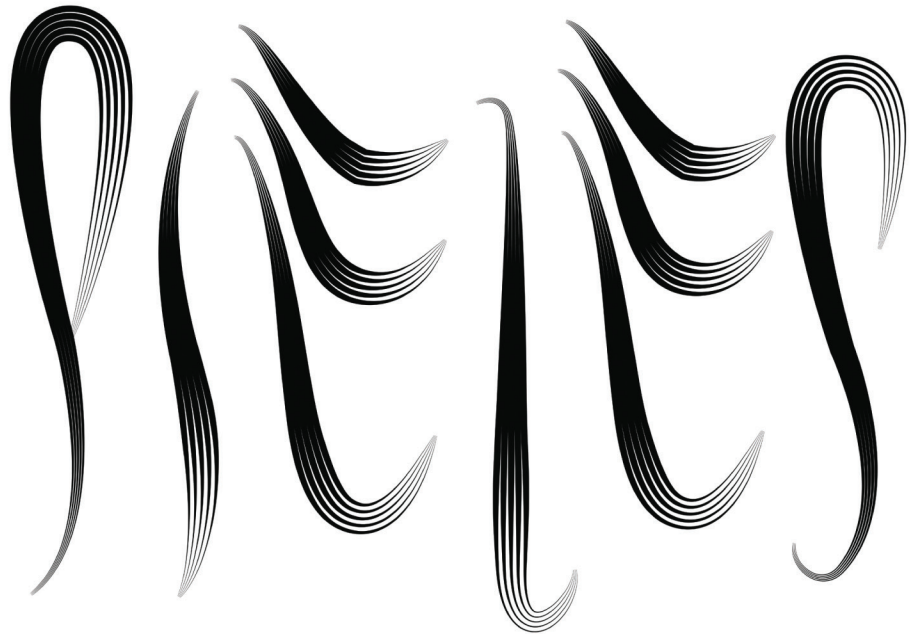




FACULTAD DE
ARQUITECTURA
Y URBANISMO
UNIVERSIDAD DE CHILE



**Diseño de indumentaria inspirado en superficies orgánicas con
utilización de patrones para impresos y construcción.**

Proyecto para optar al título de Diseñador Gráfico
Paulina Moya Vidal
Profesor guía Rodrigo Dueñas
Enero 2014

NADA PROCEDE DE LA NADA

LUCRECIO, C. 94-55 A.C.

En tu memoria papá.

Dedicado a Laura M.

ABSTRACT

El proyecto de carácter experimental “Piel”, plantea la creación de una unidad estética inspirada en patrones de repetición observados en la naturaleza y puestos en valor a través de la fotografía y el diseño de indumentaria.

“Piel” surge de la contemplación y tomas fotográficas de piel humana, y de la manipulación digital de estas imágenes, haciendo uso de la repetición y reflexión de imágenes, para formar una estructura mayor y descontextualizada. Las composiciones se transformaron en la estampa de las telas, con las que se constituyeron tres estructuras. Estas últimas, se originan en la observación de patrones de repetición en la naturaleza, en la apariencia de algunas formas de existencia. De este modo, nace una nueva formación, una serie de capas sobre el cuerpo humano (piel sobre piel sobre piel), o bien, en una visión desde la superficie corporal humana, pasando por la constitución morfológica de un cuerpo y hacia la corporalidad humana.

Por último, la serie se compone de tres estructuras textiles: Montaña, Crustáceo y Molusco, concebidas por medio de la experimentación de formas y materiales en las dimensiones plana y volumétrica. Conforme a ello, los métodos con los que se desarrolló el proyecto fueron experimentales, intuitivos e imaginativos.

ÍNDICE

ABSTRACT 5

FOTOGRAFÍA 8

FOTOGRAFÍA Y PLÁSTICA 8

IMAGINARIO DEL ARTISTA 9

EXPERIMENTALISMO 10

FOTOGRAFÍA DIGITAL 10

INDUMENTARIA 11

DISEÑO DE INDUMENTARIA 11

REVISIÓN HISTÓRICA 12

ESTAMPA Y SUPERFICIE 16

ESTÉTICA EN LA SUPERFICIE 17

REFERENTES 18

PSICODELIA 24

**IMÁGENES ARQUETÍPICAS /
INCONSCIENTE COLECTIVO 25**

ARTE Y ESTÉTICA PSICODÉLICOS 25

**PATRONES DE REPETICIÓN
REVISIÓN FOTOGRÁFICA 26**

FUNDAMENTACIÓN	31
OPORTUNIDAD DE DISEÑO	32
VISIÓN DE DISEÑO	32
EL PROYECTO	33
MONTAÑA	34
CRUSTÁCEO	36
MOLUSCO	38
BITÁCORA	40
OBJETIVOS	46
CONTEXTO	47
IDENTIDAD GRÁFICA	48
METODOLOGÍA / PLAN DE TRABAJO	49
COSTO	50
DIFUSIÓN	50
BIBLIOGRAFÍA	53
FOTOGRAFÍA	
MONTAÑA - CRUSTÁCEO - MOLUSCO	54

FOTO GRAFÍA



Richard Avedon. Retrato de Alfred Hitchcock, 1956.
Se plasman los imaginarios de ambos artistas.
Hitchcock posando frente al lente de Avedon.
www.richardavedon.com

FOTOGRAFÍA Y PLÁSTICA

La fotografía depende de la plástica ya que su finalidad es la elaboración de formas, por tanto, según François Soulages¹, no debería existir distinción entre fotografía plástica y una no plástica. A la vez, vemos que artistas como pintores y escultores que utilizan y exploran la fotografía, lo hacen desde su arte de pintura y escultura, más que desde la propia fotografía. En estas instancias, el artista utiliza la fotografía como otra técnica, la cual es sometida a un proceso de búsqueda e interrogación, lo que la dispone en un estado constante de metamorfosis, al respecto de su primera concepción, hasta que hayan resultados convincentes para el creador.

Al respecto, Soulages propone un esquema de 5 posibles posturas: *“la fotografía que, en su proyecto y realización, no se preocupa directamente de las otras artes plásticas; artes plásticas que, en su proyecto y realización, no se preocupan directamente de la fotografía; la fotografía que, en su proyecto y realización, trabaja en función de las otras artes plásticas; artes plásticas que, en su proyecto y realización, trabajan en función de las otras artes plásticas; las prácticas artísticas que, en su proyecto y realización, exploran, en un movimiento dialéctico, la fotografía y otra u otras artes plásticas.”*²

En este proyecto se ha tomado la última postura, debido a que la obra involucra fotografía e indumentaria en un diálogo constante dentro de un proceso de experimentación, donde se establecen lazos morfológicos entre la dimensión plana y la volumétrica, lo cual sin duda, implica un cuestionamiento constante.

1. Soulages, François. 1998. “Estética de la Fotografía”. Francia. Editorial La Marca. 364p.

2. Soulages, François. 1998. “Estética de la Fotografía”. Francia. Editorial La Marca. Pág. 304.

IMAGINARIO DEL ARTISTA

Un punto de vista se torna artístico cuando es capaz de generar diferentes universos. Dicha transformación ocurre a través de un triple traslado, el cual comienza en la toma de un objeto, que se convierte en universo visual, luego éste se traduce en un universo fotográfico, el cual se vuelve una obra fotográfica. De esta manera, no se habla, por ejemplo, de un “retrato”, sino de un “Avedon”, ya que el artista instauro su punto de vista diferente y único dado por su sensibilidad y manera de concebir y plasmar su mundo interno en una reflexión constante con el exterior.

Un artista fotográfico que se destaca por su intensa experimentación con el material es Tom Drahos, quien también, hace uso de fábulas para crear sus relatos. Según Soulages, Drahos propone que el imaginario individual surge del inconsciente propio, pero que a su vez, también está en unión con el inconsciente colectivo, el cual está fuertemente influido por las mitologías culturales, entonces, el artista realiza el proceso creativo desde sus propias mitologías, universalizándolas y enfrentándolas con las mega mitologías, para así entregar su obra al espectador. Bajo esta premisa, Drahos realiza una intensa búsqueda de nuevas formas de hacer foto, llegando a un punto donde decide abrir la fotografía a otras artes, realiza instalaciones de manera de ingresar en la fotografía por otros lugares, es así como la transforma en pintura, escultura y fábula.

De esta manera, el artista responde a la necesidad de generar nuevas posibilidades a partir de la apertura de las artes entre sí y de la mezcla de ellas, con el fin de explorar, experimentar, cuestionar, encontrar otras formas y así continuar en un constante replanteamiento dentro del quehacer artístico.



Christoffer Relander. *Butterfly in We are nature.*
Indaga buscando formas y relaciones entre fragmentos
de naturalezas distintas.
www.christofferrelander.com

EXPERIMENTALISMO

Margarita Schultz¹ explica el experimentalismo desde el tiempo de la Bauhaus, cuando se realizaban fotogramas y rayografías, técnicas que prescinden de cámara, superando el objeto tecnológico y buscando resultados en el origen físico y químico. Así obtenían imágenes que bordeaban la abstracción y tenían la posibilidad de componer cuadros, además de controlar los claroscuros, semitonos, formas. Estas composiciones responden a los movimientos artísticos, donde muchos artistas rechazaban la tecnología y en cambio, preferían procesos primitivos.

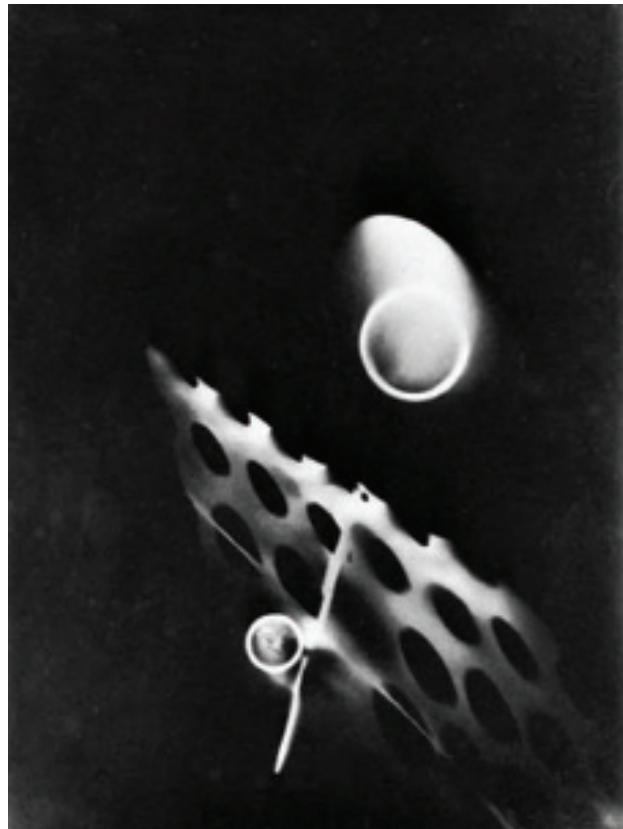
En la actualidad, no hay duda de las posibilidades artísticas de la fotografía, más aún, se ha ampliado en cuanto a proyecciones de arte, abriéndose a otros materiales, a tal punto que se desprende de la bidimensionalidad, para ser aplicada a objetos plástico-visuales, instalaciones, textiles, plásticos, madera, etc., por lo que el papel deja de ser el único soporte. La fotografía entró a una etapa donde se cuestiona a sí misma, pasando por los procesos que el artista desee para sus propósitos y de acuerdo con sus posibilidades y creatividad.

