



UNIVERSIDAD DEL ESTE

Facultad de Diseño y Comunicación

Tesis de Grado

***“Indumentaria y visión a futuro”
Reinterpretación de antecedentes para la generación Z.***

Licenciatura en Diseño de Indumentaria
Alumna: LANUTO PÁEZ, Ana
Argentina, Buenos Aires, La Plata, 2022.

Índice

Índice de figuras	4
Estructura del proyecto de investigación	6
1. Antecedentes	6
2. Fundamentación.	7
3. Marco teórico o referentes conceptuales.	8
3.1. Diseño de indumentaria y tendencia.	8
3.2. Generación Z como consumidor final	9
3.3. Hiperconectividad	9
3.4. Sustentabilidad	9
4. Problema de conocimiento.	10
5. Marco metodológico.	10
Capítulo 1: Tendencia y recursos que hacen al indumento	12
1.1. Tendencia.	12
1.2. Rol del diseñador de indumentaria.	13
1.3. Rol de la indumentaria	14
1.4. Recursos que hacen al diseño	14
1.4.1. Siluetas	15
1.4.2. Tipologías	15
1.4.3. Colorimetría	16
1.4.4. Tríada de recursos	16
1.4.4.1 Funcionalidad	17
1.4.4.2. Tecnología	17
1.4.4.3 Estética	18
Capítulo 2: Estudio de caso: Pierre Cardin - Colección “Space Age” - 1966	19

2.1. Pierre Cardin. Colección “Space Age”.	19
2.2. Elementos funcionales.	19
2.3. Elementos tecnológicos.	21
2.4. Elementos estéticos.	22
Capítulo 3: “Estudio de caso: Paco Rabanne - Colección The unwereables dresses - 1966”.	24
3.1. Paco Rabanne. Colección “The unwereables dresses”.	24
3.2. Elementos funcionales.	26
3.3. Elementos tecnológicos.	26
3.4. Elementos estéticos.	28
Capítulo 4: Referentes pioneros en la tendencia: Balenciaga	30
4.1. Balenciaga. Colección “Afterworld”	30
4.2. Elementos funcionales.	30
4.3. Elementos estéticos.	30
4.4. Elementos tecnológicos.	31
Capítulo 5: Grupo poblacional. Jóvenes de la generación Z.	33
5.1. Generación Z y características.	33
5.2. Hiperconectividad como característica predominante.	33
5.3. Colonización a Marte año 2030.	34
5.4. Datos relevantes.	35
Capítulo 6: Propuesta de diseño. Colección.	37
6.1. Definición del concepto de inspiración.	37
6.2. Board conceptual.	37
6.4. Análisis de rubros.	40
6.4.1 Indumentaria de astronautas	40
6.4.2. Indumentaria de astronautas by Under Armour.	42
6.4.3. Paracaidismo.	45
6.4.4. Wingsuit Flying.	46

6.4.5 Sport wear y Jeaneria	47
6.5. Análisis obra arquitectónica.	48
6.6. Escultura.	50
6.7. Proceso: sintaxis de prendas y exploración de materialidades.	50
6.8. Diseño de colección “Future is Mars”.	52
6.8.1. Línea 1: Neurona	54
6.8.2. Línea 2: Sistema	56
6.8.3. Línea 3: Gravedad	57
6.9. Fichas técnicas.	59
6.10. Producción fotográfica.	60
Conclusiones	63
Referencias bibliográficas.	67

Índice de figuras

Figura 1. Tríada de recursos.	16
Figura 2. Pierre Cardin, Space Age.	19
Figura 3. La moda del futuro, Space Age.	20
Figura 4. Mascaras de cuero unisex, Space Age	20
Figura 5. Galería de exposición, Space Age.	21
Figura 6. Modelos, Space Age.	22
Figura 7. Modelos, Space Age.	22
Figura 8. Prototipo de la colección, The unwereables dresses.	24
Figura 9. Maison Tropicale - Jean Prouvé.	25
Figura 10. Vestido de la colección. The unwereables dresses.	27
Figura 11. Unión de módulos de acetato.	28
Figura 12. Unión de módulos de aluminio.	28
Figura 13. The unwereables dresses.	29
Figura 14. Colección After World.	31
Figura 15. Tienda virtual de Balenciaga.	32
Figura 16. Las cinco primeras Starships.	36

Figura 17. Board Conceptual.	38
Figura 18. Usuario.	39
Figura 19. Indumentaria de astronautas EMU.	41
Figura 20. Indumentaria de astronautas ACES.	41
Figura 21. Indumentaria espacial by Under Armour.	43
Figura 22. Detalles de prenda.	44
Figura 23. Calzado.	45
Figura 24. Traje de paracaidismo.	46
Figura 25. Traje de Wingsuit flying.	46
Figura 26. Recursos sport wear y jeanería.	48
Figura 27. Obra arquitectónica.	49
Figura 28. Escultura.	50
Figura 29. Pruebas sobre el cuerpo.	51
Figura 30. Sintaxis de prendas.	52
Figura 31. Cuadro constantes y variables.	53
Figura 32. Figurines Línea 1.	54
Figura 33. Recursos constructivos Línea 1.	55
Figura 34. Figurines Línea 2.	56
Figura 35. Recursos constructivos Línea 2.	57
Figura 36. Figurines Línea 3.	57
Figura 37. Recursos constructivos Línea 3.	58
Figura 38. Ficha técnica.	59
Figura 39. Producción fotográfica.	60
Figura 40. Producción fotográfica.	61
Figura 41. Producción fotográfica.	62

Estructura del proyecto de investigación

1. Antecedentes

La moda está sujeta a transformaciones de estilo, materiales y complementos que, generalmente, vienen acompañadas de cambios sociológicos, culturales y tecnológicos.

La Era Espacial, conocida también como Carrera Espacial es una época que marca el momento en que la humanidad comienza la conquista del espacio. Esta Era se marca desde 1957 hasta 1975. Como todo contexto social e histórico, se ve reflejado en varias disciplinas, específicamente en las disciplinas proyectuales como el Diseño Industrial, Interiores, Arquitectura, entre otras.

La llegada del hombre a la Luna cautivó al Diseño de Indumentaria llevándolo a un mundo de exploración en cuanto a materialidad y morfologías que derivan de las naves espaciales.

“Con los diseñadores de la Space Age puede decirse que la realidad superó a la ficción. Los Courrèges, Ungaro, Cardin y Rabanne se aventuraron en la utopía para marcar una época y dar el pistoletazo de salida al “todo vale” que rigió la moda posterior. Todos ellos, además de compartir un enfoque común, experimentaron con formas y materiales a la busca de resultados que afectarán al vestir del futuro, aunque muchas veces sus creaciones no pasaron del gesto simbólico” (Moda imposible - Museo del traje - 2013)

En el ámbito del Diseño de Indumentaria podemos mencionar dos procesos proyectuales de referentes pioneros en la década de 1960.

Uno de ellos es Paco Rabanne (Colección “The unwearable dresses - 1966). Era excéntrico, ansioso por experimentar y lo suficientemente confiado en sus habilidades como para provocar deliberadamente al establishment de la moda francesa. La conmoción en torno al lanzamiento de la colección estableció a Paco como el enfant terrible de la moda francesa de los 60. “No es un modisto, es un trabajador del metal” (Coco Chanel - 1966).

“El diseñador hispano-francés situó la moda al límite de lo razonable. Sus armaduras futuristas, contrarias a toda lógica del vestir, llevaron la imaginación de las clientas europeas a un mundo tecnológico y erotizado que recreó en el cine la Jane Fonda de Barbarella (Roger Vadim, 1968), vestida para la secuencia final por el mismo Rabanne. Su obra puede ser considerada como pura ciencia ficción desde la perspectiva del consumidor común, pero su aproximación a la indumentaria es también un medio para la fusión de arte y vida. Con sus construcciones de metal y plástico convierte el cuerpo en soporte artístico, establece el nexo que le faltaba a la moda con el arte y abre un campo de posibilidades que enseguida se revelaría fructífero” (Moda imposible - Museo del traje - 2013)

También Pierre Cardin (Colección “Space Age” - 1966). Su estilo es sinónimo de experimentación y vanguardia que se refleja en sus primeros diseños inspirados en

la geometría y en la reinterpretación del futuro que se acercaba a los años 60; época del descubrimiento de las nuevas tecnologías y la era espacial.

El diseñador franco-italiano comenzó su carrera trabajando para los diseñadores de moda Paquin y Schiaparelli, y luego para Christian Dior. Bajo su propia House of Cardin, creó su icónico 'vestido burbuja' en 1954 (llamado así por la forma en que se ensanchaba debajo de la cintura). En 1959, produjo su primera colección prêt-à-porter (un escándalo que lo llevó a ser expulsado de la Chambre Syndicale de la Haute Couture Parisienne), haciendo realidad su visión de llevar la alta moda a las masas.

En la década de 1960, comenzó a producir llamativos vestidos de corte cuadrado con mangas geométricas que resonaban con los entusiasmos cósmicos de la época. Experimentó con vinilo, telas plateadas y transformó sombreros en cascos de la era espacial. En 1969, recibió el encargo de crear un traje espacial para la NASA.

2. Fundamentación.

La llegada del hombre a la luna, el 20 de julio de 1969, siempre cautivó al mundo de la moda.

En 1966, tres años antes de la llegada a la luna, Paco Rabanne fue un visionario al diseñar la colección The unweareables dresses. Fue el arribo de la moda espacial: prendas con cortes geométricos, formas cuadradas, colores siderales, materiales no convencionales: telas metalizadas, acrílico y PVC.

Pierre Cardin también fue un adelantado: en su colección otoño invierno 1966/67 presentó vestidos con cuellos de anillo como los cascos de los trajes de los astronautas. La conquista del espacio tiene un fuerte poder de atracción. Sugiere viajes al más allá, un mundo sin límite e invita a soñar con un futuro prometedor. La moda sabe cuánto fascina al hombre todo lo relacionado al espacio y lo supo capitalizar.

En la disciplina del diseño de indumentaria la búsqueda de una tendencia, se define como una profunda investigación. Que va a guiar al diseñador para crear propuestas. La indumentaria es la proposición final, es ese diseño que se creó. Para cumplir un objetivo, una determinada función. El cual se puede enfocar en diferentes campos de estudio, como, por ejemplo; poder pensar que es lo que va a suceder, en un futuro cercano.

Se buscará indagar acerca de diseñadores que posean trabajos de una colección con visión a futuro. Que será expuesto dentro de un marco teórico definido por sus principales referentes: Paco Rabanne y Pierre Cardin. Donde el significado de la idea del diseñador se encuentra representado por la morfología del diseño, los elementos visuales, sintácticos, morfológicos y constructivos. Estos elementos se articulan y estructuran permitiendo comunicar la idea del mismo.

Por lo cual todo este proceso de creación y desarrollo se encuentra determinado y condicionado por el contexto histórico, social y cultural. De esta manera se puede concluir que los diseñadores que guían este proyecto. Pensaron que sucedería o

cómo cambiaría el contexto, luego de la llegada del primer hombre a la luna. Este evento trajo consigo un furor por la era espacial, que se permeó no sólo en la moda, sino también en el diseño de interiores, la industria automotriz, el mundo del cine y la televisión. Esta tendencia se caracterizó por la innovación en tejidos y materiales. Desde el presente proyecto de investigación se pretende demostrar que, en el contexto actual la disciplina del diseño de indumentaria. Se puede anticipar a lo que va a suceder.

Se establecerá en un futuro no tan lejano, en Marte. El planeta rojo en el año 2030. Para crear una colección de indumentaria pensada en las necesidades de la generación Z. Mediante la reinterpretación de los referentes, pero con materiales más actuales y tecnológicos.

3. Marco teórico o referentes conceptuales.

3.1. Diseño de indumentaria y tendencia.

En primer lugar para comprender el diseño de indumentaria se considera mencionarlo dentro de las disciplinas proyectuales.

El diseño es un proceso de creación y elaboración por medio del cual el diseñador traduce un propósito en una forma real. Es un proceso intuitivo, racional y operativo de creación de formas útiles al hombre, destinadas a cumplir funciones de vida urbana, habitabilidad, operaciones táctiles o de comunicación visual. (Estudio de Diseño - Gonzalez - 1994).

Norberto Chaves postula que “el diseño es la disciplina que se encarga de dotar de explícito valor simbólico al proceso industrial; es la cultura de la industria. Para el diseño, cualquier condicionamiento utilitario o tecnológico constituye la base significativa de una propuesta simbólica”. Podemos afirmar que el fin del diseño es aportar la materialización de propuestas simbólicas a partir de datos funcionales y tecnológicos.

Luego podemos continuar con el término de tendencias para entender cómo esta disciplina genera cambios socioculturales. Guillaume Erner resume que “el término tendencias tiene acepciones muy distintas. Sirve para designar los movimientos de fondo de la sociedad y fenómenos subterráneos, quizá condenados a permanecer invisibles. Más aún: la noción de tendencia puede designar tanto fenómenos fútiles —la canción del verano— como temas mucho más serios —desde la “teología de la liberación” hasta el desarrollo sostenible.” (Sociología de las tendencias – GG Moda - 2010).

“Las tendencias nacieron con la modernidad; son la consecuencia de los grandes cambios observados desde finales del siglo XVIII en los ámbitos económico, sociológico y tecnológico. Esta evolución ha sido posible gracias a las evoluciones tecnológicas y económicas. Los individuos quieren novedad y el sistema puso en pie por la revolución industrial en el siglo XVIII, tiene la capacidad de ofrecerla. La innovación es incluso el motor de este sistema tal como ha señalado el economista Joseph Aloïs Schumpeter (1883-1950) mediante la noción de “destrucción creadora”.

Así es como en el diseño de indumentaria una de las tendencias, es la estética de pensar en un futuro cercano.

En los años 50 y 60 la sociedad queda atrapada en una importante transición que abarca las influencias artísticas y culturales; es un público originalmente clásico y conservador. Comienzan a verse diferentes tipos de acciones y, por ende, vestimentas más desestructuradas, nunca antes vistas, con aspectos futuristas y tecnológicos acordes a la época. (Estética futurista en la moda - UP).

El mundo de la moda presenta cambios rotundos y generadores de un quiebre social. Se pueden generar nuevas experiencias, disfrutar del uso y conocimiento de nuevos materiales para tal objetivo.

3.2. Generación Z como consumidor final

La finalidad de este proyecto tiene como grupo poblacional la generación Z, por lo tanto se caracterizará a los mismos.

Nacidos entre 1994 y 2010, comienzan a salir de las universidades o del desempleo para incorporarse al mundo laboral y reclamar su sitio en el mundo. Se trata de la primera generación que ha incorporado internet en las fases más tempranas de su aprendizaje y socialización, y también aquella a la que la crisis ha marcado más directamente su personalidad, puesto que los salpicó en pleno proceso de crecimiento. (Plataforma editorial - 2017).

3.3. Hiperconectividad

Además, para poder entender sus necesidades y demostrarlas en indumentaria funcional se tendrá en cuenta la “hiperconectividad” término que define Nuria Vilanova “Todos coinciden en que los cambios sociales generados por el uso de dispositivos tecnológicos personales están aquí para quedarse, pero son diversas las opiniones sobre las consecuencias de estos cambios. Muchos afirman que el gran reto para esta generación es equilibrar su vida real y su «vida cibernética». Un riesgo evidente asociado a este fenómeno es el de la adicción tecnológica, que puede ser la causa del déficit de atención y de capacidades como la lectura comprensiva o la expresión oral y que puede estar ya afectando los resultados académicos de algunos jóvenes.” (Plataforma Editorial - 2017).

3.4. Sustentabilidad

De igual manera a lo anterior otra característica predominante, ya actualmente existente pero que a medida que avanzan las generaciones más se tiene en cuenta es la sustentabilidad.

El desarrollo sustentable es una noción del mundo profundamente diferente a la que domina nuestro pensamiento corriente, e incluye satisfacer los valores humanos básicos, como justicia, libertad y dignidad (Ehrenfeld, 1999).

La Comisión Mundial del medio ambiente y desarrollo afirma que “el desarrollo sustentable hace referencia a la capacidad que haya desarrollado el sistema

humano para satisfacer las necesidades de las generaciones actuales sin comprometer los recursos y oportunidades para el crecimiento y desarrollo de las generaciones futuras.

4. Problema de conocimiento.

Interrogante

¿Cómo resignificar desde el proceso proyectual de la disciplina el uso de las materialidades y recursos constructivos de Cardin (Space Age - 1966) y Rabanne (The unweareables dresses - 1966) para diseñar una propuesta de rubro deportivo urbano para la generación Z en un futuro cercano?

Hipótesis

Así poder demostrar que el diseño de indumentaria, tiene la capacidad de exponer desde el proceso proyectual. El período de tiempo que se aproxima.

