 14, se puede observar cómo a partir de las transformaciones realizadas tanto en delantero como en espalda en forma separada, se generará una pieza única para las ambas partes. Esta unión es por medio de la línea de los hombros, medida que se respetó para que coincida en su construcción. Proceso por el cual se anexará la repetición de las piezas que se han pensado con unos centímetro de diferencia para lograr esa mínima variación de módulo, tanto en la pieza *top* como en la pieza *botton*.



Figura 17. Análisis de moldería cuarto paso. Fuente: elaboración propia

En la figura 15, se puede observar lo que anteriormente se mencionaba, la mínima variación de módulo hacia el costado, sin modificar su forma original, de la pieza *top*, para lograr un efecto de volumen en la superposición de su construcción.

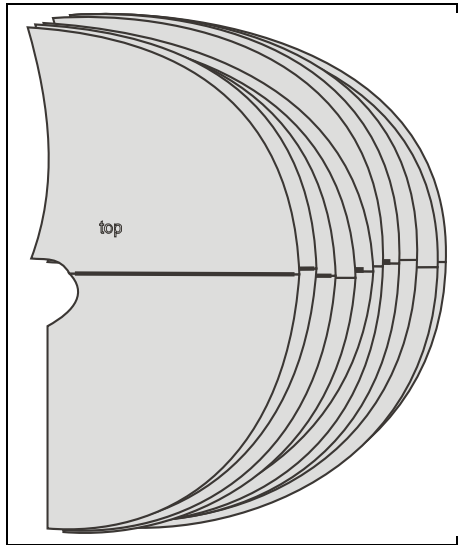


Figura 18. Análisis de construcción de piezas *top*. Fuente: elaboración propia.

Este recurso será buscado en la parte *botton*. Tal cual muestra la figura número 19, la pieza no será modificada en su forma, o morfología, por el contrario se respetará aquella forma original del modelado, pero para lograr el efecto de volumen a través de la superposición de la misma forma, tan dolo se varía apena unos centímetros en forma gradual, entre una y otra. Con sentido ascendente entre la pieza superior a la última capa más cercana al cuerpo. Generando como resultado un volumen a partir de repetición simétrica de graduación.

A continuación se mostrará a través de figura número 19 las piezas de moldería que construidas darán el volumen se que esta mencionando.



Figura 19. Análisis de moldería, quinto paso. Fuente: elaboración propio.

Tal y como se expreso anteriormente se mostrará parte de su construcción para que se entienda el volumen generado a partir de planos repetidos con cambio de modulo en forma gradual y ascendente.

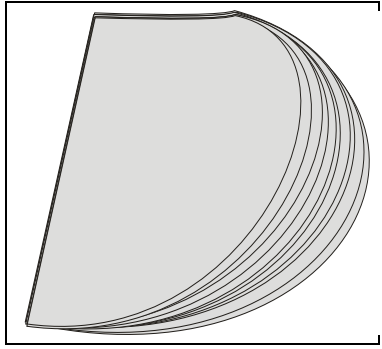


Figura 20. Análisis de construcción de las piezas *botton*. Fuente: elaboración propia.

Este efecto en las piezas *botton* transformadas, busca generar el volumen evitando todo aquello que sea relleno, por el contrario, la idea fue encontrar aquel recurso que genere el mismo volumen, que si estuviese relleno, pero evitando por todos los modos posible dicho recurso, ya que en la cátedra de Gustavo Lento Navarro, es considerado como un elemento primitivo. Entiéndase por primitivo, como recursos poco evolucionados dentro de los recursos textiles existentes.

Por otro lado se explicará el proceso de transformación que se aplicó a la pieza *botton*, la cual se generó a partir de lo que restó al definir la pieza *top*, es así que quedó como resultado la siguiente figura:

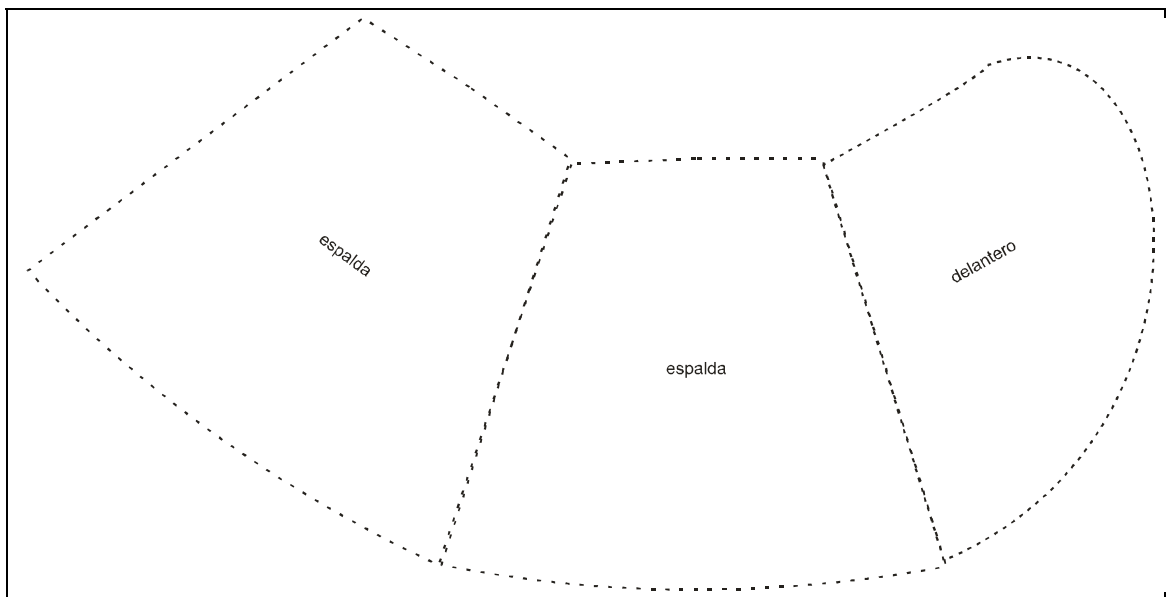


Figura 21. Análisis de moldería, sexto paso. Fuente: elaboración propia

En la figura 19 se observa cómo se formuló la pieza restante, mediante la unión de partes delanteras con partes de la espalda, es decir a la espalda se le adjuntó una espalda más hacia su izquierda, logrando una pieza cruzada por delante, y por encima de esta, en su construcción fina, pasará el delantero original, sostenido por la pieza *top*. La pieza auxiliar que no se verá estará sostenida por medio de un avió que atará en forma interna. Tal cual muestra la figura a continuación:

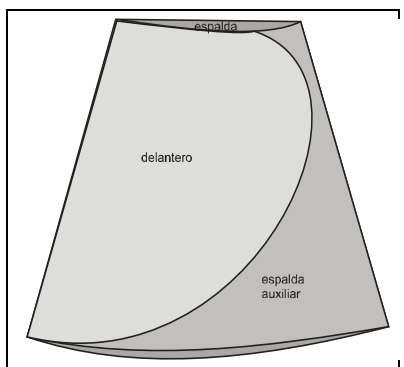


Figura 22. Análisis de construcción de pieza *bottom*. Fuente: elaboración propia

El recurso es apreciado bajo un mismo color, en diferentes valores. El color será elegido a partir de la utilización del liencillo. Es decir el color que se trabajará será el beige.

7.6. Planteo de paleta de color

El color es un factor ausente en este proyecto. Dentro de este color beige, será concebida la paleta de color para el producto que bajará del diseño de autor al producto. Si bien la serie de prototipos en su búsqueda de experimentación seleccionó dos colores más, que se pueden ubicar dentro de los colores fríos, el azul petróleo y el violeta claro, el color que se tomará para realizar la bajada a producto será el beige. El mismo guarda toda la impronta de la serie. Es un color que deriva del blanco y marrón.

La profesora de Diseño de vestuario, Alejandra Espector, explica el significado de los tonos terrosos:

Los tonos terrosos son colores cálidos, que se asocian con lo natural y orgánico. Los tierras y marrones se encuentran en la tierra, la madera, y la piedra. Su amplia gama de matices desde el marrón habano o chocolate hasta el beige pálido y el marrón dorado, es rica y profunda. Son colores asociados con la estabilidad, armonía, equilibrio y balance. Las combinaciones terrosas con centro en los ocre naranjas y ocre amarillentos como el terracota, son ricas cálidas y acogedoras. Sugieren calidez sutil y natural.

Se asocia también con la tierra, con lo arcaico, y primitivo, con las fuerzas telúricas, con la masculinidad, el campo, la amistad, la simplicidad, el confort y la salud (Módulo I, 2008).

Varias son las razones por la cual fue elegido el beige. Pero existe una en particular y es que se asocia a elementos de la antigüedad, amarillentos ya por el paso del tiempo, como son las hojas de un libro que ya fue comprado hace varios años. La tonalidad de sus páginas, denotan vejez y está cargado de calidez y simpleza.

7.7. Planteo de paleta de texturas

Como se expresó en el capítulo dos, la textura será todo aquello que identifique más allá de la morfología, al diseñador autor de la pieza. Sería el valor agregado al diseño en sí. En este proyecto de creación y expresión, la textura será el bordado en todas sus variantes, dentro de la modalidad calado. Para ello se utilizaran diferentes tipos de gasa que dejarían ver del otro lado del calado.

La metodología será, una vez seleccionado la frase y la ubicación en la pieza, bordar con una puntada de tipo festón, con hilo compuesto por poliéster, lo cual hará que la composición sea más resistente y de una apariencia brillante. Al bordar la pieza, además de la base de liencillo y el hilo de poliéster, existe el segundo tejido que actuará como elemento transparente, y hará el efecto de pieza calada. Este tejido de gasa de poliéster, de

alto gramaje para cumplir el rol de soportar la tensión que generará el movimiento de la tela base, será el que resulte, una vez calado el liencillo base.

Para ejercer dicho proceso, se deberá contar con una herramienta llamada: corta ojal, la cual permitirá ingresar entre la tela basa, el liencillo, y la gasa, descartando la primera mencionada. De esta manera quedará solo la gasa sostenida por el bordado a la tela base, el liencillo.