Para Barthes², en la fotografía experimental se usa y abusa de elementos fotográficos y no fotográficos para sacudir y acentuar. El mensaje denotado va en desmedro del connotado, porque el autor intensifica su potencial expresivo y creativo para concebir la obra, transformando la realidad en pos de su relato, el cual recrea desde lo individual a lo universal, entonces, el mensaje queda abierto, e incluso puede ser incomprendido o interpretado de formas diversas.

1. Schultz, Margarita. 1998. "El Gólem Informático. Notas sobre estética del technoarte". En: Apuntes sobre la mirada fotográfica. Buenos Aires. Editorial Almagesto.

2. Barthes, Roland. 1986. "Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces". En: La Imagen. España. Editorial Paidós.

László Moholy- Nagy.
"Photogram", 1926.
www.global.britannica.com



FOTOGRAFÍA DIGITAL

Desde el comienzo de la fotografía, el negativo no es primordial y se puede prescindir de él. Para la imagen digital, el momento del inacabable trabajo del negativo se traduce en la explotación de la digitalización, inacabable y mucho más generosa en posibilidades. Soulages comenta: *"la estética digital es una estética de la hibridación, en un nuevo orden visual y una nueva manera de producir, de comunicar y recibir imágenes"*¹.

1. Soulages, Francois. 1998. "Estética de la Fotografía". Francia. Editorial La Marca. Pág. 137

INDUMENTARIA



Gareth Pugh.
Primavera Verano 2012. Paris Fashion Week.
www.vogue.es

El concepto de indumentaria abarca todos los elementos implicados en la relación cuerpo-vestido-entorno, es decir, todo aquello que cubre y/o carga el cuerpo con distintos fines y en diversos lugares. Estos elementos van desde las prendas de vestir, calzado, accesorios de todo tipo, hasta peinado y maquillaje. Por tanto, indumentaria, es todo lo que el cuerpo porta sobre sí en determinadas situaciones (trabajo, diversión, deporte, ceremonia, etc.) para relacionarse con su medio y en consecuencia, es un concepto mucho más amplio que vestimenta, ropa, traje. Esto según lo conversado con la diseñadora textil Paulina Mella.¹

1. Diseñadora Mención Textil, Universidad de Valparaíso. Docente en Universidad de Chile.

DISEÑO DE INDUMENTARIA

La diseñadora argentina Andrea Saltzman¹, reflexiona acerca del vestido y la relación cuerpo-vestido-entorno, resaltando el concepto de habitar en el vestido en el plano individual y social, desde su formación de bailarina y después de arquitecta dedicada al diseño de indumentaria.

En su libro “El cuerpo diseñado”², se refiere al vestido como la segunda piel y el vínculo entre el individuo y su entorno, donde su uso implica un modo de interactuar con el mundo externo. Corresponde a un hábito y responde a una cultura.

Su poder es tal, que condiciona movimiento, gesto, comunicación y decodificación, de esta forma incide en la relación entre individuo y entorno, es el límite entre lo íntimo y lo público; por dentro alberga al cuerpo desnudo, por fuera carga lo necesario y la imagen que

1. Docente de la carrera de Diseño de Indumentaria y Textil en la Universidad de Buenos Aires, Argentina.

2. Saltzman, Andrea. 2004. “El cuerpo diseñado, sobre la forma en el proyecto de la vestimenta”. Buenos Aires. 2da edición Editorial Paidós. 174p.

se desea proyectar. El cuerpo es el contenido del vestido y también su soporte, es el primer espacio donde habita, pudiendo modificar su apariencia en virtud de entregar el mensaje deseado.

El diseño de indumentaria se relaciona directamente con el cuerpo, ya que éste funciona como estructura del objeto de diseño, así, cuerpo y vestimenta se relacionan dialécticamente, provocando influencias y cambios el uno al otro, el cuerpo determina a la vestimenta y la vestimenta determina al cuerpo, modificando la fisonomía y el sentido.

El vestido es un objeto social, comunica las características del individuo y así se convierte en un potente agente expresivo, informa acerca de los gustos, valores, rol social, grupo de pertenencia, sensibilidad, personalidad, influencias, etc., en este sentido, se podría decir, que el vestido es capaz de desnudar a la persona. En la vestimenta convergen aspectos individuales sobre cómo cada cual se plantea en un contexto físico y social en cuanto a las convenciones.

“El diseño de indumentaria es esencialmente un rediseño del cuerpo”³. La imagen proyectada y cargada de significados, afecta la vida del usuario en cuanto a su autoconcepción, sensaciones, sexualidad, etc. El diseño de indumentaria modifica la forma del cuerpo, delinea una nueva silueta a gusto, a través del volumen o aplastamiento, extensión o compresión, exhibición u ocultamiento. El vestido es “signo de cultura, sociedad, ideología y marca personal”⁴. Se puede buscar mimesis o diferenciación, acatamiento o transgresión, reproducción o alteración.

REVISIÓN HISTÓRICA

La costumbre de cubrir el cuerpo se remonta a la prehistoria. La necesidad de protección frente al clima y al enemigo serían las primeras causas por las que el hombre usó pieles de animales para abrigarse o camuflarse. Luego surgió la ornamentación, lo cual se manifestó en la incorporación de otros elementos como conchas y plumas. Otra expresión fue la pintura corporal, la cual otorgaba significados a la apariencia para connotar jerarquía, ahuyentar al adversario, identificarse en el grupo, realizar rituales, fines estéticos, etc.

Posterior a ello, el hombre de la antigüedad, concebía el cuerpo como contenedor del alma, por tanto, también existía un nivel elevado de espiritualidad. Así, en la antigua Grecia, utilizaban refinadas túnicas que cubrían el cuerpo físico donde habitaba el espíritu, trabajando la belleza desde la propia figura y basándose en ello, desarrollaron la escultura.

La autora Susana Saulquin¹ cuenta que lógica de la moda surge en el siglo XIV, debido, en parte, al desarrollo de la tecnología textil. La vestimenta hasta entonces, no había hecho gran diferenciación entre sexos, se habían utilizado túnicas largas y sueltas en ambos casos, en consecuencia, el vestido femenino se alargó y el masculino se acortó. Se trató de una época marcada por cambios; la Edad Media en decadencia, la revolución comercial y el humanismo creciente, hacen que el hombre se vuelque sobre sí mismo y en primera instancia, sobre su cuerpo. Debido a ello, se enfatizó en las diferencias entre sexos, clases sociales, jerarquías. Los rasgos característicos fueron exacerbados a través del abultamiento de hombros, brazos, muslos y braguetas en los hombres y se exageraron las formas femeninas de pechos, cintura y caderas, no obstante,

3. Saltzman, Andrea. 2004. “El cuerpo diseñado, sobre la forma en el proyecto de la vestimenta”. Buenos Aires. 2da edición Editorial Paidós. Pág. 10

4. ídem, Pág. 14

1. Saulquin, Susana. 2010. “La muerte de la moda, un día después”. En: Moda y Muerte. Buenos Aires. 1era edición Editorial Paidós, 292 p.

el cuerpo terminó por ocultarse casi por completo, transformándose en un mero soporte. La silueta se alejó de sus formas naturales, para dar paso a mega estructuras textiles, en el caso de las mujeres, se usaron los miriñaques, que daban forma a los faldones de 2 e incluso 3 mts. de diámetro y enormes pelucas, utilizadas por la nobleza. Esta visión cambia con la Revolución Francesa, volviendo a lo clásico, a través de la renovación de las túnicas greco-romanas, sin embargo, el uso del corsé se mantuvo hasta principios de la Primera Guerra Mundial.

Debido a los conflictos bélicos y sus efectos, la sociedad sufrió cambios en su idea de mundo, aspectos que ya se estaban desarticulando quedaron en el pasado a raíz de los nuevos acontecimientos. Comenzó a surgir la clase media, el rol de la mujer se modificó debido a la necesidad de trabajo, hecho que llevó a sustituir el corsé por una vestimenta funcional. Bajo estas circunstancias, los diseñadores de alta costura y artistas se encargaron de resolver dichas problemáticas de vestuario, dando las directrices de cómo funcionaría el mundo durante y después de la tormenta.

En efecto, el giro que dio la moda fue relevante y drástico. La silueta en forma de "S", producto del ajustado corsé, que deformaba el cuerpo femenino, quedó relegado. El primero en proponer una alternativa fue el diseñador Paul Poiret, en 1903 presenta el abrigo "Confucio", cuya forma era recta y holgada; luego creó una línea de estilo helénico, de cintura alta y prescindiendo del corsé, motivado por marcar diferencia, así movió el centro de gravedad de la cintura a los hombros, como explica Reiko Koga².

La concepción morfológica y cromática se vio fuertemente influida por la cultura oriental, abriéndose un espectro de posibilidades,

2. Kioto CostumeInstitute. 2012. "Moda, una historia de la Moda del siglo XX". Editorial Taschen. 352 p.



Paul Poiret. 1910.
Silueta holgada, cintura alta, centro de equilibrio en los hombros.
www.metmuseum.org

transformando prendas como el kimono, pantalones de odalisca y turbantes, se fomentó el comienzo de una nueva relación entre cuerpo y vestido.

En España, Mariano Fortuny creó el vestido "Delphos", de estética helénica, que consiste en una túnica elaborada con textil plisado, lo cual aportó gran elasticidad a la prenda, ciñéndose al cuerpo con naturalidad, libertad y sencillez. De esta forma, otros diseñadores fueron generando creaciones acordes con la nueva tendencia.

A su vez, nacieron nuevos medios para comunicar la moda, como por ejemplo las revistas *Vogue* (1892, New York) y la *Gazette du Bon Ton* (1912-1925, París). En consecuencia, aumentó la proliferación del mercado de la moda con su epicentro en París, por ello se creó la *Chambre Syndicale de la Couture Parissienne*, con el fin de coordinar las muestras de las colecciones y evitar imitaciones. Así, París se convirtió en la capital de la moda hasta la actualidad.

Con la Primera Guerra Mundial, el mundo de la moda sufrió un estancamiento, ya que el lujo y el exotismo debieron ser reemplazados por la austeridad y la practicidad. La mujer debió salir a trabajar en ausencia

del hombre y para ello requirió de prendas que le permitieran mayor movilidad, es así como la falda se acortó y surgió el traje sastre, convirtiéndose en la mejor solución, en tanto, el vestuario masculino solo alcanzó variaciones morfológicas que favorecieron el movimiento.

Terminada la guerra, la mujer siguió entusiasta de trabajar, el ritmo de vida se aceleró, se empezó a hacer más deporte, fumar cigarrillos, tomar sol y se acrecentó el uso del automóvil, todo ello significó una renovación de hábitos y sobre todo de la imagen femenina. De esta forma, la mujer se tornó esbelta y juvenil, adoptando el ideal de la *Garçonne* (estilo a lo muchacho). El estilo *Garçonne* se caracterizó por cortes simples, sin realce de curvas, la falda a la rodilla, el vestido suelto, cintura baja, se adornó con lentejuelas y plumas y sombrero campana, la mujer usó pelo corto, maquillaje contrastado con piel blanca, labios rojos, ojos negros y cejas delgadas. También, aparecieron prendas específicas como tenidas para hacer deporte, ir de paseo, trajes de baño que dejaban ver más piel y se adoptó el uso del pantalón en centros vacacionales.