Objetivo general

Recuperar los recursos constructivos y el uso de materialidades de Cardin (colección Space Age - 1966) y Rabanne (colección The unwereables dresses - 1966). Con la finalidad de proponer una colección de rubro deportivo urbano para la generación Z desde la actualidad con una proyección cercana.

Objetivos específicos

- Caracterizar a la Generación Z.
- Explorar los recursos constructivos y morfológicos que Cardin (Space Age - 1966) y Rabanne (The unwereables dresses - 1966) utilizaron en la década de 1960 para pensar en un futuro cercano. Establecer contexto.
- Estudiar referentes actuales de la tendencia. Colección de Balenciaga (Afterworld - 2021) para entender el uso de materialidades más actuales y con últimas tecnologías.
- Reinterpretar los procesos proyectuales y trabajarlos en un nuevo contexto.

5. Marco metodológico.

La metodología que se utilizará para abordar la investigación se enmarca dentro del paradigma interpretativo. El cual tiene como objetivo comprender la acción social en la vida cotidiana y desde la perspectiva de la generación Z.

Esto implica encontrar relaciones internas dentro del mundo social y también determinar cuáles son los motivos que originan tales acciones. Por lo tanto, la

metodología es ante todo cualitativa haciendo foco en su investigación exploratoria por cuanto se busca describir procesos de creación de sentido en la sociedad.

Análisis cultural: observación directa. Partiendo de antecedentes y ubicando a qué contexto social se aproximaban en 1960 mediante lecturas de bibliografías.

La llegada del hombre a la Luna hace 50 años atrás conmocionó al mundo. Y al igual que en otras esferas de la vida social y cultural tuvo un gran impacto en la moda. Nunca hasta entonces se habían utilizado tejidos técnicos, ahora tan de moda, ni el «total look» de blanco nuclear. Ni los cuellos fueron nunca antes de una forma tan galáctica, ni los sombreros habían parecido hasta entonces cascos de astronauta. En cuanto a los diseñadores que marcaron esa época estaban los futuristas Paco Rabanne y Piere Cardin.

Estudio de casos teóricos: Colección de Cardin - Space Age 1966 - Colección de Rabanne - The unweareables 1966. Con la finalidad de hacer un análisis de cada colección y poder reinterpretarlas en otro contexto. Permiten probar algún aspecto de una teoría, el análisis de los mismos ayudará a esclarecer la hipótesis.

Implicancias prácticas: debido a que a partir de toda la investigación se realizará una colección de indumentaria de rubro urbano para la generación Z comprendida por jóvenes de 20 años proyectados en Buenos Aires, Argentina. Año 2030.

Capítulo 1: Tendencia y recursos que hacen al indumento

Dentro de este capítulo se desarrollará como las tendencias impactan en el mundo del diseño. El rol que cumple la indumentaria en nuestra vida cotidiana como así también el rol del diseñador y qué elementos componen a la misma. Con el fin de comprender cómo la disciplina proyecta y crea una tendencia, como es el ejemplo de suponer una visión a futuro cercano.

1.1. Tendencia.

En esta investigación se considera pertinente abarcar que se entiende por tendencia para luego proceder en los siguientes capítulos a una tendencia que marcó una década en la disciplina del Diseño de Indumentaria.

La definición de tendencia tiene diferentes acepciones según el ámbito en el cuál se desarrolle. Se puede definir como una corriente que se decanta hacia un fin específico y que generalmente perduran cierto tiempo.

Cuando se habla de “moda” para la sociedad, cada año o cada determinado tiempo se pone en juego que los grandes productores de indumentaria introducen al mercado ítems aún no vistos o modificados generando que el consumidor abandone o deje de lado sus actuales pertenencias para adaptarse a lo nuevo. Es un constante consumo y un reto para la indumentaria pensar en lo que viene.

La tendencia, o también llamada “moda” tiene un ciclo: la fuerte ascensión, el apogeo que anuncia el inicio del declive y luego el descenso a los infiernos que transforma el objeto que ayer era de culto en un accesorio pasado de moda. Tienen impacto en ámbitos económicos, sociológicos y tecnológicos. La sociedad se manifiesta produciendo signos y símbolos que pueden ser descifrados. Ellos mismos son quienes demuestran esa necesidad que el mercado puede satisfacer.

Jean Paul Gaultier postuló “Cuando se dice que alguna cosa está de moda, no quiere decir que el 100 % de las personas se adhieran a ella. Hoy, las modas coexisten. Hay grunges, neopunks, viejos punks, hippies, tecnos... Y otros que lo mezclan todo”. (Víctimas de la moda, ¿cómo se crea? ¿por qué la seguimos? - Editorial Gustavo Gili SL - 2004).

Los ciclos indumentarios contemporáneos no duran cincuenta años, sino entre tres y siete años en la mayoría de los casos. Tratándose de una industria, es grande la tentación de sospechar que los industriales de la moda han maniobrado para disminuir los tiempos de los ciclos. Si probablemente han hecho todo lo que ha estado en su mano para acrecentar nuestra necesidad de novedades, ciertos indicios tienden a probar que las modas son cada vez más breves, incluso en los dominios no comerciales.

En generalidades se designa bajo el nombre de tendencia a cualquier fenómeno de polarización por el que un mismo objeto seduce simultáneamente a un gran número de personas, grupo poblacional o étnico. La vida cotidiana está llena de casos de polarización.

En los años 60 una tendencia fue la Era Espacial que cautivó al mundo de la moda, como así también en otros ámbitos, cine, el diseño industrial, diseño de interiores,

etc. Radicó en el arribo de una moda con otro punto de vista, cortes geométricos, formas cuadradas como circulares, materiales no convencionales e innovación en materialidad.

1.2. Rol del diseñador de indumentaria.

A los diseñadores se los reconoce por su voluntad de intervenir en el entorno. Son personas que contemplan críticamente aquello que les rodea (la indumentaria, los objetos, los anuncios, los libros y revistas, los espacios domésticos o de trabajo, las páginas web y las aplicaciones, etc.) y aspiran a cambiarlo, a mejorarlo o inventarlo. Los diseñadores tienen interés por saber cómo funcionan y cómo están construidas las cosas, y, puesto que inventan a su vez otras cosas nuevas, suelen ser personas creativas.

La tarea del diseñador es mucho más compleja de lo que se llega a apreciar. Al momento de desarrollar el objeto de comunicación se deben tener en cuenta diversos aspectos, social, cultural, económico y tecnológico. Por lo tanto no se considera correcto valorar un diseño solamente desde el punto de vista estético.

Las necesidades de la sociedad están en constante cambio y evolución, a medida que aparecen nuevos usos y costumbres, que son resultado del desarrollo de nuevos objetos y tecnologías. La profesión del diseñador se verá afectada por el desarrollo de las nuevas tecnologías y por el constante cambio del individuo en cuanto al consumo y su relación con el entorno.

Isable Campi sostiene que “el arte produce obras para ser contempladas y el diseño produce obras para ser habitadas, utilizadas, vestidas, leídas o manejadas en forma de información. Por lo tanto, sería un error confundir la tarea del diseñador con la del artista, pues este último realiza una obra que se justifica por sí misma y no debe atenerse a ciertos condicionantes estrictos previos”.

Un diseñador tiene que estar preparado para resolver esas problemáticas que se le plantean respecto al entorno. Comprender, examinar, poder discutirlo y negociarlo con personas de muy diversa índole, ya sea el cliente, un técnico, un colaborador, etc. Este profesional debe ser sin dudas, una persona creativa, capaz de imaginar soluciones inéditas. Cuando se habla de creatividad, no nos referimos al concepto de inspiración sino a la capacidad de entender las cosas de otra forma, transformar ese concepto para crear una nueva forma.

Barthes identifica la distinción fundamental entre la ropa y la moda: la ropa consiste en objetos relativamente significantes que pasan a formar parte de la moda en el momento en

que son relatados a través de las imágenes y de las palabras. La moda es al mismo tiempo la industria productiva y el aparato de comunicación que se despliega en torno a los objetos producidos.

La moda es un universo complejo, un sistema compuesto por objetos, productos, imágenes y servicios, en el cual pueden cruzarse y confundirse las fases de la concepción, de la proyección, del mercado y del consumo. Se caracteriza por la libertad de acción, o sea por la ligereza que garantiza tanto la precisión como la fugacidad en los medios y en los resultados, el centro desde el cual se amplifican

los impulsos y se desencadenan los procesos de innovación. Absorbe todos los estímulos y los conjuga, es una zona de traducción e interpretación.

Esta rama del diseño, a diferencia de todas las demás tiene la particularidad de ser portada por un usuario, por esto, el diseño es pensado para una persona y obtiene de este modo, una doble funcionalidad, una doble cara. Consecuentemente, tiene la capacidad de expresar tanto al diseñador como al usuario, esto también contribuye a diferenciarlo de los demás diseños. En tanto, destaca la dualidad y capacidad que tiene la vestimenta de transmitir al ser algo tangible y visible, proyectando información sobre quien la porte. De tal forma, conforma los aspectos visibles de la imagen que contribuirán a definir la personalidad de los usuarios. (Toussaint-Samat 1994).

1.3. Rol de la indumentaria

Barthes (Sistema de la moda - 1978) afirma que la indumentaria es el lenguaje y el vestuario habla de éste, lo que su portador en la indumentaria resignifica apropiándose. La lengua estaría referida a los elementos en sí como los usos fijos estereotipados, el uso reglado de los accesorios, el juego establecido entre las prendas internas y externas, entre otros.

El diseño de indumentaria es una herramienta, una vía de expresión, una forma de arte; constituye así consecuentemente una manera de expresar una idea, un sentimiento, de homenajear cierto tema, de visibilizar cierta problemática, de transmitir ideales, de recordar cierto período.

El diseño comienza como una idea que terminará con la realización material de la misma. Deja de ser una idea para ser una forma. En este caso, el cuerpo es el sostén de esta forma. Es allí donde el diseño se manifiesta como tal y ambos cobran nuevo significado al establecer el vínculo. Mediante su forma el vestido puede acompañar la silueta y enmarcarla, pero también puede transformarla, moldear, pudiéndose hacer apto para soportar cierto clima, ayudando a realizar ciertas actividades variadas, abrigando y al mismo instante proteger, sostener y agilizar, según sea el caso.

1.4. Recursos que hacen al diseño

La indumentaria comunica acerca de su usuario a través de las combinaciones o ediciones que éste realiza a través de las prendas, el modo que las lleva; por ejemplo, en el caso de usar camisa, si la persona la utiliza con los botones cerrados o abiertos. Estas cuestiones dan lugar a lo que se denomina como estilo en moda. Son características que porta el individuo y permiten hacer una lectura acerca de éste. Sin embargo, el proceso de elección a la hora de comprar una prenda comienza por el diseño de la misma. Los diseñadores utilizan diferentes recursos a la hora de pensar la indumentaria, éstos están comunicando y construyen la prenda desde su morfología hasta ocasión de uso. Algunos de los recursos que ayudan a pensar su construcción y tienen gran poder de comunicación son las siluetas, las

tipologías y la colorimetría. En particular en este trabajo podemos mencionar también los recursos en cuanto a tecnología, funcionalidad y estética.

1.4.1. Siluetas

“Es la forma que surge al trazar el contorno del cuerpo” (Saltzman, 2004, p.104). Define los límites de la línea del cuerpo a partir de la nueva línea trazada en el vestido. La forma es lo que limita el vestido y la línea el límite de la figura. Es por esto que por ejemplo, existen siluetas bombé, reloj de arena, rectas, entre otras y líneas que adhieren al cuerpo, que lo insinúan o que aumentan su volumen. A partir de la silueta se puede cambiar la percepción del cuerpo, lo que permite es jugar con las líneas anatómicas y replantearlas. Por ejemplo se puede crear relaciones asimétricas dentro de la morfología de la silueta, que se perciba un sector del cuerpo más grande que el otro, en síntesis, replantear toda la estructura del cuerpo. Si bien las opciones son infinitas, lo que va a permitir realizar las diferentes morfologías es el textil. Según con el material que se trabaje se podrán crear ciertas siluetas. Por ejemplo con textiles rígidos se tiene a generar una forma geométrica en el cuerpo, en cambio, las telas más volátiles y livianas, van a insinuar la figura y por otro lado con textiles de punto se pueden crear siluetas que sigan las líneas naturales del cuerpo, anatómicas. Lo que se puede realizar a través de ellas es esconder partes del cuerpo, adherirlas o insinuarlas, todo depende de la cercanía del textil con el cuerpo del sujeto que porta la indumentaria. La silueta trazada que adquiere el cuerpo determina un juicio de valor sobre la sexualidad, el pudor, la capacidad de mostrar u ocultar, hasta la forma de interactuar con las otras personas ya que lo que permite el vestido es comprimir o expandir el espacio, modificando en consecuencia, el entorno. No solo entonces, a la hora de configurar una silueta se dispone la relación del textil con el entorno sino que con el propio cuerpo.

1.4.2. Tipologías

La vestimenta se puede establecer como elementos que se utilizan sobre el cuerpo, que funcionan e interactúan con el mismo. Éstos pueden categorizarse según su materialidad, morfología, funcionalidad, el usuario, la relación planteada con el cuerpo, entre otros.

Se clasifican de la manera que se reconocen que operan en conjunto. Si bien el pantalón es un término más bien genérico debido a que por su denominación se entiende que guarda cierta relación con el cuerpo y cierta morfología. En cuestiones más específicas, se encuentran diferentes elementos dependiendo la funcionalidad de la prenda. Por ejemplo un pantalón femenino de esquí y un pantalón cargo. Si bien ambos son pantalones y cumplen la función de cubrir las piernas, presentan diferentes cuestiones en torno a la necesidad del usuario al usar esa determinada tipología. Mientras el pantalón cargo está pensado para una prenda de trabajo, posibilitando el acarreo de objetos en sus bolsillos, el de esquí debe tener una

materialidad apta para bajas temperaturas y para el movimiento constante de su usuario ejerciendo la actividad física.

Las prendas fuera del cuerpo son reconocidas como signo, sin embargo, una vez que el usuario las lleva puestas, esto mismo puede cambiar de sentido. Es decir que depende del contexto y de la forma en que esté configurado o editado la imagen total vestimentaria y ornamental de la persona y la ocasión de uso.

El hecho que cada tipología tenga elementos propios en su construcción, hace que las mismas puedan ser diseñadas, desde su morfología, tamaño, funcionalidad, entre otras cuestiones. Esta situación permite combinar recursos de diferentes tipologías, tipos de costura y demás haciendo que los límites entre tipologías comiencen a eliminarse.

1.4.3. Colorimetría

Los colores actúan sobre el individuo, produciendo efecto en las emociones y en el estado de ánimo. Estos pueden hacer manifestar en la persona excitación, relajación, tristeza, alegría, angustia, entre otras cuestiones. En la influencia de elección del color en lo que refiere a la indumentaria, no se pueden sacar conclusiones solo por ello acerca de la personalidad del individuo o de su comportamiento ya que depende de la moda, los medios de comunicación, el significado de los colores a nivel cultural: situaciones por ejemplo de luto o de matrimonio, las estaciones y creencias religiosas.

1.4.4. Tríada de recursos

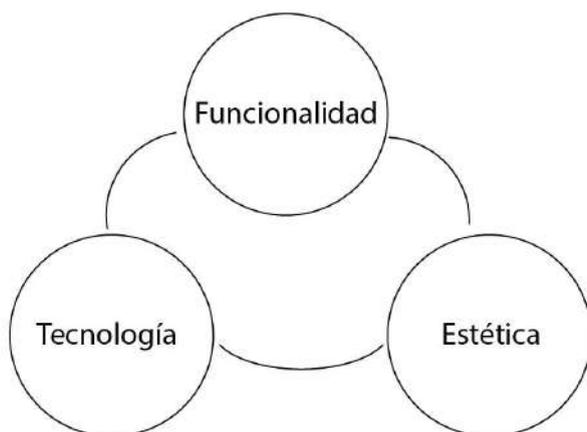


Figura 1: Tríada de recursos que componen el estudio del proceso proyectual de las colecciones. Fuente: elaboración propia.

En este apartado se desarrollarán los siguientes tres elementos compositivos y constructivos que se consideran primordiales en los estudios de caso de las colecciones referentes. Es necesario desarrollarlos para entender la dinámica de los diseñadores y poder llegar a conclusiones claras respecto a su visión a futuro.

1.4.4.1 Funcionalidad

El principio de funcionalidad siempre estuvo ligado con el concepto de indumentaria laboral. Estas prendas debían reducir los riesgos en el ambiente de trabajo.

Saulquin (La muerte de la moda, el día después - 2010) afirma que para que el concepto de funcionalidad y practicidad se puedan cumplir es necesario conseguir una correlación entre el entorno físico y socio histórico y ambos conceptos a su vez, deben estar en relación con variables relativas al usuario y al vestido.

