



Universidad de Chile
Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Escuela de Diseño

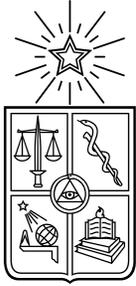
CARNAVALITO

*Creación de indumentaria para la
comparsa escolita Víctor Jara*

**Proyecto de título para optar al título de diseñadora
con mención en diseño gráfico**

Daniela Navarro Eckholt
Profesor guía: Mauricio Vico

Santiago de Chile, Octubre 2015



Universidad de Chile
Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Escuela de Diseño

CARNAVALITO

*Creación de indumentaria para la
comparsa escuelita Víctor Jara*

**Proyecto de título para optar al título de diseñadora
con mención en diseño gráfico**

Daniela Navarro Eckholt
Profesor guía: Mauricio Vico

Santiago de Chile, Octubre 2015

Agradecimientos

Agradezco a mi familia y amigos.
Gracias a todos por darme apoyo y las mejores energías.
Sin ustedes no podría haber realizado este proyecto.

Abstract	9
Fundamentación	10
Oportunidad de diseño	11

PARTE I: TEMAS DE INVESTIGACIÓN

Interés Cultural	14
Patrimonio Cultural	
Cultura Popular	
Fiesta y carnaval	
Vestuario en el ámbito festivo	
Diseño de Indumentaria	22
Indumentaria y Moda	
Contraposiciones generales	
El Diseño de Indumentaria como comunicación	
Rol del diseñador	
Eco Moda	28
Moda Ética o Sustentable	
Materiales nobles	
Reutilización	
¿Por qué no importar?	

PARTE II: LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN

Escuela Carnalera Chinchintirapié	44
Escuelita Víctor Jara	48

PARTE III: EL PROYECTO

Descripción	52
Objetivos	52
El usuario	53
Procesos productivos	53
Gestión estratégica	54

PARTE IV: DESARROLLO DE PROYECTO

Creación de la colección	60
Elección del material e indumentaria	62
Etapas de trabajo	63
Moodboard	64
Paleta de colores	65
Técnicas y propuestas de bordado	66
Boceto	70
Propuestas finales	75
Prototipos realizados	80
Proyección Carnavalito	90

Conclusiones finales	92
-----------------------------	-----------

Bibliografía	94
---------------------	-----------

Anexos	96
---------------	-----------

ABSTRACT

Hoy en día nuestra sociedad rompió con la tradición de la durabilidad y la valoración del trabajo artesanal, se le asigna un gran valor a lo nuevo y se impulsa el consumismo debido a factores como la continua aparición de tendencias estilísticas que son rápidamente sustituidas por nuevas visiones y por otro lado la creación de productos que desde un inicio tienen una fecha de expiración planeada que induce la generación de mayor demanda.

Lo anterior lo podemos visualizar en la actual industria de la moda que está dominada por la tendencia conocida comúnmente como Fast fashion, que se define por un incremento de la producción de colecciones anuales y una baja en la calidad y precios de los productos.

A partir de este contexto surge la inquietud del proyecto “Carnavalito”, que tiene como base el

uso materiales nobles y técnicas del bordado a mano, como una forma de revalidar las tradiciones culturales y técnicas artesanales , proponiendo a su vez darle un nuevo enfoque a la creación de vestuario de escenas carnavalescas y considerando además el propio lenguaje que la rodea. Se ha tomado el contexto de carnaval como inspiración por sus características de identidad popular, que conlleva rasgos de espontaneidad, alegría y unión, e involucra diversos factores que son muestra de la identidad de un lugar y de las personas que del participan.

En concreto se usarán materiales nobles para darle un sentido de sustentabilidad al proyecto con el objetivo de generar un producto con valor funcional y simbólico, donde coexistan conocimientos tradicionales y modernos.

FUNDAMENTACIÓN

La creación de este proyecto nace por un interés personal frente a la moda y su relación con la vida de las personas. A medida que se investigó y ahondó más sobre el tema, surgieron antecedentes sobre los problemas medioambientales y humanos que acarrea la industria de la moda, tanto a nivel global como nacional, y el evidente cuestionamiento que debería surgir desde el área del diseño, frente a este escenario que en nada contribuye a valorizar el trabajo del ser humano y su huella en la identidad de una cultura

Existen muchas alternativas para responder a este problema, la más interesante para este proyecto es enfocarse en el diseño autoral, y como este puede favorecer la revalorización de lo propio y tradicional, y a su vez tener una mirada simple y actual, a través de una propuesta donde los códigos de vestimenta modernos se fusionen con técnicas tradicionales como el bordado a mano.

OPORTUNIDAD DE DISEÑO

En nuestro país, el carnaval expresa rasgos de identidad colectiva, la que se distingue por su carácter evidentemente popular. A partir del lenguaje y atmósfera que transmite este acontecimiento se desprende un sentido de identidad cultural que será la influencia para la creación de prendas de vestuario.

La oportunidad de diseño de este proyecto es la creación de diseño de indumentaria en el contexto del carnaval, dado que contiene una carga identitaria y por otra parte la proyección de una línea de trabajo que permita proponer prendas que puedan ser usadas tanto en el momento de performance como en otros contextos.

El resultado esperado es obtener prendas de diseño autoral que reflejen la identidad del carnaval, tomando como influencia directa la comparsa de la escuelita Victor Jara.

Es aquí donde el proyecto pretende generar una propuesta nueva de vestuario para la comparsa, tomando la realidad propia de este grupo y considerando técnicas de bordado, diseño de vestuario y uso de materiales nobles.

PARTE I

**TEMAS DE
INVESTIGACIÓN**

INTERÉS CULTURAL

En los últimos años, se ha visto un creciente interés en temas relacionados a la cultura tanto a nivel público como privado. El nuevo contexto de globalización ha llevado a que se revalorice el arte y las expresiones culturales, como búsqueda de diferenciación e identidad.

Patrimonio cultural

Para efecto de este proyecto nos centraremos en comprender específicamente qué se entiende por patrimonio cultural. Este “remite a lo que una generación recibe de otras anteriores como herencia, lo que se puede transmitir, y por extensión, todo aquello que un grupo humano, o también un individuo, reconoce como propio, como apropiado y como apropiable, y en lo que se resume su sentido de la identidad”^[1], representa parte importante de nuestra realidad social y es un componente clave para el desarrollo de las comunidades.

Conformado por bienes tangibles e intangibles vinculados a personajes, sucesos, tradiciones y creencias que reflejan el pasado y la historia de un grupo específico, lo que los caracteriza es su propiedad de ser “memorables (dignos de memoria), perdurables (dignos de permanencia), entrañables (sustentadores de vida y de sentido), y trascendentes (al hombre, a sus circunstancias, a su espacio, a su tiempo)”^[2].

1 Marcelo Godoy y Francisca Poblete, “Sobre antropología, patrimonio y espacio público”, Revista Austral 10 (2006): 50.

2 Fidel Sepúlveda, Patrimonio, identidad, tradición y creatividad. (Santiago, Chile: Centro de Investigaciones Diego Barros Arana, 2010), 63.

Dentro del patrimonio cultural podemos diferenciar dos tipos o categorías, primero tenemos el patrimonio cultural material o tangible, entendido como “la expresión de las culturas a través de grandes realizaciones materiales. A su vez, el patrimonio tangible se puede clasificar en Mueble e Inmueble”^[3]. Por mueble nos referimos a objetos históricos, artísticos, religiosos o arqueológicos como por ejemplo son las obras de arte, libros, artesanías y registros audiovisuales, al hablar de inmueble aludimos a obras humanas que no pueden trasladarse de un lugar a otro, como lugares, obras de arquitectura, monumentos importantes y zonas típicas. En segundo lugar tenemos el patrimonio cultural inmaterial que comprende “los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas -junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes- que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural.

Este patrimonio cultural inmaterial, que se transmite de generación en generación, es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, infundiéndoles un sen-

3 Museo de Arte Virtual, “Tipos de Patrimonio”. En <http://www.mav.cl/patrimonio/contenidos/tipos.htm>. (Consultado el 8 de agosto de 2014).

timiento de identidad y continuidad y contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana”^[4].

La evolución positiva que goza el tema patrimonial en nuestro país es evidente desde hace algunos años, así, muestra de esto es la celebración del día del patrimonio cultural que se celebra hace 15 años y que hoy en día convoca a miles de personas para vincularse con la cultura e identidad propia.

Otra evidencia de este avance es como las comunidades se han hecho cargo del rumbo de sus patrimonios, organizándose para revelar sus diversos atributos dignos de ser reconocidos como significativos, generando reflexión y crítica frente a los temas que les interesan y afectan. Cómo define el investigador Fidel Sepúlveda,

«Si hubiera que caracterizar el patrimonio, éste sería un universo de bienes tangibles e intangibles dotados de una validez llena de vida. El patrimonio es un universo de bienes con un tipo de presencia que irradia una excepcional riqueza de ser»^[5]

.....
4 Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial, UNESCO, (París, 17 de octubre de 2003). <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001325/132540s.pdf>. (Consultado el 8 de agosto de 2014).

5 Fidel Sepúlveda, Patrimonio, identidad, tradición y creatividad. (Santiago, Chile: Centro de Investigaciones Diego Barros Arana, 2010), 62.

En cuanto a esta riqueza o valor entregado, esto se genera a partir de una construcción social y colectiva, es por esto que se encuentra en directa relación y permanente retroalimentación con la comunidad.

El patrimonio es valor, cualidad que únicamente las personas de cierta agrupación pueden dar o quitar, y por tanto es deber de los individuos discernir entre lo que consideran representativo de su comunidad y lo que no cabe en esta categoría. Por otro lado, el patrimonio, como explica Sepúlveda, “es un universo que alumbra a la comunidad para reconocerse en su ser profundo”^[6], entrega un sentido de pertenencia e identidad colectiva a las personas.

El patrimonio cultural es dinámico y complejo. Las personas crean, valoran, interpretan, sustituyen, desechan e incorporan ciertos elementos de modo permanente a su cultura. Estas expresiones culturales, que han sido heredadas, son continuamente puestas a prueba, y es a través de este proceso que como individuos y comunidad se hace una reflexión sobre el legado que se quiere dejar a las generaciones futuras.

.....
6 *Ibidem.*, p. 63.

Es en este contexto favorable que hoy en día se buscan nuevas maneras de revalorizar y preservar el patrimonio en nuestro país, como declara la diseñadora textil Paulina Mella,

«Todos los proyectos que giren en torno a captar o promover la identidad en las formas de expresión, como los bailes, el vesturaio, la danza y otros, son proyectos que vale la pena fomentar y financiar»^[7].

Con una línea similar de principios se busca crear en Chile un Ministerio de Cultura y Patrimonio, cuyo propósito sería poder aportar de mejor manera a la actividad cultural y patrimonial del territorio. Esta institución permitiría que el Estado tenga un rol más directo y predominante respecto a estos temas, transformándose en un ente de gestión al servicio de la sociedad y sus intereses.

Cultura popular

La cultura nos determina y diferencia del resto, “una cultura mundial que fuese una cultura uniforme no sería en absoluto cultura. Tendríamos una humanidad deshumanizada”^[8]. Un baile, una canción, una artesanía o un oficio nos evocan el pasado, costumbres, técnicas únicas, conocimientos ancestrales y materiales singulares. Y es que la cultura, como revelación identita-

7 Anexo 1, entrevista realizada por la investigadora a la diseñadora textil Paulina Mella.

8 Adam Kuper, Cultura: La versión de los antropólogos. (Barcelona: Paidós, 2001), 57.

ria de un pueblo está compuesta por una serie de elementos o soportes materiales e inmateriales. Así, detrás de estas expresiones podemos encontrar una visión de la realidad y del mundo circundante, como testimonio, vinculado a nuestra historia y memoria.

Según Sepúlveda la sociología distingue tres niveles de cultura^[9]:

Cultura material

Los elementos tecnológicos, mecánicos y físicos relacionados con la subsistencia material;

Cultura social

Las manifestaciones y la normativa de relaciones interpersonales y grupales, sus roles y normas;

Cultura ideacional

Conocimientos, ideas, creencias, valores, lenguaje. Todas las formas simbólicas aprendidas y compartidas en una sociedad.

Dentro de estas tres categorías consideramos la cultura ideacional como pilar fundamental de la sociedad, ligada a la creación y creatividad, el individuo encuentra en estas formas de expresión un modo de manifestarse, pensar y actuar conforme a su comunidad o sus planteamientos personales.

Es en el actual proceso de globalización que la cultura popular viene a ser revalorizada. Definida por el antropólogo Luis Díaz como “todo aquello que la historia oficial de la cultura había ido relegando: literatura, música, teatro, danza «popu-

9 Fidel Sepúlveda, Patrimonio, identidad, tradición y creatividad. (Santiago, Chile: Centro de Investigaciones Diego Barros Arana, 2010), 61.

lares». Una cultura, paralela a la reconocida, que aún necesita un análisis detallado y profundo”^[10]. La cultura popular es una muestra transparente de las personas y de la vida en comunidad. De este vasto universo, compuesto de múltiples piezas, nuestra memoria individual y colectiva extrae algunos elementos para conformar con ello lo que consideramos tiene valor de ser recordado. Dentro de las manifestaciones culturales, hayamos algunas que expresan con mayor intensidad que otras su sentido de identidad, diferenciándose de otras actividades que son parte de la vida común. Ellas se caracterizan por ser de “alto contenido dramático, exhibir y articular un mensaje cultural claro y de impacto directo sobre su audiencia. Entre estas están la fiesta, el ritual de las procesiones, la música, la danza”^[11].

«[...] acontecimiento fundamental en la vida individual y colectiva, al ser una instancia donde los sentidos y los sentimientos y las cosmovisiones hallan un horizonte más amplio y libre para desplegar su potencial que el que se da en el quehacer rutinario»^[12].

Es una instancia donde el individuo se revela a sí mismo como perteneciente de una cultura específica, de una historia y tradiciones, las cuales comparte con sus pares que se manifiestan de la misma forma en un lugar y tiempo determinado.

Son famosas las fiestas de Venecia, Río de Janeiro, Oruro, Barranquilla y Nueva Orleans, como celebraciones y reflejo de diferentes culturas. En el fondo existe entre ellas una línea que las une: la preservación de tradiciones, el color, la alegría y la bulla. Como explica la historiadora Isabel Cruz de Amenábar “Desde siempre, pues, la institución festiva, ha afirmado la existencia. Cada cultura, cada época, cada lugar ha hecho surgir su propia invención de la fiesta, con sentidos y finalidades; formas y actitudes; artes y ritos peculiares”^[13].

En Chile y Latinoamérica existe un fenómeno de convergencia en cuanto al tema festivo. Este territorio fue desde sus inicios habitado por culturas indígenas, cada una con diferentes tradiciones y ritos los cuales se evidenciaban en diversos ámbitos de la vida rutinaria y en ocasiones especiales.

Es con la llegada de los conquistadores, con sus propias costumbres y una concepción diferente

Fiesta y carnaval

Todo grupo humano se desarrolla dentro de un contexto cultural que se compone de distintos elementos. Algunos de estos son heredados del pasado, otros de influencias exteriores o novedades ideadas localmente.

Sin embargo entre la diversidad hay un elemento que destaca por ser un acontecimiento social inherente a la actividad en comunidad, que representa la identidad de un grupo al mismo tiempo que lo construye. Estamos hablando de la fiesta, la cual Sepúlveda identifica como un

10 Luis Díaz Viana, “La cultura popular como contracultura”, Revista folklore 98 (1989): 39.

11 Raúl Romero Cevallos, ¿Cultura y Desarrollo? Desarrollo y Cultura?: Propuestas para un debate abierto. (Lima: PNUD, 2005), 62.

12 Fidel Sepúlveda, “Fiesta y vida”, Colección Aisthesis 38 (2005): 92.

13 Isabel Cruz de Amenábar, La fiesta: Metamorfosis de lo cotidiano. (Santiago, Chile: Eds. Universidad Católica de Chile, 1995), 18.



Fig. 1.1. Marcha 11 de septiembre, "Diablos rojos", 2013. [en línea], en flickr [última consulta, marzo 2015] disponible en: <https://www.flickr.com/photos/petuniaamarilla/17317201365/in/dateposted/>

del mundo, que se generó sincretismo religioso, unión de tradiciones y nuevas formas de expresión.

La adopción de aquellas costumbres foráneas y lejanas resultó en diversas manifestaciones culturales, compuestas por unión de tradiciones de los pueblos originarios con la religión cristiana. Así podemos percibir que la fiesta es una actividad que nos distingue de otras culturas, Amenábar lo define como un elemento :

«Heredado de España profundamente católico, que nos diferencia respecto a Norteamérica de manera abismal; constituye parte de nuestra identidad y en todas sus facetas es positivo, alegre y estéticamente bello»^[14].