En este período, artistas y diseñadores buscaron inspiración en conjunto, deseando empapar de arte todos los ámbitos del ser humano, incluyendo la indumentaria. Es por ello, que los movimientos vanguardistas de la época se vieron reflejados en objetos, afiches, libros, ropa, edificios, pintura, escultura, etc.

Durante la Segunda Guerra, el material era muy escaso y en Londres se mandaron a diseñar 32 prendas "Utility" para sortear la carencia. Así se puso de moda una silueta lisa y esbelta, como también, el estilo militar. Se usaban trajes sastre, con cintura ajustada y grandes bolsillos. EE.UU. comenzó a desarrollar su propia industria, en una cómoda lejanía, aunque se enfocó en la línea informal, al estilo californiano y de campus universitario.

El primero en retomar la actividad post la guerra fue Christian Dior, con su colección "New Look", marcó la tendencia. El estilo era nostálgico y elegante, con hombros redondeados, busto alto y cintura entallada, falda relativamente larga, acampanada, con guantes, sombrero y tacones. Para confeccionar un vestido se requerían varios metros de tela, lo cual era buena señal.

En las décadas de los 50's y 60's, compradores y periodistas de moda se reunían dos veces al año para presenciar las nuevas colecciones. Por esa época, se estableció el negocio de licencias de copyright del "griffe", ropa de "marca", lo cual aumentó el deseo por las marcas hasta la actualidad.

En los años 60's crecía la generación nacida en postguerra, conformando la juventud del momento que buscaba expresarse, bajo el alero de la novedosa cultura norteamericana. Como forma de diferenciación comenzaron a descubrir sus cuerpos. En 1964, el diseñador norteamericano Rudi Gernreich presentó el monokini, un traje de baño que carecía de la parte superior. Apareció la minifalda, popularizada por la diseñadora londinense Mary Quant, mientras el francés André Courrèges hacía lo suyo con los minivestidos.

Durante la conmoción surgida por la mini, ocurrió otro revuelo provocado por el pantalón. El estilo andrógino de la *Garçonne* había incluido el pantalón sutilmente, y en EE.UU. se había utilizado el pantalón vaquero, pensado como prenda de trabajo, durante los años 30's por hombres y mujeres. No obstante, en los años 60's, el pantalón se consolidó como prenda informal para mujeres y llegó a la alta costura en manos de Courrèges.

Producto del avance del consumismo, provocado en parte por los adelantos tecnológicos, el diseñador Pierre Cardin ingresó el concepto de prêt-à-porter al mundo de la moda y se presentó en pasarela avalado por una firma de alta costura. Cardin mostró



Rudi Gernreich. 1964.
La modelo Peggy Moffitt con Monokini y look Op Art
www.vistelacalle.com
www.srtajara.com

vestidos minimalistas y confeccionados con materiales inorgánicos, dejando atrás la elegancia clásica. También, penetró en la moda masculina y anticipó el estilo unisex. Yves Saint Laurent, por su parte, aportó creando una estrecha relación entre moda y arte con sus “Mondrian Look” de 1965 y “Pop Art Look” de 1966.

La industria de los materiales fue avanzando e introdujo materiales sintéticos que aumentaron las posibilidades creativas. Paco Rabanne fue pionero en este ámbito, cuando presentó en 1966 un vestido hecho casi totalmente de plástico, luego utilizó metales y materiales no tejidos.

En los años 70’s, se tendió a un estilo natural. Prosperó la moda hippie y folk. Los pantalones vaqueros representaban el estilo norteamericano. Hombres y mujeres usaban el pelo largo y hacían su ropa a mano como símbolo de su repelencia al sistema establecido. Además, se adoptaron estilos callejeros como de los punks, surfistas y skaters, llevados a las pasarelas.

Para la década de los 80’s el mundo se había estabilizado, lo cual se tradujo en el retorno al conservadurismo, a la vez que las mujeres habían ganado bastante terreno. Giorgio Armani diseñó para

hombres y mujeres ejecutivos y Gianni Versace realza el lujo con su “Indumentaria Real”. Esta tendencia fue comparada con la del S. XIX por la voluminosidad, aunque estuvo mucho más cerca del cuerpo. También, surgen otras propuestas como la de Jean Paul Gaultier y de Vivienne Westwood, quienes transformaron prendas de lencería en ropa exterior.

Conforme el mundo se fue descentralizando, la moda también lo hizo y uno de los países que empezó a generar importantes aportes ha sido Japón, por medio de una concepción distinta del cuerpo y de la indumentaria. Uno de sus máximos exponentes es Issey Miyake, él conserva la estructura plana del estilo japonés y pone énfasis en generar la figura a partir de un solo trozo de tela, de esta forma, cada cuerpo crea su espacio único. Además, realiza un trabajo profundo con plisados y origami aplicado a la indumentaria y otras líneas de productos, incluyendo accesorios. Sus creaciones se destacan por recoger ámbitos propios de su cultura milenaria y de la actual industria japonesa.

Otro aspecto a destacar de los últimos acontecimientos, radica en la conciencia social sobre el cuidado del medio ambiente, en específico, el hecho de que la moda se renueva constantemente, desechando lo viejo por lo nuevo. Al respecto, el belga Martin Margiela centra sus esfuerzos en el reciclaje, sus propias prendas son reutilizadas por él, transformándolas para ser presentadas una y otra vez en sus desfiles.

Así es como el enfoque posmoderno apunta a tomar la indumentaria del pasado y reinterpretarla para adecuarla al presente. Asimismo, se puede observar a lo largo de esta historia, cómo la indumentaria ha sido, de a poco, despojada del conservadurismo, llegando casi a la desnudez del cuerpo, por ello, la moda comienza a ver al cuerpo mismo como objeto de moda, debido a eso, se traen las costumbres primitivas de pintura corporal, maquillaje, tatuaje y piercing, para hombres y mujeres en un contexto muy disímil al original.

ESTAMPA Y SUPERFICIE

La superficie es la capa externa de los objetos, el envolvente, lo primero que vemos de cada objeto. La cantidad de superficies existentes es ilimitada, la naturaleza nos provee de millones de morfologías distintas, las cuales poseen características acordes a las cualidades del objeto, es así cómo, por medio de elementos visuales y táctiles, la superficie es comunicadora de situaciones a través de colores, texturas, contrastes, temperatura, dureza, etc. Con respecto al tema en cuestión, la superficie es el medio de expresión del individuo, en cuanto se cubre con una envoltura textil o pinta su cuerpo.

La estampapa surge de la necesidad remota del hombre por pintar. Una superficie muy utilizada ha sido la piel. Esta actividad se ha realizado con fines sociales, decorativos y ceremoniales con un alto grado de simbolismo, en diversas culturas del mundo. La pintura corporal y los tatuajes de estos pueblos antiguos han sido diseños minuciosos y en ocasiones, muy extensos en cobertura, muchos con motivos geométricos cubriendo parte o la totalidad del cuerpo y realzando algunas zonas, tal que sus cuerpos parecían vestidos, transformando la piel en un tejido.

Con respecto a esto, la autora Andrea Saltzman¹ explica que es necesario entender la relación primitiva entre cuerpo y superficie para dar comienzo a la comprensión del diseño de indumentaria, ya que la superficie, antes piel, ahora es textil y la estructura es el cuerpo, a partir del cual se desarrolla el proyecto, considerando la heterogeneidad de formas, texturas y sensibilidades de este, luego de estas consideraciones, se puede plantear una silueta.



Martín Gusinde . 1920, "Die Feuerland Indianer"
Indígenas Selk'nam listos para la ceremonia del Haín.
www.etnohistoria.com

La docente comenta que en sus clases realiza el ejercicio de desarrollar diseño textil sobre el cuerpo a modo de tatuaje utilizando vestidos adherentes como una nueva piel, sugiriendo recorridos, puntos de interés, acentos, espacios de silencio y así comprobar que el diseño de indumentaria es un rediseño del cuerpo, y desde ahí pensar en el modelamiento con textil.

En consecuencia, el dibujo textil se remonta a la práctica del tatuaje que se llevó al plano como una nueva superficie para envolver el cuerpo. El dibujo textil también sufre mutaciones dependiendo de las características de la tela en que se estampe o teja, variará según la textura, transparencia, brillantez, suavidad, grosor, material, flexibilidad, elasticidad, etc.

El estampado puede ser de un motivo único situado en un lugar estratégico o una serie repetitiva a lo cual se le llama "estampa continua" y el modo en que se repite se denomina rapport, de los cuales se distinguen: continuo, simétrico, asimétrico, especular, alternado, entre otros. Gracias a estos elementos, se puede crear una sintaxis de la superficie, que aplicado al modelamiento recrea nuevos significados.

1. Saltzman, Andrea. 2004. "El cuerpo diseñado, sobre la forma en el proyecto de la vestimenta". Buenos Aires. 2da edición Editorial Paidós. 174p.

ESTÉTICA EN LA SUPERFICIE

El diseño textil tiene directa relación estética con las diferentes manifestaciones culturales. Existen vestigios de que en las culturas indígenas se estilaba mantener un correlato entre sus creaciones, así, los motivos utilizados en arquitectura, arte, utensilios cotidianos y tatuajes, se replicaban en las vestimentas y superficies textiles.

Así también, en el siglo XX, los movimientos artísticos trascienden al lienzo y los artistas buscan nuevos medios de expresión. Movimientos como el Art Nouveau, Art Decó, por nombrar algunos, tuvieron la capacidad de influir en todos los ámbitos desde la arquitectura, mobiliario, utensilios, indumentaria, diseño gráfico y por supuesto, pintura y escultura.

Un claro ejemplo de esto, lo encontramos con Sonia Delaunay, artista y diseñadora de origen franco-ruso, quien trabajó la abstracción geométrica desde la segunda década del siglo pasado y que supo trasladar su obra del lienzo a paneles, vestimenta, textil para hogar, vajilla, naipes, automóviles, entre otros.

La diseñadora Elsa Schiaparelli se destacó por trabajar con artistas de su época y seguir las corrientes de dadaísmo y surrealismo para crear excéntricos vestidos y sombreros, en los que incluyó dibujos de Dalí y Jean Cocteau, además, de hacer un rico trabajo de experimentación con materiales.

Así también, lo hicieron otros artistas como Andy Warhol, Joan Miró e Yves Saint Laurent con sus vestidos Mondrian y Pop Art. En la actualidad, se puede observar influencias de todo tipo, desde vestidos de carne, hasta vestidos con luz led, dado los avances en la tecnología de impresión y materiales.



Elsa Schiaparelli y Salvador Dalí. 1938, *Skeleton Dress*. Superficie con sobre relieve. www.collections.vam.ac.uk



Andy Warhol. 1966- 67, *The Souper Dress*, papel. www.metmuseum.org

REFERENTES

INDUMENTARIA ARISTÓCRATA S. XVII - XIX



Isabel I, atribuido a Marcus Gheeraerts e Isaac Oliver, 1600-1602.
www.esacademic.com

Fiel reflejo de la pomposidad de la época. Este retrato es mítico, ya que posee una leyenda en torno a él. Se puede observar que sobre la tela anaranjada hay ojos y orejas, lo que ha desplegado interpretaciones relacionadas con una teoría conspiratoria extraterrestre. Por otro lado, fue muy grato encontrarse con este retrato por similitud de aplicación de órganos humanos en la estampa del textil, aunque con una intención distinta.