Estos principios de funcionalidad y practicidad permiten considerar las necesidades reales del usuario como físicas, psicológicas, el rendimiento, la protección, el señalamiento e identidad. Para completar esos conceptos es importante incorporar un aspecto tecnológico con criterio de eficacia.

1.4.4.2. Tecnología

La tecnología relacionada directamente a la disciplina se ve como el valor añadido que una marca o una prenda puede brindar mediante la incorporación de un elemento que la diferencie de otros. Se puede ver como el desarrollo o mejora del mismo, como así también la máxima utilidad de recursos que algo puede brindar.

También entra en juego que a partir del siglo 21 se han realizado grandes avances en los campos de la microelectrónica, biología y nanotecnología, lo que permite incorporar estos progresos en la elaboración de las fibras textiles, utilizadas no solamente en el ámbito de la industria, sino que también aplicada en el diseño de moda, por su confort y aspecto ambiental.

A lo largo de la historia, los cambios en la creación de materiales textiles ha sido un proceso en el cual a partir de la década de los ochenta, más específicamente en Japón, se ha introducido las nuevas tecnologías, que permitieron la elaboración de textiles inteligentes, aquellos cuyas propiedades pueden ser controladas y cambiadas. Es así, que la implementación de esta innovación dentro del diseño de nuevos indumentos, fue el resultado de las exigencias de los consumidores y usuarios.

En este trabajo se va a comprender el concepto de tecnología como las innovaciones que se iniciaron en la década del 60 en determinadas colecciones de Rabanne y Cardin que fueron icónicas por los recursos utilizados.

1.4.4.3 Estética

En la actualidad el concepto de estética se encuentra bastante confundido, si bien es una premisa de la cual se habla mucho en el mundo del arte y el diseño, en generalidades se relaciona a la belleza o con embellecer al ser humano.

En este trabajo se aborda el concepto desde una cuestión más filosófica, introduciendo al individuo a generar una valoración, partiendo de lo que percibe y concluirá en una postura de adhesión o de rechazo, cómo así también una postura crítica que se relacione directamente a lo que se quiere comunicar con la propuesta.

En el diseño, se ha naturalizado que este valor refiere al aspecto ornamental de una prenda despegándose del lado funcional de la misma, refiriendo lo estético a los detalles y parte decorativa. Pero se debe entender que, en esta disciplina, el uso o funcionalidad cumple un rol clave y que al mismo tiempo constituirá parte del proceso de diseño, lo que hace que el valor estético de la prenda se deba hacer contemplando la misma en su totalidad.

Capítulo 2: Estudio de caso: Pierre Cardin - Colección “Space Age” - 1966

2.1. Pierre Cardin. Colección “Space Age”.

Pierre Cardin fue diseñador y arquitecto, fue uno de los diseñadores con mayor éxito comercial. Se desempeñó como modista, trabajó para otras casas de indumentaria como Schiaparelli y Dior, luego se independizó siendo el pionero del pret-a-porter y más tarde realizando alta costura.

Con el acceso a la televisión cada vez más extendido en la década de 1960, la realidad se asemeja más a la ficción cuando la carrera espacial hacía aterrizar a su primer hombre en la luna. La artificialidad influyó en la moda con el uso de nuevos materiales, la alta costura se volvió cada vez más irrelevante.



Figura 2. Pierre Cardin - Space Age. Fuente: The New York Times.

2.2. Elementos funcionales.

Se considera indagar sobre este ítem ya que hoy en día una de las cuestiones más fundamentales a la hora de diseñar es la funcionalidad que va a brindar la prenda que se diseñe para el usuario ideal. En este caso en la década del 60 y si hablamos de décadas atrás también, no era algo primordial.

En cuanto a recursos constructivos que hacen al diseño en general, se puede observar que algunos vestidos poseen bolsillos escondidos que brindan comodidad. Al ser una colección unisex pensada en cómo los hombres y mujeres se vestirían en 50 años las siluetas son andróginas. Fue uno de los primeros en incursionar en la

temática. Las siluetas resultan ser holgadas, rectas, para ambos sexos sin distinción de género. Lo que brinda hoy en día confort a la hora de vestir.



Figura 3. La moda del futuro - Space Age. Fuente: Arqueología del futuro.

La androginia unisex de los diseños de Cardin también resultó popular en la cultura juvenil de la década de 1960, en un momento en que el auge del Movimiento de Mujeres hizo que los límites entre los roles de hombres y mujeres en la sociedad se desdibujaran. Se cuestionaron los valores familiares tradicionales y se adoptaron enfoques más abiertos y fluidos para el género y la sexualidad estaban siendo adoptados.



Figura 4. Máscaras de cuero unisex. Fuente: The new york times.

Como es el ejemplo de la figura 4 pueden ser incómodas, se utilizarían para alguna ocasión en particular. La máscara de la derecha, cumple un rol más de "gafa". Las otras parecieran haber sido pensadas para la pandemia del COVID 19, una especie de protector facial.

En última instancia, el rupturismo de Cardin también dio un salto de la moda de los años 50, incómoda y femenina a prendas similares en tipologías base con el punto a favor que los textiles, los largos, los volúmenes permitían una mayor comodidad a la hora de utilizarlos.

Antes de Cardin, las mujeres utilizaban outfits que insinuaban la silueta con textiles planos en su mayoría. Con ajustes en la cintura y en líneas generales con poco vuelo en la parte inferior.

En síntesis, como explica Golbin, The Space Age fue un mensaje optimista sobre cómo puedes transformarte en una persona moderna vistiendo minifaldas, pantalones elásticos y otras prendas que te permiten moverte”.

2.3. Elementos tecnológicos.

Vinculado a este ítem podemos desarrollar la capacidad de Cardin en innovar en materialidades. Fue un diseñador vanguardista en todos los sentidos, no se destacó en algo en particular, sino en varias partes del proceso de diseño. Así mismo, se enfatizó en tipologías, morfologías y accesorios. La forma en exponer su colección, ya sea por la escenografía utilizada en su desfile como en los modelos/as que formaban parte de vestimenta unisex.

Dentro de este marco Cardin revolucionó con el uso de la iluminación LED, en túnicas electrónicas. Con hilos de bordado iluminados, sus diseños iluminaron una pasarela oscura, deslumbrando al público con una visión del futuro.



Figura 5. Una galería a oscuras presenta vestidos y monos iluminados por luces LED de colores, Jonathan Dorado. Fuente: Museo de Brooklyn.

Añadiendo a lo comentado, Cardin causó otra sensación con su colección de ropa para niños, reuniendo a todos los trillizos de París para ser fotografiados con sus atuendos simples, limpios y aerodinámicos, estampados con sus característicos motivos geométricos modernistas.

Entre lo que exhibió se encuentran también mascarillas de cuero, arneses de neopreno, hombreras, vestidos que se ven en la oscuridad: todos ellos, incluso los más recientes, erizan el recuerdo de un milagro económico europeo que llegó y se fue, pero que perdura todos estos años después en nuestras visiones del futuro.

En su momento Cardin postuló que dentro de cinco décadas “las mujeres usarán sombreros campana de plexiglás y ropa de tubo; los hombres usarán pantalones elípticos y túnicas cinéticas” (La moda de la era espacial que nos lleva al futuro - The new york times).

Se destacó por los diseños experimentales que miraban la vestimenta unisex y la incorporación de nuevos materiales como el vinilo, utilizado como único en algunas prendas y también para accesorios o terminaciones de prenda. Dándole un toque más galáctico, plástico, hacía imaginar un mundo de ficción.

Dentro de lo más destacado de este apartado de Cardin, podemos mencionar a su vestido “Cardine” (figura 6). Se llamó así porque fue una novedad totalmente propia de él, era su diseño de autor, desde el textil hasta el prototipo final.

Realizado con una novedosa tela tecnológica sintética con relieves que entraban y salían del plano, dando una ilusión óptica. Un verdadero adelanto al futuro si se tiene en cuenta que hoy en día una de las tendencias más difundidas es la no-gender.

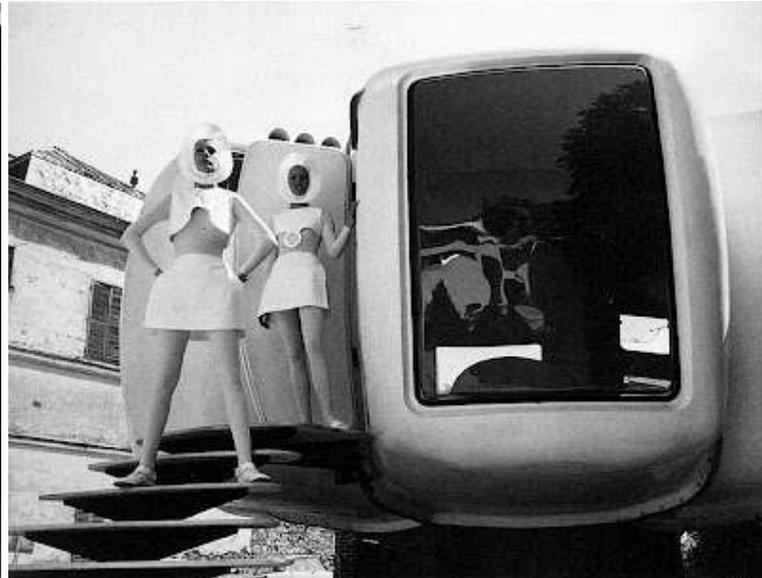


Figura 6 (izquierda)

Figura 7 (derecha) Modelos posando junto a cápsulas plásticas de Jean Maneval

Fuente: Arqueología del futuro

2.4. Elementos estéticos.

En su momento el diseñador postuló “La ropa que prefiero es la que invento para una vida que aún no existe: el mundo del mañana”. Así fue toda su trayectoria y la manera de comunicar sus ideas.

Cardín tomó la llegada del hombre a la luna como un espacio rodeado de plástico, vinilo, neón y colores brillantes. Su versión de ciencia ficción de la moda, llegó a definir la actitud rebelde y vanguardista de una nueva cultura de los años 60, que rechazó el glamour de 1950 en favor de un futuro totalmente industrializado.

Cardin visitó la sede de la NASA, interrogó a los funcionarios sobre lo que la gente podría usar en el espacio e incluso se probó un traje espacial. Mediante esta información él decidió rediseñar los “futuros trajes” que usarían para viajar al espacio.

Los diseños revolucionarios de este período incluyeron sus trajes cosmocorps unisex y vestidos de ojo de buey, así como viseras de plástico, máscaras y cascos protectores, todos producidos en tecnicolor sintético de alto brillo. Los sombreros y artículos para la cabeza eran vitales para su visión, un juego portátil con motivo del casco espacial.

Pamela Golbin postula (Pierre Cardin - Moda para la era espacial - Rossie Leso - 2020) que los diseños de Cardin eran un potente símbolo de rebelión en el París de la época, calificándolos como “metáfora de la juventud y el futuro de Francia”. A diferencia de Londres, en París no había una escena mod/rockera como tal, pero al adoptar la moda y las ideas futuristas, los jóvenes encontraron la manera de rechazar el tradicionalismo fanático

de la década de 1950, con su austeridad de posguerra, el glamour tradicional y el estilo antiguo.

La moda espacial representaba la idea de progreso y de conquistar el espacio exterior, por eso se pensaba en cómo adecuarla a los viajes lunares. Las series y el cine también recogieron la ciencia ficción de esa humanidad arquitecta de los grandes avances.

En ese contexto Cardin fue el creador de la “Cosmocorps” o “Vestimenta del cosmos” convirtiéndose en un ícono de la denominada era espacial.

Capítulo 3: “Estudio de caso: Paco Rabanne - Colección The unwereables dresses - 1966”.

3.1. Paco Rabanne. Colección “The unwereables dresses”.

La arquitectura y la indumentaria son disciplinas aparentemente antagónicas, pero a lo largo de la historia podemos observar cómo los arquitectos han escrito sobre moda, han realizado edificios al servicio de ésta o incluso han diseñado vestidos y complementos. Del mismo modo, muchos modistos y diseñadores de moda han encontrado en la arquitectura una fuente de inspiración, han heredado sus instrumentos o han colaborado con sus figuras más reconocidas para la concepción de sus diseños. La figura de Paco Rabanne constituyó un nuevo paradigma en el diseño de moda. Formado como arquitecto en l'École de Beaux Art de París entre 1951 y 1963, en los años 60 aplicó sus conocimientos de arquitectura en la creación de vestidos rupturistas. Influenciado por las vanguardias artísticas de la época, así como por el uso de nuevos materiales y formas en la arquitectura del momento, su obra irrumpió en el panorama de los convulsos años 60, dinamitando la tradicional concepción de la moda e introduciendo materiales y técnicas ajenas a ésta pero propios de la construcción de edificios. Su carácter innovador contribuyó para establecer un paralelismo, hasta entonces poco desarrollado, entre ambas materias. Una vez acabados sus estudios irrumpe en el mundo de la moda en 1966 con su primera colección icónica de la década del 60 fue “The unwereables dresses”, también llamada “12 vestidos que no se pueden usar en materiales contemporáneos”.



Figura 8. Prototipo de la colección “The unwereables dresses” - Paco Rabanne - 1966. Fuente: L' Officiel Arabia.

Como el nombre de la colección lo menciona, eran imposibles de usar debido a la materialidad como también a la forma en que estaba diseñado. Fue lucida por modelos descalzos que desfilaban al son de *Le marteau sans maître* de Pierre Boulez., que Rabanne eligió para reflejar la modernidad y sorprender al público. Fue un verdadero manifiesto de moda y ayudó a establecer la reputación de Rabanne como revolucionario.

“La arquitectura me ha permitido explorar el vestido de una manera diferente. Como todos los arquitectos, tengo sentido de la realidad, evalúo volúmenes, razono instintivamente en tres dimensiones y obedezco a la lógica de los materiales. Esto es lo que explica que no pueda tener la misma visión que un couturier. Además adoro experimentar e inventar las cosas más locas que sean inimaginables”. (Rabanne, 2009)

Rabanne entendió la alta costura como un laboratorio de experimentación en el que proyectar sus influencias arquitectónicas. Su fin no era provocar, sino igualar la moda a la arquitectura. Durante su carrera intentó equiparar ambas disciplinas, alejándose del halo frívolo de la moda pero también ignorando la pátina de eternidad que magnifica la arquitectura.

Jean Prouvé fue profesor de Rabanne en L'École de Beaux Arts. Se formó como metalista y herrero artístico, fue un hombre destacado de su época al sacar el máximo partido de las tecnologías y materiales desarrolladas durante la Gran Guerra, en el diseño de muebles y de arquitectura.

Luego de la Segunda Guerra Mundial instaló su taller. En estas instalaciones Prouvé investigó y desarrolló los principios que le preocuparon y que marcaron su obra: la industrialización, la producción en serie, el abaratamiento de costes, la reducción de los tiempos y plazos de construcción. Todo aquello que permitía crear arquitectura de manera rápida y económica mediante elementos prefabricados. Prouvé se convirtió en pionero al utilizar la chapa plegada en la construcción de viviendas pero también experimentó con el curvado de tubos metálicos para el diseño de muebles, entre otras investigaciones.

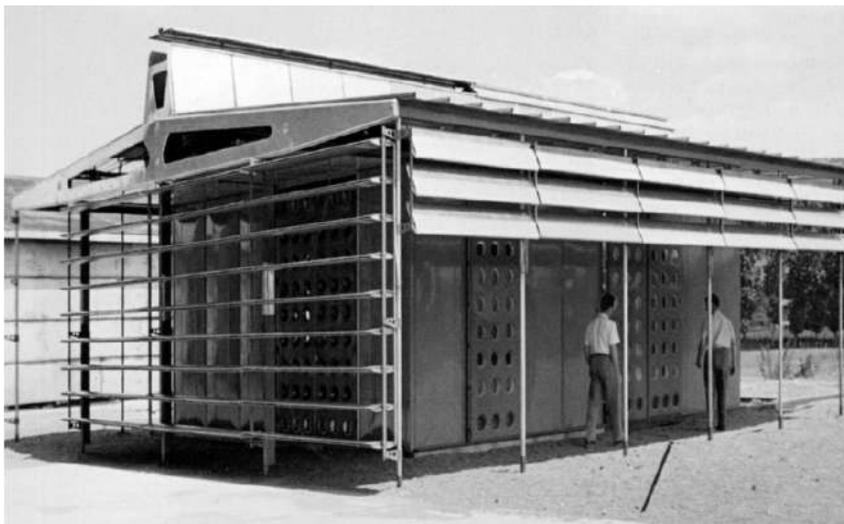


Figura 9. Maison Tropicale - Jean Prouvé - 1949

Fuente: www.researchgate.com.ar

Paco admiraba mucho a él y fue así como nació su interés en crear la colección "The unwearable dresses". Hay una relación directa entre la obra arquitectónica de Jean "Maisons Tropicale" y la colección de indumentaria. En los vestidos se incorporan preocupaciones ajenas a la moda y que se encuentran en los principios base de la arquitectura: la reflexión sobre los materiales, el respeto del medio ambiente, la economía y la democratización del estilo.