Actualmente las fiestas y carnavales han tomado diversos tintes y matices, evolucionando en celebraciones de distinta índole, cada uno con motivaciones distintas. No por esto dejan de ser considerados como manifestaciones culturales, al contrario, este fenómeno contribuye a expan-

dir el universo de tradiciones e historia de cada pueblo. Tomando en cuenta lo anterior podemos diferenciar y categorizar tres tipos de carnavales.

Carnaval Religioso

Ocasión en que se celebran ceremonias y rituales con motivo de conmemorar tradiciones cristianas y precolombinas. Acontece en fechas importantes, marcadas con anterioridad en el calendario litúrgico. Por nombrar algunos son conocidos mundialmente el carnaval de Oruro, el cual se realiza en la ciudad de mismo nombre en el altiplano boliviano en los primeros días de febrero, considerado por la Unesco «Obra maestra del patrimonio oral e intangible de la humanidad», como festividad centrada en el culto a la Virgen del Socavón. Otro caso es el de la fiesta de La Tirana en Tarapacá, donde el 16 de julio de cada año acuden 200.000 visitantes para rendir homenaje a la Virgen del Carmen.

Carnaval Mediático

Es una fiesta de consumo masivo, que publicita y vende la celebración como un producto mediático. Si bien está ligado a los medios de comu-

nicación, a la industria del entretenimiento y es visto como un negocio lucrativo, nació como una celebración de carácter popular y aún mantiene cualidades de ese origen. Ejemplo emblema de este tipo de festividades, es el carnaval de Río de Janeiro, como uno de los eventos más importantes en la escena carnavalesca de Sudamérica.

Carnaval Urbano

Se refiere al carnaval en la ciudad o grandes urbes, donde el hombre contemporáneo vuelve a encontrarse consigo mismo y deja de lado la rutina individualista en que está envuelto a diario. Es por esto que el carnaval es visto como una instancia de liberación, donde el individuo puede dejar de lado las reglas de la sociedad. Por otro lado es una celebración que se encuentra ligada a los barrios y se constituye a través de la participación en comunidad y la apropiación del espacio público. Ejemplo de este tipo de carnaval es la Fiesta de la Challa, la cual se celebra cada año en la festividad popular del Día del Roto Chileno en el barrio Yungay.

De las categorías anteriores nos centraremos específicamente en el carnaval urbano, percibiendo que, si bien este no tiene una larga trayectoria como las fiestas religiosas, es una manifestación activa de la cultura popular que denota rasgos de nuestra identidad colectiva y que se ha transformado en un fenómeno de comunicación. Este tipo de carnaval, es una muestra del capital cultural del territorio donde se realiza. Un momento de quiebre de la vida monótona, donde se ocupa el espacio público, ya sea desde apropiaciones de pequeños barrios hasta grandes movimientos ciudadanos, oportunidad en que las calles se convierten en patrimonio vivo, cultura del momento.

Fig. 1.2. Fiesta del Roto Chileno, 2012. Registro personal de la investigadora.



Fig. 1.3. Detalle de vestuario en el Carnaval de Oruro, 2013. Registro personal de la investigadora.



Vestuario en el ámbito festivo

Un elemento que desde el comienzo de los tiempos ha estado ligado con el carnaval y la fiesta es el vestuario. Como explica la historiadora Isabel Cruz de Amenábar:

«La fiesta como institución encantadora de los afanes de regocijo y de trascendencia humana hizo, por su parte, necesaria una vestimenta especial»^[15].

Cada rito conlleva una vestimenta particular, por ejemplo se usa ropa negra para un funeral, ropa elegante para ceremonias de matrimonio, inclusive se diferencia la vestimenta diaria de la usada en la noche para celebraciones. En el caso del carnaval se utilizan prendas que expresan alegría, color, y dinamismo, características que son inherentes a tal actividad.

El carnaval es la interrelación de cuatro códigos fundamentales: el musical, el verbal, el gestual y el de los objetos^[16], por este último código puede-

15 Isabel Cruz de Amenábar, *El traje: Transformaciones de una segunda piel*. (Santiago, Chile: Eds. Universidad Católica de Chile, 1996), 79.

16 Umberto Eco, V. V. Ivanov y Mónica Rector, *Carnaval*. (México: Fondo de Cultura Económica, 1989), 172.

mos entender la indumentaria y todos los accesorios que acompañan a los bailarines y músicos, elementos esenciales que componen un sistema de signos a descifrar por los asistentes. El vestuario es el primer elemento de comunicación, el primero que impresiona al público y conlleva una sensación visual de profunda significación^[17], al ser una creación tan tangible, directa y de intencionalidad comunicacional, se vuelve un método eficaz para llevar el mensaje al público.

Por otro lado las vestimentas son el reflejo de la conservación de costumbres, a través de sus colores, tejidos e incluso siluetas, permiten conocer más a fondo las comparsas y sobre las culturas que influenciaron su estilo particular. Si bien estos trajes se van adaptando a la peculiaridad de cada época, mantienen códigos visuales que se han transmitido por generaciones. Por ejemplo en el carnaval de Barranquilla en Colombia, las bailarinas lucen faldas largas con dos o tres volantes, tradición que se mantiene hace un siglo. Otro caso son los trajes del carnaval de Oruro los cuales se bordan con elementos que son parte de la mitología del lugar, como las hormigas, el sapo, la víbora y el lagarto.

17 *Ibidem.*, p. 160.



Fig. 1.4. Carnaval de Oruro, 2013. Registro personal de la investigadora.

DISEÑO DE INDUMENTARIA

Indumentaria y moda

Para referirnos a este tema primero debemos separar los conceptos de Diseño de indumentaria y Sistema de la moda.

El Diseño de indumentaria tiene como motivación tres tipos de funciones; primero una función utilitaria, segundo una función ornamental que está ligada a un fenómeno estético y por último una función de distinción, es decir afirmar la propia individualidad o pertenencia a cierto grupo.

Si bien al hablar de indumentaria comúnmente se hace referencia a la ropa, no es tan solo esto, dado que engloba un mundo más grande de posibilidades. Existe la indumentaria directa e indirecta, por la primera se entiende toda aquella intervención que se aplica de forma directa sobre la superficie, como pinturas corporales y tatuajes; indirecta se refiere a toda intervención efectuada en el cuerpo a través de “objetos”, como son las joyas, vestuario, accesorios y otros.

El diseño de indumentaria es una disciplina que está intrínsecamente ligada a la sociedad, como especifica la artista visual Lucy Orta:

«Las prendas siempre han significado una referencia a la identidad individual y social. Son refugio, un elemento fundamental para la supervivencia física, una interfaz entre el yo y los otros, entre lo que somos y lo que deseamos revelar de nosotros mismos. Máscara, traje, vehículo de la identidad, elemento de reconocimiento, distinguiendo los demás de uno mismo, pero también como un signo de pertenencia, incluso hasta el extremo de la normalización exagerada. La ropa puede revelar nuestra forma de vida y nuestro inconsciente, puede comunicar posición social, aspiraciones y deseos, necesidades, aspectos y visiones del mundo»^[18]

Al hablar de la moda nos encontramos con muchas definiciones y puntos de vista que no son

18 Lucy Orta, “Questioning Identity”, Canvas Guide (2010), <http://www.studio-orta.com/en/bibliography/3?orderby=date&sortby=desc>. (Consultado el 22 de abril de 2015). Traducción libre de la investigadora: “Clothes have always been a foremost reference to individual and social identity. They are shelter, an element fundamental to physical survival, an interface between self and others, between what we are and what we wish to reveal of ourselves. Mask, costume, vehicle of identity, element of recognition, distinguishing others from self, but also as a sign belonging even to extreme standardisation. Clothes may reveal our way of life and our unconscious, may communicate social position, aspirations and desires, needs and emerging aspects, visions of the world”.



Fig. 1.5. Indumentaria y formas de expresión, 2015. [en línea], en revista de moda i-D [última consulta, mayo 2015] disponible en: http://i-d.vice.com/en_gb/article/the-new-generation-of-womenswear-designers-have-the-power

del todo compatibles.

«La moda puede ser deseo, vanidad, arte y una búsqueda eterna por la realización de la belleza. La moda representa la ética y moral de una era. La moda puede ser estatus, clase y pertenencia social. Refleja y surge de la vida de las personas y las condiciones en que viven, esta es influenciada por los eventos políticos, económicos y sociales»^[19].

Para este proyecto en específico este tipo de definiciones son más cercanas a lo que entendemos por Diseño de indumentaria. El Sistema de la moda está unido a las grandes marcas y producciones de prendas aceleradas. Se basa en la imitación de los modelos estéticos de la temporada, el cambio constante de estos mismos modelos por la búsqueda incesante de novedad, temporalidad acotada y una pérdida de vigencia muy rápida.

Todos estos elementos se unen para crear pro-

19 Anders Hedén y Jane McAndrew, Modefabriken. (Täby, Suecia: Portfolio, 2005), 14.

ductos que tienen una fecha de expiración planificada. A esto se le llama obsolescencia planeada, es decir, “una estrategia de negocios que la obsolescencia (el proceso de convertir algo en obsoleto, es decir fuera de moda o ya no utilizable) de un producto está planeada y construida desde su concepción”^[20]. Esto se hace para que en el futuro el consumidor sienta la necesidad de adquirir los nuevos productos que el fabricante saca al mercado para reemplazar los productos antiguos.

20 “Idea: Planned obsolescence”, The Economist, (2009), <http://www.economist.com/node/13354332>. (Consultado el 25 de septiembre 2014). Traducción libre de la investigadora: Planned obsolescence is a business strategy in which the obsolescence (the process of becoming obsolete, that is, unfashionable or no longer usable) of a product is planned and built into it from its conception.



Contraposiciones generales

Mediante un listado, se pueden nombrar una serie de contraposiciones generales entre ambos sistemas, a modo de diferencias básicas, que permiten comprender que los sistemas poseen diferentes reglas, aunque algunas se compartan.

Temporalidad

En la moda las tendencias pierden su valor rápidamente, la sociedad y el sistema de consumo imperante son parte de un ciclo que exige renovación constante. En la indumentaria se trabaja dependiendo de las temporadas verano/invierno.

Innovación

En la moda se estandarizan productos o modelos que ya están “de moda”, esto para asegurar un mayor consumo. En la indumentaria no solo se crean propuestas diferentes a las tendencias actuales, también se busca que la presentación, consumo del producto y distribución de este sea novedoso.

Temas

La moda depende de las tendencias, es decir

estilos e inclinaciones que la gente comienza a adoptar y que marcan alguna época o lugar específicos. Estas son dictadas por las grandes marcas de moda, que para asegurarse de que están bien encaminados y que no perderán su inversión, contratan a compañías que se dedican a la investigación, predicción y análisis de tendencias de moda. En la indumentaria existe mayor independencia, la temática es en base a lo que el diseñador quiere comunicar y su visión subjetiva en cuanto a ciertos temas.

Normas

En la moda las reglas son planteadas por el mercado, no por el equipo creativo de las marcas o diseñadores. En cambio en la indumentaria se tiene en consideración el sistema de la moda actual, pero existe libertad para decidir si se toman o se dejan de lado estas tendencias. Se genera una opinión y crítica que se transmite en la propuesta de colección.

Morfología

En la moda los textiles, colores, patrones, texturas, silueta, etc, son elementos repetidos para

Indumentaria como comunicación

pertenecer al sistema planteado por el mercado. En el modelo capitalista de hoy, donde la producción es a gran escala, se trabaja con moldes estandarizados, por tanto se olvida ver el cuerpo como un todo. En la indumentaria estos elementos textiles, de color, patrones, y otros, hacen referencia a la visión subjetiva del diseñador. No se basa en un juego de repetición, se busca la convergencia entre el plano bidimensional (el molde) y el plano tridimensional (el cuerpo).

Objetivos

En la moda el objetivo es vender, en este sistema el receptor activo es el consumidor y el receptor pasivo es el público, el cual acepta y acoge estas nuevas tendencias para sentir pertenencia.

En la indumentaria el objetivo es comunicar, el receptor activo es el usuario. El público, como receptor pasivo, no precisa adoptar todo lo propuesto ya que se utilizan estas prendas por gusto personal, más que por pertenecer a la masa.

El aspecto externo propio es una de las señales más fuertes que mandamos a las otras personas

que nos rodean. La imagen que creamos de nosotros mismos se manifiesta en señales que el resto debe decodificar e interpretar.

«Los distintos componentes del aspecto externo adquieren importancia sobre todo por su significado social, es decir, por los mensajes más o menos manipulados, más o menos conscientes que están en relación con el yo y que consiguen comunicar algo»^[21]

El acto de vestir el cuerpo es al mismo tiempo un acto de revestir la forma del cuerpo propio con otra forma, un acto donde se decide que ocultar y que mostrar.

Es justamente por la importancia otorgada al aspecto externo que la indumentaria no solo está cargada de valor funcional, también tiene valor simbólico.

Estas dos funciones coexisten, es más, en algunos casos cuando un objeto con una simple función

.....
21 Nicola Squicciarino, El vestido habla: consideraciones psico-sociológicas sobre la indumentaria. (Madrid, España: Cátedra, 2012), 38.

utilitaria (bolso, cinturón, botones, etc) pasa a tener una función estética, este se convierte en un objeto que posee una función de distinción.

Como explica la historiadora de moda Pía Montalva al hablar de los distintivos y emblemas, estos son elementos que permiten individualizar la identidad y “cuando son adoptados por todo un grupo entregan un cierto sentido de pertenencia”^[22].

La indumentaria y el ser social se influyen mutuamente. La vestimenta influye en el modo de actuar de las personas dependiendo de la circunstancia en que se encuentren, se puede decir que la persona se enmascara o desenmascara en la prenda que está usando. A su vez la indumentaria se consolida bajo ciertas normas de cada grupo o cultura, los significados del aspecto externo de un individuo varían en función del modelo sociocultural y contexto al que pertenece.

Estas dos relaciones muestran como “el sentido de una imagen nunca es seguro^[23]”, lo visual y sobre todo el vestuario tiene una infinidad de posibles interpretaciones. El idioma de la ropa se articula en muchos detalles y las historias que cuenta son variadas y complejas, está cargada con significados y funciones tanto para el individuo como para la sociedad.

Por último si tomamos en cuenta que “todo fenómeno cultural es un acto de comunicación y puede ser explicado mediante los esquemas-



propios de cualquier acto de comunicación”^[24] y pensamos en la indumentaria como un fenómeno cultural, al ser creación de las personas y estar fuertemente ligada a los sucesos sociales; podemos concluir que la indumentaria es creación de contenido que tiene una intencionalidad comunicacional, la cual es expresada por el diseñador. Posteriormente el usuario puede resignificar las prendas y generar un nuevo discurso al complementar el vestuario con otros elementos que producen significación, los cuales no son necesariamente materializados en textil, ejemplos de estos son el propio cuerpo humano, los gestos, los accesorios o los cosméticos, entre muchos otros.

Rol del diseñador de indumentaria

El diseñador debe ser entendido como un individuo reflexivo y crítico frente al mundo que lo rodea, capaz de detectar problemas e idear sus respectivas soluciones. Un sujeto que, como

22 Pía Montalva, Tejidos blandos: Indumentaria y violencia política Chile 1973-1990. (Chile: Fondo de Cultura Económica, 2013), 151.

23 Roland Barthes, El Sistema de la moda. 1967, 30.

24 Umberto Eco, La estructura ausente: Introducción a la semiótica. (Barcelona, España: Editorial Lumen, 1986), 35

Fig. 1.7. Crítica y reflexión en la indumentaria, 2015. [en línea], en revista Código [última consulta, mayo 2015] disponible en: <http://www.revistacodigo.com/opinion-que-falla-en-la-educacion-de-moda-en-mexico>



explica la diseñadora Lucía Cuba al hablar sobre su motivación personal, se enfoca en un trabajo impulsado por:

“El intento de ampliar el potencial de acción crítica que se puede hacer mediante la ropa, tanto como objeto de valor funcional y como un medio eficaz de cultura»^[25].

El quehacer del diseñador es una instancia para poner en evidencia temas relevantes o situaciones que considera de su interés exponer, generando un discurso que comunica y en los mejores casos influye.

El diseñador de indumentaria funciona en el contexto y sociedad en que se encuentra inmerso, en ese sentido tiene responsabilidades que se dividen en tres áreas:

Responsabilidad profesional

Se deben pensar las propuestas siempre acorde al usuario y sus necesidades, tanto estéticas como

funcionales y sobre todo el mensaje que se quiere transmitir.