Mujeres usando miriñaques de metal, publicado en la revista Punch, Inglaterra, 1865.
www.britannica.com

Miriñaque es una estructura o esqueleto que sirve para otorgar máximo volumen a la falda o vestido, está hecho con alambres de acero o huinchas de madera, unidos con fuertes cintas. Hubo de varios tamaños y formas, dificultando en demasía el acto de vestirse y la movilidad. Este concepto se aplica a la estructura Montaña, debido a la amplitud del diámetro de la falda, encontrando su máxima estrechez al nivel de la cintura. Aunque para dicha estructura se usó falso, que tiene la misma finalidad. También, se utilizaron capas o sobrefaldas.



Aubrey Beardsley. *The Black Cape* para *Salomé*. 1894.
www.victorianweb.org

Este ilustrador ha sido importante fuente de inspiración de diseñadores de indumentaria, debido a su extravagancia, sentido estético y potente mensaje.

En este período de la historia, la vestimenta comienza tomar formas foráneas, la influencia oriental está a la vista, por lo que conforma parte de un gran cambio de visión de mundo.

En lo específico, esta ilustración aporta significativamente por la aplicación de patrones de repetición en la forma tridimensional.



ILUSTRADORES DE MODA S. XIX-XX

Roman Petrovich Tyrtov -ERTÉ-
La Mer Rouge, 1923
www.metmuseum.org

Además de la forma y el tamaño grandiosos de esta estructura, llama la atención la riqueza en las estampas realizadas por este artista. Destaca la estética orgánica, exhuberante y las referencias a la naturaleza y al espectáculo.





Sonia Delaunay. Indumentaria para el film *Le P'tit Parigot*, 1926.
www.zootmagazine.com

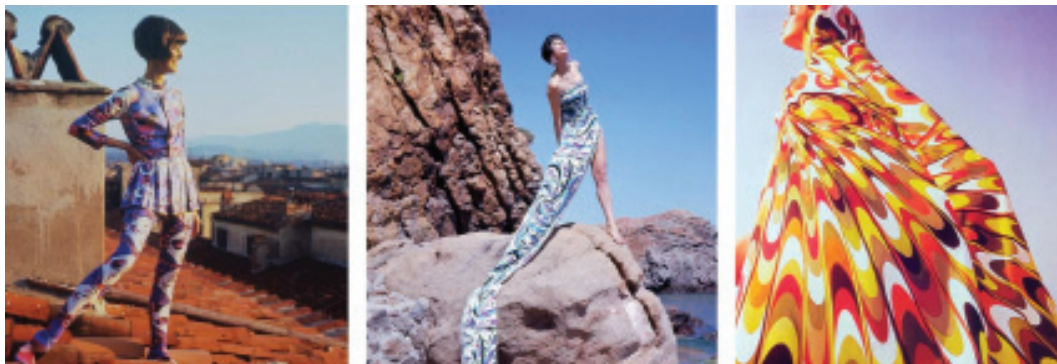
Diseños novedosos y rupturistas, esta artista es un gran referente para diseñadores de vestuario, sobre todo por la maravillosa unión que hizo entre arte y pintura, entendió la indumentaria como medio de expresión artística.



Oskar Schlemmer. *Ballet Triádico*, 1924.
www.deconcrete.org

Este trabajo destaca por el gran nivel de experimentación utilizado. Concibe al cuerpo como medio artístico y abstrae sus formas naturales, regularizándolas a través de esta nueva interpretación. Me parece notable el hecho de que aplicara el diseño de indumentaria en un diseño de coreografía y diseño musical, superando la quietud de una escultura.

ESTAMPA Y PERFORMANCE



Emilio Pucci. Década 60's. www.home.emiliopucci.com

Se destaca principalmente por su amplio despliegue de estampados geométricos y de caleidoscopio, compuestos en colores extravagantes. Realizó un maravilloso trabajo de estampa en la configuración del cuerpo. Pucci sigue entregando inspiración a otros diseñadores.



Hussein Chalayan. *Inertia*, 2009. www.shift.jp.org

Chalayan combina su apreciación del cuerpo humano con ciencia, tecnología y arquitectura, tomando conceptos culturales y antropológicos. Sus presentaciones son actuaciones, para lo cual recrea un escenario y situación, acompañado de música, luces, actores, etc. y utilizando lenguaje cinematográfico.



Con 20 años de experimentación, estos holandeses se lucen en su trabajo conceptual y de forma, además desarrollan *performances* para sus presentaciones. Por ello, suelen participar en sus desfiles de alta costura, ya que diseñan prendas modificables y/o adaptables entre sí.

Viktor & Rolf. Alta Costura Otoño-Invierno, 2013.
www.viktor-rolf.com

Las obras de Van Herpen son esculturas en movimiento. Mucha de su inspiración proviene de elementos orgánicos y es pionera en el uso de la impresión 3d para desarrollar sus estructuras y lograr los efectos deseados, mezclando tecnología con finas terminaciones a mano. Su interés por el arte y la investigación quedan demostrados en sus colecciones.



Iris Van Herpen. Colección *Capriole*, 2011.
www.irisvanherpen.com

PSICO DELIA PSICO DELIA PSICO DELIA PSICO DELIA PSICO DELIA

El término psicodelia nace de una constante búsqueda científica (desde S. XIX) para nombrar a las sustancias que siendo consumidas por el humano causan estados modificados de conciencia –EMC-. Dichas sustancias pueden ser naturales o artificiales y hoy en día se conocen como drogas enteógenas o psicoactivas, dependiendo de la ideología.

En este contexto, el término psychedelic fue propuesto por el siquiatra británico Humphrey Osmond en 1957. La palabra es un neologismo cuya etimología se remite al griego ψυχή alma y δήλομαι manifestar. El término se hizo popular gracias al científico estadounidense Timothy Leary que en 1963 funda la revista “The Psychedelic Review”. Por ese tiempo surge el movimiento hippie, quienes hacen de la psicodelia su estilo de vida, usando y abusando de las sustancias, sobre todo de la LSD o dietilamida de ácido lisérgico, LSD-25. Timothy Leary experimentó hasta el nivel de llevarlo al plano espiritual y creó su propia secta promovedora de paz, amor y placer. Es así como en 1966, debido al aumento de consumo o por temor de las autoridades por su gran potencial, se prohíbe y cesan las investigaciones científicas.

Estos hechos ocurren en un marco histórico social susceptible, ya que las guerras mundiales provocaron desconsuelo en los países involucrados, es por ello, que una vez finalizadas, se buscaron escapes a ese sufrimiento, generando situaciones de esparcimiento, aprovecharon avances tecnológicos y a la vez que aumentaron los recursos se dio rienda suelta al consumismo. A mediados de los 50’s surge el rock en Estados Unidos e Inglaterra, masificándose en los 60’s entre una juventud que estaba hastiada de la guerra, la injusticia y el dolor; el sistema y sus normas llevaban a un camino de infelicidad e influidos por la generación beat, se creó el movimiento hippie. Los nuevos valores apuntaban a la libertad, la tolerancia, el amor. Experimentaron con drogas psicoactivas, abriendo sus mentes a otras posibilidades y a otros mundos, tomaron creencias de la cultura oriental y ancestral. Su rechazo al sistema, llevó a que el movimiento fuera catalogado como contracultura, debido a que los ideales eran contrarios a los impuestos. La urbanidad les incomodó y buscaron refugios naturales para vivir en comunidad, gozaron del placer, del libre pensamiento, de la belleza, de la música y de las sustancias psicoactivas. Así, la psicodelia penetró los medios artísticos (pintura, gráfica, escultura, cine, danza, música, vestuario) transformándose en estilo.

En cuanto a las experiencias psicodélicas o viajes, ocurren con la ingesta de sustancias psicoactivas o con algún tipo de práctica enfocada a lograr un estado de conciencia alterado, generando sensaciones, visiones, percepciones, sinestesia, en distintos niveles, dependiendo del tipo de sustancia, entre otros factores.

IMÁGENES ARQUETÍPICAS / INCONSCIENTE COLECTIVO

Las percepciones ocurridas en estados modificados de conciencia –EMC–, son nombradas también como alucinaciones, representaciones o revelaciones.

Cabe destacar, que las características de éstas se tienden a repetir en experiencias sucedidas en distintos espacios y tiempos.

El origen de estas imágenes aún no se ha podido develar por completo, a pesar del intento de los científicos. Existe un planteamiento hecho por el belga Ilya Prigogine, que puede aplicarse para entender en parte el proceso visual que ocurre en la alucinación. Este científico explica el fenómeno de las “estructuras disipativas”, donde, en términos simples, observa que la energía disipada, no es perdida, ni tiende al desorden, sino que se auto-organiza, se vuelve a ordenar, aumentando su complejidad cada vez. Prigogine supone que estas fluctuaciones son al azar o espontáneas, pero otros científicos como el físico cuántico David Bohm, entiende que son *“la expresión de un orden dimensional más elevado y oculto”*

Estas visiones se repiten en experiencias vividas en distintos lugares y tiempos, por lo cual se puede presumir lo anteriormente explicado, y debido a ello, se habla de que las representaciones vistas en EMC, son imágenes arquetípicas, término del cual se ha hecho cargo ampliamente el siquiatra Carl Gustav Jung, a través de investigaciones relacionadas con sueños, fantasías, delirios de locos, mitos y leyendas de diferentes culturas y posterior a ello, en experiencias psicodélicas, donde dio cuenta de las similitudes en los relatos, por lo que derivó en el inconsciente colectivo, intrínseco en la mente humana.

Según los autores Tulio Marulanda y Carolina Rico, varios estudiosos han concordado en distinguir tipos de visiones *“de colores brillantes, de animales como serpientes y otros reptiles, de jaguares y otros felinos, de pájaros, demonios, ciudades lejanas y personas que se encuentran en otros lugares, de la propia muerte, de antepasados o ancestros y muy especialmente de figuras geométricas en movimientos caleidoscópicos”*²

Así pues, las imágenes arquetípicas son categorizadas y Jung explica que cada individuo aporta subjetividad a un contenido colectivo que se encuentra dormido, hasta cuando decide despertarlo. Incluso, descubrió que existen vestigios de memoria, de una memoria universal y remota, así como físicamente, el cerebro guarda relación con su pasado, en el proceso evolutivo.

ARTE Y ESTÉTICA PSICODÉLICOS

El arte psicodélico es la manifestación material de las experiencias, visiones y comprensiones obtenidas en estados psicodélicos, y su creación es motivada por una intención comunicativa y artística.

El arte psicodélico se desarrolla en todas las áreas. Formalmente, este arte se relaciona al movimiento contracultural de los hippies, debido a la terminología, pero en cuanto a lo que significa, trasciende ese límite y se puede encontrar desde tiempos remotos en las manifestaciones artísticas indígenas, hasta la actualidad.

Características:

- Colores brillantes y/o alto contraste.
- Geometría, simetría.
- Patrones caleidoscópicos.
- Formas orgánicas.
- Preocupación por detalles.
- Transformación y/o deformación de objetos.
- Fenómenos ópticos, movimiento.