Si analizamos los vestidos de Rabanne desde la perspectiva de Prouvé, se pueden interpretar como muros cortinas sobre cuerpos de mujer, ajenos a la estructura, con el único carácter de envolver, de proteger del exterior, de una manera aparentemente liviana. Las piezas que se utilizaron para estos vestidos cumplían los principios de prefabricación, economía y facilidad de montaje (y desmontaje) que Prouvé buscaba por ejemplo en las Maisons Tropicales.

3.2. Elementos funcionales.

El cuerpo humano no es como una fachada, plana y angulosa, sino que se trata de una superficie formada por superficies cóncavas y convexas concatenadas tangencialmente: las protuberancias de los senos, la reducción del tronco en la cintura, el arco del final de la espalda, extremidades, volúmenes, etc. Paco Rabanne, no pudo emplear el metal directamente; pues aún conformándolo para adaptarse al cuerpo, se trata de un material rígido y fuerte, que impide el movimiento natural de las articulaciones. Como consecuencia los vestidos que realizó en metal estaban formados por piezas pequeñas de formas regulares (triángulos, círculos, cuadrados, hexágonos) que se engarzaban mediante argollas creando una malla que se adaptaba al cuerpo y le permitía moverse.

En líneas generales no se destacan elementos funcionales relacionados al uso particular o con una finalidad específica en las prendas que permita cierta practicidad en lo cotidiano del usuario. Si lo relacionamos directamente a cómo dialoga el vestido con el entorno, se podría decir que es funcional a la respuesta que el diseñador quiere brindar o comunicar. Es funcional al universo que está planteado en la colección. En este estudio de caso el término funcional se empareja con el estético que veremos en el próximo apartado.

3.3. Elementos tecnológicos.

En este apartado podemos mencionar ciertas características en cuanto a materialidad e innovación que Paco Rabanne demostró en su colección. A su vez se desarrollarán recursos constructivos como parte del análisis del estudio de caso que llevarán a la reinterpretación de los mismos en el contexto que se plantea en esta investigación.

La Guerra Fría entre Estados Unidos y la Unión Soviética se retroalimentó a través de la Carrera Espacial. La competición que mantuvieron ambos países por la conquista del espacio llegó a su apogeo en los años 60', contaminando de su espíritu a la sociedad. La industria desarrolló nuevos materiales y nuevas tecnologías. Esos avances se reflejaron en la arquitectura, que a través de los

llamados grupos utópicos, planteaban proyectos futuristas, de estética espacial e impregnados de los últimos adelantos tecnológicos.

Explicaremos a continuación ciertas características constructivas poniendo como ejemplo al vestido (Figura 10).

Este vestido es un collage de formas geométricas de acetato y colores: cuadrados, triángulos y rectángulos, de color rosa fresa, amarillo y azul crean un mosaico deslumbrante para la vista. Todas las placas están unidas y articuladas con anillas de acero en su color, una en cada esquina y otra anilla en el centro. El vestido es corto por encima de la rodilla y de línea evasé, forma geométrica simple impuesta por la propia naturaleza de los materiales.

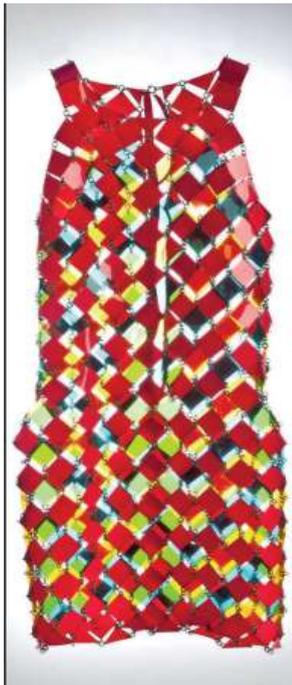


Figura 10. Vestido de la colección. The unwearable dresses - Rabanne - 1966 Fuente: "Moda imposible"

Si hay un material que identifique a Paco Rabanne es el aluminio conocido gracias al físico H. C. Oersted en 1825. Se trata de un metal no ferromagnético que se extrae del mineral conocido con el nombre de bauxita, por transformación primero en alúmina mediante el proceso Bayer, y después en aluminio metálico por electrólisis. De gran uso en la industria, este metal se caracteriza por su bajo peso, resistencia a la corrosión, fácil mecanización, y por ser relativamente barato. También de estas propiedades se benefician algunos diseños de moda.

El trabajo de módulos es su constante en la colección. A continuación (figura 11 y figura 12) se pueden apreciar detalles de este recurso y cómo es la manera de unión. Varía las formas de los módulos, escalas, distancias, rotaciones y primordialmente los tipos de avíos para generar el anclaje entre piezas. Generando así una especie de juego visual entre placas que forman vacíos y tapan otras zonas.



Figura 11. Unión de módulos de acetato. Fuente: “Moda imposible”



Figura 12. Unión de módulos de aluminio. Fuente: “Moda imposible”

3.4. Elementos estéticos.

En los años 50 y 60 la sociedad se ve atrapada en una importante transición que abarca las influencias artísticas y culturales, por ser un público originalmente clásico y conservador. Se comienzan a ver diferentes tipos de acciones y por ende vestimentas más desestructuradas, nunca antes vistas, con aspectos futuristas y tecnológicos acordes a la época.

El mundo entero vio extasiado cómo las imágenes del alunizaje del Apolo 11 se transmitían desde el espacio exterior a las pantallas de televisión en blanco y negro. La fantasía futurista se filtró en la cultura pop como un subproducto de la carrera espacial.

Utilizó placas geométricas estampadas en latón, plástico rodoide y lentejuelas unidas con anillos de acero. Usando alicates y anillos en lugar de aguja en hilo, los vestidos eran como una cota de malla medieval adaptada y reintroducida como atuendos futuristas.

Actualmente se percibe la misma idea pero con un nuevo aspecto que es el de usar las nuevas posibilidades que el siglo XXI ofrece.

Esta noción de visión a futuro implica no solo un extraordinario avance tecnológico o de innovación en materialidad, sino una exposición de cuerpos y mentes transformadas que te llevan a otro universo conceptual. Así esta habilidad que tiene la disciplina de demostrar cómo se imaginan las situaciones tiende a implicar infinitas posibilidades de progreso que pueden vislumbrarse desde el presente al mundo que está por venir.

Como ya se mencionó anteriormente la década del 60 fue la Era Espacial con la llegada del hombre a la Luna. Por lo tanto la inspiración de Rabanne parte de las

morfologías y materialidades en alusión a las naves espaciales y el universo. Brindando una silueta rígida, metálica y sintética. Muestra a las modelos como símbolo de poder y mujer moderna.

Supone un acercamiento al estilo “Nude Look”, puesto que hay ciertas placas amarillas y azules que son translúcidas y permite intuir el cuerpo a través de la morfología de las prendas. A su vez la unión de módulos genera pequeños vacíos.



Figura 13. Colección “The unwearable dresses”. Fuente: Vogue

No era importante el resultado final, lo que más fascinaba era el experimentar en todos los sentidos, tanto en el campo del diseño con figuras, movimientos y cuerpos extraños en los vestidos sino también con los materiales, su pasión fue crear con absoluta imaginación.

Se distingue su capacidad de ser innovadores, creativos y exclusivos, siguiendo el legado de su diseñador, quien es artista y a la vez arquitecto, un dato de suma importancia para la marca ya que eso es lo que los distingue. Hacen llamar a la producción sus prendas como la construcción de las mismas, así mismo como cuando se habla de un arquitecto realizando una edificación. Siguiendo indirectamente con materiales que se asemejan al de una construcción, colores metalizados, neutros y simples, detalles lineales y repeticiones.

Capítulo 4: Referentes pioneros en la tendencia: Balenciaga

4.1. Balenciaga. Colección “Afterworld”

Para contrastar con las colecciones de Paco Rabanne y Pierre Cardin, se decidió tomar una colección actual que siga con la misma manera de pensar o similar. Un pensamiento más moderno, rupturista dentro del siglo que estamos transitando. Para acercarnos a una mirada más real de los posibles usuarios de esta investigación.

Como referente de un caso ejemplar se tomó la colección “Afterworld” de Balenciaga 2021 - otoño invierno. Una idea totalmente diferente, pensada en el post pandemia, en cómo todo este evento afecta lo cotidiano y nuestras vidas. Un traspaso de la realidad a lo digital, para vivir dentro de ello.

4.2. Elementos funcionales.

A lo largo de toda la colección, primeramente se pueden visualizar prendas confortables. Oversize, con la posibilidad de superponer piezas. La mayoría sin género. Cada prenda tiene un espacio para portar, sea un objeto u otra necesidad, bolsillos externos e internos, con fuelle para más profundidad. También accesorios como carteras, riñoneras y mochilas. Hay camperas estilo las de la NASA que permiten portar muchas cosas por la cantidad y diversidad de bolsillos que llevan.

Desde otro lado más de ocasión de uso, lo podríamos llamar funcional. Es una colección que no tiene un uso en particular, por lo tanto es lo suficientemente versátil. Es rupturista, conjuntos de algodón con sandalias de vestir.

4.3. Elementos estéticos.

En este apartado, podemos desarrollar como se entiende la ideología de este usuario/modelo que vende Balenciaga como posible comprador en la vida real.

Se necesitaron cien personas para llevar a cabo lo que se jacta de ser un proyecto de video sin precedentes, lo que significa las horas de experiencia y tecnología avanzada que se necesitaron para escanear digitalmente los modelos de Balenciaga y sus movimientos. En un estudio en París, y luego transformarlos en avatares.

Gvasalia postula (Vogue - 2021) “ les pedí que imitaran poses de alta costura, que en realidad resultaron parecerse a la forma en que se paran los personajes de videojuegos al comienzo de un juego”.

Es un ser humano, que no lo podríamos llamar así porque es totalmente robótico. Por eso dentro del estilismo de cada modelo, la mayoría llevan piezas similares a ser metálicas que le generan rigidez y otro porte.



Figura 14. Colección “After world”. Fuente: Vogue.

4.4. Elementos tecnológicos.

Considerando que se puede señalar como elemento tecnológico a situaciones en los textiles, avíos, recursos para suplantar otros, en este caso se toma la tecnología dentro de cómo venden la colección y cómo la utilizaron para otras partes del proceso.

Balenciaga revolucionó con el formato para vender su colección. Realizaron un videojuego que se accede mediante un link. Epic Games, la compañía estadounidense conocida por juegos populares como Fornite, se ha encargado de desarrollar este recorrido virtual que avanza al consumidor cómo será la moda del futuro.

El juego se inicia con la selección de personajes que ya visten las piezas de nueva colección. En las descripciones de los diferentes avatares se dan a conocer los detalles de las diferentes prendas que lleva el modelo en cuestión, por ejemplo, el estilo de gafas, bolso o el tipo de vestido.

Una vez seleccionado el personaje, el videojuego se traslada a una tienda de Balenciaga donde se pueden ver a varias personas posando con los nuevos diseños creados por Gvasalia. También la ropa y complementos están distribuidos por todo el espacio que ayuda a crear una idea de cómo será la experiencia de compra en los próximos años. Se sale del establecimiento, el recorrido continúa por las calles de una ciudad y posteriormente se traslada a un bosque para alcanzar la cima de una montaña, con sorpresa final incluida. A lo largo de todo este camino, el videojuego muestra otros diseños para que el usuario pueda hacerse una idea de las propuestas de Gvasalia.

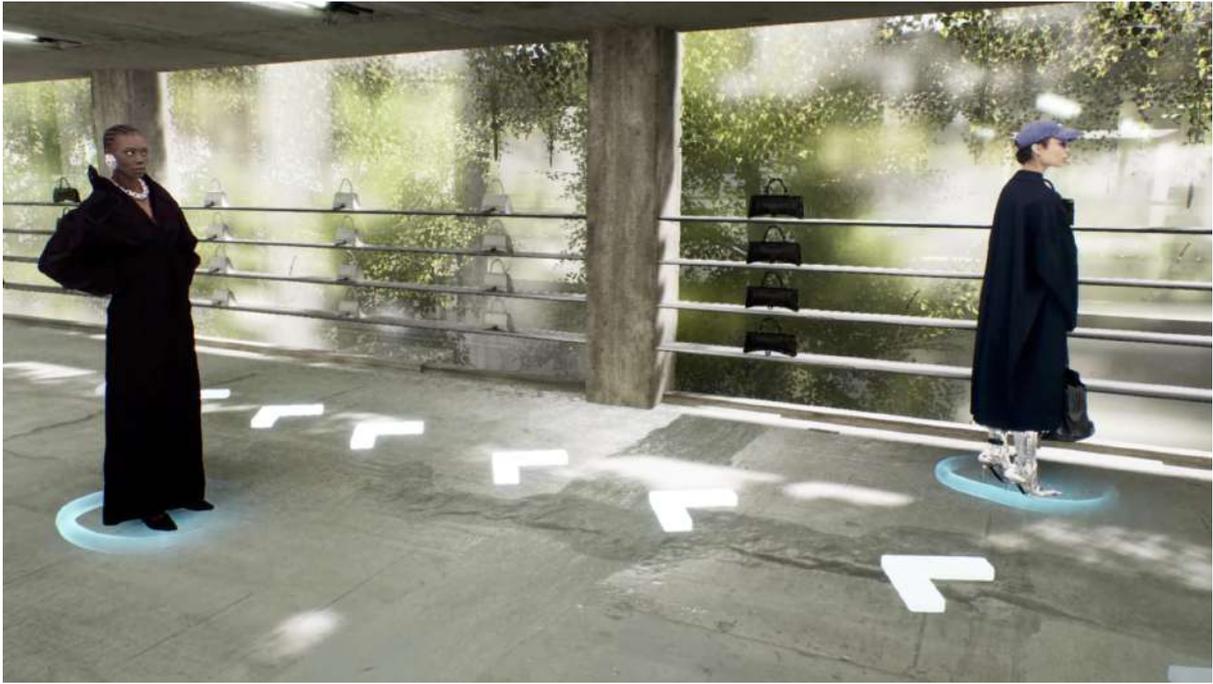


Figura 15. Tienda virtual de Balenciaga. Fuente: La vanguardia.

Capítulo 5: Grupo poblacional. Jóvenes de la generación Z.

Vinculado a los capítulos anteriores, a continuación se van a desarrollar características pertinentes de la generación Z. Este grupo poblacional es el usuario objetivo en este proyecto. Es necesario resaltar ciertas cualidades que harán que las prendas sean funcionales, estéticas y tecnológicas respondiendo a sus necesidades.

5.1. Generación Z y características.

Los primeros miembros de la denominada generación Z, la de los nacidos entre 1995 y 2010, actualmente oscilan entre los 12 y 28 años. Es un grupo pionero en la historia que nació en un mundo con internet. Todas las demás generaciones compartieron algunas características en común sin que predomine tanta tecnología. Se trata de la primera generación que ha incorporado internet en las fases más tempranas de su aprendizaje y socialización, y también aquella a la que la crisis ha marcado más directamente su personalidad, se desarrolló en pleno proceso de crecimiento.

Ciertas situaciones son importantes para destacar, así idealizamos el modelo de usuario que se piensa en este proyecto.

La singularidad es la prioridad para la Gen-Z. Este grupo pone un mayor énfasis en la creación de un camino propio durante la adolescencia, ya sea construyendo sus caminos educativos o sus marcas personales. Buscan encontrarse en espacios donde puedan celebrar la expresión personal y el empoderamiento.

Nativos digitales, desde que nacieron, jamás conocieron el mundo sin internet. Inmersos en el mercado del consumo, pero a su vez un consumo más consciente.

Se destacan por cuidar el medioambiente, ya que nacen con la virtud de encontrar una manera para aportar. Por eso son ellos quienes podrían llegar a habitar en otro planeta, debido a cómo empeora la Tierra día a día. Al estar ligados al Internet, se unen a muchos medios de sostenibilidad vía redes. Desde movimientos como, “Bahamas Plastic Movement” donde se prohíbe el uso de bolsas plásticas y “Green School Bali”, un colegio preescolar hasta bachillerato, creado para educar a los líderes cívicos del mañana en el desarrollo sostenible.

5.2. Hiperconectividad como característica predominante.

“Hiperconectividad” es un término que sintetiza la situación actual del ser humano en la cual vive conectado a diferentes dispositivos que brindan información.