Responsabilidad cultural

En el sistema de la moda se usan elementos de otras culturas sin su previa comprensión o se hace uso de ellos de manera opuesta a cómo eran en su origen, este fenómeno se conoce como apropiación cultural. En el diseño de indumentaria se puede profundizar más en el discurso cultural, otorgando más reconocimiento a los orígenes de los elementos usados, se busca distancia de la mirada estereotipada y banal que es propia de las tendencias del sistema de la moda y el retail.

Responsabilidad social

El diseñador debe buscar caminos para que las ideas que genere sean un aporte positivo a la sociedad, que contemplen carencias o problemáticas sociales, sin quizás responder a esas necesidades de forma directa, sino contribuir a su comprensión evidenciándolas a través de los proyectos.

En consideración a lo mencionado anteriormente es necesario reflexionar sobre la moda actual y como esta puede tener un impacto negativo. Se percibe un sistema orientado al consumo en exceso, en base a métodos de producción que no pueden mantenerse por ser perjudiciales. Es con esta idea que se buscan caminos diferentes para crear nuevas formas de imaginar el diseño de indumentaria.

25 José Teunissen, “Fashion Activism: Community and Politics”, en *The Future of Fashion is Now*, (Rotterdam: Museum Boijmans van Beuningen, 2014), 152. Traducción libre de la investigadora: My work is driven by the attempt to broaden the potential grammars of critical action through clothes, both as wearable devices and as affective and embodied cultural media

ECO MODA / RESPONSABILIDAD SOCIAL Y AMBIENTAL

En la actualidad la moda se rige por un sistema de consumo en el cual las personas compran y desechan rápidamente sus prendas para estar al día con las nuevas tendencias. Se produce una alta rotación y sobre oferta de prendas faltas de identidad, confeccionadas con materiales de mala calidad en industrias donde se descuida al personal implicado en la cadena de producción.

Moda ética o sustentable

La actual demanda por la creación de nuevas tendencias y prendas significa que no hay tiempo para procesos productivos justos y sustentables.

Una constante en la industria de la moda es el cambio; las tendencias se renuevan rápidamente (los colores, texturas y siluetas), dictando de esta forma la obsolescencia de las prendas. La moda más que ninguna otra industria en el mundo incorpora la obsolescencia como objetivo principal; el modelo actual lleva esto a otros niveles^[26]. Esta aceleración del ciclo de vida de una prenda, desde su creación hasta el uso que le da quien la compra, se conoce como Fast fashion.

Laura Novik, fundadora y directora de Raíz Diseño, explica que

«Este término se acuñó en los 90, sin embargo, el modelo empezó en los años 80 en Estados Unidos cuando comenzaron los procesos de liberalización de mercados, flexibilización laboral, tercerización de los procedimientos de fabricación y surgimiento de nuevas tecnologías de hilados, como las fibras sintéticas, capaces de imitar el look de las fibras naturales, reduciendo de forma exponencial el costo de producción de una prenda»^[27].

Fast fashion suele referirse a prendas de menor calidad destinadas a ser usadas solo por una temporada, según la diseñadora Kate Fletcher este modelo se basa en “colecciones de bajo costo, se imitan tendencias actuales de marcas lujosas. Es por naturaleza un sistema acelerado que fomenta la desechabilidad”^[28]. Si antes el tiempo empleado entre la creación de las prendas y su llegada a las tiendas era de unos 6 meses, hoy en día con el nuevo sistema vigente estamos ha-

26 Eric Abrahamson, “The Iron Cage: Ugly, Uncool, And Unfashionable”, *Organization Studies* 32, no. 5 (2011): 618. Traducción libre de la investigadora: Fashion, more than any other industry in the world, embraces obsolescence as a primary goal; fast fashion simply raises the stakes.

27 Bárbara Riedemann, “¿Qué le pasa a la ropa?”, *Revista Paula* 1169 (2015): 65.

28 Kate Fletcher, *Sustainable Fashion and Textiles: Design Journeys*. (Londres: Earthscan, 2008), 161. Traducción libre de la investigadora: Low-cost clothing collections based on current, high-cost luxury fashion trends. Is by its nature a fast response system that encourages disposability.

blando de solo un par de semanas. La rotación de prendas es tal, que se detectan unas 50 microtemporadas, casi una por cada semana del año. En tanto en Chile, tiendas emblema de este modelo como Zara, H&M o Forever 21, reciben ropa nueva tres veces a la semana e incluso todos los días^[29].

Las nuevas compañías prosperan con los ciclos de producción acelerados, y para las personas se ha vuelto normal que las prendas no estarán disponibles en el mercado por mucho tiempo. El efecto de esto es una suerte de contradictoria exclusividad para las masas, donde todos presumen de la originalidad de sus prendas pero estas se basan en imaginarios carentes de identidad, es un sistema que “inspira a las personas a aparentar ser algo, más que manifestar su propio ser”^[30].

Tanto en la moda como en otras áreas la idea de progreso que tenemos como sociedad está completamente relacionada con cuanto adquirimos, es por esto que el excesivo consumo y desecho de las prendas es visto como un elemento necesario y normal de la vida cotidiana.

29 Bárbara Riedemann, “¿Qué le pasa a la ropa?”, Revista Paula 1169 (2015): 67.

30 Edwin Hubbel Chapin. Consultado el 23 de Noviembre de 2014 del sitio http://www.frasesgo.com/autores/frases-de-edwin_hubbel_chapin.html.

La inclinación por este tipo de prendas ha propiciado un modelo de producción jerárquico, en donde todos los pasos del proceso productivo se generan de forma aislada. Una cadena de producción donde las etapas se encuentran en distintos lugares o incluso en continentes diferentes.

La producción de ropa es un negocio a escala global, con materiales que se fabrican en diversas partes del mundo. “En los últimos cinco a diez años, la producción se ha concentrado en China, Pakistan, Bangladesh, India y Cambodia. Sin embargo los mercados donde se venden estas prendas se encuentran al otro lado del mundo, en occidente. Transportar estas grandes cantidades de ropa a largas distancias produce emisiones de carbono que contribuyen al cambio climático”^[31].

Fig. 1.8. Taller de costura y confección, 2015. [en línea], en revista Código [última consulta, abril 2015] disponible en: <http://www.ecofashiontalk.com/2015/01/commentary-critique-make-do-and-mend/>



31 Stephanie Draper, Vicky Murray y Ilka Weissbrod, Fashioning Sustainability: a Review of the Sustainability Impacts on the Clothing Industry. (Londres: Forum for the Future, 2007), 9.

Traducción libre de la investigadora: In the past five to ten years, production has become increasingly concentrated in China, Pakistan, Bangladesh, India and Cambodia. The biggest markets, however, are in the West, meaning clothes travel long distances before they reach our wardrobes. Transporting clothing over such large distances produces carbon emissions contributing to climate change.

A continuación se describe con mas detalle el ciclo de vida de una prenda:



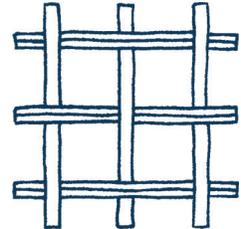
1. Producción de materia prima

Extracción de materias de la naturaleza o procesadas por el hombre. Se transforman para elaborar materiales que se convertirán en bienes de consumo



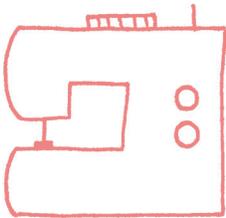
2. Hilatura

Proceso en el que, a base de operaciones más o menos complejas, con las fibras textiles, ya sean naturales o artificiales, se crea un nuevo cuerpo textil fino, alargado, resistente y flexible llamado hilo.



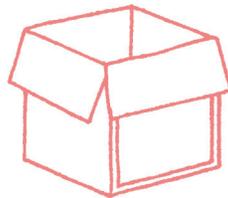
3. Tejido

El tejido como producto textil es el resultado de tejer los filamentos ya hilados. Existen dos grandes categorías de tejidos, los tejidos planos y los de punto, cada uno hecho en base a una trama y una urdimbre que dan una gran variedad dentro de los mismos. La urdimbre hace referencia al hilo vertical y la trama al hilo horizontal que forma el tejido.



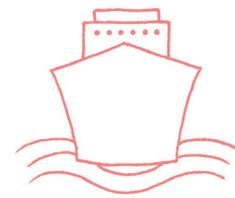
7. Confección

Proceso de unión de las prendas mediante técnicas manuales o medios mecánicos. En el segundo caso dependiendo de la prenda, tela y terminación se utilizan variadas máquinas las cuales se manejan de manera sistematizada.



8. Embalaje

Las prendas ya listas se revisan y se hace un control de calidad, se planchan y se colocan las etiquetas y otros accesorios, para finalmente ser embaladas en cajas para su posterior distribución.



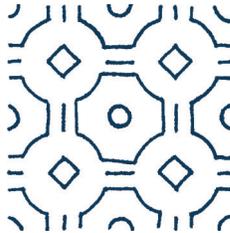
9. Distribución

Las prendas ya embaladas son enviadas a sus destinos mediante el medio de transporte que sea necesario.



4. Teñido

Proceso químico en el cual se añaden colorantes ya sean naturales o artificiales al textil.



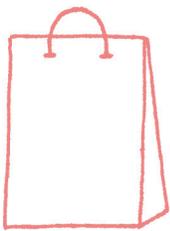
5. Estampado

Aplicación de un diseño o motivo a una superficie textil, este puede ser de uno o varios colores dependiendo de la técnica utilizada.



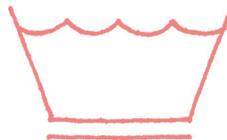
6. Corte

Proceso en el que se cortan las piezas de una prenda para posteriormente ser unidas. Se realiza el tizado, se calzan las piezas para optimizar las telas y después se cortan.



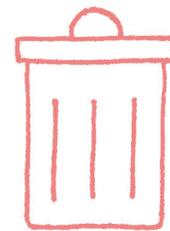
10. Venta

Las prendas son colocadas en tiendas para su comercialización.



11. Uso

La prenda al ser adquirida por un usuario, es utilizada, lavada y planchada una determinada cantidad de veces lo que provoca el desgaste de la prenda.



12. Desecho

Al cumplir su vida útil, el usuario debe decidir qué hacer con ella. Puede ser regalada, reutilizada para otro propósito o desechada convirtiéndose en basura.

Como respuesta a esta práctica, se origina la moda sustentable o Slow fashion, este tipo de moda invita a reflexionar y tomar decisiones de compra conociendo más sobre los procedimientos que ocurren detrás de la industria. Se propone un estilo de hacer indumentaria en donde todas las etapas del ciclo de vida de la prenda se encuentran ligadas. Desde donde provienen las materias primas, como es elaborada la ropa, como es usada y cuidada, hasta qué sucede con el producto una vez que termina su uso. En fin, se intenta desarrollar un sistema que tenga en cuenta las necesidades de nuestra generación actual sin pasar a llevar a las generaciones futuras.

Materiales nobles

En la industria textil de hoy en día el tema de la materialidad se ha instalado como un asunto ampliamente cuestionado. Esta área se encuentra ligada a la responsabilidad social y medioambiental, debido a esto su incidencia e impacto se ve reflejada en una amplia variedad de asuntos: Contaminación química, producción de residuos, uso indebido de recursos no renovables, condiciones laborales poco favorables, trabajo infantil e impacto negativo en la salud humana.

Las telas empleadas en la confección de las prendas provienen de diferentes tipos de fibras, estas pueden ser:

Naturales

Elaboradas a partir de componentes animales,

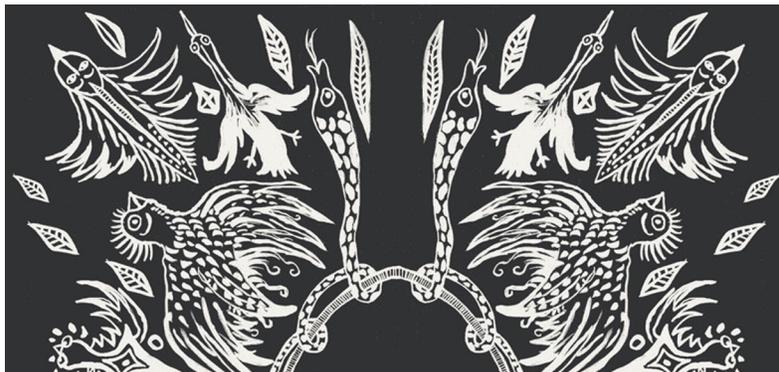


Fig. 1.9. Estampado colección Shaman , 2015. [en línea], en sitio web de la marca [última consulta, agosto 2015] disponible en: <http://www.komana-design.com/collections/prints-artwork>

como la lana y seda; vegetales, como el algodón y el lino y minerales, como las mallas metálicas.

Artificiales

Proviene de materias naturales transformadas por sustancias químicas que proceden sobre todo de la celulosa o de la pelusa del algodón. El rayón es un ejemplo típico de esta fibra.

Sintéticas

Se realizan a partir de procesos químicos en materias primas que se encuentran con relativa facilidad como el carbón y petróleo, ejemplos de este tipo de fibra son el nylon, poliéster y lycra.

Todas estas fibras tienen un factor en común, sin importar de donde provengan estas generan en alguna medida un impacto negativo en el planeta. Es por eso que la producción debe ser manejada con cuidado y en casos donde el daño sea muy grande buscar la forma de reducir el uso de esas telas.

En el ámbito laboral y social las condiciones de trabajo abarcan salarios bajos, excesivas horas de trabajo, condiciones peligrosas debido a los químicos y uso de mano de obra infantil. La exposición de los medios de comunicación a nivel mundial de esto último ha logrado su disminución significativa en muchos países, sin embargo



Fig. 1.10. Zapatos Pla de la diseñadora Irene Peukes, 2013. [en línea], en sitio web de la marca [última consulta, agosto 2015] disponible en: <http://www.pla.org.es/mujer>

en los lugares donde se realiza recolección de algodón aún es muy común ver a menores de edad trabajando.

/CONTEXTO INTERNACIONAL

Komana

La marca de ropa KOMANA fue fundada por las hermanas suizas Nina Henne, costurera, y Livia Henne, diseñadora graduada del Central St. Martins en Londres. Sus estampados son inspirados por el arte tribal y la época victoriana, trabajan con la técnica del collage, dibujo y pintura para crear los diseños que después son traspasados a la tela con serigrafía.

La sustentabilidad es una parte esencial del proceso de diseño y espíritu de la marca, las colecciones son creadas usando exclusivamente telas certificadas por La Norma Textil Orgánica Global (GOTS), que es la norma líder mundial en el procesamiento de textiles hechos con fibra orgánica.

En el ámbito laboral creen firmemente en los sueldos justos para todas las personas involucradas en el desarrollo de las prendas y en la etapa de estampado se evitan los pigmentos perjudiciales para la salud tanto de los trabajadores como los clientes. Recientemente han ampliado

su negocio a Jaipur, India, desde donde trabajan en conjunto con fabricantes, aprobados por la Federación de Comercio Justo (FTF), quienes apoyan a los artesanos textiles del lugar, como es el estampado con bloques de madera, y las telas fabricados de forma orgánica, local y vendidas en transacciones justas.

Irene Peukes

Irene Peukes estudió moda y textil en Hamburgo y Barcelona. En 2012 junto a Araceli Iranzo lanza la marca de zapatos Pla, la cual se enfoca en el diseño responsable y producir artesanalmente con materiales naturales.

Una parte esencial de la elaboración de los zapatos es el trabajo hecho a mano con fibras de yute por artesanas de Bangladesh. El yute es un material de vital importancia económica para muchos pequeños agricultores del país, por esto el trabajo con ellos y con las artesanas se coordina a través de la organización social Cáritas Bangladesh, según el Código de Prácticas de Comercio Justo. Una vez terminado el trabajo de las artesanas se lleva a Mallorca donde zapateros artesanos elaboran las suelas, finalizando así un proceso totalmente manual.

Actualmente Irene diseña ropa con tejidos que produce con artesanas de Guatemala y Bangladesh, apoyando a grupos de mujeres y trabajando con ONGs en esos dos países, estas colecciones se comercializan con los nombres guate va vest y banglafest. Los tejidos son posteriormente intervenidos a mano utilizando distintas técnicas como estampado, teñido, bordado y trenzado, esto da una cualidad diferente a las prendas las

cuales se alejan de los métodos industriales que caracterizan la producción actual en el diseño de moda.