1. Artículo: Manifestaciones arquetípicas con el consumo de yagé, revista Cultura y drogas, p47

2. Ídem, p 48

PATRONES DE REPETICIÓN

REVISIÓN FOTOGRÁFICA

A. PATRONES EN LA NATURALEZA



Imágenes de archivo personal
-tallo, planta, hongos, flor-

B. GEOMETRÍA INDÍGENA

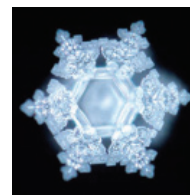


Imágenes de archivo personal -Ruinas de Machu Picchu; collar atacameño, Museo Arqueológico G. Le Paige-



C. MANDALA, FRACTAL

Amitayus Mandala. Tibet S.XIV
Museo de Arte Rubiny.
www.everettpotter.com
Molécula de agua cristalizada,
formando fractal.
www.sophia.es



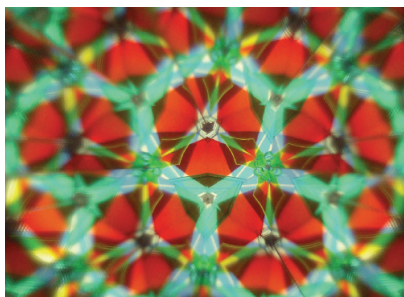
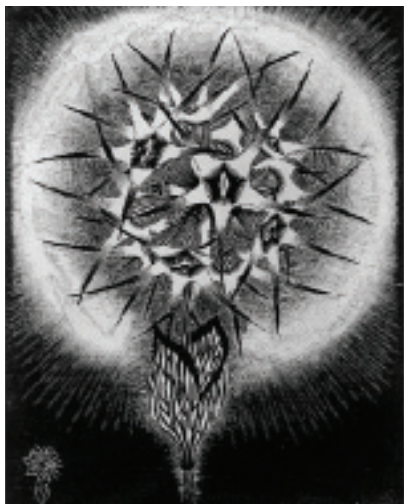
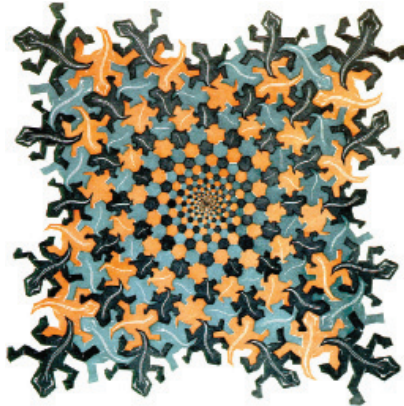
D. ART NOVEAU, ART DECÓ

Gregory Brown,
tela decorativa,
1899.
www.vam.ac.uk

Antonio Gaudí,
techo de la Catedral
La sagrada familia.
[www.
businessinsider.com](http://www.businessinsider.com)

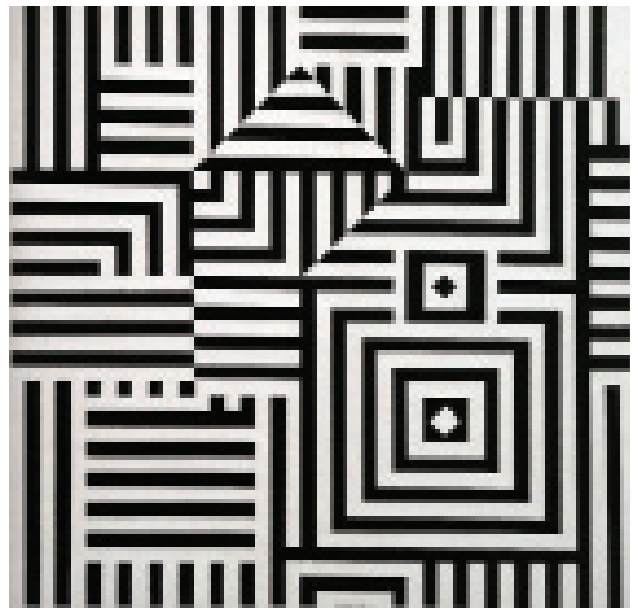


E. CALEIDOSCOPIO, MOSAICO – ESCHER–



Escher.
Development II, 1939.
Prickly Flower, 1936.
www.mcescher.com

Caleidoscopio.
[caleidoscopiosvaldivianos.
blogspot.com](http://caleidoscopiosvaldivianos.blogspot.com)



F. POP ART, OP ART

Andy Warhol. *Campbell's Soup Cans*, 1962. www.moma.org
Victor Vasarely. *Riu-Kiu-C*, 1960. www.op-art.co.uk





MEMES

FUNDAMENTACIÓN

La piel, además de protegernos, nos comunica con el mundo exterior a través de la sensibilidad táctil, para recibir la información del medio. La piel, también, nos descubre, en algún grado, frente a otros, comunicando nuestra edad, fenotipo, estado anímico, de salud, personalidad, costumbres, gustos, condiciones, entre otros. Aún así, hay un sector del tegumento con mayor potencial expresivo, este es el rostro.

Las expresiones faciales son de gran relevancia en el lenguaje corporal. Los músculos del rostro son extremadamente sensibles y posibilitan la comunicación de emociones instantáneamente, siendo más auténticos que la palabra. Así, las imágenes utilizadas como materia prima del experimento son: una frente fruncida generando líneas paralelas horizontales, un párpado cerrado y tensando para maximizar las líneas de expresión y un ceño fruncido.

La fotografía de acercamiento incrementa el valor por el detalle, la observación minuciosa y posibilita la extracción de sectores de mayor interés con buena resolución. Además, se aprovechó la apariencia realista y el grado de iconicidad que se puede percibir, para luego, recomponer la imagen y ponerla en cuestionamiento frente al intérprete. La nueva imagen consta de cierta veracidad en texturas y surcos,

viéndose perturbada por la manipulación de las formas en la construcción de la estampa continua. Su potencial expresivo y dramático, propone diversas lecturas.

La indumentaria juega un rol similar al de la piel en cuanto cubre, por eso, se habla de ella como una segunda piel. Otorga apariencia al cuerpo, siendo un medio de expresión individual y colectivo. Por ello, tiene la capacidad de delatar gustos, personalidad, estado anímico, costumbres, cultura, ideologías, devela una historia y una forma de ser en un lugar y tiempo específicos, en una reminiscencia constante.

Los referentes para las estructuras también surgen de la naturaleza, de las superficies y volúmenes orgánicos de una montaña, un crustáceo-porcellio o chanchito de tierra- y un molusco-pulpo. La apariencia de estas superficies, por su naturaleza, tiende a connotar vejez, antigüedad, remiten a un pasado, al igual que las arrugas en la piel, aunque el tiempo es relativo y la evolución de las especies, distinta. La elección de estos referentes tiene que ver con la presencia de patrones de repetición en sus cuerpos. Los brazos y surcos de la montaña, el exoesqueleto compuesto del porcellio y las ventosas del pulpo, en concordancia con la estampa. De todas maneras, el resultado puede proponer otras lecturas, lo cual enriquece al proyecto.

OPORTUNIDAD DE DISEÑO

*LA VERDAD ES QUE LA PROPENSIÓN DEL
HOMBRE A IMITAR LO QUE ESTÁ DELANTE DE ÉL,
ES UNO DE LOS IMPULSOS MÁS FUERTES
DE SU NATURALEZA*
WALTER BAGEHOT, FUNDADOR DE "THE ECONOMIST"

La naturaleza siempre ha influido el quehacer humano. Es la fuente de inspiración esencial, debido a sus infinitas y perfectas formas de manifestación. Los materiales y las necesidades surgen de ella, aunque con el tiempo se vayan sofisticando.

“Pielés”, utiliza referencias directas a elementos y situaciones naturales, a partir de su concepción. El proyecto se origina desde la apariencia de la piel humana, ese manto orgánico que nos cubre sumiso a las formas y funciones del músculo y el esqueleto. El detalle de los pliegues, poros, pelos, se acentúan con dramatismo en la fotografía de acercamiento. Se aprovecha la expresividad de la piel y la carne movidas hasta el límite del gesto. Además, se utilizaron los mecanismos de repetición y reflexión en la manipulación de la imagen y viéndose descontextualizada, surge la duda por la proveniencia, o bien, se descubre.

La idea de indumentaria, responde a una necesidad de situar el proyecto y generar una situación comunicativa con el espectador. Se aprovecha el hecho de la susceptibilidad humana hacia el vestir. Las experiencias varían dependiendo de cómo, cuánto y de qué manera se devela el cuerpo y de cómo sean percibidos -persona y vestido- en un espacio y tiempo, para sí mismo y para el resto. Previo, proviene de la experiencia del disfraz, como juego infantil de representación, expresión de una imagen propia alterada.

En resumen, el proyecto, concebido desde la observación meticulosa y desarrollado por medio de la experimentación, se presenta dispuesto y de manera sensata, a tomar referencias íntimas del ser y desarrollarlas en planos menos explorados, a través de relaciones de intereses, poniendo en valor ese mundo propio en un contexto colectivo.

VISIÓN DE DISEÑO

La entrada a este proyecto se realiza a través del diseño gráfico, concretándose en indumentaria. Utiliza herramientas fundamentales como son la fotografía, la geometría y en sí, los patrones de repetición en el plano y en el volumen. Estos elementos cobran relevancia en la escuela Bauhaus, influidos por el Cubismo y la Abstracción. En la Bauhaus se desarrollaban simultáneamente el experimento y la teoría, otorgándole especial relevancia a la sintaxis morfológica. Además, promovían el trabajo multidisciplinar.

La obra Ballet Triádico es un claro ejemplo del nivel de experimentalismo y propuesta de la época. Para su desarrollo se aplicaron las teorías que se iban postulando en la escuela y la inclusión de artes y disciplinas para obtener la obra final. En esta obra confluyen la indumentaria, escenografía, música y coreografía, concebidos desde la geometría.

Fue así como la Bauhaus incentivó en ese tiempo, dos ideas sobre las cuales se constituyó este proyecto, por un lado, considerar necesaria la actividad de experimentación y, por otro lado, enriquecer la obra conjugando disciplinas afines, apoyando la idea de transversalización del diseño, lo cual aumenta las posibilidades creativas para los diseñadores.

EL PROYECTO

DESCRIPCIÓN

El proyecto se compone de tres piezas de indumentaria, las que reciben los nombres de: **Montaña, Crustáceo y Molusco**. Fueron concebidas desde la observación de superficies naturales, rescatando el valor estético de formas, colores y texturas encontradas, y usufructuando de su gran potencial expresivo. Los procesos fotográfico y material fueron realizados por medio de la experimentación y con algo de improvisación, por ende, los resultados siempre fueron inciertos.

El material base para el trabajo fotográfico fue piel de rostro humano. Se escogieron pequeños sectores del rostro donde los músculos generan mayor movimiento. Los sectores fueron: una frente tensada por el músculo frontal, donde se observan los surcos paralelos horizontales en su máximo grado de contracción. Un párpado cerrado incluyendo el canto externo, donde se mueve el músculo orbital del párpado, generando arrugas de forma radial o patas de gallo. Un entrecejo apretado, acción de los músculos corrugadores y procerus.

Luego, en la manipulación fotográfica, se decidió realizar movimientos de repetición especulares. Una característica de este mecanismo, radica en que el resultado siempre sorprende debido a las mutaciones que se generan por cada repetición y como son imágenes abstraídas, aumentan su nivel de información al conjugarse, prestándose a una búsqueda interpretativa. De esta manera, se conformó la estampa.