No temen desarrollar vidas fingidas o seguir tendencias, más que crearlas. El flujo inagotable de publicaciones provoca la necesidad de contenidos sin fin. Dado que dedican todo su tiempo a internet.

“Todos coinciden en que los cambios sociales generados por el uso de dispositivos tecnológicos personales están aquí para quedarse, pero son diversas las opiniones sobre las consecuencias de estos cambios” (Generación Z, 2017, p.53).

Muchos afirman que el gran reto para esta generación es equilibrar su vida real y su “vida cibernética”. Un riesgo evidente asociado a este fenómeno es el de la adicción tecnológica, que puede ser la causa del déficit de atención y de capacidades como

la lectura comprensiva o la expresión oral y que puede estar ya afectando los resultados académicos de algunos jóvenes. La pérdida de la capacidad de concentración y atención de los jóvenes está causada, sin duda, por la preponderancia de internet. El llamado “multitasking” (hacer varias cosas a la vez) dificulta la atención y, como consecuencia, la interiorización de la información.

A partir de lo anteriormente expuesto acerca de los antecedentes, podemos tomar a esta generación como usuario ideal para la colección de este proyecto. Debido a que es un grupo poblacional en auge dentro de todos los cambios sociales, económicos, culturales y tecnológicos globalmente.

Es de gran importancia pensar cómo un fenómeno como la tecnología, se empodera de nuestro día a día. Afecta en modales, actitudes y maneras de llevar a cabo nuestras acciones e intereses. Viven una especie de doble vida; su identidad real que se manifiesta en persona cuando deben recorrer espacios; y un personaje que se transmite por medio de las redes sociales.

Cuando se trata de trabajo, educación, fama y estatus social, la Gen Z sabe cuál es su futuro. Su naturaleza trabajadora implica que se hacen a sí mismos o al menos están en el proceso y que incorporan la marca personal que quieren proyectar a la esfera social. Imaginar eso con sus publicaciones con filtros, editadas y depuradas y uno podría pensar erróneamente que de verdad están viviendo una vida de ensueño.

Un claro ejemplo, es Youtube, plataforma dónde se visualizan videos, tutoriales, como si estuvieras viajando por el mundo pero a través de las redes sociales. Inmersos en un mundo de fantasía, donde todo lo que ellos necesitan buscar para encontrar su felicidad y bienestar de la vida real, se ve reflejado en otros espacios que reemplazan la cotidianeidad que se vivía años anteriores en otras generaciones.

5.3. Colonización a Marte año 2030.

Dentro de este marco es considerable destacar un próximo hecho; la Colonización a Marte 2030. Desde las evidencias anteriores relacionadas a colecciones de la década del 60 que fueron pioneras en la Era Espacial, actualmente podemos encontrar un posible hecho histórico que marcaría una nueva era. En ese tiempo, cuando surgía la llegada del hombre a la Luna, todos los ámbitos y disciplinas se vieron afectadas por este fenómeno. Brindó lugar a morfologías, colores, texturas, materialidades a trabajar para lo que estaba sucediendo. Una nueva tendencia había llegado e impactado en la manera de pensar de los profesionales en sus trabajos proyectuales.

A partir de esto, es un acontecimiento certero y posible de tomar como referencia. La relación se desarrolla entre, los antecedentes junto a su contexto para pensar en un futuro, la llegada del hombre a la Luna; y la actualidad con todo su contexto acompañado de la posible conquista a Marte.

Este evento brinda un abanico de posibilidades para pensar el futuro de la humanidad dentro varias dimensiones: social, cultural, económica, tecnológica, entre otros. Todos estos marcos influyen en los procesos proyectuales en el diseño

de indumentaria. Funcionan como punto de partida para generar una respuesta hacia las necesidades del consumidor dentro del contexto actual. La indumentaria puede comunicar y hacer vivir al usuario un discurso poético. Explorar la posibilidad de que el ser humano viva en Marte en los próximos años.

5.4. Datos relevantes.

En este apartado se desarrollan brevemente detalles relevantes acerca de este suceso que aportan al proceso proyectual.

Las misiones tripuladas al planeta rojo que la NASA quiere empezar a volar en los años 2030, serán duras para los astronautas, ya que deberían exponerse a altas cargas de radiación, microgravedad que destruye los huesos, entre otros peligros.

Pero además, hay que tener en cuenta que estos pioneros deberían ser capaces de volver a la Tierra en un tiempo relativamente corto, según los funcionarios de la agencia espacial estadounidense.

Sin embargo, la historia cambia para aquellos que decidan quedarse. Vivir permanentemente en Marte, o en cualquier otro lugar fuera del planeta, podría suponer la necesidad de ajustes en el ADN de la especie humana, dicen los expertos.

Kennda Lynch postula que la ingeniería genética y otras tecnologías avanzadas podrían tener que entrar en juego si la gente quiere vivir, trabajar, prosperar, establecer su familia, y permanecer en Marte.

Los científicos ya han insertado genes de animales diminutos, adorables y famosos por su resistencia que pueden sobrevivir al vacío del espacio, en células humanas en el laboratorio. Las naves llevan las maquinarias y sistemas vitales para establecer la primera base.

Los primeros 30 no son unos humanos cualquiera, sino científicos, ingenieros, médicos y científicos militares que se quedarán en Marte dos años hasta la próxima ventana de aproximación. Después de aclimatarse a la gravedad marciana tras meses de viaje por el espacio, tendrán muchas misiones que completar mientras luchan contra las duras condiciones de la superficie.

Lo fundamental será poner en marcha la primera fábrica de combustible que servirá para volver a la Tierra, pero también comenzarán proyectos como la primera impresora 3D, el cultivo con plantas genéticamente modificadas para crecer en suelo marciano y el uso de cianobacterias para generar fertilizantes a partir del nitrógeno en la atmósfera marciana.

Luego de unos 2 años se produce comida en suelo marciano gracias a huertos verticales. Se instala el primer hospital, fábrica, estación de combustible. Varias personas ya pagarían mucha plata por ir como visitantes. Más tarde, el nacimiento del primer marciano. Ese nacimiento será la clave fundamental para el destino final de Marte y los humanos allí establecidos. No porque marque el comienzo de la reproducción de la especie en el planeta, sino por algo mucho más profundo. Llegará el primer sentimiento de identidad. Los humanos comenzarán a dejar de ser terrestres para convertirse en marcianos.

Todo en Marte, desde el paisaje, el clima, la lucha diaria, el valor de las cosas ante la dureza del entorno, la sensación de riesgo permanente y hasta la visión completamente diferente de amaneceres y atardecer transformará a los seres

humanos allí establecidos. Toda la experiencia vital marciana será distinta de la experiencia terrestre. Es lógico pensar que todo lo que nos hace humanos, de la música a las relaciones, será también diferente a lo terrestre.



Figura 16. Las cinco primeras Starships que llevarán suministros, maquinarias y robots. Fuente: El Confidencial.

Además de todo lo detallado, otro núcleo a complementar es la indumentaria. Hay todo un pensamiento detrás de acuerdo a varios factores que afectan el comportamiento del ser humano y la indumentaria es capaz de responder a las necesidades que plantea este contexto. A continuación, en los capítulos siguientes se desarrollará el caso especial de Under Armour, quien diseñó trajes espaciales para futuros visitantes a Marte.

Capítulo 6: Propuesta de diseño. Colección.

En este capítulo se desarrolla todo el proceso proyectual de la Tesis de Grado. Bajada de la investigación teórica a todo un nuevo espacio práctico, donde se pone en valor todo lo indagado en un resultado final que conlleva a diseñar una colección de indumentaria.

6.1. Definición del concepto de inspiración.

La idea inspiracional de este proyecto surge de una necesidad del autor de reinterpretar el pensamiento de dos antecedentes icónicos en el ámbito del diseño de indumentaria. Space Age (Pierre Cardin - 1966) y The unwearable dresses (Paco Rabanne - 1966).

El concepto se denomina "Future is Mars". Toma situaciones de morfología, color, líneas, estructuras, siluetas, materialidad, entre otras. Pone en valor nuevamente la capacidad de la disciplina del diseño de indumentaria para proyectar el futuro que se aproxima.

6.2. Board conceptual.

Podemos condensar todo lo visto hasta aquí en el board conceptual, que comunica la idea de el posible futuro cercano reinterpretado en base a, el análisis de antecedentes, colecciones actuales, generación Z, colonización a Marte y otros factores que ganan influencia en el contexto que se visualiza a continuación. (Ver figura 17).

El siguiente universo, expresa poéticamente la idea trabajada en este proyecto. Un mundo colapsado de tecnología, dónde los cables conectan todo y se presentan como una misma extensión del ser humano. Detalles de naves espaciales y astronautas, parte de la década del 60. Colores metálicos que se abren a paletas más coloridas. Experiencias innovadoras dentro del mundo físico virtualizado. Una comunicación mediante imágenes, voces que se escuchan pero no se ven.

Viajes que nos acercan a nosotros mismos, al cosmo. Necesidad de explorar el universo y la complejidad del mismo. Un futuro gamificado dónde lucharán para conseguir un lugar mejor. ¿Qué hay más allá de la luna, el sol y la tierra?. ¿Marte será nuestro próximo hábitat? ¿Viviremos una ciencia ficción? ¿Seremos un ente sin emociones?

El planeta Tierra en constante movimiento, carga su energía para poder subsistir a la velocidad que cambian los fenómenos provenientes de la actividad del ser humano. Por consiguiente, Marte, una nueva vida que espera el hábitat de nosotros. Una nueva forma de adaptarse, crear y arrancar de cero los años vividos.

A partir del desglose de este board y el análisis de todos sus aspectos, se adquieren recursos constructivos, estéticos y morfológicos que forman parte del esquema de

colección. Permite tomar decisiones a la hora de diseñar y comunicar lo que se busca. Se establecen ciertas premisas que se considera destacar.

- Siluetas amplias y adherentes.
- Avíos: hebillas, cierres, ojales, elásticos, cintas mochileras.
- Repetición de costuras; costuras a contrarotón, costuras hacia afuera.
- Portabilidad, desmonte, bolsillos, funcionalidad.
- Extensión del yo.
- Situaciones esféricas, extracciones, módulos.
- Estampas únicas y estampas continuas.
- Entre otros recursos más.



Figura 17 .Board Conceptual "Future is Mars" .Fuente: elaboración propia.

6.3. Usuario.

El usuario está enfocado en la generación Z, que se analiza dentro de este proyecto. Compositivamente comparte situaciones que dialogan con el Board Conceptual y aportan al diseño de la colección.

Se visualiza (ver figura 18) un ejemplo de estereotipo de la población objetiva. Un usuario que oscila entre los 18 y 28 años. Una persona que se aleja del planeta tierra, abandonando Buenos Aires. Esa ciudad sin descanso, con mucha velocidad en cambios y en vivir el día a día.

La rapidez se traduce en otro hábitat, Marte. Invasión por la manera en que crece y crece la tecnología. Apoderándose de la vida de esta generación. Esta cuestión de

cables y electricidad, se integra al organismo, formando una extensión del propio cuerpo humano. Esta característica constituye una manera de resolver necesidades cotidianas.

Vida solitaria, desconectada, poco contacto con humanos. Necesidad de explorar el universo y la complejidad del mismo. Un nuevo contexto que moldea las percepciones e influencia sus actitudes, hábitos y habilidades cognitivas.



Figura 18. Usuario. Fuente: elaboración propia.

6.4. Análisis de rubros.

Además de todo lo analizado anteriormente, se considera fundamental llevar a cabo relevamiento de ciertos rubros que influyen directa e indirectamente en las temáticas abordadas.

6.4.1 Indumentaria de astronautas

La indumentaria que utilizan es mucho más que un conjunto de prendas que los astronautas usan en los paseos espaciales: un traje espacial totalmente equipado es, en sí, una nave espacial para una persona. El nombre formal de los trajes espaciales que se utilizan en el transbordador espacial y en la Estación Espacial Internacional es Unidad de Movilidad Extravehicular (o EMU, por sus siglas en inglés). “Extravehicular” porque se utiliza fuera del vehículo o de la nave espacial; “Movilidad” porque el astronauta puede moverse dentro del traje. El traje espacial protege al astronauta de los peligros de circular por el espacio.

Los trajes espaciales ayudan a los astronautas de diferentes modos: los astronautas que realizan paseos espaciales enfrentan diferentes temperaturas. En la órbita de la Tierra, la temperatura puede llegar a menos 250 grados Fahrenheit y, bajo la luz del sol, la temperatura puede llegar a 250 grados. El traje espacial protege a los astronautas de ambas temperaturas extremas (NASA, 2014).

Ofrece oxígeno para la respiración en el vacío del espacio. El traje trae agua para beber durante los paseos espaciales y evita que los astronautas se lastimen con pequeñas piezas de polvo espacial. Puede que el polvo espacial no parezca muy dañino, pero cuando un objeto pequeño se mueve mucho más rápido que una bala, puede causar daño. Protege a los astronautas de la radiación en el espacio, tienen visores para proteger los ojos de los astronautas de la luz solar intensa.

El traje espacial consta de varias partes: el torso superior rígido cubre el pecho del astronauta. El montaje para los brazos cubre los brazos y se conecta con los guantes. El casco y el visor extravehicular protegen la cabeza del astronauta y, a la vez, le permiten ver tanto como sea posible. La parte del torso inferior cubre las piernas y los pies del astronauta. Las partes flexibles del traje están hechas de varias capas de material. Las capas cumplen diferentes funciones, desde mantener el oxígeno dentro del traje hasta proteger del impacto del polvo espacial.

Debajo del traje, los astronautas llevan puesto un traje LCVG (Liquid Cooling and Ventilation Garment). Los tubos están cosidos en esta pieza de género ajustada que cubre todo el cuerpo a excepción de la cabeza, las manos y los pies. El agua flota por esos tubos, con el fin de mantener fresco al astronauta durante el paseo espacial.

En la parte de la espalda del traje hay una mochila llamada Subsistema Primario de Soporte de Vida. Esta mochila contiene el oxígeno que los astronautas respiran durante un paseo espacial y elimina el dióxido de carbono que los astronautas exhalan. La mochila también le da electricidad al traje. Un ventilador hace que el oxígeno circule por el traje espacial y los sistemas de soporte de vida, y un tanque de agua contiene el agua refrigerada que circula por el traje LCVG.

Además, sujeto a la espalda del traje, encontramos un dispositivo llamado Auxilio Simplificado para Rescate en Actividades Extravehiculares o SAFER, por sus siglas en inglés. SAFER cuenta con varios inyectores de propulsión pequeños. Si un astronauta se separa de la estación espacial, puede usar el SAFER para volver.



Figura 19. Indumentaria de astronautas EMU. Fuente: NASA.

Acompañado de lo anteriormente expuesto, también se encuentran los trajes de astronauta, Advanced Crew Escape Suit: ACES. Son utilizados para la transportación de los astronautas fuera o ingreso al planeta, para ello es necesario prever una serie de contratiempos. Principalmente de una despresurización de la cápsula de transportación, incendio en la nave, etc.



Figura 20. Indumentaria de astronautas ACES. Fuente: NASA.

Estos trajes están confeccionados con diversas capas, que a su vez está compuesta por subcapas.

Están compuestos, de la siguiente manera (desde la capa exterior a la interior):

- Capa de Nomex, teón y kevlar.
- Reeja la luz y calor, resistencia al fuego, se destaca en el negro del espacio y resiste impacto de basura espacial y micro meteoros.
- Cinco capas de nylon, para protegerse de temperaturas extremas, a la luz del Sol y sin ella.
- Envoltura de neopreno, segunda medida de seguridad contra impactos.
- Estructura de poliéster, resistente a la presión.
- Bolsa con capa de nylon y poliuretano, constituye protección por la falta de presión externa.
- Tejido flexible dispuesto en pliegues que permite el movimiento.
- Elastano con tubos de agua fría, para la refrigeración del traje.
- Forro de nailon y algodón, suave al tacto, retarda la pérdida de calor y absorbe el sudor.

La NASA estudia lo que se necesitará para usar los trajes espaciales en vuelos a Marte, ya que la exploración de Marte traerá aparejados nuevos desafíos. A diferencia de la órbita de la Tierra o la de la Luna, Marte tiene su propia atmósfera. Marte tiene más gravedad que la luna, por lo tanto, los trajes que se usen en Marte no deben ser demasiado pesados.

6.4.2. Indumentaria de astronautas by Under Armour.

En 2019 Under Armour, marca deportiva, se une a Virgin Galactic, empresa que proporciona vuelos espaciales suborbitales tripulados, lanzamientos suborbitales para misiones científicas y lanzamientos orbitales para satélites pequeños. Con la finalidad de diseñar trajes espaciales para futuros posibles visitantes al espacio.