Figura 23. Método del bordado calado. Fuente: elaboración propia.

Esta frase muy representativa de la serie de prototipos y su impronta de angustia y soledad, ha servido de ejemplo para mostrar la técnica del bordado calado, en donde se puede ver como base la hoja blanca con estructura cuadriculada, delimitando la zona de dibujo, es decir la gasa que fue unida al liencillo, y por encima de esta, un plano gris calado con la forma de la frase, simbolizando la tela bordada y previamente calada manualmente.

Toda esta técnica está hecha en forma manual e industrial. Por un lado todo el preparado de unir telas, formular el motivo y luego calarlo del liencillo, y por otro lado esa unión de telas en forma automática, por medio de la maquina recta familiar, la cual cuenta con un tipo de costura, llamado festón, ideal para este tipo de procesos.

En otros de los bordados aplicados como textura sobre la base de liencillo previamente entretelada, fue el ejecutado directamente con el festón, sin calar y utilizando formas lineales en sus tipografías, tal cual puede verse en la figura a continuación.



Figura 24. Motivo de bordado sin calar, solo a través de festón. Fuente: elaboración propia.

Esta frase que es tomada en forma literal de la poesía de A. Pizarnik, es motivo de bordar a través de un festón, con hilos de poliéster, sin calar su interior, lo cual hace combinar dos tipo de bordaos utilizados en el proyecto, por un lado los de metodología simple, en donde la forma elegida por lo general, será lineal, y por otro, la forma compuesta por un borde lineal y un plano, actuando como relleno, para, en este caso, ser calado.

Este método se podrá apreciar a medida que se lean los diferentes planos de las piezas, absolutamente bordadas, en su repetición.

7.8. Análisis sintáctico

La metodología que se ha utilizado a nivel composición es la repetición de planos, ya que la misma cuenta con una similitud a las hojas de un libro de poesía o del contenido que fuera. Lo importante para destacar, es que sintácticamente la repetición de planos bordados tiene relación directa con las formas de un libro.

Siguiendo con los vacíos que se mencionaban a nivel compositivo en las poesías impresas de A. Pizarnik, fueron tomados éstos, para generar en la pieza, algunos silencios, para luego darle mayor importancia los gritos metafóricos a través de un bordado grande en proporción a la pieza final.

Esta reiterada aplicación de planos sobre planos con una mínima variedad de módulo, es decir de tamaño, entre uno y otro, generaría la asociación directa con el motivo de la serie. No cambiará la forma, pero si se hará un gradual cambio de tamaño en las zonas de mayor proceso textil aplicado.

7.9. Análisis morfológico

Las piezas que han sido modeladas sobre el maniquí tienen un largo modular que supera unos pocos centímetros la línea final del busto utilizado como base del envolvente de liencillo, es decir, la *toile*.

Son piezas que no cuentan con mangas, y están delimitando sus curvas, a nivel constructivo, avíos que se utilizan en la indumentaria de alta costura, como lo son las ballenas. Este tipo de elemento cumple una función en particular: acentuar una línea curva, en ambos sentidos, con respecto a la anatomía del cuerpo humano. Es decir, seguir con la curva y pronunciarla aún más. En el caso de esta serie se utilizó, para delimitar aquellas curvas que genera una sisa sin manga, y sin punto de apoyo en la zona del hombro. Como se explicó anteriormente, al buscarse nuevos puntos de apoyo, se reemplazó la curva que une la cabeza con los hombros, por una línea recta. Esto generaría un punto flotante en la base del hombro, y es por eso que se definió por medio de este material plástico, de características flexibles, que compone a la ballena, para tal función.

En conclusión, el material óptimo, para delinear una curva en esta pieza era una ballena, que en forma interna defina y respete las formas curvas resultantes en el reemplazo de los nuevos puntos de apoyo. Estas formas o morfologías generadas asimismo implican nuevas siluetas finales. Si bien la silueta es anatómica por un lado, su otro costado es totalmente desestructurado. Con lo cual, se está frente al resultado de la suma de dos siluetas diferentes conviviendo en la misma pieza, cosa que no sería un dato nuevo. Lo que varía en esta serie es la posición de la convivencia de estas dos siluetas. Ya que una parte se compone la zona izquierda de la pieza, en su totalidad, desde su prenda *top* hasta su parte *botton*, se estaría frente a una definida silueta X, con prendas de línea anatómicas, con entalles que delinear las formas reales del cuerpo y ballenas de avíos, que perfeccionan las curvas existentes.

Por el otro lado de la pieza, tanto en su delantero como así, en su espalda, el lado derecho, se puede observar una silueta de tipo Y invertida, compuesta en este caso por prendas de línea trapecio, grandes volúmenes generados por superposición de planos, y nuevos puntos de apoyo.

Es por esto que se estaría describiendo a una silueta mixta en forma lineal, ya que esta convivencia figura justo por la mitad del maniquí.

Se estaría creando una nueva composición a partir de una nueva combinación de siluetas, generadas por parte del proceso de modelado, en forma directa, sobre el maniquí. Esta nueva morfología comunicaría mensajes de autoexpresión.