Jentil Bags

Marca creada en 2014 por el diseñador británico Pantxika Ospital, Jentil es una marca de bolsos de estilo minimalista comprometida con la moda ética y eco amigable. Todos los productos son diseñados en Londres y elaborados a partir corcho portugués de alta calidad.

La colección actual incluye bolsos y accesorios pequeños tales como billeteras, carteras, el estilo característico de la marca es simple y unisex.

La elección de usar corcho sobre otros materiales entrega valor agregado a la marca. El corcho, o cuero vegano, es conocido por sus muchas cualidades positivas: reciclable, biodegradable, flexible, resistente y a prueba de agua. Es el material “verde” por excelencia para la creación de bolsos y accesorios que comúnmente se hacen a partir de cuero.

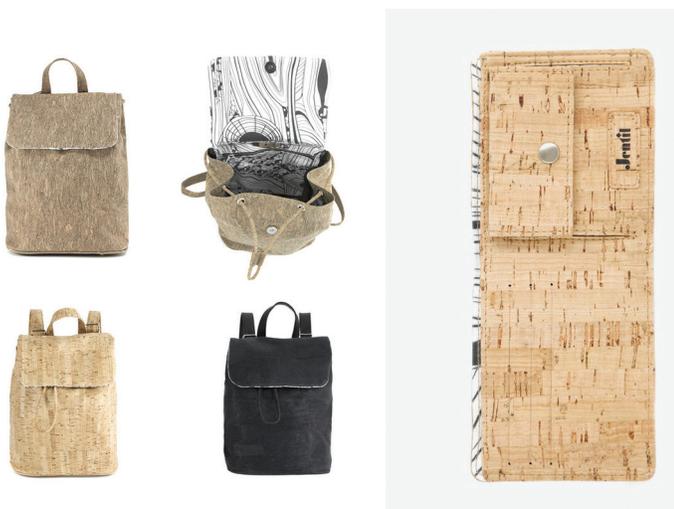


Fig. 1.11. Jentil colección corcho, 2015. [en línea], en sitio web de la marca [última consulta, julio 2015] disponible en: <http://www.jentil.co.uk/new-collection/>



Fig. 1.12. Zurita, Knitting Largo y Poncho 2 Pusichakura, 2015. [en línea], en sitio web de la marca [última consulta, julio 2015] disponible en: <http://zurita.co/wp-content/uploads/2015/06/2W3A9687.jpg>

Zurita

Marca de la diseñadora chilena Gabriela Farías cuyas creaciones reflejan un fuerte compromiso con la moda ética. Su trabajo explora formas de generar valor vinculadas al diseño local, tomando el patrimonio artesanal para crear prendas en las cuales se reconoce las técnicas tradicionales como un nuevo lujo.

Un elemento en común en todas las prendas es su carácter de heredables, biodegradables y que son elaboradas con materiales nobles y confeccionadas localmente.

Para la creación de las prendas Farías trabaja en estrecha colaboración con artesanas aymara de la zona del altiplano en el extremo norte de Chile y maestros sastres de la ciudad de Santiago, garantizando el salario justo para todos los involucrados y por otro lado promoviendo conocimiento y valoración de los oficios tradicionales como fuente de identidad cultural.



Fig. 1.13. SISA, colección primavera verano, 2012. [en línea], en revista Paula [última consulta, julio 2015] disponible en: <http://www.paula.cl/wp-content/uploads/2012/12/sisa-22.jpg>, <http://www.paula.cl/galeria/coleccion-sisa/>

SISA

Estudio de moda que nace en 2012 para crear prendas pensadas desde el Arte, la Arquitectura y el Diseño; disciplinas en las que se especializaron su tres fundadoras. Trinidad Rodríguez, diseñadora Industrial junto a su hermana Elisa que tiene formación de arquitecta se unieron a Alejandra Cruz, diseñadora de vestuario y crearon la marca. Hace tres años crean prendas desde una mirada multidisciplinaria. Es así como la estética de las colecciones se aleja de la propuesta de la temporada del momento, buscando ser en su conjunto atemporales.

Se trabaja buscando calidad al priorizar la confección rigurosa y la elección de materiales nobles como la seda, algodón pima, alpaca entre otras, para así entregar colecciones de moda de edición limitada.

En la fase de producción, se decide confeccionar dentro de Chile y Latinoamérica para trabajar directamente un equipo de artesanos y técnicos conocidos, con el objetivo que estos reciban una



Fig. 1.14. Pola Thomson, colección otoño invierno, 2015. [en línea], en sitio web de la marca [última consulta, julio 2015] disponible en: <https://static1.squarespace.com/static/542acacfe4b0d37b1764cf66/t/55a52f04e4b0f01fa5bea188/1436888845143/?format=750w>

retribución que valore su trabajo.

Pola Thomson

Diseñadora establecida en New York, donde desde el año 2009 trabaja en su marca homónima. La estética en sus colecciones es minimalista, sofisticada y delicada, esto se logra al yuxtaponer el cuerpo femenino con volúmenes exagerados para descubrir nuevas formas.

Combinando pantalones de silueta alargada con chaquetas de gran tamaño la propuesta de Pola Thomson es novedosa y poco común en el mundo de los diseñadores dedicados a la ecomoda.

Producida con una gran variedad de materiales nobles como satén, seda, algodón y satén de lana, la colección es interesante en expresión material. Las prendas son elaboradas por completo en Santiago, poniendo énfasis en mantener una cadena de producción sustentable y usando materiales eco amigables.

Reutilización

Hoy en día existen diversos diseñadores y artistas, que trabajan con las premisas de reutilización y deconstrucción, quienes notaron la oportunidad que existe al tomar una prenda u objeto y que esta proponga un universo de posibilidades para experimentar.

/ CONTEXTO INTERNACIONAL

12-Na

Proyecto de los artistas textiles Mariano Breccia y Mechi Martínez que desde el año 2006 trabajan en Santiago de Chile. Desde su taller exportan prendas únicas a Japón y Argentina. A lo largo de nueve años de trabajo en nuestro país se han unido a diferentes músicos y artistas para crear nuevos conceptos y proyectos que incluyen instalaciones, vestuario, workshops, intervenciones en el espacio público y películas.

Fig. 1.15. 12- Na, colección nueva y que es doceñar, 2014. [en línea], en revista sitio web de la marca [última consulta, julio 2015] disponible en: <http://www.12-na.com/es/coleccion/qi-2/>



Fig. 1.16. Afiche del proyecto everything is rubbish, 2013. [en línea], en sitio web de la iniciativa [última consulta, julio 2015] disponible en: <http://everythingisrubbish.co.uk/images/3.png>



Esta pareja hace indumentaria por medio de la intervención de ropa de segunda mano o utilizando retazos de desechos industriales y telas recicladas. A través del reciclaje hablan tanto de la sustentabilidad, como de la experiencia de vestirse con una prenda única hecha a partir de la experimentación.

Actualmente buscan difundir su experiencia a través de workshops en universidades y escuelas, como también participando en diferentes instancias como la Semana de la Moda en Medellín y el Festival de Malmö en Suecia.

Everything is Rubbish

Proyecto en conjunto de los estudiantes de diseño Charles Duffy, William Gubbins y Billy Turvey. Crearon zapatillas de desechos como parte de un encargo en el cual se les pidió crear un objeto de diseño a partir del libro 10 Billion del autor Stephen Emott.

Se dedicaron a buscar basura plástica en los basurales de las costas de Inglaterra, incluyendo

el conocido río Támesis. Posteriormente usaron la basura para fabricar un producto de consumo que proviene, irónicamente, del producto de nuestro consumo.

Actualmente estos tres estudiantes están cursando su último año en Goldsmith College, Universidad de Londres.

Andrea Brena

Recientemente graduado de la Academia de diseño de Eindhoven, se define como un diseñador de productos. Se dedica a crear muebles y objetos que revelen nuevas interacciones con las personas y el entorno.

En el año 2012, el entonces estudiante, decide tomar un tiempo para salir de la burbuja de la Universidad y reflexionar sobre qué significa realmente el diseño para él. El resultado de este año sabático fue la colección knitted army, la cual tiene como base la técnica del tejido a mano, usando exclusivamente las manos como guía sin implementos como palillos o telares.

El material elegido fueron telas descartadas por

Fig. 1.17. Complementos textiles Knitted Army y proceso de trabajo, 2012. [en línea], en Experimenta magazine [última consulta, julio 2015] disponible en: http://www.designboom.com/weblog/images/images_2/lara



las fábricas textiles, con las que se crearon cojines, sillas, bolsos y alfombras. Todas las piezas fueron producidas a partir de tejidos sobrantes y en el caso de los cojines y asientos estos se rellenaron con el mismo material de desecho.

Knitted army es un proyecto que pone valor en la reinterpretación de técnicas tradicionales como tejer y el crochet, al mismo tiempo que invita a pensar sobre el posible uso de residuos de telas.

/ CONTEXTO NACIONAL

Juana Díaz

Artista textil y diseñadora de vestuario nacional que ha realizado destacados trabajos para teatro, danza, cine, publicidad y producciones de moda, además de desempeñarse como docente de la Escuela de Artes Aplicadas.

Muchas de las temáticas que desarrolla en su trabajo tienen relación con el descontento social y con el constante cuestionamiento al sistema económico de producción que impera en la sociedad actual. Pionera del reciclaje textil en Chile, elabora sus prendas a partir de restos, ya sea de su propia colección, de otras cuyos diseñadores le donan lo que para ellos es basura y también de algunas sastrerías.

Su trabajo consiste en forzar la creatividad al extremo para producir con recursos limitados, sin transar la calidad ni el compromiso ético. En sus diseños y procesos productivos hace énfasis en practicar un modelo sustentable, tanto en el respeto al medio ambiente como a las personas con las que trabaja.

Bernardita Marambio

Diseñadora industrial independiente, su trabajo se caracteriza por la creación de productos como muebles, indumentaria y accesorios bajo el concepto de rescatar y transformar diferentes materias primas inutilizadas y técnicas de fabricación en base a la experimentación, entendiendo que la naturaleza propia del material tiene un ciclo de vida mayor al que fue destinado en un principio.

Fig. 1.18. Juana Díaz, Trabajo con retazos/ Telas del futuro, 2015. [en línea], en sitio web de la diseñadora [última consulta, agosto 2015] disponible en: <http://juanadiaz.cl/?portfolio=retazos-telas-del-futuro>



Fig. 1.19. Demodé, muestra de material aglomerado, 2013. [en línea], en sitio web de la diseñadora [última consulta, agosto 2015] disponible en: <http://www.bernarditamarambio.cl/Demode>

A partir de su preocupación por la gran cantidad de desechos textiles que se generan hoy en nuestro país crea el proyecto DEMODÉ, el cual consiste en un material que aprovecha y rescata residuos textiles pre-consumidos, los cuales se mezclan con un adhesivo 100% biodegradable a base de almidón, que le otorga alta resistencia estructural.

De esta mezcla resulta un material aglomerado, que posee gran resistencia y versatilidad para ser utilizado en diferentes aplicaciones y ser trabajado por medio de moldes obteniendo una variada gama de productos.

-Tomando en cuenta todo lo anteriormente expuesto se tomó la decisión de reutilizar materiales para la creación de las prendas y en la medida que lo permita el presupuesto también incluir materiales nobles de fibras naturales.

¿Por qué no importar?

Con la producción acelerada se ha generado un fenómeno de deslocalización, las empresas subcontratan su producción a fábricas en países empobrecidos y así logran grandes reducciones en los costos de producción. Esto tiene grandes consecuencias medioambientales, pero por sobre todo tiene consecuencias sociales como la vulneración de derechos laborales y humanos de los trabajadores.

Los siguientes datos e información se basan en la investigación realizada por La Campaña Ropa Limpia (CRL), que tiene como misión mejorar las condiciones laborales dentro de la industria textil. La Federación SETEM es la encargada de coordinar esta campaña la cual en el 2011 publicó la investigación titulada Moda: industria y derechos laborales. Guía para un consumo crítico de ropa.

Salarios bajos

Alrededor del mundo hay aproximadamente 40 millones de personas trabajando en fábricas tex-

tiles de las cuales un 85% son mujeres.

Es de conocimiento general que los salarios del área textil son excesivamente bajos, con el nuevo sistema de moda esto se ha vuelto una práctica aún más aceptable. Casi todos los países productores tienen establecidos salarios mínimos legales pero, con el fin de atraer la inversión extranjera, los gobiernos fijan estos salarios muy por debajo de los niveles de subsistencia.

En Bangladesh el sueldo es de un dólar diario aproximadamente, mientras que en India, Camboya y Vietnam varía entre los dos y cuatro dólares.

El problema de los salarios bajos se ve agravado debido al alza de precios de los alimentos y otras necesidades básicas. En Bangladesh el sueldo mínimo fue el mismo entre 1994 y 2006 mientras el costo de vida aumentó 4 o 5% anualmente. Después de grandes protestas a nivel nacional el gobierno incrementó el sueldo mínimo mensual a 24 dólares, sin embargo unos meses después el precio de algunos alimentos básicos se triplicó provocando una nueva ola de movilizaciones las cuales fueron fuertemente reprimidas.

Jornadas interminables

Alargar las jornadas laborales hasta 12 o 14 horas es una práctica habitual en las fábricas textiles. En 2009 una investigación realizada en 12 talleres de Bangladesh afirma que el 76,4% de las empleadas declaran que los objetivos de producción son inalcanzables dentro del horario normal.

Cuando los plazos de entrega son muy cortos simplemente se agregan horas a las jornadas ya extenuantes de las trabajadoras, estas no pueden negarse ya que su remuneración es insuficiente para solventar las necesidades básicas de sus familias.

Represión sindical

En los países donde se subcontrata la producción los gobiernos restringen, dificultan e incluso prohíben los sindicatos independientes y las negociaciones colectivas. Por otro lado las empresas tienen una actitud hostil hacia las organizaciones sindicales, intimidando a los trabajadores con amenazas de listas negras, violencia física y despidos.

Sobre el trabajo que realizan estas agrupaciones Yuk Yuk Choi, investigadora y miembro de la ONG Worker Empowerment (WE) de Hong Kong, comenta:

«Nuestro trabajo es necesario porque el único sindicato que está permitido por el Gobierno no representa a las personas trabajadoras. Nuestro trabajo es muy difícil. WE es una organización muy pequeña, somos 10 personas. La mayoría de las trabajadoras que llegan a la zona de Guangdong, empiezan a trabajar a los 14 años sin haber acabado el colegio. Después de unos años sufriendo las condiciones de trabajo en las fábricas, toman conciencia de las injusticias de las que son víctima. En nuestro centro en China formamos trabajadoras y trabajadores en materia de legislación laboral y los ayudamos a negociar las indemnizaciones en casos de accidente laboral. El trabajo a largo plazo consiste en crear capacidad de organización, confianza y redes de relación entre personas trabajadoras»^[32].



Fig. 1.20. Campaña de la organización social Fashion Revolution, Who made your clothes?, 2014. [en línea], en Atelier tammam [última consulta, agosto 2015] disponible en: <https://ateliertammam.files.wordpress.com/2015/04/group-2.jpg>,

Este testimonio demuestra la importancia de este tipo de organizaciones para lograr una sistema de la moda más equilibrado y como el factor humano en esta industria es muy importante para ser simplemente ignorado.

Medidas de seguridad

Los países donde se manda a hacer la ropa por lo general no tienen leyes que controlen la debida infraestructura en las instalaciones de trabajo, las pocas normas de seguridad y salubridad son ignoradas para recortar costos de producción. Es así como las fábricas tienen mala iluminación y nula ventilación con el personal hacinado respirando acumulación de polvo y químicos dañinos para la salud, con todo esto es inevitable que al corto o largo plazo las trabajadoras presenten lesiones, fatiga visual y diversas enfermedades.

La industria de la moda produce anualmente 3 billones de dólares, generando beneficios para un grupo selecto de personas, sin embargo 3 de cada 5 trabajadores de confección no tienen el beneficio de un seguro social. Con estas cifras es

32 Liesbeth Sluiter, Clean Clothes. A Global Movement to End Sweatshops. (Londres: Pluto Press, 2009), 75.



necesario reflexionar y preguntar: ¿Por qué esta acaudalada industria es incapaz de respaldar a sus millones de trabajadores correctamente?^[33].

Las injusticias para con los trabajadores y los numerosos efectos negativos que acarrea el modelo fast fashion, dan cuenta de la necesidad de ser proactivos y cuestionar el origen de las prendas. A medida que se adquiere conciencia, se comenzará a exigir transparencia a las marcas en toda su cadena de producción.