Si bien el traje no necesita protegerse contra los peligros reales del espacio, ya que quienes usen el equipo permanecerán dentro de una cápsula de Virgin Galactic durante todo el viaje, Cienski, diseñador de Under Armour, postula que el control de la temperatura sigue siendo un componente clave en el diseño del traje. Eso se debe a que los viajeros dejan el cálido clima desértico del suroeste de Estados Unidos para subir a una nave de lanzamiento regulada antes de los pocos minutos de flotación ingravida en una cápsula forrada contra la temperatura gélida, pero aún sin control total de la temperatura.

Under Armour garantiza la máxima comodidad para los pasajeros que experimentan un evento único en la vida. La capa base incluye hilo infundido con biocerámica para ayudar a eliminar la humedad de la piel y promover el flujo sanguíneo para mantener el cuerpo fresco. El forro del traje incluye una fibra de celulosa hecha de pulpa de madera reciclada que expulsa el calor de forma natural.

Prendas seguras, funcionales y cómodas, dando un giro al calzado y a los trajes espaciales clásicos para así sentar unas nuevas bases para vestir a la próxima generación de viajeros espaciales. Incorporación de elementos funcionales, como varios bolsillos para guardar objetos personales o necesarios, además de contar con

un sistema de comunicación integrado que funciona con un mecanismo de pulsar para hablar.

La capa base del traje actúa como una segunda piel. Está basada en el retorno de la energía, por lo que aumentará el rendimiento y el flujo sanguíneo durante las etapas del vuelo de mayor fuerza G o de gravedad 0. Azul oscuro que recuerda al color del espacio. Cuenta con elementos atmosféricos en azul más claro y algún toque en dorado, cuya inspiración viene de la imagen del sol en el cielo y de sus rayos al incidir sobre la Tierra. El tejido UA Clone es un material auténtico patentado que se adapta a la forma exacta del cuerpo para conseguir que las prendas se ajusten a la perfección y que ni siquiera se note que las llevas puestas. Se emplea en partes específicas del traje espacial, como los codos o las rodillas, para conseguir una movilidad y un confort óptimos.

En detalles más estéticos, predomina un azul oscuro que recuerda al color del espacio. Cuenta con elementos atmosféricos en azul más claro y algún acento en dorado, cuya inspiración viene de la imagen del sol en el cielo y de sus rayos al incidir sobre la Tierra. Colores que imitan la capa atmosférica alrededor de la Tierra. Nick Cienski, diseñador de Under Armour postula que una vez que la funcionalidad y la seguridad se concretaron desde una perspectiva de rendimiento, realmente queríamos darle vida al traje espacial con el estilo distintivo de Under Armour y el reconocimiento a los nobles y logros épicos de Virgin Galactic. Pudimos incorporar los elementos nostálgicos del traje espacial clásico, no solo de misiones espaciales pasadas, sino también de películas espaciales icónicas, para redefinir la forma en que pensamos que las prendas espaciales avanzan y crear algo memorable y diferente a todo lo que los astronautas del futuro hayan visto.



Figura 21. Indumentaria espacial by Under Armour. Fuente: Virgin Galactic.



Figura 22. Detalles de prenda. Fuente: Virgin Galactic.

Respecto al calzado, Under Armour, revitaliza la bota espacial tradicional para crear algo que es altamente funcional, pero que también tiene el mismo estilo y elementos de diseño que el traje espacial. Inspirándose adicionalmente en el calzado de los conductores de autos de carrera, junto con las tecnologías de calzado más avanzadas de la marca, imita la sensación de ligereza para una movilidad óptima, alejándose de lo que todos pensábamos que los grandes y voluminosos astronautas de botas han usado anteriormente.

La tecnología adaptativa UA Clone, también utilizada en el traje espacial, se adapta a la forma exacta del pie para un ajuste preciso y una sensación de cero distracción, mientras que la amortiguación UA HOVR, una de las espumas más suaves disponibles, brinda soporte para un funcionamiento funcional, cómodo y pieza de calzado ignífuga.

Se eliminan todas las distracciones, lo que resulta en una bota elegante, lisa y suave sin nada que se enganche en el equipo u otros futuros astronautas cuando flotan en gravedad cero. Los elementos de diseño estético complementan el traje espacial, con los tonos de destellos azules y dorados que se unen maravillosamente.



Figura 23. Calzado. Fuente: Virgin Galactic.

6.4.3. Paracaidismo.

El paracaidismo es una técnica de lanzamiento de seres humanos u objetos desde cierta altura usando un paracaídas para amortiguar el impacto del aterrizaje. Se puede realizar desde cualquier aeronave como un avión, helicóptero, globo aerostático o desde un objeto fijo.

La práctica requiere, además de la preparación previa, el uso de una serie de materiales que ayudan al paracaidista en caída libre y aumentan la seguridad del salto.

- Mono de salto: Están hechos con telas especiales para adaptar y dotar el mono de diferentes velocidades que ayudan a controlar la caída libre y dar un mayor control al paracaidista durante el salto. Los monos ajustados permiten una tasa de caída más rápida mientras que los trajes más anchos, proporcionan una caída más lenta.
- Casco: Pueden ser de cuero estilo aviador, cerrados totalmente (full face) como el de las motos o bien abiertos por la parte delantera.
- Gafas: Los paracaidistas usan las gafas para proteger los ojos de las velocidades de caída libre que van alrededor de 200 km/hora.
- Avíos metálicos: Mosquetones, reguladores y hebillas.
- Textiles: serie de materiales que ayudan al paracaidista en caída libre y aumentan la seguridad del salto. La mayoría son impermeables, rompevientos y repelentes.

Dentro de otras generalidades, hay situaciones de agarre y soporte en el recorrido del cuerpo. Siluetas rectas o anatómicas dependiendo del material. Recortes funcionales desde la moldería para poder variar la materialidad de acuerdo a las zonas que se ubiquen.



Figura 24. Traje de Paracaidismo. Fuente: Aero Expo.

6.4.4. Wingsuit Flying.



Figura 25. Traje de Wingsuit Flying. Fuente: Deportes extremos.

El wingsuit flying, también conocido como wingfly, es el deporte aéreo más extremo que existe. Es una modalidad dentro del paracaidismo que consiste en volar utilizando un traje aéreo.

Equipamiento similar al Paracaidismo, gafas, cascos, situaciones de agarre en cuanto a avíos, lo que varía es la morfología del traje. El objetivo del traje aéreo es disminuir el desplazamiento vertical y favorecer el horizontal, mientras que el paracaídas se utiliza para acercarse a tierra al final del salto. Es de nylon o textil resistente, tiene tres alas: Dos que conectan los brazos con el torso, y una tercera que conecta las piernas entre sí. Simulando así la cola o el traje de un pájaro. El traje contiene canalizaciones membranosas que permiten la entrada y salida del aire. Permite convertir esa resistencia en un considerable empuje hacia arriba y desplazarse horizontalmente a grandes velocidades. Superficie matelaseada que hacen a la totalidad de la prenda. Cierres metálicos por metro que complementan en el desmonte e ingreso a la prenda.

6.4.5 Sport wear y Jeaneria

En este apartado se mencionan brevemente, dos rubros que predominan a lo largo de la colección.

Jeaneria, rubro que se toma a partir de las características que proporciona el denim. Textil rígido y versátil, por lo tanto es utilizado en variedad de prendas en segundas pieles, así también en situaciones de portabilidad. Mega bolsillos, riñoneras, morfologías de prendas que acercan un espacio para portar objetos. Se pone en valor el uso de las costuras, se duplican y se utilizan a contrarotón. Los recursos cobran sentido por el cuerpo del material, los fruncidos y plisados son imponentes. Se logra llegar a situaciones de volumetría que se busca a lo largo de esta colección.

Sportswear, rubro que gana prioridad debido a que actualmente es fundamental tener en cuenta el confort como primera característica a la hora de diseñar. Se considera inevitable para cumplir las necesidades del usuario. Predomina en todas las líneas de la colección y se fusiona con otros rubros. Se toman los textiles de punto, la confección, avíos, terminaciones, entre otros. Combinación de distintos géneros para brindar una funcionalidad, por ejemplo: lycra y dryfit. Los recortes, es un recurso muy utilizado, siempre que brinde una solución, ya sea evitar un rose, generar comodidad evitando una unión en zona de inflexión. Cada textil tiene su propiedad que ayuda a suplir la necesidad que busca cubrir la indumentaria. Es el caso del dryfit, género transpirable para zonas donde se elimina el sudor.

Se encuentran varias tipologías que se pueden utilizar y las cuales deben ser pensadas y confeccionadas sabiendo cuál va a ser su funcionalidad, para utilizar el tejido apropiado según la actividad a desarrollar. La unión y terminación de prenda va a ser elegida de acuerdo a la funcionalidad de las mismas. Se utilizan hilos acordes a la resistencia que necesiten las costuras.

Telas cómodas y adaptables a las situaciones que se le presenta al usuario.

Pensado en el CONFORT Y FUNCIONALIDAD

Textiles de punto
Impermeables
Dryfit - que permiten
paso de la transpiración



Avios que permiten el
ajuste, ingreso, sostén
y fruncido de zonas.

Desde el cuerpo como textil y
versatilidad para adaptarse
a diferentes situaciones.

Costuras dobles reforzadas
en denim para generar
pesadez y cuerpo en una
morfología
Para zonas de inflexión o
zonas de rose.



Capacidad para segundas pieles y poder estar forrado con otros textiles
Funcionando como accesorio además de primeras o segundas pieles.
Utilizado para un híbrido con el sport wear



Figura 26. Recursos sport wear y jeanería. Fuente: Elaboración propia.

6.5. Análisis obra arquitectónica.

Dentro de toda la investigación, hay análisis que se suman para aportar datos al momento de diseñar.

En este apartado se desarrolla brevemente, recursos que se toman de la arquitectura “Centro Cultural Europeo de Tecnologías Espaciales - KSVET”. Es el único instituto en el mundo que permite sistemáticamente el diálogo continuo entre los artistas y los científicos, creando conciencia sobre la cultura relacionada con el espacio, al mismo tiempo que ofrece una visión de las complejidades de la comprensión cultural junto al desarrollo tecnológico existente en la exploración espacial.

El diseño del edificio se inspira en la primera estación espacial geoestacionaria, o para ser más precisos en la rueda habitacional de la estación espacial concebida por el ingeniero espacial Herman Potočnik Noordung en 1929. Una estación en esta órbita también podría representar un punto de partida perfecto para largos vuelos espaciales, teniendo en cuenta que la fuerza de atracción de la Tierra sigue siendo el mayor obstáculo para ello.

Fue diseñada como un satélite geoestacionario de tres partes: una estación de energía solar, un observatorio y una rueda habitable. La rueda giratoria habitable que crea gravedad artificial con la fuerza centrífuga de la construcción circular, es la mejor y al mismo tiempo más sencilla solución para hacer posible la vida humana dentro de la ingravidez.

Todo el conjunto ofrece un efecto espacial de gravedad artificial, de rotación y rotación. La parte superior del edificio cuenta con un área de investigación, mientras que las partes inferiores albergarán espacios de exposición, una sala de usos múltiples y una biblioteca especial, “El Tesoro de la Modernidad (Treasury of Modernity)”.

En accesos, el edificio cuenta con dos entradas, la principal que se abre a la plaza, sobre el lado sureste y otra en el lado norte. Entre el edificio y la carretera principal hay un espacio abierto público, la plaza, diseñado para albergar eventos sociales al aire libre. Su equivalencia en el lado opuesto es la orientación del edificio, con su planta circular, hacia el arroyo Jesenica, ofreciendo un tipo alternativo de espacio público abierto al entorno verde. Una tercera orientación se abre hacia el campo de deportes, también al aire libre.



Figura 27. Recursos extraídos de la arquitectura. Fuente: Elaboración propia.

La estructura está conformada por una serie de anillos entrelazados que se encuentran en la parte superior, uno sobre el otro, para crear una estructura de rampa continua. El exterior y el interior del edificio están formados por dos cilindros bajos. El cilindro inferior está soportado por el acristalamiento de la zona de acceso que puede abrirse completamente para conectar las actividades del salón con la plaza. En la cubierta, cuatro aberturas de diferentes tamaños permiten la entrada de luz natural hasta la planta inferior, a través del gran hueco central. Cilindros concéntricos (que tiene el mismo centro que otro) de aluminio que no se apoyan en el mismo plano sino que se introducen uno en otro de forma oblicua, dando una sensación de dinamismo aparente. Brinda un efecto dinámico entre los cilindros, (acentuado por los anillos de vidrio que rodean el edificio), una sensación que estuviese flotando.

Los materiales comunican transparencia, dureza, fragilidad, traspaso de una situación a la otra. Contrastan con el entorno. La parte exterior con láminas lisas de aluminio sobre las fachadas de vidrio. Hormigón visto con vidrio y metal. Terminaciones de aluminio.

6.6. Escultura.

Con el fin de tener un acercamiento a una situación tridimensional, se realiza una escultura. La misma fue pensada a partir de morfologías y espacios que surgen durante todo el recorrido. Las formas geométricas, espiraladas, extensiones, cables, entre otros.

Se realizó un objeto que simula ser una neurona. Célula del sistema nervioso formada por un núcleo y una serie de prolongaciones. Se utilizaron materiales esféricos, cintas de embalaje. Variación de escala, extensiones mediante cables y la ruptura de los mismos.

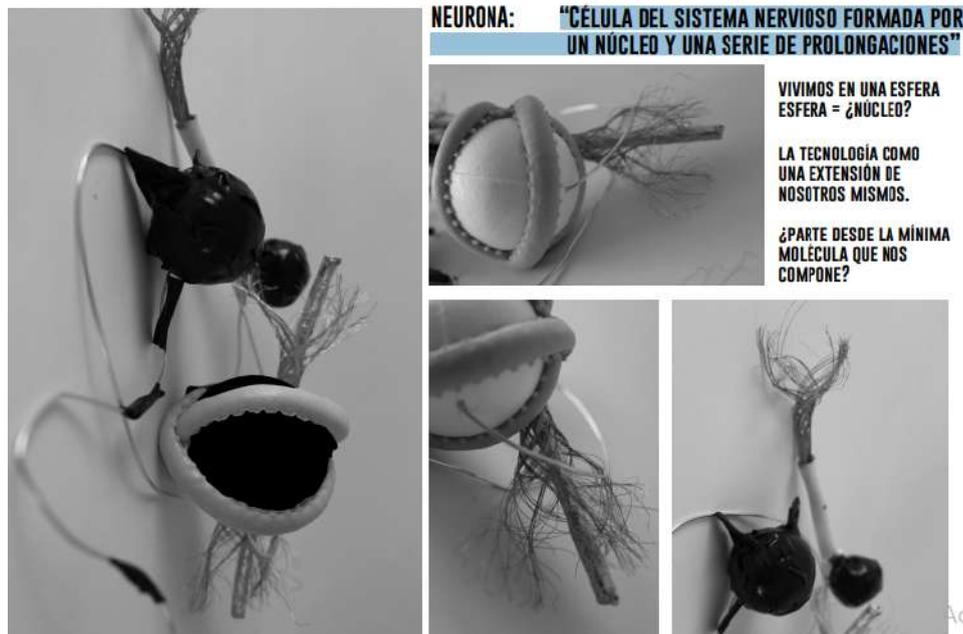


Figura 28. Escultura "Neurona". Fuente: Elaboración propia.

6.7. Proceso: sintaxis de prendas y exploración de materialidades.

Dentro de este marco se expone parte del proceso del armado de la colección. Se visualizan ciertas imágenes de los primeros acercamientos de materialidades sobre el cuerpo. La búsqueda comienza mediante la bajada de recursos que se visualizan en el universo poético y usuario. Se toman referencias de color, morfología, tipología, situaciones constructivas. Todo lo evaluado y relevado se convierten en una búsqueda matérica, de acabados de superficie y avíos que conforman la construcción del prototipo. Uno de los puntos de partida fue lo artificial y plástico (ver figura 29). Pensar en lo que se ve y lo que es por dentro. Se decide indagar en el sachet como material. Se fusiona el sachet con forrerías textiles. Para generar un textil infinito se termofusiona generando un aspecto visual brillante con arrugas. Este

recurso me da la posibilidad de ver cómo se comporta en diferentes partes del cuerpo, al ser rígido hay zonas de inflexión que son difíciles de manejar. Luego de buscar maneras de comportamiento en el cuerpo, cuando se finaliza el diseño de colección este material pasa a formar parte de segundas pieles y accesorios debido a que para primer contacto con la piel es incómodo para el usuario.



Figura 29. Pruebas de materialidad sobre el cuerpo. Fuente: Elaboración propia.