Es importante destacar, que se ha estado buscando la acumulación de formas de un lado del prototipo, contrarrestando en forma asimétrica con planos limpios y entallados.

7.10. Análisis Semántico

A lo largo de todo el desarrollo del trabajo proyectual, se ha venido expresando los planos vacíos sin bordar, como metáforas o símbolos del silencio. Esto en contraposición a los grandes motivos bordados, en tamaños desproporcionados a la pieza base diseñada, representando un reclamo en voz alta.

Es decir, que por medio de las piezas planas, se reflejaría silencio y en planos bordados en tamaños no proporcionales a la prenda base, se reflejaría la voz interna hecha frase como relato del autor del diseño.

Quizá el motivo que se eligió para ser bordado sobre los planos de la pieza de indumento, contenga elementos semánticos que reflejen lo que se ha querido transmitir. Por ejemplo, dentro de la poesía seleccionada como objeto para bordar, se pueden percibir tres objetivos principales que son aquellos que caracterizan a la escritora A. Pizarnik. Todo girará en torno a tres palabras conceptuales: amor, muerte, dolor. A través de estos tres

conceptos, se puede englobar toda la obra de esta poetiza, tal cual se expresó en el capítulo donde se explica el significado de las poesías de su autoría.

Estos conceptos serán tomados como el motivo principal a nivel semántico, es decir, que tanto las palabras bordadas, la morfología y la construcción sintáctica tendrían como objetivo, transmitir la sensación que estas palabras abarcan.

Por otro lado, existe otro elemento fundamental que hará estos tres elementos aun más acentuados: el estilismo. A través de este, se podrá ver en forma directa, cuál es la intención que envuelve a la pieza de diseño, también cuál es su impronta conceptual, y en forma más clara, que tipo de personaje imaginario lleva en si dicho atuendo.

7.10.1. Relato de autor

Todo diseñador más allá de sus conocimientos académicos que conforman su profesión, cuenta a lo largo de su corta o larga vida, experiencia tanto positivas como negativas y a veces nulas. Todas dejarán una huella en la mente de autor del diseño. Estas, pasarán a formar parte de los recuerdos, convirtiéndose de manera consciente o inconsciente, en un elemento cargado de diferentes improntas.

Este tipo de pasajes, de recuerdos o asociaciones, se pueden observar en las toma de partido de cada diseñador seleccione entre uno y otro. Por ejemplo, el diseñador Pablo Ramírez, en sus últimas colecciones de autor, toma como musa inspiradora a *Kouka*, tal y como se explicó en el capítulo dos. Sin descuidar todas las características que reúne este diseñador, su selección de musa no sería casual. En el reportaje que le hizo la periodista especializada Silvana Moreno dejaría en claro, que esta lo marcó desde su niñez, en varios aspectos. Y es por ese motivo que hoy la tomará como objeto de deseo llevado a una colección propia.

En el caso de este proyecto, ese disparador fue provocado por una pérdida significativa. Es en este contexto de duelo, que se desarrolla todo el proceso creativo en forma inconsciente.

Es por directivas del docente a cargo, Gustavo Lento, que el proceso creativo dará comienzo a través de la tarea de escribir como mínimo dos carillas por día, por la mañana, antes de realizar cualquier otra actividad. Este acto, es explicado por el profesor, como una acción sin control de la mente, dando cuenta por escrito de todo aquello que debe aflorar y se tiene intención de expresar. Si el autor del diseño no tuviera nada para escribir, tampoco tendría nada para expresar. Es esta expresión la que conformará el relato. En este caso, el dolor de la pérdida de un familiar, permite ser expresado a través de un motivo bordado, de planos en silencio, de morfologías que reemplazan líneas del cuerpo y actúan como protección.

Todos estos lineamientos se verán en forma más clara, gracias al estilismo aplicado, en el momento de mostrar en una pasarela dicho proyecto, donde lo que se quiere transmitir, se dice por medio del *make-up* generado en la modelo, su peinado, con la actitud que cuenta, su manera de caminar, la forma de relacionarse con el espectador que la observa, la música que la contiene, el tipo de artefacto que la ilumina y la velocidad con la se desplace.

Todos estos elementos expresarán lo mismo, es decir, comunicarán el mismo mensaje, que se ha pretendido transmitir por medio de un discurso no verbal, a través de sus piezas de indumentaria y del estilismo con el que cuenta. A continuación se desarrollará el estilismo que se llevó a cabo en este proyecto como parte fundamental de su relato como autor.



Figura 25. Producción fotográfica de “Almas en pena”. Fuente: elaboración propia.

En esta imagen, que engloba toda la estética que se propuso, se puede observar el tipo de estilismo que fue creado.

Por un lado la temática de heridas fue representada a través de materiales semejantes a las vendas hospitalarias, las cuales recubrieron la zona de la cabeza, del cuello, de las muñecas, y la de los pies. Simbolizarían en forma literal aquellas heridas verdaderas.