Fig. 1.21. Campaña de la organización Ropa Limpia, demanda por una compensación justa para los afectados por el desastre en Rana plaza, 2014. [en línea], en Clean clothes campaign [última consulta, junio 2015] disponible en: <http://www.cleanclothes.org/news/press-releases/2015/04/17/coc-believes-benetttons-1-1-million-usd-contribution-insufficient>



33 Lucy Siegle, *The True Cost*. Dirigido por Andrew Morgan. Hollywood, Estados Unidos: Compañía Life Is My Movie Entertainment, 2015

PARTE II

**LEVANTAMIENTO
DE INFORMACIÓN**

ESCUELA CARNAVALERA CHINCHINTIRAPIÉ

Parte del proyecto que contempla entender de mejor manera el carnaval y como se desenvuelven las comparsas en este entorno. Para lograr este cometido se efectuó una entrevista con Maguin Moscheni, participante activo del cuerpo de figurines de la Escuela Carnavalera de Chinchintirapie.

Esta se define como una organización artística, comunitaria, autogestionada y sin fines de lucro que se inicia en julio del 2006, configurándose como escuela y siguiendo las líneas de la educación popular. Es una iniciativa que busca crear y aprender desde la cultura del Chinchinero y los oficios que se conjugan en el carnaval, como los músicos, bailarines y figurines.



La escuela se compone de tres cuerpos

Cuerpo de banda

Este grupo se constituye por instrumentos como el bombo, los platillos y la trompeta. Se ocupan de ritmos como la cueca, cumbia, foxtrot y baion. Estos ritmos son parte de la cultura popular, reconocidos por la gente en la calle. Por eso se trabaja con melodías que sean conocidas por la mayor cantidad de personas posible. El vestuario es mandado a hacer y posteriormente se hacen modificaciones y se agregan elementos dependiendo de la temática del montaje a realizar.

Cuerpo de baile y canto

Este es el grupo más numeroso. Crean coreografías y cánticos de forma colectiva los cuales varían dependiendo del tema a tratar en los diferentes montajes. En este cuerpo destaca la figura del pregonero, el cual declara, siempre en décimas, sobre temas actuales que tengan que ver con la coyuntura social y política del país.



Al igual que el cuerpo de banda, se manda a hacer el vestuario y los mismos integrantes del grupo agregan distintos elementos para una mayor coherencia con el tema del montaje.

Cuerpo de figurines

Este grupo tienen una función doble de performance, deben dedicarse a la coreografía e improvisación. Algunas de sus tareas son abrir espacio para la comparsa, protegerla y ser el vínculo con las personas que rodean a la comparsa. En este grupo los mismos integrantes hacen el vestuario y máscaras, pero ateniéndose a ciertos parámetros definidos para la creación como paleta de colores, texturas y dimensión de las máscaras.

Un caso especial es el de Las Carnazas las cuales son una pequeña muestra de la escuela carnavalesca. Nacen de la necesidad de participar en invitaciones emergentes que son espontáneas y no organizadas con tanta anticipación como son los carnavales establecidos desde principio de año. Algunas de estas actividades pueden ser marchas, tomas en poblaciones, etc. En estas instancias los

integrantes de los cuerpos de banda y baile ocupan trajes antiguos que adaptan dependiendo del tema de la actividad. El cuerpo de figurines suele usar las máscaras de calaveras o como se denomina en la escuela, las calacas (esta idea de máscara surge cuando la escuela es invitada a participar de la conmemoración del día del joven combatiente en Villa Francia).

A lo largo de la trayectoria de la escuela se han creado distintos montajes, cada uno con una indumentaria particular que presenta elementos de cada tema específico.

Montaje fundacional / 2006

Este primer montaje de la escuela se basó en la estética general de los carnavales, los colores que componen la paleta cromática son tonos llamativos, como el celeste y el rojo. En el caso del cuerpo de bailarines, las mujeres usan la corona de flores como un elemento principal de la indumentaria, los integrantes de la banda usan parches con frases de contenido político y social como una forma de llamar la atención de los espectadores.



Wetripantu / 2008

Este montaje nace cuando la escuela es invitada a participar en la celebración de la noche de San Juan que se realiza en la población Los Copihues. Actualmente se usa específicamente en dos fechas importantes al año, el 24 de junio, día en que se celebra la fiesta del Año Nuevo Mapuche o “We Tripantu” la cual es considerada como una instancia sagrada para los mapuches, y el 12 de octubre, fecha en que se celebra el día de la raza.

Los cuerpos de banda y baile utilizan indumentaria de colores cálidos como el rojo, naranja y amarillo. Los hombres y mujeres usan parches con bordados de símbolos mapuches.

En el caso del cuerpo de baile la propuesta para las mujeres es de una silueta más tradicional, la falda es doble circular, popularmente conocida como falda folclórica. También se usa una pechera o mini poncho de lana en tonos tierra y un cinturón de patrones geométricos mapuches.

El cuerpo de figurines trabaja con la temática de



los brujos de Chiloé, destacando el uso de colores cálidos, los materiales de reciclaje y la arpillerá.

Cortejo fúnebre / 2009

Este montaje sale para las romerías y conmemoraciones importantes como el 11 de septiembre, el 29 de marzo y para funerales. Los colores que componen la paleta cromática contemplan el amarillo y morado, tonos que en conjunto contrastan y llaman la atención.

La propuesta del cuerpo de baile, para las mujeres, incluye un vestido de pronunciado escote halter en forma V que se alza rodeando el cuello y una falda acampanada. Los hombres usan una blusa y gilet de material tipo satén. Este montaje es el más simple en cuanto a los elementos que agregan los propios integrantes del grupo, considerando solo bordados simples con hilos de colores rojo y naranja.

El cuerpo de figurines se inspira en la fusión del tema cielo/infierno con individuos de la vida actual, para crear los personajes de este montaje.



Los diablos simbolizan el poder económico, la avaricia y el mundo empresarial, los ángeles son una representación del mundo marginal y de los mendigos. Todas las prendas son a partir de reutilización de ropa de los participantes, a la cual se añaden elementos como esposas, corbatas, billetes y pistolas para ayudar a construir los personajes.

Tropical / 2011

Este montaje nace por la necesidad de crear una indumentaria funcional para los acontecimientos sociales del año 2011, las marchas. En estas instancias el cuerpo de banda toca ritmos de cumbia los cuales son más conocidos por los participantes de las marchas, acorde a estas melodías se busca usar prendas que sean de estética alegre y fáciles de adquirir como son las blusas, faldas floreadas y las guayaberas.

Pan y circo / 2014

Repertorio actual que se usa en los carnavales oficiales, la inspiración de este proviene de la cultura circense chilena. Este universo se traduce en

una combinación de colores vistosos como el rojo, azul, verde y amarillo, detalles de lentejuelas doradas y uso de cintas de pasamanería, buscando dar carácter de espectáculo a la indumentaria.

En el caso del cuerpo de baile, la indumentaria de las mujeres, la propuesta consiste de un vestido, color rojo, el cual tiene dos opciones de escote, tipo halter con dibujos de encaje azul, o escote mariposa, de color verde y amarillo. La falda de silueta acampanada con capas superpuestas en tonos amarillos, verdes y azules. En la espalda de la vestimenta se añaden bordados de flores y frases con lentejuelas doradas. Los hombres ocupan una blusa verde y pantalón azul, ambos de material satén. También usan una chaqueta gilet roja sobre la cual agregan parches en la espalda con bordados de lentejuelas.

Las mujeres de la banda usan una falda corta acampanada color rojo, una polera negra y una chaqueta verde con estampado militar, a la cual cada integrante agrega detalles de lentejuelas o cintas. Los hombres utilizan pantalón y chaqueta, ambos de estampado militar, a los cuales se añaden estrellas y manchas usando stencil con pintura fluor verde, naranja y celeste.

Como elemento unificador se agrega un parche en la parte posterior de la chaqueta, el cual consiste de una ilustración que alude a los músicos y la frase “ banda de pelotudos”. Por último para dar un aire de domador de circo a la indumentaria, tanto mujeres como hombres incorporan hombreras de flecos, ya sean amarillos o rojos a sus chaquetas.

En el cuerpo de los figurines destaca el empleo de tela de felpa colores rojo, amarillo y azul, buscando representar monos, populares como personajes revoltosos e irreverentes. Sobre el traje se ocupan chaquetas gilet color dorado con parches serigrafados de variados mensajes políticos y sociales.

ESCUELITA VÍCTOR JARA

La información recopilada a continuación es el resultado de una reunión con los encargados de los talleres de la escuela y de la participación de una convocatoria para recibir nuevos integrantes y monitores.

La Escuelita Victor Jara nace al alero de la Fundación Víctor Jara hace 6 años y se encuentra ubicada en el Barrio Brasil. Se trabaja con niñas y niños del barrio Yungay, ya sean chilenos o inmigrantes y está orientada al desarrollo de talleres artísticos para construir a través de la transculturalidad del arte un nuevo espacio de realidad para todos sus integrantes.

Esta iniciativa es posible a través del diálogo con la comunidad, del respeto por la diversidad, del trabajo y la voluntad colectiva, y especialmente del compromiso social.

La propuesta en educación de la escuela se basa en la retroalimentación, construcción comunitaria, y en fomentar la conciencia crítica. Se usa el arte y la permacultura como herramientas, no como un fin en sí mismas, sino para el desarrollo personal e identitario, favoreciendo la creatividad, emocionalidad y expresión en la diversidad.

La gestión de la escuela se basa en un trabajo horizontal, no existen jerarquías preestablecidas pero cada monitor cumple un rol específico para

ayudar a la organización. En cuanto a pedagogía se aplica una proyección y evaluación colectiva, es decir los monitores trabajan en conjunto desarrollando los talleres e iniciativas. Para la escuela es importante marcar una diferencia en cuanto a la enseñanza tradicional de los colegios, de esta forma se busca la interdisciplinariedad y la participación activa de los jóvenes y sus padres.

Las modalidades de trabajo se dividen en tres

Talleres intensivos

En el verano se desarrollan talleres, donde se realizan actividades de distinta índole (arte, teatro, circo, danza, entre otros). También se prepara el grupo de comparsa para la Fiesta de la Challa, para esto los integrantes se dividen dependiendo de sus habilidades y preferencias en 3 cuerpos: baile, banda y figurines.

Talleres anuales

Durante el año se continúa el trabajo de algunos talleres de verano, por lo general tienen menos

conurrencia debido a la carga académica y deberes en el hogar de los jóvenes.

Actividades esporádicas y paseos comunitarios

Durante el año se realizan salidas a terreno como visitas al teatro, parques y carnavales. En verano también se hacen reuniones a nivel general de escuela los días sábado para vincular todos los talleres entre sí y hacer una muestra de los trabajos desarrollados.



PARTE III

EL PROYECTO

Descripción

El proyecto consiste en la elaboración de propuestas de indumentaria y confección de una línea de prendas que tengan como inspiración principal el carnaval. Se trabajará en conjunto con la comparsa Escuelita Víctor Jara, la cual todos los años participa de la Fiesta de la Challa, actividad que se enmarca en la celebración del día del Roto Chileno.

Al trabajar con la comparsa se espera llegar a un producto que cumpla un rol tanto funcional, para la ocasión de performance en espacios públicos, como identitario respecto a los contenidos culturales abordados.

Objetivos

Objetivo general de investigación

Valorar el diseño de indumentaria como elemento fundamental en las comparsas de carnaval, esto a través del estudio de los elementos representacionales utilizados por la comparsa Escuela-Carnavalera Chinchintirapié.

Objetivos específicos de investigación

1. Identificar el proceso de preparación y desarrollo del montaje actual de la comparsa.
2. Analizar las necesidades específicas de cada integrante de la comparsa, según el rol que desempeñan dentro de la misma.

Objetivo general de diseño

Diseñar prendas que expresen, por medio de sus formas, patrones y colores, la identidad del carnaval. Esto a través del trabajo en conjunto con la Comparsa Escuelita Víctor Jara.

Objetivos específicos de diseño

1. Desarrollar propuestas de indumentaria que cumplan una función estética, identitaria y funcional.
2. Elaborar prendas poniendo énfasis en el uso de materiales nobles y la técnica del bordado manual.

El usuario

Beneficiario directo

El principal beneficiario del proyecto serán los participantes de la comparsa Escuelita Víctor Jara, los cuales al ser parte del proceso de diseño desde su inicio, obtendrán un vestuario que se adaptará tanto a la identidad del conjunto, como a sus necesidades dependiendo del rol que cumple cada individuo (bailarines o músicos).

Beneficiario Indirecto

Personas que puedan estar interesadas en los problemas actuales que genera el elevado consumo de prendas y que no conocen alternativas para disminuir el impacto negativo de este problema.

Personas que asisten a carnavales en Santiago que, al observar las prendas, pueden ver una manifestación de la cultura de estas fiestas en ellas.

Procesos productivos

El proyecto se divide en:

Investigación y registro

En lo que se refiere a esta etapa se trabajará con dos comparsas, la escuela Carnalera de Chinchintirapie y la comparsa Escuelita Víctor Jara, con la primera será para entrevistar y tomar testimonios de cómo funciona una comparsa establecida, con la segunda se trabajará para crear una nueva indumentaria para los integrantes de esta.

El plazo en el que se llevará a cabo el proyecto contempla todo el primer semestre del 2015, siendo la primera parte de investigación realizada en el mes de enero: entrevistas y registro visual de los carnavales realizados en Santiago.

Diseño y creación de indumentaria

Consiste en hacer propuestas de indumentaria tomando en consideración las necesidades prácticas de los integrantes de la comparsa escuelita Víctor Jara. Luego se mandará a confeccionar las prendas para, por último, intervenir estas con bordados. Para mediados de enero del 2016 se espera que las prendas generadas a partir del proyecto sean implementadas y puedan ser vistas tanto en ensayos como en actividades oficiales como carnavales.

Recursos humanos

Trabajo en conjunto con los monitores e integrantes de la escuelita Víctor Jara y asesoría de profesionales del área del diseño de vestuario.

Recursos técnicos

- Cámara fotográfica (etapas de investigación).
- Herramientas de dibujo: croqueras, lápices grafito, pinceles y tintas (etapa de desarrollo).
- Herramientas digitales: Computador de escritorio, software Adobe Photoshop cs4 y tableta gráfica Wacom Bamboo Pen (etapa de desarrollo).

Plan de trabajo

	Actividad	Tareas	Lugar	Descripción
Investigación	Entrevistas	Entrevista	Usach	Entrevistas a integrantes activos de la comparsa escuela carnavalera chinchintirapié
		Reunión	Yungay	Primer acercamiento a la escolita Víctor Jara
	Registro		Usach	Visita a ensayos de la escuela carnavalera de chinchintirapie
	Análisis		Santiago	Estudio de los montajes de la escuela chinchintirapié. / Entender cuáles son las necesidades de los integrantes de la escolita Víctor Jara
Desarrollo	Diseño propuestas	Creación Bocetos	Santiago	Elaboración de moodboard que guiará el proyecto y primeros dibujos de ideas
	Confección prendas	Compra de materiales e insumos	Santiago centro	Recorrer barrio Independencia y calle rosas para adquirir las telas e hilos de bordado
		Moldaje de las prendas	Santiago	
		Corte de telas	Santiago	
		Confección	Santiago	
	Intervención prendas	Bordado	Santiago	Trabajo de bordados en las prendas ya confeccionadas
	Ajustes			Arreglo de detalles de las prendas
Implementación	Sesión de fotos		Santiago	Registro fotografico de las prendas
	Presentación proyecto		FAU, Universidad de Chile	Presentación del proyecto frente a la comisión para aprobación de título

Plan de acción

		Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre
Etapas	Actividad						
Investigación	Entrevistas	x					
	Registro	x					
	Análisis		x				
Desarrollo	Diseño propuestas			x			
	Confección				x		
	Intervención prendas				x		
	Ajustes					x	
Implementación	Sesión fotográfica					x	
	Presentación proyecto						x

Costos de producción

Insumos gráficos: \$20.000

Tintas, resmas de papel, pinceles y otros.

Telas: \$12.500

Bambula 100% Algodón: \$7.500

negro 1,5 metros: \$2.250

rojo 2 metros: \$3.000

blanco 1,5 metros: \$2.250

Lycra Algodón negra 1 metro: \$5.000

Accesorios y otros: \$10.000

Agujas: \$1.500

Hilos para bordar: \$7.000

Tela entretela: \$1.500

PARTE IV

**DESARROLLO
DE PROYECTO**

CREACIÓN DE LA COLECCIÓN

Para la creación de las propuestas se buscaron referentes que aportaran de diversas maneras a la etapa creativa del proyecto. La utilización de materiales nobles, la técnica del bordado y la estética latinoamericana fueron las principales cualidades a resaltar en esta búsqueda.