Se toma como punto de partida las primeras tipologías resueltas que funcionan respondiendo a una necesidad. Mediante la manipulación de las prendas sobre un cuerpo se exploran recursos, morfologías, funcionalidades, y demás características que surgen de la misma exploración. Las prendas se deben adaptar al cuerpo y su fisiología.

En la figura 29 se puede visualizar como un pantalón recorre el cuerpo mediante diversas formas de manipularlo. Al ser un prototipo con amplitud una de las piezas que recorre la piernas, puede funcionar como manga, como cruce en el cuerpo, envuelve al cuerpo. El recurso del matelaseado en zona de inflexión, genera un cuello preponderante con estructura, firmeza. Las cintas mochileras generan espacios de tensión y ajuste. Todo es un recorrido visual y morfológico que aporta al diseño total de la colección. Funciona para tomar decisiones estéticas, morfológicas,

funcionales y tecnológicas que hacen que cada prenda se lea como un discurso y que entre ellas haya un diálogo, una intención de comunicar. Se generan diversas siluetas que hablan de un mismo lenguaje y luego permiten continuar este recorrido para finalizar la tipología hermana que se quiere traducir.



Figura 30. Sintaxis de prendas. Fuente: Elaboración propia.

6.8. Diseño de colección “Future is Mars”.

Luego de el relevamiento y análisis de todo lo que compone este proyecto de tesis, se llega a concluir que la colección es llamada “Future is Mars”, desde lo que nos complementa como ser vivo, una unidad estructural, hasta lo más infinito que se puede encontrar en el universo.

La búsqueda de este trabajo concluye en la generación Z como posible habitante en un futuro del planeta Marte. Esto se asemeja a la década del 60 y la conquista de la Luna. El grupo poblacional habla de muchas necesidades a cubrir y la reinterpretación de los antecedentes en la actualidad es un espacio nuevo para descubrir.

La colección es de rubro deportivo urbano para la generación Z, personas adolescentes adultas hasta 25 años. Confort y funcionalidad, las prioridades del diseño. Hay otras aristas como la tecnología y la estética que se ven traducidas en

recursos que conforman la totalidad de una prenda. Toda la información del board conceptual y el usuario se bajan a recursos constructivos que van a funcionar como constantes y variables de acuerdo a la línea.

ESQUEMA DE COLECCIÓN

RECURSOS	LÍNEA 1 NEURONA		LÍNEA 2 SISTEMA		LÍNEA 3 GRAVEDAD	
	CONSTANTES	VARIABLES	CONSTANTES	VARIABLES	CONSTANTES	VARIABLES
Silueta amplia			●		●	
Estampas continuas		●		●	●	
Hebillas	●				●	
Elásticos	●					
Recortes				●	●	
Costuras a contratono	●				●	
Portabilidad					●	
Bolsillos		●	●		●	
Silueta adherente	●			●		●
Costuras hacia afuera				●		●
Desmontabilidad						●
Asimetría		●				●
Extensión del yo						●
Estampas únicas			●			
Cierres			●			
Superposición		●	●			
Repetición de costuras		●	●			
Portabilidad			●			
Costuras reforzadas			●			
Hilo a contratono			●			
Extracciones	●					
Módulos				●		
Puntos de tensión						
Desmonte		●				
Tablas		●				
Matelaseado						●
Cinta mochilera					●	

UDE / FDYC / 2022 / PRACTICA PROFESIONAL III / CÁTEDRA: CRIVOS / AYUDANTES: TREJO - GONZALEZ NÁJERA / ALUMNA: LANUTO PAEZ ANA

Figura 31. Cuadro de constantes y variables. Fuente: Elaboración propia.

6.8.1. Línea 1: Neurona

Las líneas cuentan una historia, todo el relato poético que sintetiza la investigación. La primera línea, “Neurona”, de ocasión de uso nocturno. Una fusión entre el sportwear y la reinterpretación de recursos de antecedentes estudiados. Refleja la unidad mínima que nos compone como ser vivo dentro de la tierra. Este pensamiento se ve en circunferencias y módulos de la Era Espacial traducidos a extracciones. Cada recurso va mutando en otros.



Figura 32. Figurines Línea 1 - Neurona. Fuente: Elaboración propia.

En la figura 32 se ven diferentes formas de llevar a cabo la idea de esfera. Desde una extracción con elástico embutido e hilo a contratono. Ojales artesanales con hilo encerado que forman parte de un método de ajuste e ingreso a una prenda. Se puede utilizar suelto como ajustado, se pierde de vista el recurso y se fusiona en un punto de unión dónde el textil se arruga. La elección del cordón elástico es para continuar la idea que se viene trabajando en un material infinito con circunferencia, se puede visualizar simple como tejido en macramé. A su vez refleja la idea de conexión de cables, de la tecnología como una extensión de nuestro cuerpo. El cordón grueso de elástico genera otro aspecto visual impactante, antes que el elástico convencional que se aprecia en el día a día. A su vez, este elástico funciona como ajuste por medio de un canal, dos o varios internos para fruncir en zonas. Elástico plano de 2cm que simula la intención de arnés y ajuste en el rubro del paracaidismo.

La elección de materialidades se despliega desde primeras pieles en lycras estampadas y lisas con acabados de superficie. Generando siluetas adherentes con segundas pieles volumétricas y versátiles. Textiles planos, entre ellos bagun y charol para situaciones geométricas con cuerpo, que sobresalen de las primeras pieles.

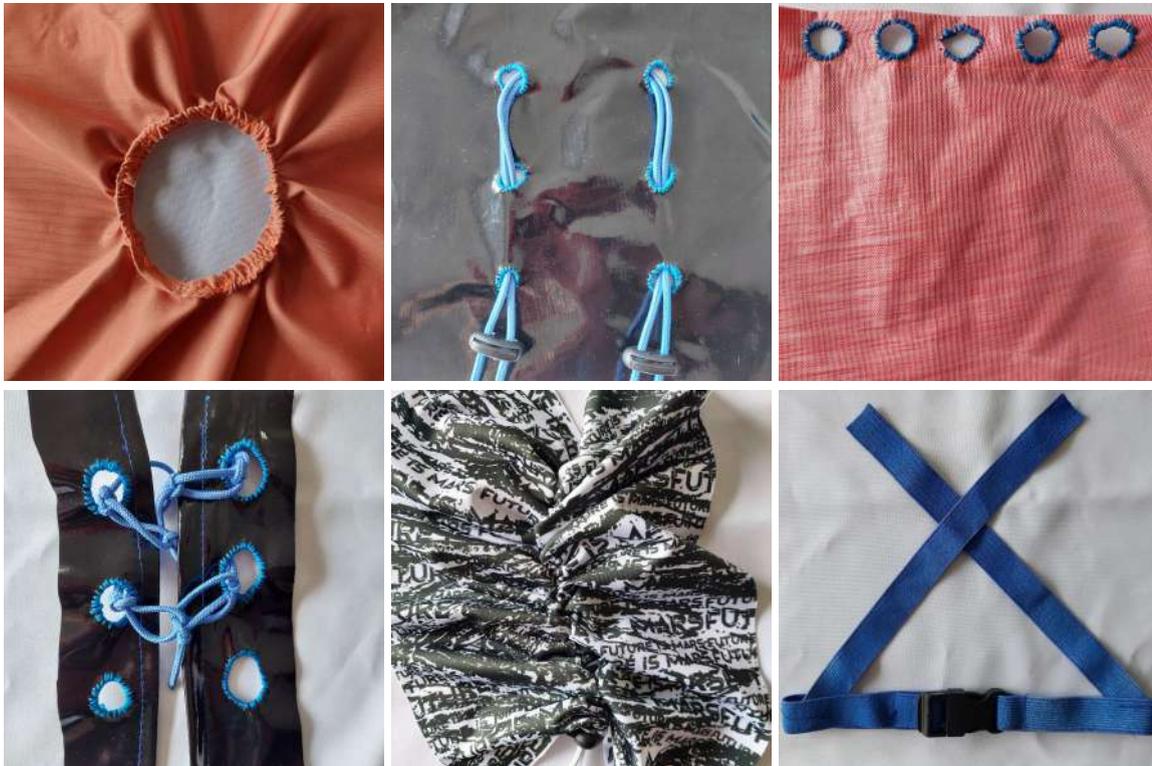


Figura 33. Recursos constructivos Línea 1 - Neurona. Fuente: Elaboración propia.

6.8.2. Línea 2: Sistema

La línea 2, Sistema, supone la unidad mínima estructural que se duplica infinitamente para conformar un sistema. De ocasión de uso día, predomina la portabilidad. Se fusionan los rubros sportswear, jeanería y remería. Dentro del sport para seguir la idea del confort, es un rubro que mediante los recursos se logra cumplir esta arista.



Figura 34. Figurines Línea 2 - Sistema. Fuente: Elaboración propia.

Hay estampas continuas en menor medida pero es una constante las estampas únicas. Para generar una diferencia entre líneas, aparecen recursos nuevos como las repeticiones de costuras, costuras a contratono y refuerzos. Las circunferencias se traducen en terminaciones de bolsillos, mega bolsillos posibles de portar varios objetos, no solo un celular. Bolsillos que nacen de amplitudes con cierre. El caos de la repetición de neuronas se ve traducido en estampas continuas con bordados en hilo a contratono que siguen la idea de cantidad. Las materialidades plásticas se llevan al textil formado por sachets termosellados. Se utiliza en segundas pieles. Prendas que cumplen una funcionalidad de portabilidad con bolsillos de sachet forrados en tropical mecánico sublimado y accesorios como riñoneras, porta botellas, mochilas. La forrería se convierte en una constante fundamental para cubrir la piel del cuerpo humano de un material tan aislante como el sachet. También se destacan zonas de inflexión con refuerzos para evitar el textil plano y en su lugar dar protección en zonas de roce, como los codos y rodillas.



Figura 35. Recursos constructivos Línea 2 - Sistema. Fuente: Elaboración propia.

6.8.3. Línea 3: Gravedad



Figura 36. Recursos constructivos Línea 2 - Sistema. Fuente: Elaboración propia.

La línea 3, Gravedad, es ese espacio infinito donde lo único que se encuentra es la gravedad. La fusión de rubro es entre el sportswear y paracaidismo para ocasión de día. Hay situaciones de tensión y ajuste mediante cintas mochileras y hebillas que se traducen de elásticos. Decisiones de un full matelaseado en el total de la prenda para rigidez y volumetría, como también en zonas de inflexión para protección. La geometría del matelaseado se traduce en tablas para amplitud. Hay estampas continuas provenientes de la tierra y cortezas. Se utiliza la aplicación de una tecnología como el vinilo termotransferible para terminación de prenda.



Figura 37. Recursos constructivos Línea 3 - Gravedad. Fuente: Elaboración propia.

Hay hilos a contratono tanto en terminaciones, pisado de costuras con pespunte recto y overlock 4H hacia afuera. Fusión de textiles de punto como lycra y microtut, lycra y dry fit. Todas con un pensamiento estético y funcional de los recortes y el por qué en el lugar que se ubican. Los laterales, son zonas que necesitan el menor roce posible, por lo tanto se piensa un recorte que acompañe a la forma y que evite el roce justo en el lateral y se arma uno que cubra bien todo el lateral. Zonas de inflexión y zonas transpirables.

Es una línea donde se hace mucho hincapié en varios recursos, ya que es la que cierra la colección y debe transmitir lo más importante. El recurso de las costuras a la vista lleva una traducción en estampa continua. Un pleno de color con recortes y costuras en overlock sublimadas. En la línea 2 también hay intención de destacar todo lo que proviene de tipografía, entonces se busca mediante el tira cierre ubicar la palabra "sistema". En el caso de la esta línea, la palabra "gravedad" se destaca en las cintas mochileras que forman parte de la prenda constructivamente. Uniendo

laterales, como medio de ajuste en cintura, cadera, mangas, entre otros. Se utiliza para unir molderías, como pasaje tipo presilla para un ajuste. El matelaseado, todo un diálogo geométrico que brinda estructura en las prendas, se traduce a un recurso más decorativo de superficie dónde se duplican pespuntos rectos sobre un pleno, sin la metodología del matelaseado (ver Fig. 37).

6.9. Fichas técnicas.

Habitualmente, en la parte productiva del diseño de indumentaria se utilizan fichas técnicas. Son documentos que guían a la hora de materializar un producto. Los mismos son entregados a talleres y/o personas que se encargan de la confección de los mismos, entre otras tareas. A continuación (figura) se visualiza un estilo de ficha técnica realizada para la colección de indumentaria del actual proyecto. En este caso se optó por realizar solo una que explique situaciones constructivas y técnicas.

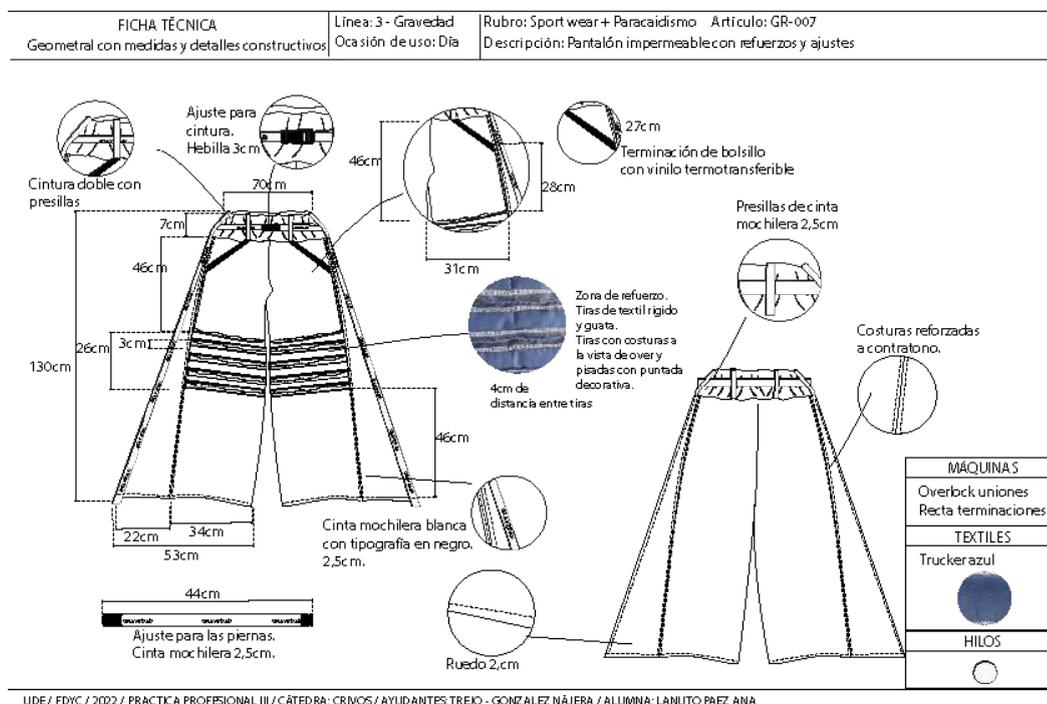


Figura 38. Ficha técnica. Fuente: Elaboración propia.

Primeramente, se señala en un rótulo, detalles como, línea, rubro, ocasión de uso, artículo y descripción del producto, para poder tener un código de seguimiento. Luego mediante un dibujo técnico de la prenda en blanco y negro, se pueden extraer cotas para indicar medidas en ancho y largo. Se comienzan extraer zooms con recursos constructivos a destacar. Por ejemplo, terminaciones, si es dobladillo, ruedo, al corte, costura a la vista; si hay algún recurso como tabla, fruncido, entre otros. Si hay acceso a la prenda, cuál es, medidas y material. Acabados superficiales, como estampas continuas, únicas, algún stencil sobre cinta mochilera,

y demás. Se puede aclarar cuáles son las costuras internas y externas, con qué máquina se deben realizar y color de hilo a tener en cuenta. Tipo de textil y color. Son muchos los detalles que se pueden documentar dentro de una ficha técnica, todo depende de las prioridades de quien manda a confeccionar las prendas. También puede depender de las exigencias del taller, por lo tanto se pueden llevar a cabo más fichas técnicas con diferentes funciones.

Este documento es un medio de comunicación entre el diseñador y el taller. Es de suma importancia que se encuentre en excelentes condiciones debido a que si ocurre una falencia en el producto, todo se debe respaldar en lo que se veía escrito. En este Proyecto de Tesis, se realizaron 90 fichas técnicas, 1 por prenda con especificaciones técnicas y constructivas.

6.10. Producción fotográfica.

Con respecto a la producción fotográfica, se tuvo en cuenta todo lo trabajado durante el proyecto. La producción es el momento de pensar cómo comunicar todo el universo conceptual para el público objetivo. Se podría pensar como una campaña fotográfica de lanzamiento para Otoño - Invierno 2022. Se plantea una idea y se descompone a situaciones reales. Por ejemplo, se quiere comunicar la conquista a Marte. ¿Cómo traducimos el estar ahí? Interrogantes como éste y entre otros se definieron.