La utilización de medias y camisetas blancas, actuarían de borrador del verdadero color de la piel de una mujer, dado que se ha tenido la intención de acentuar la impronta de muerte. Estas a su vez contienen, por medio de un proceso artesanal de estampación, motivos de poesías que continúan y desdibujan sus tipografías en líneas negras, semejantes a las lágrimas en un rostro maquillado.

7.11. Pasaje a diseño de producto

Es indispensable tener un parámetro que indique cuáles elementos deben quedar, y cuales deben Salir. Asimismo, estos pueden re-significarse a un nuevo lenguaje, el de diseño de producto.

Pera realizar un proceso correcto se tomará la opinión la diseñadora de indumentaria y textil: Lucrecia Rigoni.

Ella opina que el diseñador, autor de su objeto, deja ver en forma clara aquellos pequeños detalles que dejan reconocer su mano aplicada al elemento. Estos serán identificatorios a la hora de expresar su innovación y su manera de sintetizar. Asimismo, su elección frente a elementos claves tales como el color, la forma en qué combine diferentes texturas.

La profesora de moldería y diseño de la Universidad de Palermo Lucrecia Rigoni, expresa en una entrevista por vía mail que el producto a pesar de ser comercial, dejará ver, ya sea en forma implícita o tácita, los elementos que identifique al diseñador, es decir, el

objetivo comercial no opaca la intención o el contenido que el este intentó comunicar o transmitir.

Para que esto ocurra, deberá respetarse la esencia del autor. De manera que la idea de pasar de diseño de autor a producto, no será a través de elementos o variables puntualmente, por el contrario, se deberá mantener a rajatabla el concepto y no condicionar al diseño en favor de las limitaciones que implican un proceso industrial que resultará en un producto sin contenido.

Para dicho pasaje entonces se comenzó por tomar en primer lugar la morfología, y su pasaje de moldería que a continuación se describirá y explicará.

Para comenzar el proceso se comenzará con la elección de una tipología base. En este caso será la blusa con lazo figura 26. La misma cuenta con elementos primarios, que como se expresó anteriormente, son aquellas partes que componen su moldería y la hacen ser determinada blusa.

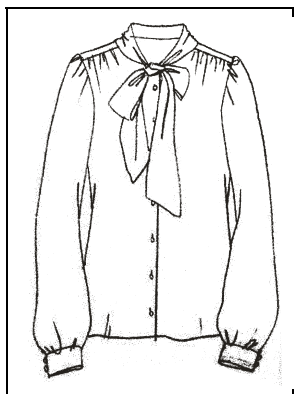


Figura 26. Blusa con lazo. Fuente: Cátedra Gustavo Lento Navarro.

Para realizar el pasaje de prototipo a esta prenda como tipología seleccionada se realizarán una serie de transformaciones basadas en sus elementos primarios, secundarios, sintácticos, y estructurales. Dentro de los cuales se pueden hacer las siguientes subdivisiones: dentro de los elementos sintácticos de tomarán en cuenta los puntos de tensión, equilibrio, simetrías, pesos, tamaños, ubicación y repetición. Y por otro lado,

dentro de los elementos estructurales, se tomarán en cuenta la línea, los módulos y el volumen. A continuación se mostrará el análisis de moldería a partir de delantero y espalda base. Y posteriormente sobre la vista de los geometales del producto logrado se expresará el proceso de transformación.