Internacional

Como referente se estudió la marca L A T (LATINAMERICA), del diseñador argentino Lautaro Amadeo Tambutto. La esencia de este proyecto de indumentaria masculina es la importancia de las raíces pasadas en el continente latinoamericano. La colección se confecciona con materiales nobles como cuero, piel y tejidos artesanales, con los cuales se busca crear combinaciones textiles varias, que se adapten al cuerpo y que me permitan crear prendas cómodas.

Fig. 4.1. L A T, Proyecto de Indumentaria territorio, 2015. [en línea], en sitio web del diseñador [última consulta, julio 2015] disponible en: <http://lautaroamadeotambutto.com/wp-content/uploads/2015/04/025.jpg>



También se estudió el trabajo de la diseñadora peruana Meche Correa, la cual fue condecorada por la Organización de las Naciones Unidas por su trabajo de artesanía de alta calidad. Su colección Las flores de mi tierra se inspira en los bordados ayacuchanos y las flores de Huancayo, ambas provincias del centro y sierra del Perú.

“La moda es un arte. La moda es una forma de transmitir cultura, de mostrar y enseñar a tu país y creo que esa es una de las misiones que yo tengo, y una pasión que me mueve a hacer el trabajo que hago”. Meche Correa

Fig. 4.2. Meche Correa, Colección Primavera Verano 2014 Mercedes-Benz Fashion Week Madrid, 2014. [en línea], en Vogue España [última consulta, julio 2015] disponible en: <http://www.vogue.es/desfiles/primavera-verano-2014-mercedes-benz-fashion-week-madrid-meche-correa/8901/uploads/2015/04/025.jpg>





Fig. 4.3. Marco Correa, Vestido del diseñador conservado en el Museo de la moda, 2014. [en línea], en Quinta Trends, [última consulta, julio 2015] disponible en: http://3.bp.blogspot.com/-0D8W2tiJpL0/VHKlPOH4G7I/AAAAAAAAA--8/xtoThywf_-Q/s1600/MuseodelaModa-DeptoConservacion-MarcoCorrea1.jpg



Fig. 4.4. Gracia Fernández, proyecto de título Pueblo, 2014. [en línea], en +56, [última consulta, julio 2015] disponible en: <http://056.io/wp-content/uploads/2014/03/056-0591-1280x854.jpg>

Nacional

Como referente se estudió el trabajo del diseñador chileno Marco Correa, el cual fue uno de los primeros en explorar la moda autóctona a fines de 1968. Elaboró una propuesta alejada de las influencias internacionales, que abstrae y rescata formas y colores del vestuario perteneciente a los pueblos originarios de nuestro país.

También se tomó como referente el proyecto Pueblo de la diseñadora Gracia Fernández, quien trabajó con impresión análoga como serigrafía y estampado. Este proyecto se formaliza como una marca que propone distintos soportes (poleras, bolsos, afiches) donde se plasman propuestas visuales ligadas al tema de la cultura popular y las manifestaciones artísticas provenientes de etnias sudamericanas.

Fig. 4.5. Gracia Fernández, polera de proyecto Pueblo, 2014. [en línea], en página web de la diseñadora, [última consulta, julio 2015] disponible en: http://static1.squarespace.com/static/537a6794e4b08aad017eb0f0/537a6c52e4b0ff62ffb018a/537a6c6ce4b0ff62ffb01c0/1423356783444/IMG_5409.JPG?format=1000w



Elección de materiales

La elección de materiales e insumos se justifica en una de las particularidades de este proyecto, que es la búsqueda de un quehacer de diseño ligado a los principios de la moda sustentable.

Con respecto al universo de materiales y su carácter sustentable, existen una gran variedad de opciones, todos con sus ventajas y desventajas asociadas que se deben considerar. Para estas prendas en específico se decidió optar por la confección con telas e insumos nobles, es decir materiales que nos proporciona la naturaleza los cuales están asociados al movimiento slow fashion y una producción lenta que a lo largo del proceso respeta a todos los involucrados en la creación.

Las telas seleccionadas para los prototipos se dividieron en dos según el tipo de prenda a confeccionar. Para la blusa, falda, poncho y falda se usó bambula; mientras que para el peto se utilizó lycra algodón. La bambula es una tela compuesta de fibras 100% algodón, de textura rugosa, es ideal para camisas, faldas y blusas ya que es liviana, cómoda, tiene una caída fluida y no posee poliéster. En el caso de la lycra algodón esta se compone de

90% algodón y 10% spandex, es una tela elastizada que se apegas al cuerpo y crea la ilusión de ser más pesada.

Los hilos de bordar elegidos son hilos 100% algodón mercerizado, este tiene un acabado sedoso al tacto y es visualmente más llamativo que los hilos normales. La única excepción es el hilo de bordar dorado, el cual es de poliéster y se usó para algunos detalles.



Etapas de trabajo

El proceso productivo de las prendas de dividen en tres etapas esenciales. En la etapa de pre-produccción se contará con la asesoría de la diseñadora de vestuario Macarena López. Por otro lado la etapa de confección es la única fase del proyecto no realizada personalmente.

1. Preproducción

Se crean los moldes de cada prenda, luego se confeccionan prendas base con muselina u otro material similar. Se corrige las veces que sea necesario y una vez listo se cortan las piezas en la tela definitiva.

2. Confección

Se juntan todas las piezas y se manufactura cada prenda.

3. Bordado

Por último una vez confeccionadas las prendas se realiza el bordado en las partes seleccionadas para eso.



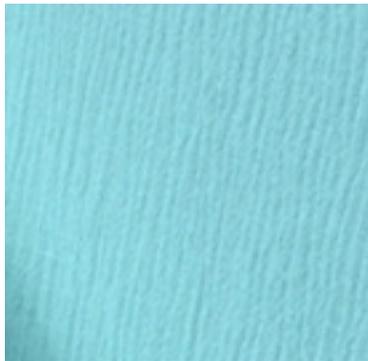
MOOD BOARD

Muestra de colores, técnicas de bordado y referentes de siluetas que sirvieron como inspiración para las propuestas.



PALETA DE COLORES / TELAS

Bambula / turquesa



Bambula / rojo



Bambula / blanco



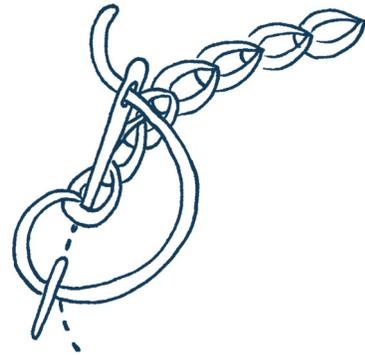
Lycra algodón / negro



TÉCNICAS Y PROPUESTAS DE BORDADO

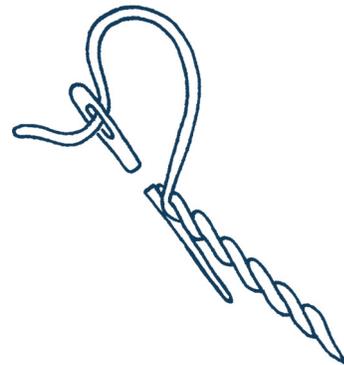
Punto cadeneta

De derecha a izquierda o de arriba a abajo, el punto se basa en clavar la aguja a muy poca distancia del sitio de partida y a continuación devolver la aguja al derecho dejando que quede una especie de anillo.



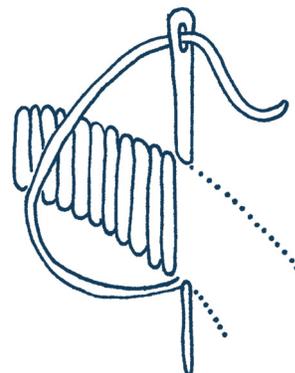
Punto de tallo

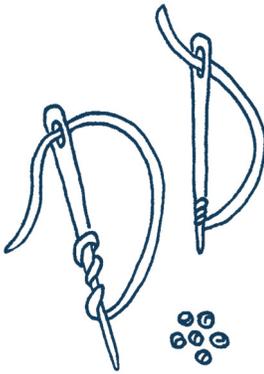
Como su nombre lo indica, el punto tallo se usa con frecuencia para bordar los tallos de las plantas de los diseños, y además generalmente es utilizado como punto de contorno. Se introduce la aguja en el tejido, para salir horizontalmente al final de la puntada anterior.



Punto relleno

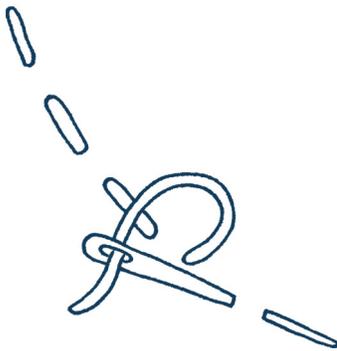
Sucesión de puntadas unidas y paralelas que van de una a otra orilla del diseño que se está bordando.





Punto nudo

Se enrolla el hilo de abajo a arriba alrededor de la aguja y después se introduce a aguja en la tela junto al punto de salida anterior.



Punto atrás

Llamado también punto pespunte se hace introduciendo puntadas iguales y pequeñas hacia atrás. Así el punto de salida de la hebra siempre avanza y prepara la puntada siguiente.



Fig. 4.6. Jet Martínez, mural técnica acrílico, 2013. [en línea], en pagina web del artista [última consulta, agosto 2015] disponible en: <http://www.jetromartinez.com/#/mural/bordadito/>

La propuesta de bordado se basa en la simplificación y abstracción del trabajo del artista mexicano Jet Martínez. Este se inspira en la flora y fauna de Latinoamérica para crear murales y pinturas.

Considerando el nivel de dificultad del bordado con puntada de relleno, solo se usará esta técnica para el motivo principal. El resto de los bordados serán de puntadas simples y lineales.

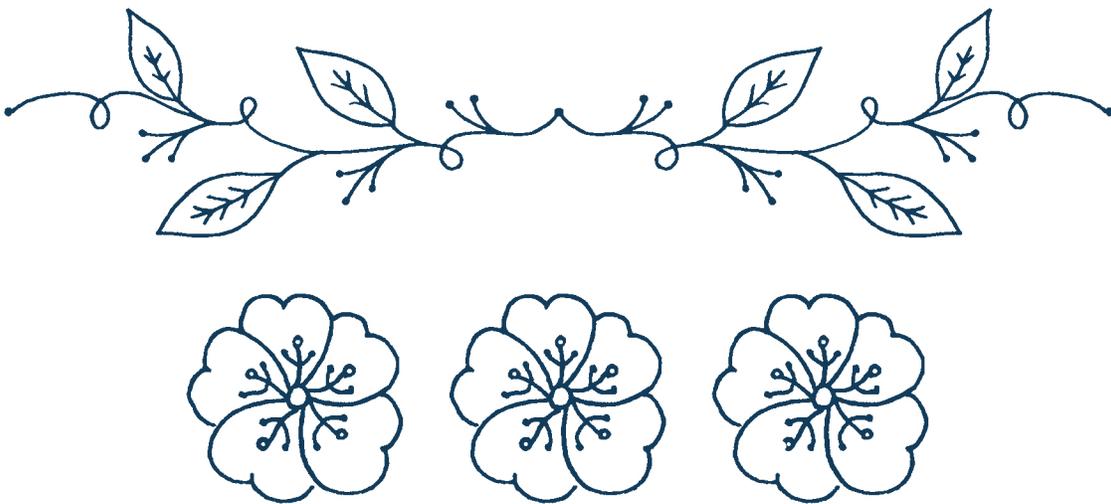


Fig. 4.7. Diseño de bordado de detalles.