Una vez que se realizaron varias opciones de estampa, se empezó a pensar en el volumen, a ver, buscar, imaginar, revisar referentes y experimentar con material textil cualquiera, para probar reacciones y posibilidades del material. Es así como a través de lazos conceptuales y referencia directa a la estética de la naturaleza, se decide tomar como referentes de forma a una montaña, un crustáceo y un molusco. Estas elecciones respondieron a sus características de ser volúmenes naturales, estar compuestos en alguna medida por patrones de repetición, connotar vejez y paso del tiempo. Fueron surgiendo espontáneamente a medida se experimentaba con la materialidad.

Por otro lado, la revisión histórica de la moda y en específico, del trabajo de reconocidos diseñadores de prêt-à-porter y de haute couture, influyó considerablemente en la comprensión de los significados, motivaciones, relaciones, influencias, relatos, concepciones y desarrollos en la creación de indumentaria y aspectos corporales. De esta manera, la estructura Montaña tiene fuerte influencia de la moda en el siglo XVII, mientras que Crustáceo tiene reminiscencia de la indumentaria guerrera del medioevo y Molusco, de los '60.

MONTAÑA

La forma 3d

La forma de esta estructura es cónica, dibujando una silueta A abierta, aunque desde el plano es un círculo y dos óvalos con una perforación central. Se asienta desde la cintura y llega hasta media pierna (entre rodilla y tobillo). La parte superior es más estrecha, sujetándose en la cintura o cadera, mientras que el diámetro se amplía hacia abajo. Consta de tres capas, una sobre otra y ordenadas por tamaño de más pequeña a más grande. Las capas son asimétricas, ya que un lado es más largo que el otro, aludiendo a los desniveles de la geografía.

El movimiento y la complejidad de forma aumentan por medio de unas pinzas al nivel más estrecho. Mientras que el volumen es reforzado por un falso con un aro de alambre puesto por debajo de la estructura. A esto se le suma la corporeidad de las capas, a modo de sobrefaldas, una capa sobre otra. El corte en la tela es circular, se utiliza el largo, el ancho y las diagonales del tejido. Todos estos factores confluyen en el cuerpo y movimiento logrados.

La forma hace referencia a los faldones, sobrefaldas y miriñaques utilizados en el siglo XVII, con una cintura ceñida, seguido por un aumento de volumen, derroche de material y pomposidad de aquella época. También, tiene influencia del Art Decó y de Tamara de Lempicka.



Imagen de archivo personal. Ruinas de Machu Picchu.

Materiales

- Tela Satín. Se caracteriza por tener cierta autonomía. Es medianamente tiesa y gruesa, capaz de generar cuerpo y ondas. Se logran muy buenos resultados en impresión, ya que los colores se mantienen vívidos. Es una tela brillante.
- Falso con tela Cancán, Raso color negro y alambre.
- Hilo, elástico, cierre.
- + Se utilizaron alrededor de 7mts. de tela.



Tamara de Lempicka. *Lady with gloves*. 1930.
www.pictify.com

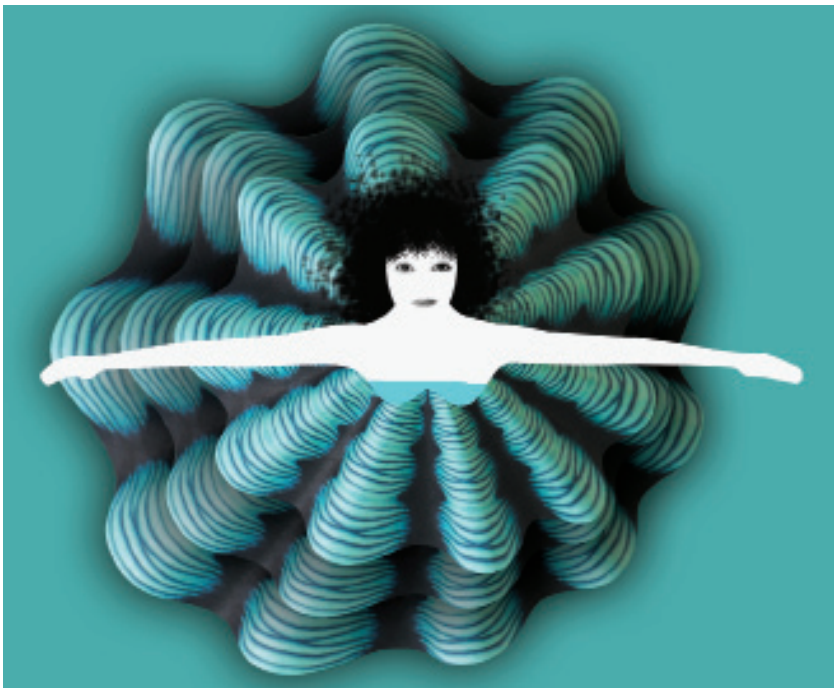


Imagen de archivo personal. Frente.

La forma 2d

La gráfica aplicada fue realizada en base a una fotografía de acercamiento de una frente humana tensada, para dar mayor énfasis a la imagen de los pliegues paralelos. Esta fotografía fue replicada con movimiento de traslación y reflexión en eje horizontal y vertical, generando una unidad y patrón para la estampa continua, un rapport circular, que fue adecuado a la forma circular y ovalada de las capas, las que varían de escala conjunto lo hace el diámetro. Se alternan colores luminosos y espacios carentes de luz para lograr un contraste intenso, otorgando ritmo y drama a la composición.

La frente es la parte superior del cuerpo humano, como también la montaña alcanza los niveles más altos de la superficie terrestre.



Aplicación Cromática

Los colores escogidos fueron cyan, amarillo y negro, matizados según los volúmenes sugeridos en la gráfica. Uso de alto contrastes y saturación.

CRUSTÁCEO

La forma 3d

Los crustáceos se caracterizan por tener un exoesqueleto compuesto, en parte, por una serie de escleritos, que son las placas endurecidas que los recubren. Estos escleritos suelen estar dispuestos como patrones de repetición definiendo así su apariencia, su superficie.

La estructura Crustáceo está construida en dos planos rectangulares, paralelos y verticales, dispuestos como delantero y trasero, donde cada cual posee 19 y 21 lengüetas respectivamente (simulando escleritos) llegando hasta media pierna (entre rodilla y tobillo). La forma de la lengüeta es alargada en posición horizontal, con extremos curvos; el lado superior posee una curva cóncava, mientras que el inferior, una convexa. Las lengüetas van dispuestas horizontales y paralelas entre sí, aumentando y disminuyendo de tamaño dependiendo de las curvas del cuerpo femenino, con el propósito de hacer un recorrido por la silueta. Al coserlas por su lado cóncavo fijándolas en línea recta, se obtiene un efecto de levantamiento triangular de la parte central de las piezas, generando relieve, y vista de perfil, se observa una línea zigzagueante.

La simetría es bilateral. La única línea de costura es recta, esto permite que el resto de la pieza quede libre y abierta al movimiento. El corte de la tela para las lengüetas debe ser ortogonal al tejido, para que el efecto de levantamiento sea más pronunciado.

Esta forma remite de alguna manera a las armaduras medievales. Se presenta como una caparazón, por fuera y por dentro. Crustáceo se adecúa también, a la estética del Art Deco por su provocación, inspiración orgánica, geometría y construcción.



Porcellios
www.nationalgeographic.com.es

Materiales

- Tela Black Out. Esta tela posee una cara de tejido y la otra cubierta de acrílico opaco, otorgándole rigidez y unión de materiales, ya que no se deshilacha, permitiendo prescindir de dobladillo, lo cual obstruiría los efectos esperados.
- Tela Policron (poliéster y viscosa) de tejido apretado y firme, utilizada como base para coser lengüetas.
- Bandas.
- Hilo.
- +La cantidad de material utilizado disminuye a 3,5 mts aprox. entre las dos telas.



Detalle de una armadura
de W. Freiherr von Roggendorf. 1523. Viena.
www.metmuseum.org



Imagen de archivo personal. Ojo.

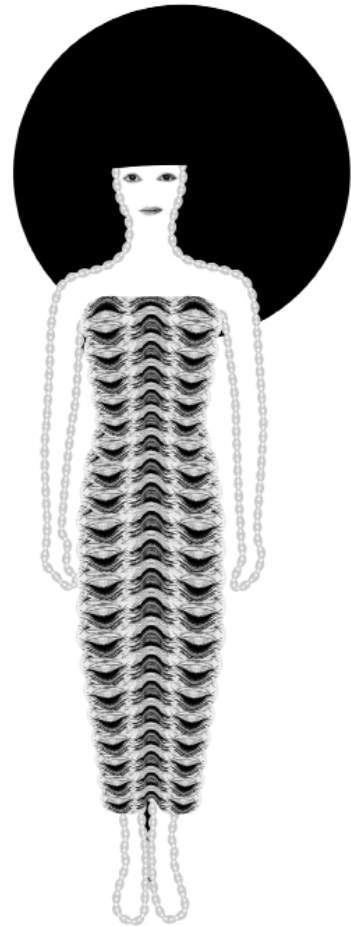
La forma 2d

La gráfica aplicada surge de la fotografía de acercamiento al detalle de un párpado cerrado y con los músculos contraídos en el gesto de sonreír, tal que se ven las arrugas radiales abriéndose desde la comisura. El procedimiento para formar la unidad de patrón, es el mismo utilizado en el anterior, basado en la traslación y repetición. Posterior a ello, se calzaron tres patrones en cada lengüeta y dispuestas una tras otra, se repite el patrón en eje vertical.

El órgano de visión de los crustáceos en estado de larva es un ojo medio (nauplio), que está formado por tres o cuatro ocelos (ojitos). Las lengüetas también se presentan como un sistema ocular.

Aplicación Cromática

Blanco y negro, alto contraste, austeridad, mimesis.



MOLUSCO

La forma 3d

Los moluscos se caracterizan por ser invertebrados y blandos; pueden estar desnudos o protegidos por una concha y para movilizarse en el mar, algunos poseen tentáculos provistos de ventosas para adherirse a superficies y pueden mimetizarse para engañar al enemigo.

Se basa fundamentalmente en la apariencia desnuda, carnosa y con relieves de un pulpo, es por ello, que se escogió una tela elasticada, de manera de revelar las formas naturales del cuerpo. La forma estructural se concibe desde la bidimensionalidad de dos planos, cortados iguales y brazos en ángulo recto como se construye el kimono, aunque con la tela ceñida al cuerpo. En el recorrido, existen puntos estratégicos donde se aplican variaciones. Los brazos van cubiertos de tela estampada y en las axilas cuelga membrana, por lo que cuando se abren los brazos se transforma la silueta. La cabeza va cubierta por una capucha adherida. Los muslos y las piernas van descubiertas. A la altura de las caderas, se realizaron unos surcos sobresalientes con la tela, en posición horizontal y paralelos como síntesis de los pliegues y estímulo táctil.

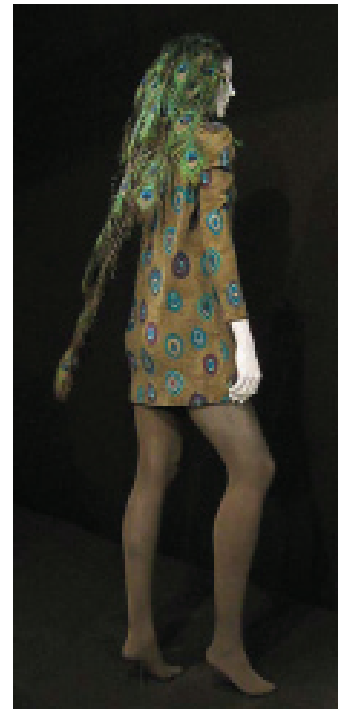
Esta forma tiende a la estética de los años 60's, ya que es totalmente ceñida al cuerpo, el largo contempla desde la cabeza o cuello hasta un cuarto del muslo, como una mini, además, se utilizan recursos geométricos. El material con que se construye, la lycra, fue desarrollada en ese tiempo.