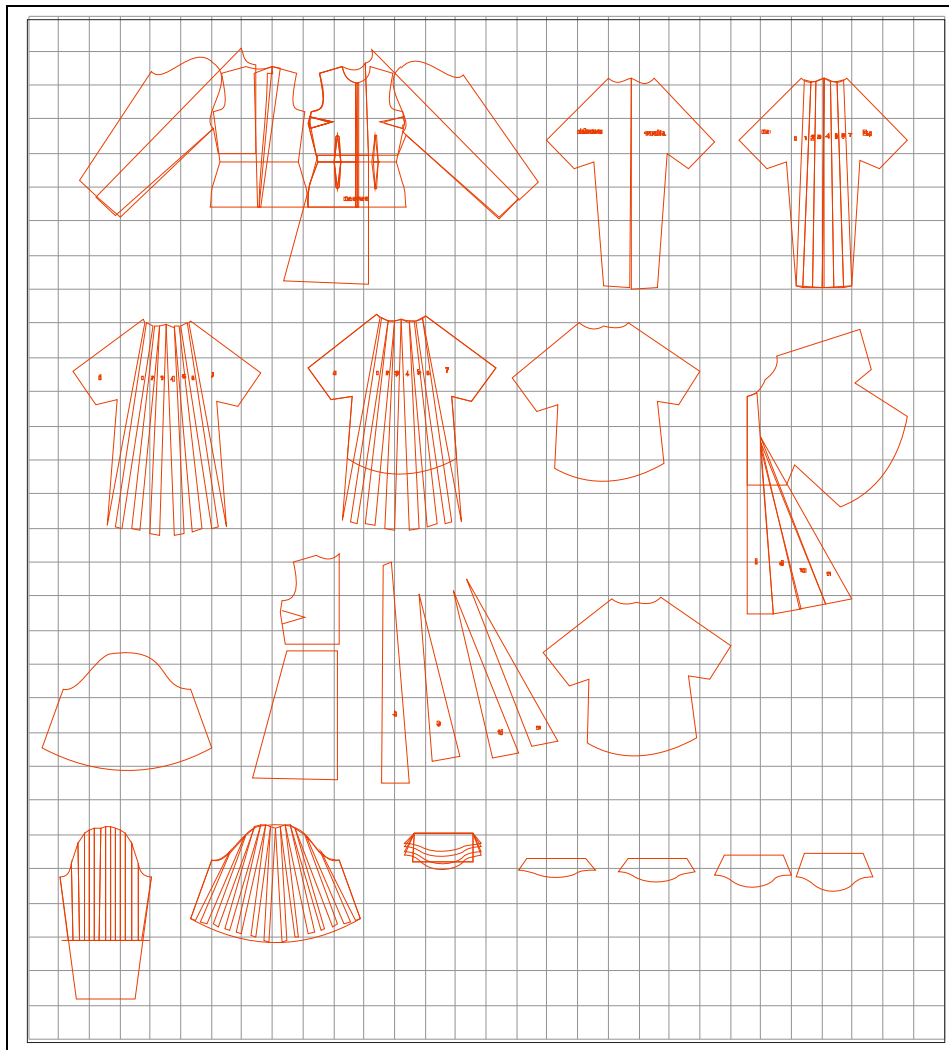


Figura 27. Análisis de moldería de producto. Fuente: elaboración propia.

A partir de la moldería base: delantero, espalda y manga, se generaron los patrones para la realización de este diseño, el cual se mostrará al final de la explicación. En primer lugar, se logró un volumen comenzando con de la unión de la manga base, el delantero base y la espalda base. Esta nueva pieza, fue recortada en partes iguales, en la zona que corresponde a la manga. La manga del diseño de producto tiene un volumen en la parte inferior, que la manga base no contiene en su origen. Dado que se tuvo que, además de

acortar su largo modular, generar dicho volumen. Todo intenta generar, la eliminación de la línea curva que une la cabeza con los hombros, que se buscó desde el prototipo rector.

Los moldes se han trabajado enteros, es decir, no hay centro dobles que faciliten, en su instancia de corte, hacerlo por la mitad. La totalidad de las piezas son asimétricas, con lo cual cada una es única. En el caso de su forrería, se podrá utilizar la misma pieza ya que su función será la de tapar costuras internas, y estas piezas deben tener la misma forma y exactas medidas.

Ya que se está frente a una prenda asimétrica y por lo tanto, se debió trabajar los moldes enteros, se pasará a explicar la otra mitad de la blusa transformada. En su manga, se debió aplicar recortes, para generar el mismo volumen que en la anterior mencionada, y asimismo se le recortó la misma medida que la manga anterior, de manera que en cuanto a su morfología serán diferentes, pero a la vista cuentan con el mismo largo modular y con similar cantidad de volumen. Para esto, se tomó a la manga base, y se le aplicó una serie de recorte rectilíneos uniformes, dejando entre ellos la misma cantidad de centímetro, para que el volumen, en su resultado, sea parejo. Luego se volvió a trazar la manga, ya con el volumen pretendido. Una vez realizadas ambas mangas, se dibujó sobre un puño de camisa base, la forma diferente del puño buscado, con la medida de la altura del codo. Esta pieza será repetida en medidas ascendentes hasta contar con las cuatro capas que lo componen. Dando así un resultado de superposición en la finalización de esta manga abuchonada, acentuando la volumetría generada por recortes en su molde.

La blusa con lazo, cuenta con una abotonadura en su delantero, lo cual fue respetada como sistema de acceso, pero se generó una pieza como elemento secundario, que cumplirá la doble función, de acceder a la prenda y a su vez funcionando como elemento ornamental. Para ello se diagramó sobre la medida total del delantero, un rectángulo asimétrico, el cual se repitió con variables de mediadas y morfologías hacia el lado

izquierdo de la prenda, con el objetivo de lograr a través de la repetición de formas similares en el delantero, una superposición que se había marcado en el prototipo de instancias experimentales, simbolizando las hojas del libro.

En esta pieza rectangular que se ubica en el delantero y que como ya se mencionó, cumpliría doble funciones, se aplicará el proceso textil de bordado. Se hará una combinación entre materiales corpóreos desarrollando cada una de las letras, simulando avíos y bordados en festón pegados a la tela de las mismas letras. Estas tipografías se han compuesto sobre la pieza, de manera tal que resulte sencilla su lectura y a su vez impacte en el espectador, ya que se respetó la tipografía de carácter dramático con el que cuenta la *Chiller*, si bien el módulo se achicó, no así impronta tenebrosa.

En conclusión, se puede enumerar dentro de los cuatro principales elementos que componen cualquier proceso de transformación los siguiente puntos: los elementos primarios, fueron modificados en su totalidad tomando como parámetro la tipología base, blusa con lazo (fig.26), por una lado las mangas se hicieron más volumétricas que las originales, el cuello con lazo se tomó como base para generar una manga, y la certera delantera pasó a cumplir otra función, además de el acceso a la prenda, y los puños fueron modificados a través de su repetición.