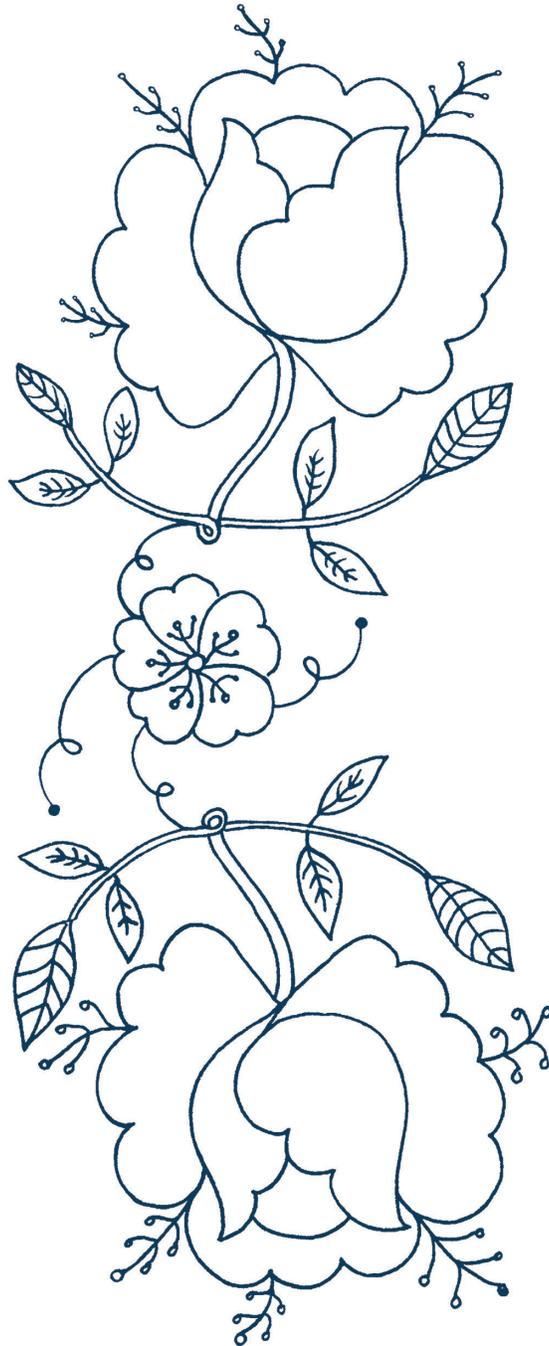
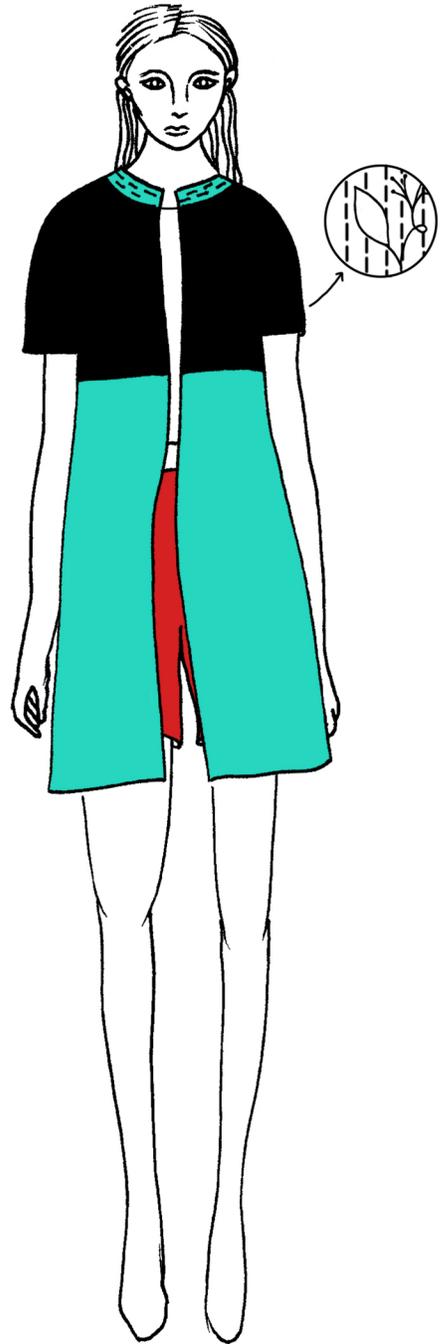
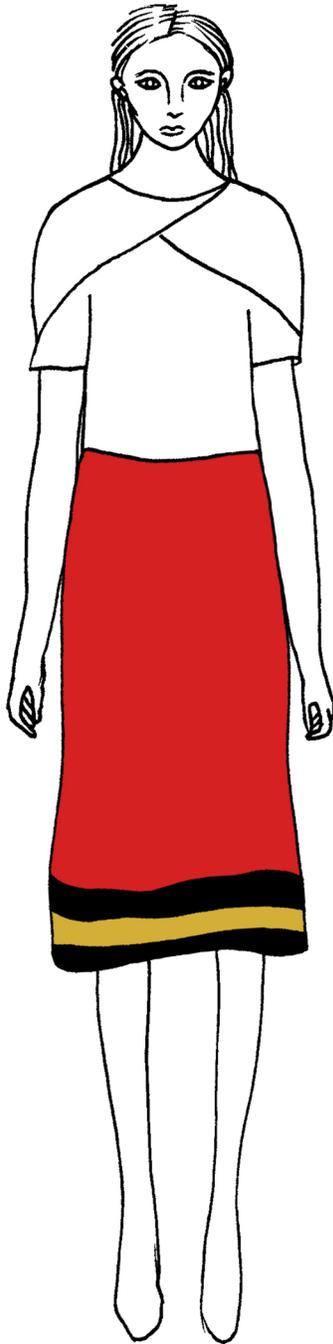
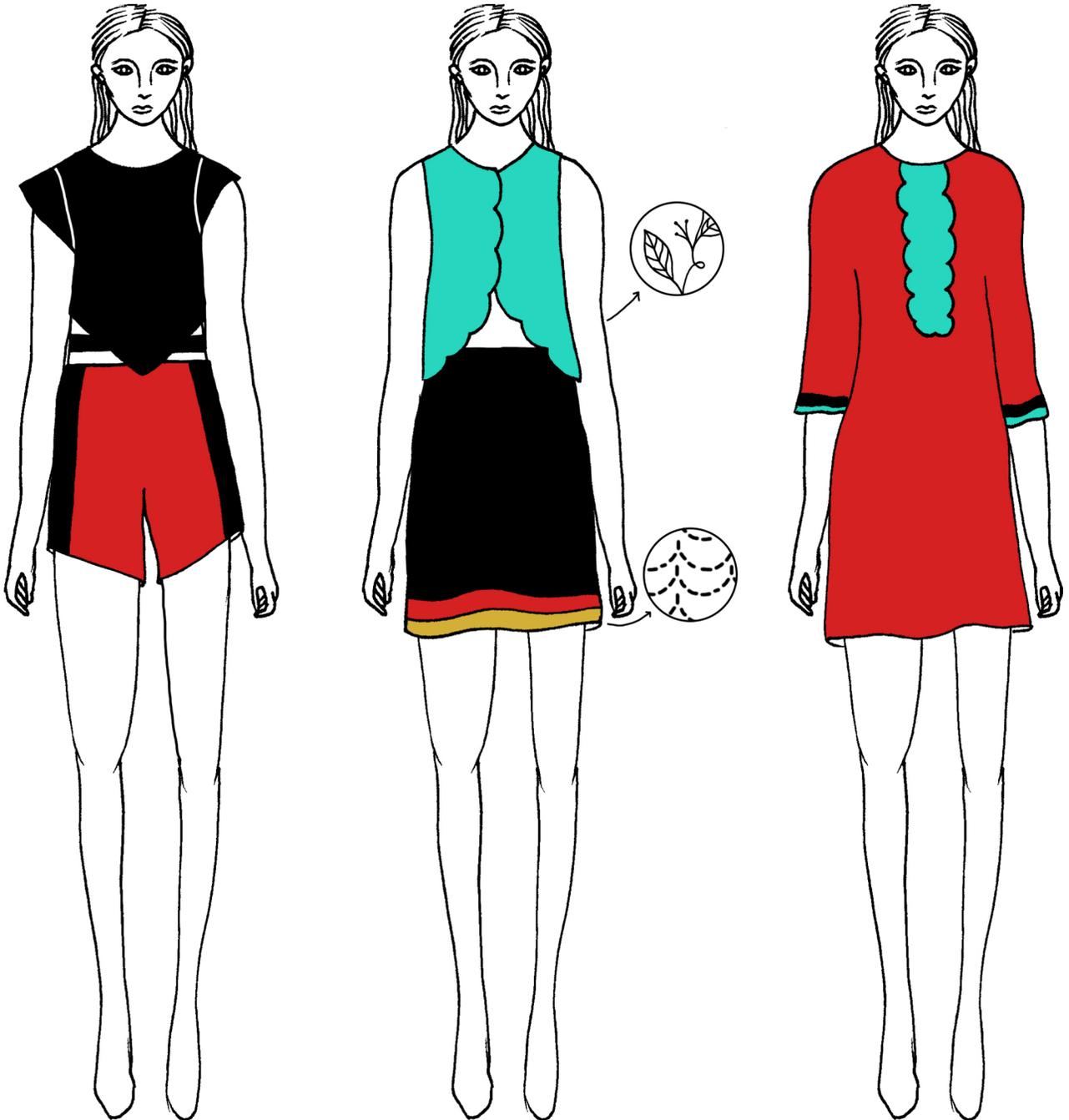
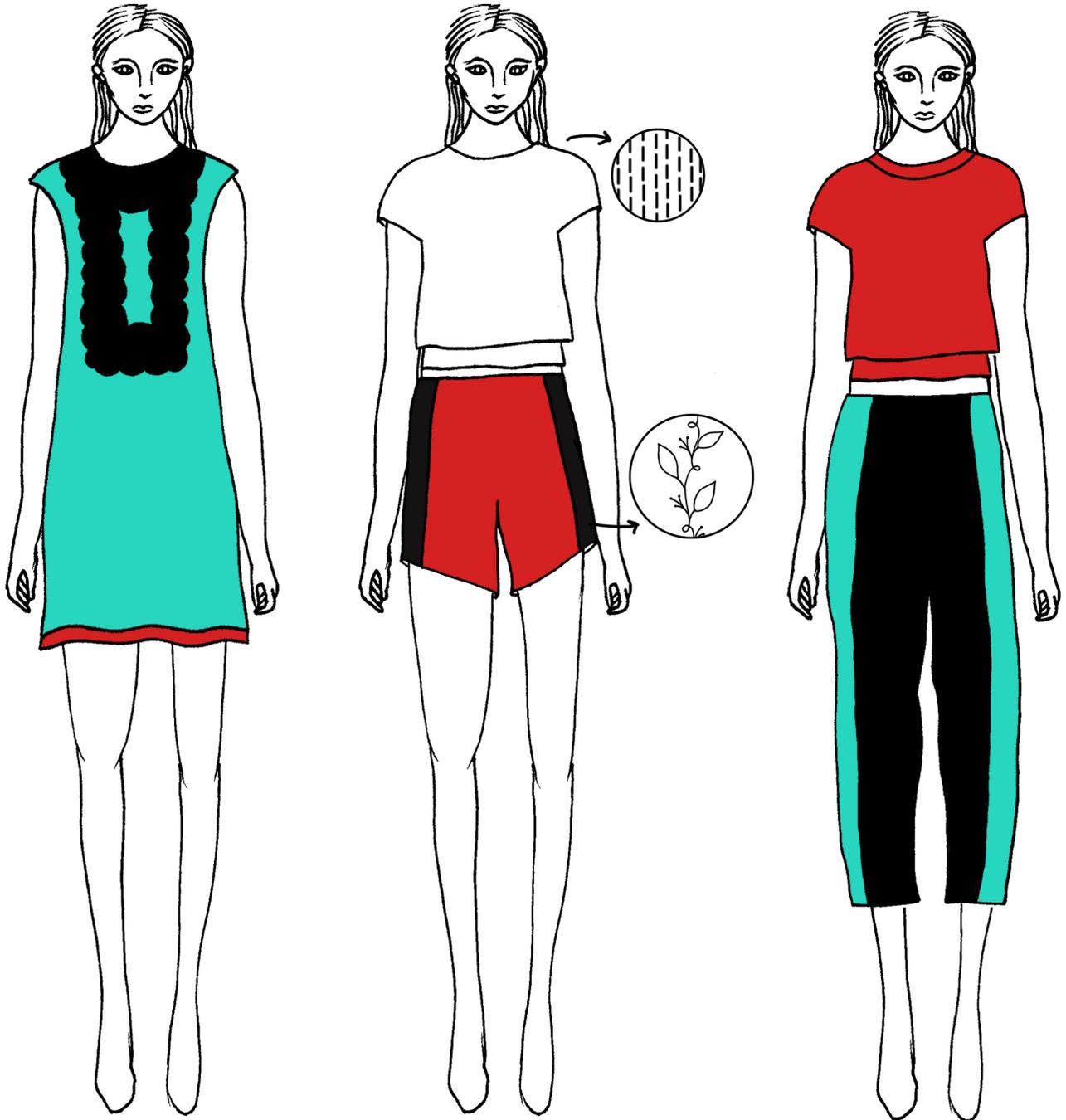


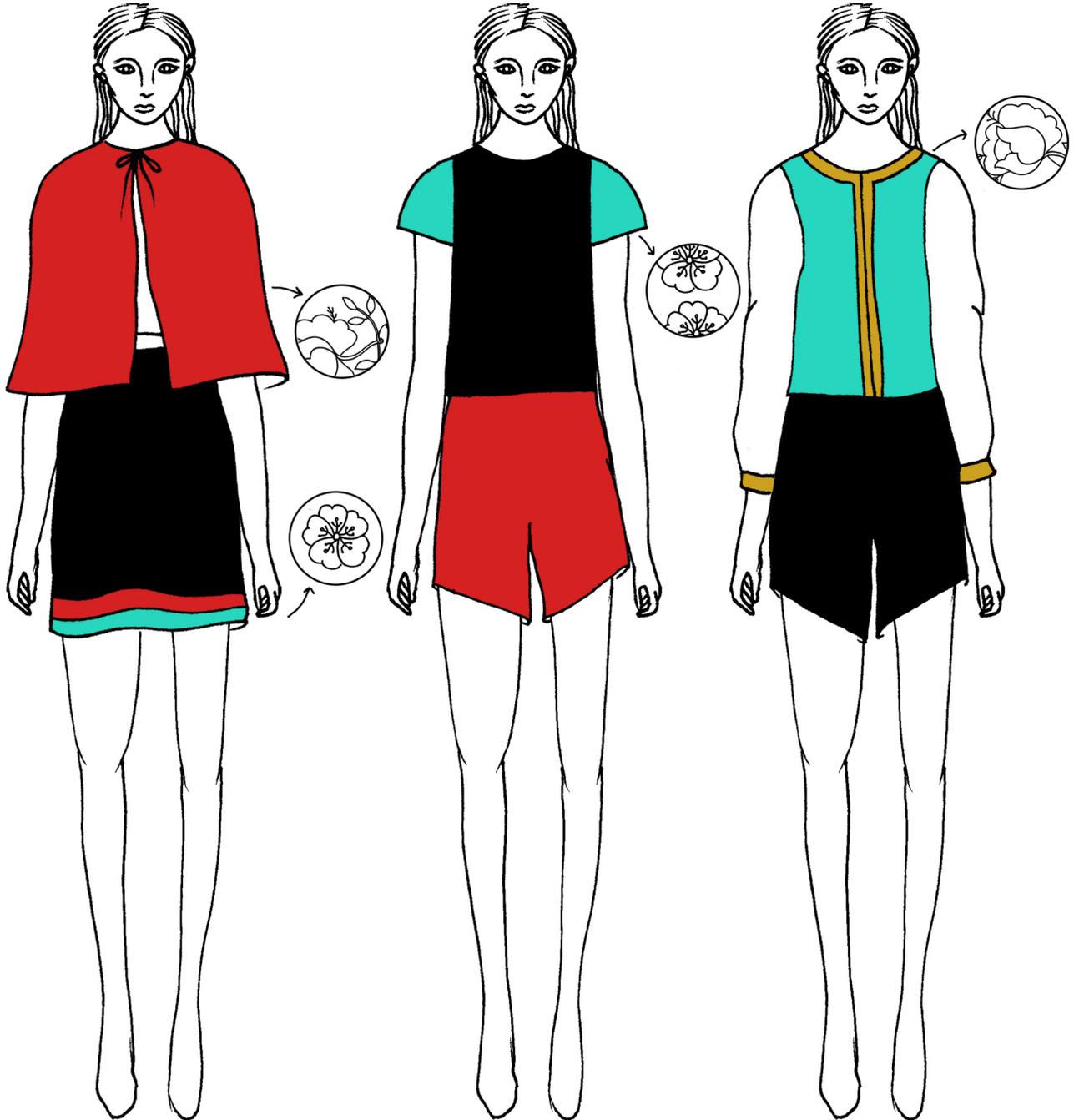
Fig. 4.8. Diseño de bordado principal

BOCETOS







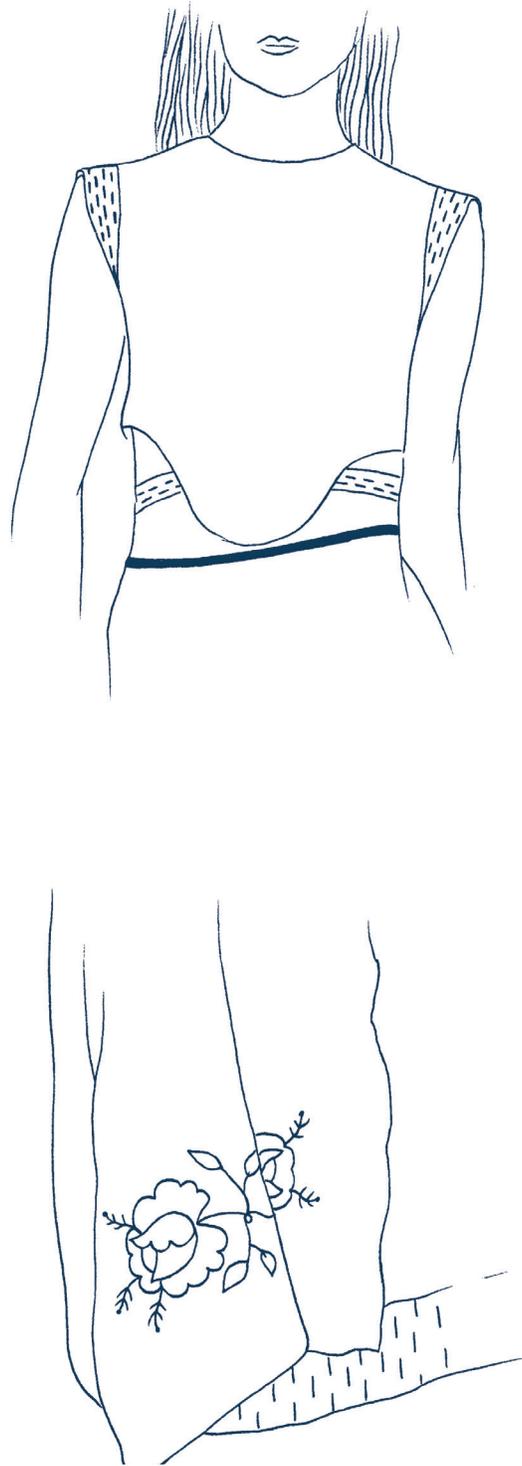


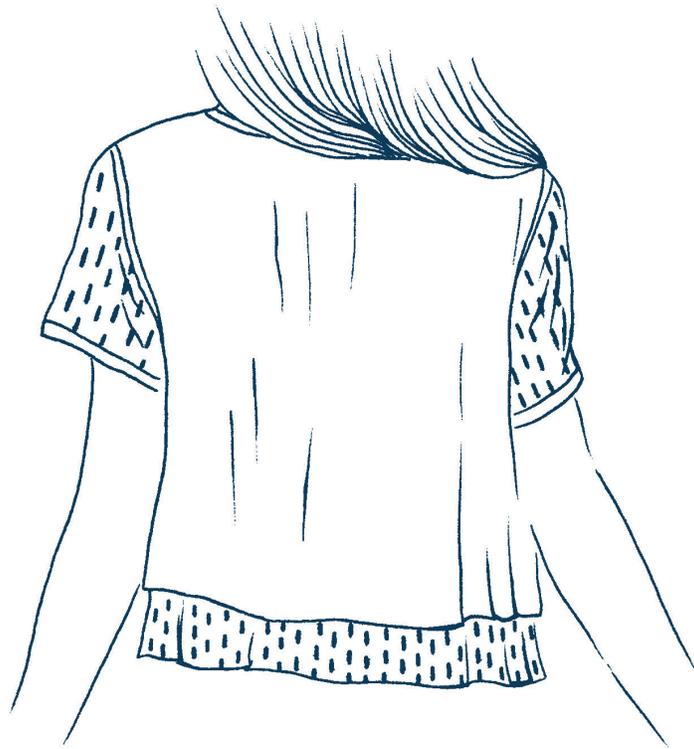


PROPUESTAS FINALES











PROTOTIPOS REALIZADOS

*A continuación el registro fotografico realizado para el proyecto.
Se buscó una locación urbana para para situar la indumentaria en el
lugar donde en un final se empleara, en las calles.*

Equipo creativo

*Producción! Daniela Navarro
Fotografía ! Angélica Rojas
Maquillaje ! Ana Ramírez
Peinado ! Daniela Burgos
Modelo ! Josefa Ramírez*