Pulpo
www.projectnoah.org

Materiales

- Tela de lycra. Para lograr adaptabilidad de la tela al cuerpo.
- Hilo.
- + La cantidad de material utilizado se redujo a menos de 2mts. de tela.



Rudi Gernreich . 1966.
www.metmuseum.org



La forma 2d

La gráfica aplicada en esta estructura se obtuvo a raíz de la realización de una fotografía de acercamiento de un ceño fruncido, incluyendo pequeños sectores de cejas, párpados y pestañas. Luego, se procedió de igual manera que en las gráficas anteriores, aunque esta vez, se generó un paño rectangular. Se destacan los pliegues y poros, que comunican la idea de piel y carnosidad, además, la estampa mirada desde lejos, parece un paño de ventosas, lo cual dio inicio a la idea.

Cuando los pulpos se sienten amenazados, se fruncen completos para mimetizarse con las rocas del fondo marino y así engañar y alejar al depredador. Además, la estampa se acerca más a la mimesis.

Aplicación Cromática

Colores cercanos a la piel con notoria presencia de amarillo, magenta, el cyan para sectores oscuros con pelos. Se observa alto contraste, matices y efectos de luminosidad.

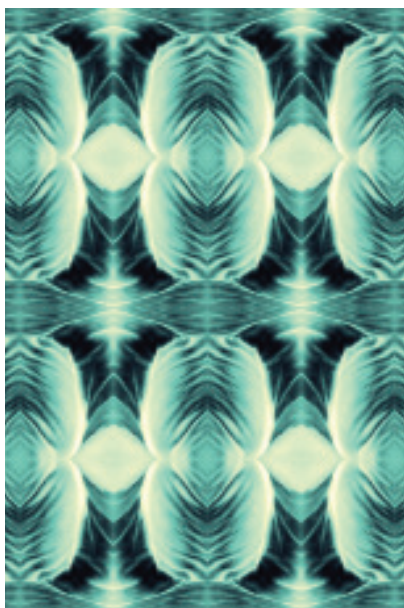


BITÁCORA



FOTOGRAFÍAS

- Revisar archivo fotográfico.
- Componer con patrones en Photoshop.
- Sacar más fotografías.
- Probar más formas, colores, texturas e insinuaciones en Photoshop.



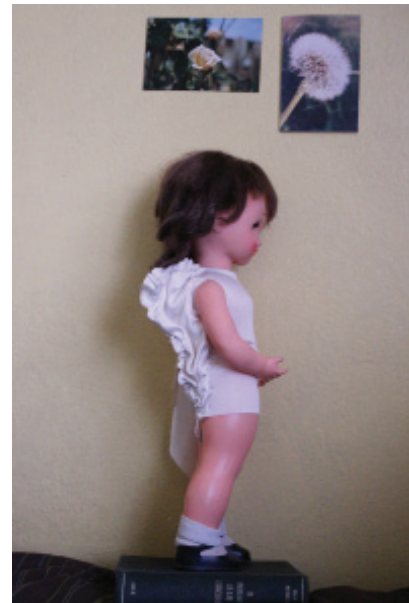
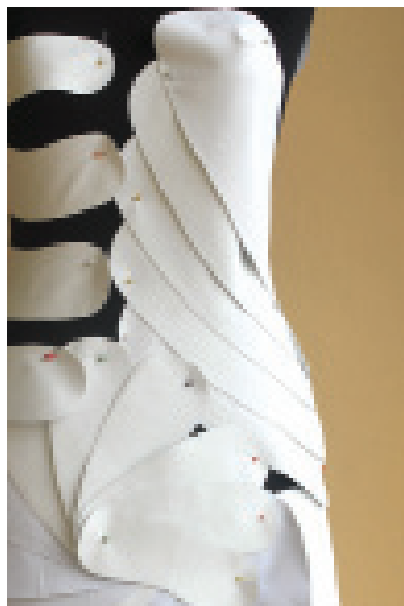
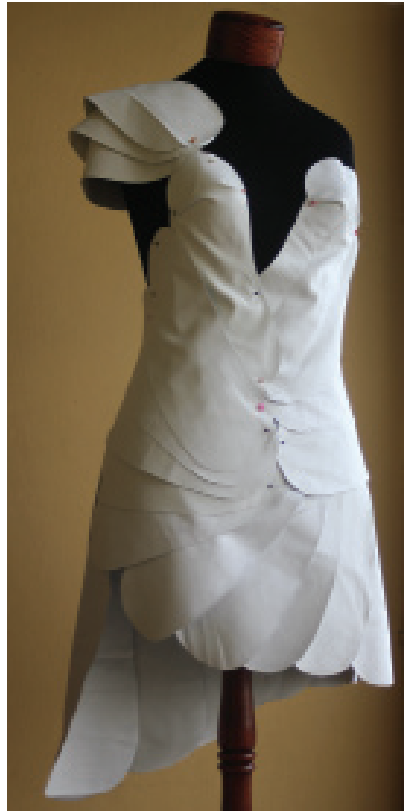
IMPRESIÓN DE TELAS I

- Averiguar sobre técnicas y lugares para imprimir tela.
- Escoger las mejores composiciones.
- Imprimir tela.
- Probar las telas en el cuerpo.



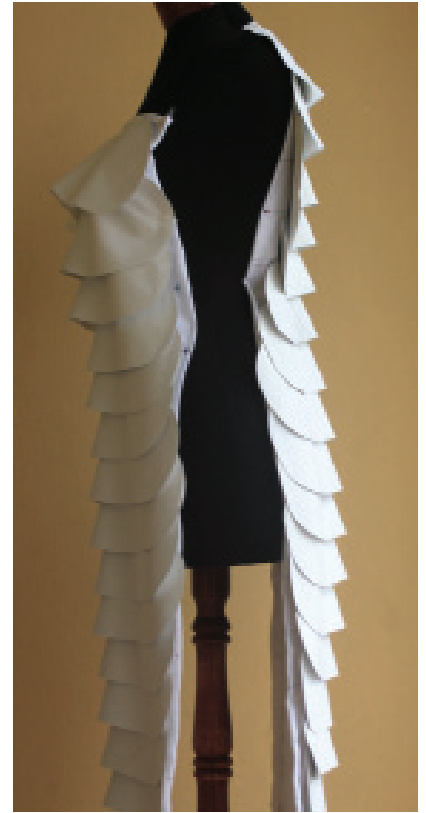
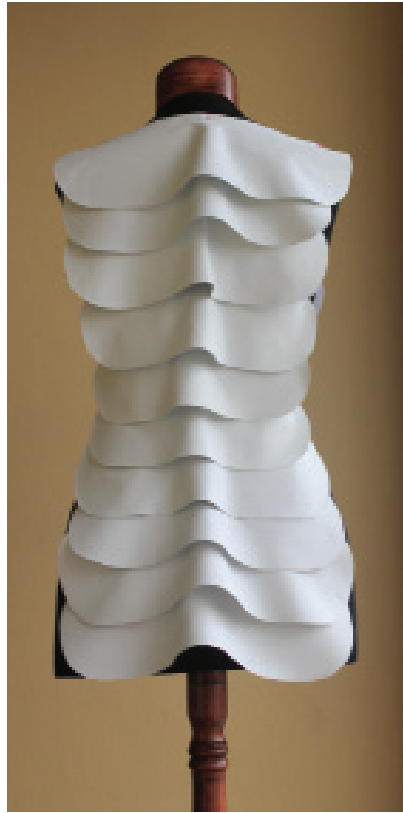
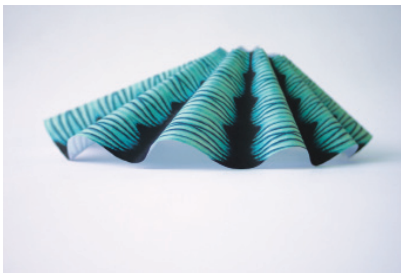
EXPERIMENTAR CON EL MATERIAL

- Buscar información. Fotos, videos, revistas, libros, sobre aspectos prácticos del diseño de indumentaria.
- Hacer pruebas con tela.
- Hacer maquetas.



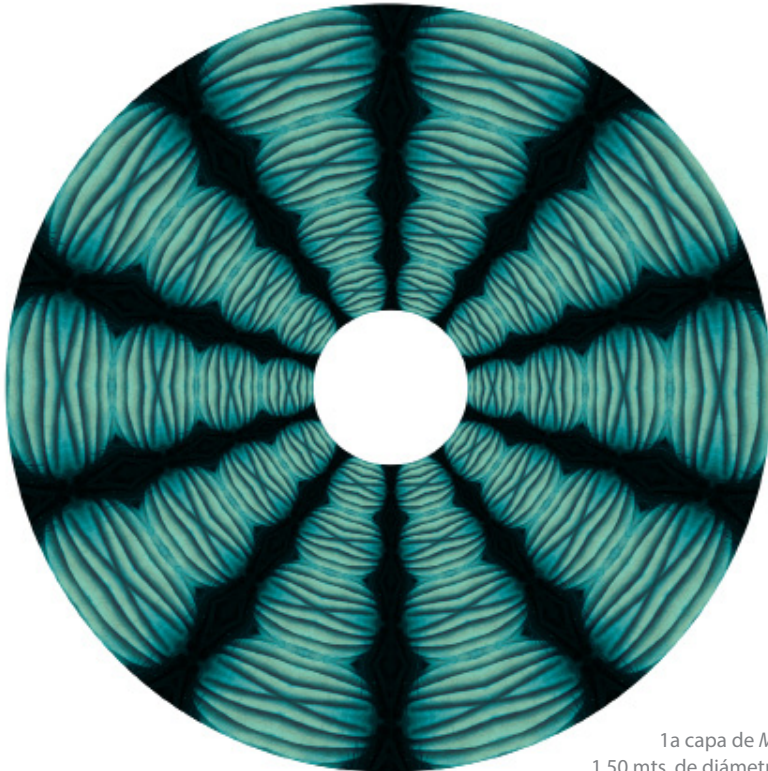
CONCEPTUALIZACIÓN

- En esta etapa fue necesario volver a revisar los conceptos para encausar las acciones destinadas a la concepción morfológica.



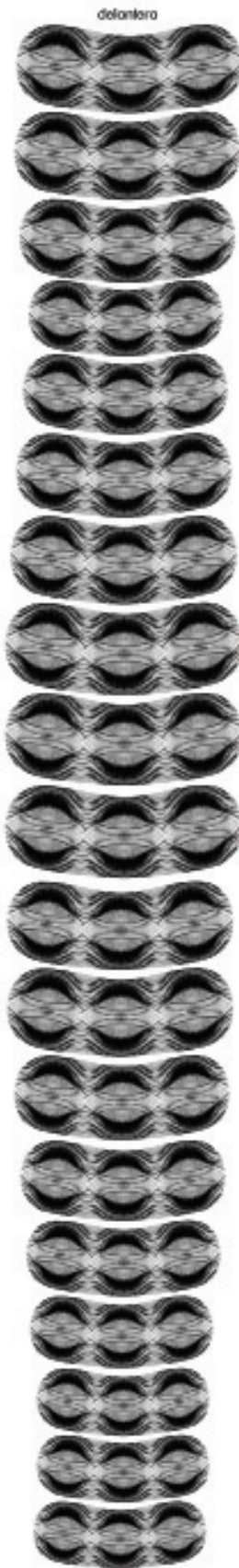
IMPRESIÓN DE TELAS 2

- Con las maquetas definidas, determinar las aplicaciones gráficas, preparar los archivos e ir a la imprenta a hacer pruebas de color.
- Dar visto bueno e imprimir.