En cuanto a los elementos secundarios, se agregó avíos que generarán un fuerte impacto visual, determinado por su forma y su materialidad, ya que serán compuestos por acero quirúrgico. Por otro lado las costuras que unirán las partes en su posterior construcción, serán destacadas por bordados en la tipografía seleccionada para todo el proyecto, *Chiller*, en tono más oscuro del mismo color de la prenda base, es decir, beige más fuerte. La forrería cumplirá también cumplirá la doble función de tapar las costuras internas y combinar con los bordados, ya que se optará por el mismo color que el bordados.

Los elementos sintácticos, estarán presentes y un punto central superior ubicados tal cual el prototipo rector, será el punto de tensión, donde se generan, además de acumulación de volumen, de formas. El equilibrio logrado es respetado desde su prenda rectora, ya que la asimetría refleja la acumulación de formas y volúmenes por un lado y la ausencia total del otro, reflejando el silencio y el grito a nivel semántico. Con lo cual los pesos, también han sido pasados en forma literal al producto. La repetición de planos que se observa en el prototipo, fue reemplazada por recortes repetidos y ubicados de tal manera que generen los mismos pesos que se habían utilizado en el rector.

En cuanto a la estructura, la línea fue mantenida igual, es decir, la blusa transformada sigue siendo una línea trapecio.

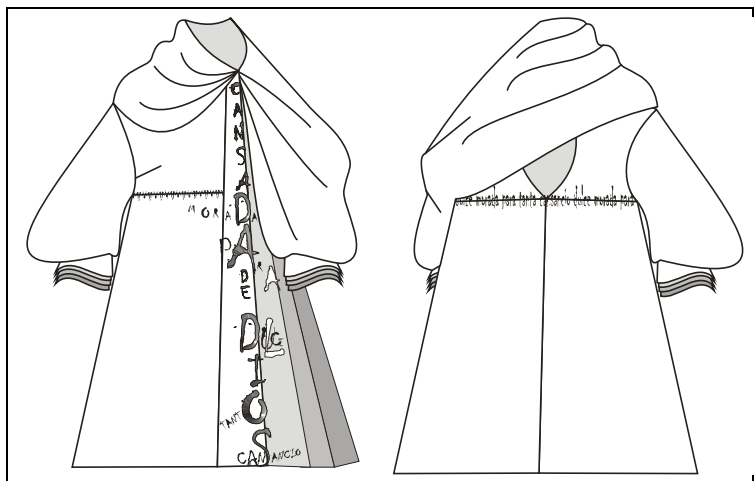


Figura 28. Geometral de producto. Fuente: elaboración propia

7.11.1. Influencias de otros diseñadores en el pasaje de autor a producto

Se tomó como referencia a la firma V&R los cuales no dejan jamás de lado su contenido conceptual. Si bien, la bajada que ellos realizan a producto, pierde grandes volúmenes y morfología, rescatan por sobre todas las cosas, elementos claves de su mensaje no verbal, es decir, su contenido autobiográfico nunca será perdido en el pasaje, más allá de la elección de formas más simples y comerciales, su mensaje sigue siendo auténtico y fiel a su pensamiento.

En este pasaje, se tomó la influencia de esta firma y esto se revalorizó con la opinión de la docente L. Rigoni, que destaca la importancia de no perder el contenido que de alguna manera dará identidad al producto, destacándose del resto y no limitándose frente a las premisas del proceso industrial.

Conclusiones

A lo largo de todo el proceso de pasaje de diseño de autor a producto, se expresarán algunas ideas al respecto.

En primer lugar, el acto de diseñar una prenda vestimentaria, cuenta con un creativo por detrás, que ha vivido y experimentado una serie de cosas a lo largo de su vida. Es aquí que construye una opinión frente a determinadas cosas que lo sensibilizan más que otras. Y por eso quizá que tenga algo para decir en su rol de comunicador. Mensaje que será transmitido por medio de su diseño.

Cuando este objeto que se diseña se encuentra en una instancia de experimento, de prototipo, el objetivo es probar en un objeto real cómo funcionan elementos tales como morfologías, posiciones, tamaños, equilibrios, puntos de tensión, es decir, cómo funcionan los elementos sintácticos, pero lejos se está de la verdadera función de un producto, es aquí donde no se piensa en su acceso, en su utilidad, ni en su ocasión de uso, simplemente se está ante un proceso creativo, en donde el contenido conceptual, si se quiere de relato personal o autobiográfico, como lo fue en este proyecto, cuenta un papel único e irremplazable.

Ahora bien, ¿qué pasa en el momento en que este diseño se debe convertir en producto? El objetivo cambiaría de acuerdo a las necesidades que conlleven al objeto en sí. En primer lugar, se debería pensar en su acceso, es decir, por dónde se entra a la prenda. Por otro lado en la funcionalidad de las piezas que lo componen, ya que en definitiva, lo que se vestirá es un cuerpo, con lo cual debe tenerse en cuenta, que los moldes que generarán las formas finales del producto, deberán programarse en base a un cuerpo real, con medidas verdaderas.