La producción fotográfica se realizó en estudio con un infinito y juego de luces. La intención fue variar colores para oponer los prototipos provenientes de diferentes líneas. Por una parte se debían comunicar pero a su vez tener cada uno su insight.



Figura 39. Producción fotográfica. Fuente: Elaboración propia.

Por una parte, el prototipo realizado de la línea 1 de ocasión noche, la búsqueda del estilismo fue con una intención impactante. Por eso la elección que predomine el neón, ya que en las prendas había costuras fluorescentes. Se realizó una sombra full color en neón acompañado de pestañas. En cuanto a peinado, se utilizó el cabello hacia atrás engominado con hilos encerados flúor que cruzan vertical y horizontalmente la cabeza y cuello. Estos hilos se desprenden también, por debajo de las prendas, salen del hombro hacia los dedos recorriendo el cuerpo. Dando la ilusión de cables que acompañan al cuerpo. Utiliza unas botas del mismo material de la pollera porque no es una noche convencional, sino un espacio donde se va a conquistar Marte.

Por otro lado, el prototipo realizado para la línea 3 de ocasión día. Una intención, totalmente opuesta en colores más fríos. Comunica todo lo relacionado a la gravedad. El total look geométrico y voluminoso lleva a un delineado en degradado con 3 colores superpuestos. Acompaña a cerrar el estilismo una cola alta de caballo con hilo encerado cruzado pero para hacer una diferencia este hilo contornea la cola generando trenzas con mucho hilo que continua.

Con el fin de generar un espacio para cada prototipo, en el caso del prototipo 1, las luces fueron rojas y en el caso del prototipo 3 azules. Para fotos en dupla se utiliza una luz neutra.

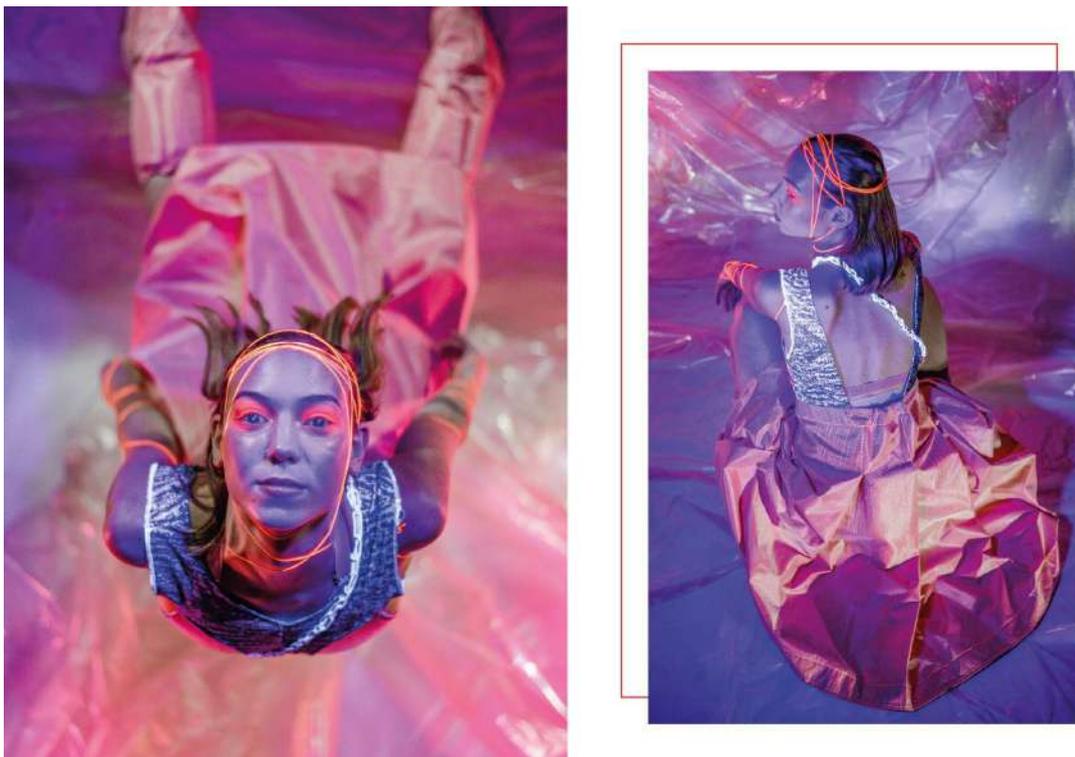


Figura 40. Producción fotográfica. Fuente: Elaboración propia.



Figura 41. Producción fotográfica. Fuente: Elaboración propia.

Conclusiones

En conclusión y teniendo en cuenta la finalidad del proyecto, se puede sostener que los objetivos fueron alcanzados. Según la investigación se puede afirmar que el diseño de indumentaria tiene la habilidad de demostrar mediante el proceso proyectual una visión a futuro.

Ante todo, se debe poner en valor el hecho del diseñador de indumentaria en el proceso de crear una prenda, una colección. Durante este proyecto, por medio del estudio de los antecedentes, se pudo visualizar la manera en que se lleva a cabo, desde un acontecimiento como la llegada del hombre a la Luna. Este suceso pone en juego al diseñador en su rol. Abre un mundo de materialidades y paleta de color.

El proceso proyectual se compone de varios elementos, tales como, constructivos y morfológicos. Podemos mencionar la tríada de recursos que es fundamental en este estudio, tecnología, funcionalidad y estética. En esa misma línea se tuvieron en cuenta dichos conceptos para llevar a cabo los estudios de caso.

En primer lugar, la colección de Paco Rabanne resulta en un universo de la Carrera Espacial pensado en la mujer parisina de la década del 60. Donde se pueden reinterpretar materialidades usadas en esa época que representaban el mensaje de tecnología y todo el mundo del espacio. El trabajo con el acetato, sus acabados superficiales y el uso en módulos que se van uniendo para generar un todo. La rigidez y el brillo, características que acentúan la colección.

En segundo lugar, la colección de Pierre Cardin nos brinda como conclusión la idea de vestirse para un futuro. Un estereotipo de mujer fuerte y heroína. Se pone en valor la morfología del casco de astronauta y la forma de los planetas. Se traduce a situaciones de extracciones, terminación de prenda, avíos. Accesorios que acompañan el total look.

En último lugar, la colección de Balenciaga otorga una perspectiva actual en varios aspectos. Por un lado el aspecto fundamental de la funcionalidad, prendas con varios espacios para portabilidad. Sin dejar de lado el confort, desde prendas con materialidades cómodas al tacto y piel del cuerpo. También una ideología respecto al ser humano del futuro, cómo va a ser, cómo se maneja en lo cotidiano y a la hora de comprar indumentaria. El shop online en realidad virtual es el futuro.

En cambio, para encontrar un hilo conductor desde la década de 1960 a la década actual junto a los sucesos relacionados al espacio y la tecnología, se toma como punto de interés la colonización a Marte. A mi parecer, cobra atracción en consecuencia del calentamiento global y la pérdida de recursos naturales. Conociendo que dentro de los próximos años la Tierra será inhabitable.

Un factor fundamental que se tuvo en cuenta a la par de otros datos analizados durante el proyecto, la generación Z, quienes son los posibles usuarios para diseñar una colección pensada en sus necesidades.

Estos jóvenes crean nuevas actitudes y comportamientos, influyen en nuevas formas de consumo. Este consumo globalizado genera que las conexiones vía internet hagan tomar dimensiones que antes eran imposibles. Lo normal, lo cotidiano les aburre, buscan constantemente vivir experiencias nuevas. Esto se traduce a la hora de elegir cómo vestirse, qué comprar, de qué manera comprar. Aprecian marcas con carácter icónico, comprometidas con el medioambiente y con

ellos como consumidores. Ellos necesitan comunicarse con su vestimenta, por lo tanto si buscan prendas con portabilidad, no hay que pensar solo en un pequeño bolsillo interno invisible para guardar el celular. El día de mañana, portarán una tablet en la espalda con un bolsillo que a su vez sea vistoso quizás. Buscan una marca de indumentaria que hable de ellos mismos.

Luego de todo lo expresado en párrafos anteriores, ¿Cómo trasladamos en la disciplina del diseño de indumentaria toda esta investigación teórica y visual para comunicar dentro de la colección “Future is Mars”?

Para empezar, lo fundamental es que se toma como primer punto de partida los antecedentes, que se ven trasladados en otras materialidades y formas de reinterpretar los recursos utilizados. De la misma forma, hay otras situaciones que influyen de manera positiva para ser adaptadas al proyecto. Como ya se dijo anteriormente de los sucesos relacionados a Marte y la Tierra, se considera tomar como referencia rubros que aporten para definir recursos constructivos de la colección. Podemos incluir la indumentaria de astronautas, deportes extremos como el paracaidismo y wingsuit flying. También, desde otro ámbito se crea una escultura que explica un núcleo de la investigación, una neurona.

Un proceso de mucha experimentación, desde las primeras decisiones en cuanto a materialidad. Luego ver su manipulación y las formas que surgen para adaptarse al cuerpo, que recurso incorporar que realmente sea funcional, acabado de superficie.

Durante el proceso, esta constante decisión de elección de textiles, avíos y cómo se conforma una primera tipología, se ve afectada por un factor fundamental, la generación Z. Ante todo se deben tener en cuenta las necesidades que se expusieron anteriormente. Lo más importante al tener un acercamiento de idea de prototipo, es pensar un acceso a la prenda, es decir, por dónde se ingresa a la misma y el recorrido que va a dibujar sobre el cuerpo.

Si apelamos a un ejemplo, podemos describir el pensamiento tecnológico, funcional y estético del pantalón (Figura 38) que valida cumplir esta triada de recursos. La materialidad elegida fue trucker. Dentro de lo funcional, se pensó constructivamente un mega bolsillo diagonal de 46cm x 34cm que parte desde la cintura que luego esa pieza se convierte en tiras que forman parte de un pisado para matelaseado en la rodilla, zona de inflexión, funcionando como protección para deportes extremos. En parte de lo estético y relacionado en parte a lo funcional, la moldería fue pensada tridimensionalmente. Hace alusión a los equipos de astronautas, los moldes cuentan con delantero, trasero y lateral, formando una pieza geométrica con costuras unidas con overlock por dentro y pisadas hacia afuera con recta a contratono. El pantalón tiene un largo predominante, podríamos mencionar al recurso de “extensión del yo” (señalado en el cuadro de constantes y variables, Fig. 31), por lo que es necesario generar ajuste en la zona del tobillo, por lo cual se usan cintas mochileras con hebillas plásticas. Se puede incluir el full print de la primera piel en microtul que muestra un diálogo con el planeta Tierra. Por último, desde lo tecnológico, ya se aclara que no se utiliza el término para hablar de últimas tecnologías en el mercado, sino para decisiones que son un descubrimiento dentro del rubro y/o para el desarrollo de la colección. En este caso el pantalón como el chaleco que hace conjunto, fueron terminados con vinilo termotransferible, se visualiza una terminación perfecta al corte con un material adherido que pareciera formar parte del textil inferior.

Vinculado a este ejemplo, podemos desarrollar características del prototipo de la línea 1 (Figura 37). En este caso, dentro de lo funcional y a su vez tecnológico las primeras pieles adherentes son confortables. El top cumple la función de cubrir las partes extraídas de la monoprenda y posee un elástico con hebilla para manipular por debajo o sobre el mono. La falda es una pieza muy manipulable, se conforma en su totalidad por mega tablas, que una de ellas pasa a formar parte de un bolsillo. Ojales ubicados uno al lado del otro en los laterales que se enfrentan. Este recurso permite el pasaje de un cordón elástico en macrame para ajustar o no, cerrar la prenda, anclar, ingresar, cambiar la morfología. En vez que el elástico genere un ajuste y luego cruza el cuerpo en diagonal para sostén, se pueden crear otras formas de recorridos en el cuerpo. En el marco estético, se destaca el acabado superficial del top en referencia al planeta rojo, Marte. En la monoprenda se aprecia un full print en escala de grises con la tipografía "future is mars". La elección de la materialidad de la falda es en referencia a este color rojo vetado, por eso se toma del lado del revés y no derecho. La morfología en general habla de circunferencias. Este recurso se ve traducido desde terminaciones de prenda no rectilíneas. Extracciones en la monoprenda. Ojales que acompañan constructivamente a la falda, mediante como se utilice se visualizan efectos visuales que terminan en circunferencias.

En función de lo planteado, se puede concluir que todas estas decisiones comunican un espacio donde se busca un nuevo hábitat que implica suplir nuevas necesidades. Situaciones volumétricas, de ajuste y tensión como los deportes extremos; circunferencias que se traducen en muchos recursos que llevan a un más allá. Se reinterpreta cómo se podía comunicar el tiempo que se aproximaba años atrás, en otro contexto con otros factores que nos influyen hoy en día. Expresan el universo poético, el ideal para un usuario de la generación Z.

Teniendo en cuenta todos los ejes temáticos desarrollados en la investigación las prendas funcionan como vínculo entre el cuerpo y el entorno. Las técnicas y recursos constructivos empleados en la colección aportan funcionalidad a cada prenda pensada en base a la tecnología y otros factores como pilares fundamentales que definen a este grupo poblacional.

Desde mi punto de vista este proyecto de grado, puede continuar en constante investigación, por lo tanto se suponen posibles aristas a llevar a cabo:

- Determinar nuevos factores que influyen a la generación y poder llevar a cabo desde situaciones constructivas la colección de indumentaria. Identificar la sustentabilidad como predominante. De este modo construir desde lo matérico, por ejemplo buscar textiles amigables con el medio ambiente, crear un textil, como el caso de la reutilización del sachet para terceras pieles. Pensar desde el circuito productivo hasta la llegada del producto al cliente ¿Cómo son esos procesos? ¿De qué manera se puede reducir la contaminación? Lo fundamental está en innovar cómo comunicar esta inquietud/necesidad de la población.
- Por otra parte, se puede pensar en una colección genderless. Debido a que la trabajada en este proyecto tuvo grandes aspectos ligados a lo femenino. El sin género es un movimiento que año tras año cambia perspectivas, maneras de vincularse y mostrarse en un entorno. Todos los cambios culturales, sociológicos, tecnológicos, entre otros impactan directa e indirectamente en

la forma que nos vestimos y decidimos comunicar muchos aspectos. Esta generación y las próximas generaciones demuestran intereses que mutan sistemas tradicionales en el vestir.

- Aportar otras metodologías relacionadas a lo tecnológico desde otro punto de vista. Se podría hablar de una tesis de grado vinculada al laboratorio. Buscar y/o crear textiles que respondan a la última tecnología. Como es el ejemplo de el tejido que mide la frecuencia cardíaca o el que cambia de color con la oscuridad.
- Construir una nueva perspectiva desde la capacidad del diseño de indumentaria de comunicar una visión a futuro, proyectada a otro espacio, desde una nueva generación o con otra finalidad.

Referencias bibliográficas.

Arte y Moda. (2013). *Futurismo*. Alonsomerchan.

Barthes Roland. (1967). *Sistema de la moda*. Editorial Gustavo Gili.

Cristina Sierra. (2020). *El videojuego con el que Balenciaga ha presentado su colección*. La vanguardia.

Coolhunting Group. (2017). *Las seis generaciones de la era digital*. ICEMD.

Giorgio Riello. (2012). *Breve historia de la moda: desde la Edad Media hasta la actualidad*. Editorial Gustavo Gili.

Isabel Campi. (2020). *¿Qué es el diseño?*. Editorial Gustavo Gili.

Jesús Díaz. (2021). *Así serán los primeros 10.000 días de la humanidad en Marte*. El confidencial.

Maria Luisa Frisa. (2020). *Las formas de la moda*. Ampersand.

Museo del traje. (2013). *Moda imposible*. Catálogo de publicaciones del Ministerio. Madrid.

Nuria Luis. (2021). *¿Hacia dónde va la moda futurista?*. Vogue.

Núria Vilanova e Iñaki Ortega. (2017). *Generación Z: Todo lo que necesitas saber de los jóvenes que han dejado viejos a los millennials*. Plataforma Editorial.

Sandra May. (2019). *¿Qué es un traje espacial?*. NASA.

Sarah Owen. (2019). *La ecuación Z*. WGSN.

Sil Almada. (2020). *Gen Alpha*. Almatrends.

Sonia Flotats. (2016). *André Courrèges, el diseñador más galáctico*. It fashion.

Tim Newcomb. (2019). *Under Armour y Virgin Galactic se unen en nuevos trajes espaciales*. Popular Mechanics.

Valeria Cruz. (2020). *Trajes espaciales, ¿De qué están hechos?*. Ka Volta.

Wucius Wong. (2014). *Fundamentos del diseño*. Editorial Gustavo Gili.