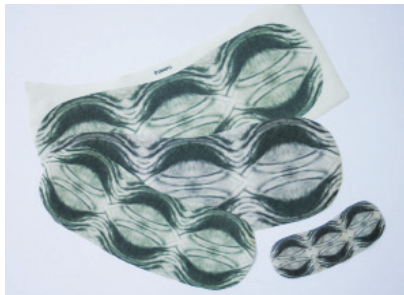
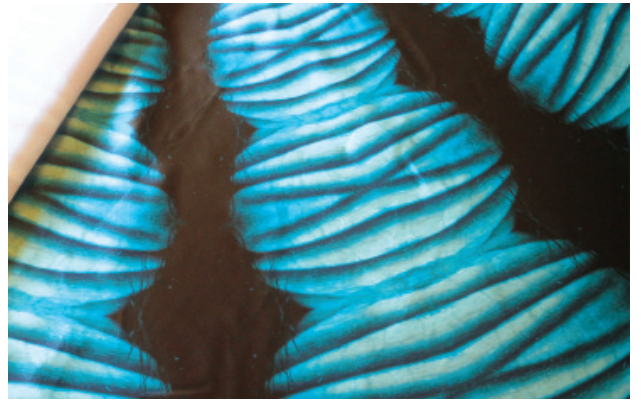
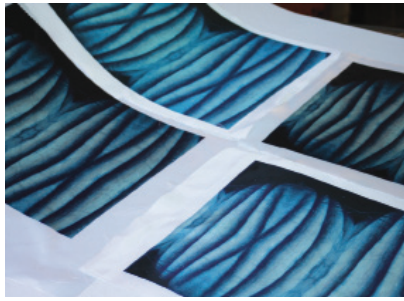


1a capa de *Montaña*.
1,50 mts. de diámetro aprox.
La 3a capa tiene un diámetro máx de 2,10 mts. aprox.

1 de los 2 paños utilizados para *Molusco*.
1,30 x 90 cms. aprox.



Parte delantera *Crustáceo*,
compuesta por 19 lengüetas.



CONFECCIÓN

- Contratar los servicios de una modista para recibir asesoría en costura y experiencia.



OBJETIVOS

GENERAL

- Generar una unidad estética en base a la experimentación, inspirada en la apariencia de elementos orgánicos y puesta en valor a través de la fotografía y el diseño de indumentaria.

ESPECÍFICOS

- Observar y registrar fotográficamente fenómenos de la naturaleza, en especial, texturas y morfologías de la piel humana.
- Capturar fotográficamente sectores de atracción en un espectro visual y someterlas a experimentación, metamorfoseándolas.
- Aplicar el resultado, patrones fotográficos, en diseño de indumentaria, logrando coherencia entre ambas dimensiones.
- Realizar maquetas para evaluar el comportamiento de los materiales y chequear la congruencia entre las proyecciones plana y la volumétrica.
- Concebir la labor de diseño transversal y utilizar el método experimental.

CONTEXTO

POSIBLES ESCENARIOS

Un escenario posible es un lugar de exposición, donde se ubiquen las tres piezas, con un ambiente lumínico apropiado y acompañados de un video, donde se muestre cómo funcionan en el cuerpo humano, en movimiento y en un lugar específico.

El otro escenario visualizado es en el marco de alguna actividad cultural, como un espectáculo musical asociado con dramatización o viceversa, ojalá en un ambiente natural o naturalizado. De esta forma, se puede aprovechar mejor la versatilidad dada por la corporeidad en cuanto al volumen, movimiento, diferentes vistas. Es decir, potenciar la relación producida entre cuerpo-vestido-entorno.

LUGARES DE EXPOSICIÓN

+ Ligados al diseño y arte juvenil, experimental y/o textil.
Museo de la Moda, Gam, Mac, Universidades.

TIPOS DE ESPECTÁCULOS

Espectáculos de moda, música, danza, teatro, performance, arte en general.

USUARIO PRINCIPAL

Modelos, actrices, cantantes, bailarinas, artistas, que desarrollen proyectos de arte y alternativos.

USUARIO SECUNDARIO

Los espectadores son un público juvenil y adulto, interesado en temas de moda, arte, experimentación, que sale y busca experiencias visuales.

IDENTIDAD GRÁFICA

CONCEPTOS

- Piel / Superficies
- Patrones de Repetición
- Orgánico
- Vejez / Arrugas

TIPOGRAFÍA Y LOGOTIPO

Para diseñar el logotipo de *Pieles*, se tomó como referente directo, los surcos de la piel. Entonces, surgen líneas paralelas y curvas, dando la sensación de orgánico.

Además, los trazos simulan un pincel, por lo que connota una actividad sensible. Las curvas comunican sensualidad y suavidad, como también, cierto grado de exotismo. A pesar de ello, al estar vectorizado, se desprende la idea de tecnología.

Por otro lado, la lectura puede presentar alguna duda, situación que coincide con la lectura de la estampa y de la morfología, despertando la necesidad interpretativa, debido a que no es un mensaje directo.

NOMBRE

Pieles

Se escogió este nombre porque abarca lo esencial del proyecto. La piel es el primer referente, desde allí surge el proceso creativo. Luego, se tomó este concepto como eje, y se trasladó al plano de la apariencia, superficie y/o envoltura de cada cosa que percibimos. Entonces, la piel trasciende conceptualmente, para referirse a una cobertura. La indumentaria también actúa a modo de cobertura.

LOGOTIPO Y BOCETOS



METODOLOGÍA / PLAN DE TRABAJO

RECURSOS HUMANOS

Diseñadora **Paulina Moya**

Modista **Isabel Venegas**

RECURSOS TÉCNICOS

Cámara fotográfica digital Canon T2i

Tarjeta de memoria SD

Computador Macbook Pro

Adobe Photoshop CS5

Adobe Illustrator CS5

Maniquí de confección talla 40

Telas de prueba, hilos, agujas, alfileres, tijeras

Máquina de coser

Imprenta de tela por sublimación.

(outsourcing) Texdigital S.A.

TIEMPOS

MES	ACTIVIDADES
JULIO	Recopilar información, observar alrededor, revisar la vanguardia. Chequear los recursos técnicos.
AGOSTO	Experimentar con formas, materiales, técnicas, etc.
SEPTIEMBRE	Unión de conceptos, última experimentación.
OCTUBRE	Realización de maquetas, pruebas físicas.
NOVIEMBRE	Diseño y confección.
DICIEMBRE	Preparación de material, pruebas con modelo, afinar detalles, planear la presentación del trabajo y futura difusión.

COSTOS

Costos operacionales	
Telas para pruebas	25.000
Telas + sublimación	260.000
Movilización	55.000
Internet	100.000
Imprevistos	50.000
Total	490.000

Costos de inversión	
Macbook Pro 14"	699.990
Canon T2i	299.990
Tarjeta SD 32G	29.990
Disco Duro 1T	59.990
Licencia Photoshop CS6 x 6 meses	174.750
Maniquí confección	80.000
Total	1.344.710

Honorarios	
Modista 3.500 x 15 hrs. 1 vez	52.500
Honorarios Diseñadora 5.000 x 5 hrs. X 5 días x 4 semanas x 6 meses	3.000.000
Total	3.052.500

Total Ítems x 6 meses	4.887.210
------------------------------	------------------

DIFUSIÓN

Debido al enfoque artístico con que se desarrolló el proyecto y en consecuencia con el contexto y usuario definidos, la difusión debe ser en medios acordes a la temática propuesta.

Se propone difundirlos en medios virtuales como:

www.artishock.cl

www.elsafari.cl

www.the-youthquake.com

www.fubiz.net

www.tahitimagazine.cl

BIBLIOGRAFÍA

- _ Barthes, Roland. 1986. "Lo obvio y lo obtuso, imágenes, gestos, voces". España. Editorial Paidós. 380 p.
- _ Barthes, Roland. 1999. "La cámara lúcida, nota sobre la fotografía". España. Editorial Paidós. 178 p.
- _ Harvey, David. 1998. "La condición de la posmodernidad". Argentina. Amorrortu Editores. 401 p.
- _ Jones, Terry. 2012. "Fashion Now". Editorial Taschen. 320 p.
- _ Kioto Costume Institute. 2012. "Moda, una historia de la Moda del siglo XX". Editorial Taschen. 352 p.
- _ Moholy-Nagy, Lazslo. 2010. "La cámara de luz". España. La Fábrica Editorial. 256 p.
- _ Saltzman, Andrea. 2007. "El cuerpo diseñado, sobre la forma en el proyecto de la vestimenta". Buenos Aires. Editorial Paidós. 174 p.
- _ Saulquin, Susana. 2010. "La muerte de la moda, un día después". Buenos Aires. Editorial Paidós, 292 p.
- _ Schultz, Margarita. 1998. "El Gólem Informático, notas sobre estética del tecnoarte". Buenos Aires. Editorial Almagesto. 155 p.
- _ Soulages, Francois. 1998. "Estética de la fotografía". Francia. Editorial La Marca. 364 p.
- _ Souriau, Etienne. 1990. "Diccionario Akal de Estética". Francia. Ediciones Akal. 1087 p.

DOCUMENTOS EN WEB

http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldf/massimino_a_l/resumen.html
Influencia del Art Nouveau en la Psicodelia
Tesis profesional para obtener el título en Licenciatura en
Diseño de Información
Lorena Massimino Acevedo y Suad Nakid Ceja
Universidad de las Américas Puebla
Cholula, Puebla, México a 15 de mayo de 2004

<http://ergotism.info/es/cornezueloii.pdf>
El cornezuelo del centeno (II)
Brujería, medicina y contenido en alcaloides
Carlos Illana-Esteban
Departamento de Ciencias, Universidad de Alcalá, España

http://eprints.ucm.es/8059/1/SLP_Enteogenos__y_Ciencia.pdf
Los enteógenos y la ciencia
Santiago López Pavillard
Junio 2003
RedIris, España

<http://www.culturasydrogas.org/revistas/revista%2010.pdf>
Revista Cultura y Droga
Departamento de Antropología y Sociología
Universidad de Caldos, Colombia
Año 8, N° 10, ene-dic 2003

FOTOGRAFÍA

MONTAÑA







FOTOGRAFÍA

CRUSTÁCEO







FOTOGRAFÍA

MOLUSCO







CONCLUSIONES

Por medio de este trabajo me di cuenta de dos cosas importantes:

1. Amo la naturaleza, sus formas y colores, además de la magia con que suceden las cosas, (incluido el dolor).

2. Los procesos industriales son altamente inconscientes con el medio y debido a esto, la cantidad de contaminación de todo tipo, se multiplica día a día.

1 + 2. Valore y cuide su medio ambiente.