Para que este pasaje no pierda la identidad que se destacó en el diseño de autor, donde se expresó en forma poética, relatos autobiográficos, sin dejar de lado aquellas necesidades funcionales que la prenda producto deben saciar, se re significarán los elementos que le den contenido conceptual a la pieza. Es decir, que el proceso de industrializar una prenda, entendiéndose por esto, sus costos, su materialidad, su comercialización, no debería llevarse el contenido que ha querido ser transmitido en la génesis de la misma. Por el contrario, este elemento conceptual será lo que le dé identidad y la transforme en pieza con valor agregado.

Para ello se deberá contar con un lenguaje común a todos, de manera que se comunique a una gran audiencia y no solo a unos pocos que entiendan el tema. El desafío será convertir aquellos productos socialmente reconocidos, en contenedores de nuevas ideas y conceptos experimentales y repletos de poética y mensajes que transmitir.

Cada pasaje de diseño de autor a producto debe contener la expresión de las emociones y sentimientos que se han ido experimentado y adquiriendo a lo largo de la carrera y la vida misma.

Lista de referencias bibliográficas

ESPECTOR, A. (2008). *Modulo I y II*. Universidad de Palermo

COEN, J. (1984). *Estructura del Lenguaje Poético*. Madrid: Editorial Gredos.

GROPIUS, W. (1963). *Alcance de la arquitectura*. Buenos Aires. Ed. La isla S.A.

SAULQUIN, S. (2006) *Historia de la moda en la Argentina. Del miriñaque al diseño de autor*. Buenos Aires. Ed. Emecé.

SCOTT, R. (1995). *Fundamentos del diseño*. México. Ed. Limusa. S.A.

SEIVWRIGHT, S, (2008). *Diseño e investigación*. Barcelona. Ed. Gustavo Gill.

WONG, W. (2004). *Fundamentos del Diseño. Diseño bi-dimensional*. Barcelona: Ed. GG Diseño.

Bibliografía

APRENDER SOCIALES (2009). Disponible en:

<http://aprendersociales.blogspot.com/2007/05/walter-gropius-y-la-bauhaus.html>

ARRUGADO (2009). Disponible: <http://www.plisadosfiore.com.ar/lineal.htm>

BARTHES, R. (2003). *El sistema de la moda y otros escritos*. Barcelona. Ed. Paidós Ibérica

BAUDOT, F. (2008). *La moda del siglo XX*. Barcelona. Ed. Gustavo Gill.

BILL, M. Biografía. Disponible en: <http://www.epdlp.com/pintor.php?id=2684>

BONSIEPE, G. (1998). *Del objeto a la interfase*. Mutaciones del diseño. Buenos Aires. Ed. Infinito.

GROPIUS, W. (1963). *Alcance de la arquitectura*. Buenos Aires. Ed. La isla S.A.

HAYNDU, S. (1996). *Alejandra Pizarnik: Evolución de su lenguaje poético*. Washington.
Ed. OEA

HIDALGO, M. (2007). *Jóvenes diseñadores*. España. Ed. Evergreen.

LANEELONGUE, M. (2008). *Los secretos de la moda al descubierto*. Barcelona. Ed.
Gustavo Gill.

LIENCILLO. (2009). Disponible en:

<http://www.monografias.com/trabajos14/algodon/algodon.shtml>

PINTO, F. (2004). *Moda para principiantes*. Buenos Aires. Ed. Longseller

PLISADOS. (2009). Disponible en:

<http://www.plisadossassone.com.ar/espanol/quehacemos.htm>

RADAR. (2007). *Modart*. Disponible en:

<http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/radar/9-1404-2004-05-09.html>

RODIN, M. (2009). Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Auguste_Rodin

RIVIERE, M. (1996). *Diccionario de la moda, Los estilos del siglo XX*. Barcelona. Ed: Grijalba.

SALTZMAN, A. (2005). *El cuerpo diseñado*. Buenos Aires. Ed. Paidós.

SAULQUIN, S. (2006) *Historia de la moda en la Argentina*. Del miriñaque al diseño de autor. Buenos Aires. Ed. Emecé.

SAULQUIN, S. (1999). *La moda después*. Buenos Aires. Ed. ISM.

SCOTT, R. (1995). *Fundamentos del diseño*. México. Ed. Limusa. S.A.

SEIVWRIGHT, S. (2008). *Diseño e investigación*. Barcelona. Ed. Gustavo Gill.

TECNICA DE INDUMENTARIA (2009).

Disponible: 74.125.113.132/search?q=cache:rUB9VEa3MjAJ:cursos.fadu.uba.ar/apuntes/Tecnicas%20Indumentarias%20II/unidad%20n%201/lectura%20complementaria/6%20-%20produccion%20ELABORACION%20DE%20PATRONES.doc+modelar+un+tejido+sobre+maniqui&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=ar

TUNGATE, M. (2008). *Marca de moda*. Barcelona. Ed. Gustavo Gill

WONG, W. (2004). *Fundamentos del Diseño*. Diseño bi-dimensional. Barcelona: Ed. GG
Diseño.