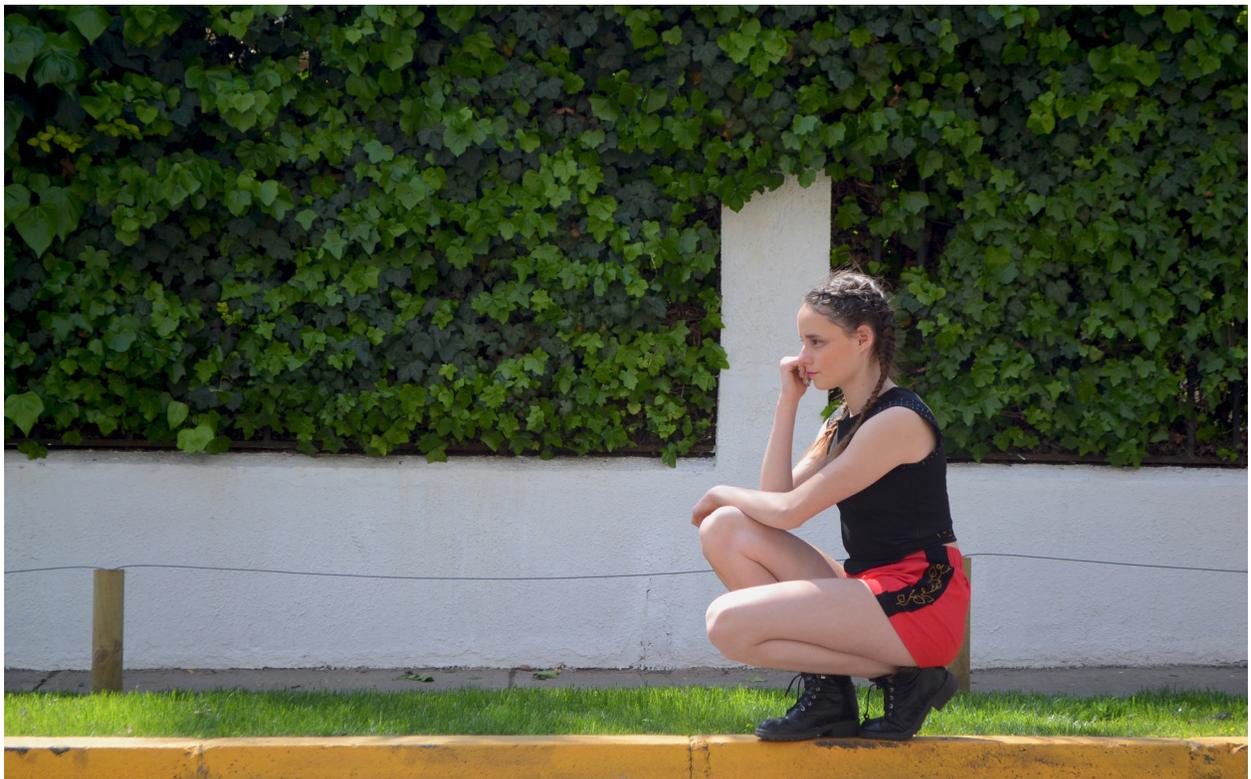












PROYECCIÓN DE CARNAVALITO

Taller de diseño de indumentaria para jóvenes
de la escolita Víctor Jara.

Descripción

Después del trabajo realizado para las integrantes mujeres de la comparsa, se extendió una invitación, por parte de la escolita Víctor Jara, para trabajar en conjunto con los integrantes hombres del cuerpo de banda de la comparsa.

En años anteriores los monitores encargados de diseñar la indumentaria han tenido problemas para llegar a un resultado que agrade a los jóvenes.

El año 2015 se destinó parte importante del financiamiento adquirido para este cometido, sin llegar a resultados satisfactorios. Con la intención de que esto no ocurra nuevamente, se planeó un taller en conjunto con los integrantes para la creación de su propia indumentaria. A continuación se describe el taller y finalidad de cada actividad a realizar.

Objetivo general

Diseñar el vestuario de carnaval a través de un proyecto en conjunto con los integrantes de la comparsa que valide el uso de materiales nobles y técnicas manuales como el bordado o la serigrafía.

Contexto

Las actividades se realizarán en los talleres intensivos de verano de la escuela.

Etapas del taller

Actividad 1: La Telaraña

Propósito: Reconocer la importancia de cada persona en un trabajo colectivo.

Descripción: A través de un juego en equipo de tejido de una tela de araña, cada participante se va presentando y pasando un ovillo de lana. Al

final del juego se ha terminado de tejer una red o tela de araña donde el trabajo de cada persona es necesario.

Actividad 2: Acordeón

Propósito: Entender que cada aporte es necesario para lograr un resultado.

Descripción: Se forman parejas o tríos y se les entrega un papel para dibujar. La primera persona dibuja en la hoja y cuando termina la dobla para que sus compañeros de grupo no puedan ver el dibujo. La hoja se pasa a la segunda persona para que esta continúe el dibujo, cuando esta termina se dobla nuevamente y así sucesivamente al siguiente compañero y prosigue hasta que se completa la hoja. Finalmente se abre el acordeón o papel doblado para descubrir el dibujo.

Actividad 3: Observando el carnaval

Propósito: Identificar características del vestuario de carnaval.

Descripción: Salida en terreno con los integrantes de la comparsa al carnaval que se realiza en la bandera, San Ramón. Después cada persona comenta sus impresiones y se conversa en grupo sobre cuáles son los elementos de indumentaria particulares de cada comparsa y como se relacionan con la identidad de estas.

Actividad 4: Nuestra indumentaria con conciencia

Propósito: Adquirir nociones básicas de los problemas del sistema actual de la moda y cómo se puede generar un cambio positivo en este contexto.

Descripción: Los jóvenes verán un video didáctico realizado por la Campaña Ropa Limpia, la cual es una organización enfocada en la mejora de las condiciones laborales en el sector textil. En el material se explica la importancia del uso de materiales nobles de manera que personas sin ningún conocimiento del tema puedan entenderlo, al final se da el espacio para comentarios e impresiones.

Actividad 5: Carnavalito de todos

Propósito: Diseñar la indumentaria.

Descripción: Cada niño es invitado a dibujar su idea de vestuario y explicar cuál es la propuesta. Se decide con otros integrantes cuáles son los elementos rescatables de cada idea y cómo serán los diseños finales. En esta etapa se define la paleta de colores, texturas, telas y técnica para adornar el vestuario: bordado, serigrafía, reutilización de materiales y otros.

CONCLUSIONES FINALES

La necesidad de “Carnavalito” no surgió por la necesidad de vestir o apreciar lo estético, sino por el deseo de crear relatos que hablen a través del vestuario. Los contenidos abordados y el proceso de diseño permitieron conocer sobre la moda sustentable y el diseño autoral como expresiones que no sólo hablan de historias individuales, sino también de problemáticas sociales que deben ser evidenciadas y relatos de identidad grupales que vale la pena revalorizar.

Este proyecto invita considerar otros espacios de participación ciudadana como fuentes reales de creación para profesionales interesados en aportar desde sus conocimientos a un campo que supera lo que consideran sus disciplinas.

Es aquí donde el diseñador puede vincularse desde su propio saber y experiencia, como agente activo del proceso de creación e identidad local utilizando sus herramientas de comunicación de manera consciente.

De esta forma este proyecto se traduce en una posibilidad de reflexión en torno a situaciones reales y además permite considerar y validar elementos, formas y situaciones propios de nuestra cultura, a través de una mirada en detalle a las fiestas de carnaval.

Con respecto a los objetivos específicos planteados para el proyecto, se considera que estos se pudieron cumplir en su totalidad, desde el estudio y análisis del vestuario de carnaval hasta la creación de diseño de indumentaria para la Escuelita Víctor Jara, obteniendo en esta última etapa resultados que no se esperaban, como la invitación a participar como monitora de la agrupación en los talleres de verano y continuar el desarrollo del proyecto a través de un trabajo en conjunto con los niños de la escuela.

“Carnavalito” es mi forma de tomar un compromiso con proyectos de sentido social. Tanto por los temas tratados en la investigación, como por la vinculación que tuvo el proyecto con una agrupación de enfoque social y educativo. Esto último fue de vital importancia a la hora de pensar de que formas el proyecto puede continuar a futuro para generar instancias colectivas donde se pueda aprender y generar reflexión.

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS Y REVISTAS

ABRAHAMSON, Eric. “The Iron Cage: Ugly, Uncool, And Unfashionable”. *Organization Studies* 32, no. 5 (2011): 615-29.

BARTHES, Roland. *El Sistema de la moda*. Barcelona, España: Paidós, 2003.

DÍAZ Viana, Luis. “La cultura popular como contracultura”. *Revista folklore* 98 (1989): 39-42.

DRAPER, Stephanie, Vicky Murray y Ilka Weissbrod. *Fashioning Sustainability: a Review of the Sustainability Impacts on the Clothing Industry*. Londres: Forum for the Future, 2007.

ECO, Umberto. *La estructura ausente: Introducción a la semiótica*. Barcelona, España: Editorial Lumen, 1986.

ECO, Umberto, V. V. Ivanov y Mónica Rector. *Carnaval*. México: Fondo de Cultura Económica, 1989.

FLETCHER, Kate. *Sustainable Fashion and Textiles: Design Journeys*. Londres: Earthscan, 2008.

GODOY, Marcelo, y Francisca Poblete. “Sobre antropología, patrimonio y espacio público”. *Revista Austral* 10 (2006): 49-66.

HEDÉN, Anders y McAndrew, Jane. *Modfabriken*. Täby, Suecia: Portfolio, 2005.

KUPER, Adam, *Cultura: La versión de los antropólogos*. Barcelona: Paidós, 2001.

MONTALVA, Pía. *Tejidos blandos: indumentaria y violencia política Chile 1973-1990*. Chile: Fondo de Cultura Económica, 2013.

MOYANO, Cristian Ruth. “Relación estratégica del diseño con el medio social, cultural, productivo y ambiental local”. *Actas de Diseño* n°19. Buenos Aires, Argentina. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, (2015): 91-97.

O., Isabel Cruz. *La fiesta: Metamorfosis de lo cotidiano*. Santiago, Chile: Eds. Universidad Católica de Chile, 1995

O., Isabel Cruz. *El traje: Transformaciones de una segunda piel*. Santiago, Chile: Eds. Universidad Católica de Chile, 1996.

RIEDEMANN, Bárbara. “¿Qué le pasa a la ropa?”. *Revista Paula* 1169 (2015): 64-72

ROMERO Cevallos Raúl. *¿Cultura y Desarrollo? ¿Desarrollo y Cultura?: Propuestas Para Un Debate Abierto*. Lima: PNUD, 2005.

SEPÚLVEDA, Fidel. *Patrimonio, identidad, tradición y creatividad*. Santiago, Chile: Centro de Investigaciones Diego Barros Arana, 2010.

SEPÚLVEDA, Fidel. "Fiesta y vida". *Colección Aisthesis* n° 38 (2005): 92-98.

SQUICCIARINO, Nicola. *El vestido habla: consideraciones psico-sociológicas sobre la indumentaria*. Madrid, España: Cátedra, 2012.

SLUITER, Liesbeth. *Clean Clothes. A Global Movement to End Sweatshops*. Londres: Pluto Press, 2009.

TEUNISSEN, José. "Fashion Activism: Community and Politics". *The Future of Fashion is Now*. 151-57. Rotterdam: Museum Boijmans van Beuningen, 2014.

SITIOS WEB

"Citas de Edwin Hubbel Chapin".
http://www.frasesgo.com/autores/frases-de-edwin_hubbel_chapin.html. (Consultado el 23 de Noviembre de 2014).

Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial, UNESCO, (París, 17 de octubre de 2003). En <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001325/132540s.pdf>. (Consultado el 8 de agosto de 2014).

Museo de Arte Virtual. “Tipos de Patrimonio”. En <http://www.mav.cl/patrimonio/contenidos/tipos.htm>. (Consultado el 28 de mayo de 2014).

Orta, Lucy. “Questioning Identity”. *Canvas Guide* (2010), En <http://www.studio-orta.com/en/bibliography/3?orderby=date&sortby=desc>. (Consultado el 22 de abril de 2015).

The Economist. “Idea: Planned obsolescence”. *The Economist* (2009), En <http://www.economist.com/node/13354332>. (Consultado el 25 de septiembre 2014).

OTROS MEDIOS

SIEGLE, Lucy. *The True Cost*. Dirigido por Andrew Morgan. Hollywood, Estados Unidos: Compañía Life Is My Movie Entertainment, 2015.

ANEXO 1

Entrevista

Realizada el 12 de agosto de 2015.

Duración 1 hora, 15 minutos y 18 segundos

(P) Paulina Mella. (D) Daniela Navarro.

- Daniela Navarro (D) ¿En qué te inspiras a la hora de diseñar y cómo es tu proceso creativo?

- Paulina Mella (P) Yo soy diseñadora textil de la universidad de Valparaíso, no diseñadora de vestuario. Considero que la enseñanza impartida en ese lugar y las profesoras influyeron en gran medida en mi quehacer actual, se refleja tanto en mis referentes como en mi proceso de trabajo.

La línea de referencia siempre parte del tema precolombino. Me inspiro en textiles y joyería de esa cultura, siempre me ha llamado la atención sus coloridos y texturas. Otro gran referente para mi trabajo es el tema de la naturaleza y el ecoprint, trato de fusionar lo ecológico con lo autóctono.

- (D) ¿Con qué tipo de materiales prefieres trabajar a la hora de crear tu indumentaria y por qué?

- (P) La creación de indumentaria como joyas y pañuelos están muy presentes en mi propuesta creativa, trabajo con textiles naturales, el color natural permite intervenir con teñido. Intervengo mucho con la idea de lo modular, el módulo como una unidad repetitiva, es un ritmo que el ojo reconoce porque también se produce en la naturaleza y produce satisfacción.

Las fibras sintéticas no son adecuadas para el teñido, es por esto que siempre trabajo con 100% lana o algodón. Hay dos grandes grupos de materiales, las fibras proteicas, que son las lanas, y las fibras celulósicas. La otra fibra súper reciclable, es el poliéster, la cual es señalada por muchos como la tela del futuro, porque se hace a partir de las botellas plásticas. Si bien esta última está dentro del grupo de las fibras eco, permite poca intervención, ya que solo se pueden

teñir en autoclave, el cual es un proceso a nivel industrial. El lado positivo de este proceso es que no necesita nada de agua, en comparación a la lana, que se debe lavar varias veces para sacar el pasto y la grasa. La planta del algodón orgánico, por su parte, para su crecimiento consume dos veces el agua empleada en la planta del algodón normal. Esto demuestra que estas todas las fibras tienen sus pros y contras, y el diseñador debe considerar otros factores para decidir que tela usar.

- (D) ¿Qué cambiarías de la industria?

- (P) La industria de la moda presenta una excesiva sucesión de modas efímeras, conocidas como microtendencias. Se fabrica una gran cantidad de productos que tienen una corta vida útil y alto contenido de diseño, tienen más pregnancia, es decir una prenda de vestuario de un año a otro pasa a estar obsoleta, porque tiene está marcada por la tendencia de esa temporada, es decir se aleja de lo neutro. En general en la moda se manejan dos grandes grupos de tendencia, la macro-tendencia, ligada al tema de la silueta, la cual perdura aproximadamente diez años y la micro-tendencia que dura uno o dos meses máximo. Este fenómeno es manejado por industria de la moda desde un punto de vista comercial y en mi opinión como una forma de generar dinero.

- (D) ¿Qué conoces sobre la Eco moda o diseño sustentable y si incorporas estos principios a tu quehacer como diseñadora?

- (P) La Ecomoda está integrada en mi trabajo profesional a través de los ecoprint y también a partir de los ideales del slow fashion. Mi propuesta creativa pretende favorecer el carácter sustentable de mis diseños y la calidad, alejándome de las micro tendencias y normas cambiantes de la industria.

La corriente slow fashion surge como respuesta a la moda rápida o fast fashion. Un ejemplo de esta tendencia es la moda producida por marcas como Zara, que utilizan un sistema productivo de barcos fábricas o factorías en medio del océano, método con el cual pagan menos o nada de impuestos. Esta marca en cada una de las tiendas tiene productos que son de alta moda de baja calidad y también productos que tienen menos impronta de tendencias que son de mayor calidad. Se trabaja en línea con los buques factoría,

se hace una cantidad limitada de producción que se va reponiendo, por diseños parecidos pero no iguales, a medida que se vende. Esta forma de funcionar es altamente rentable y altamente productora de material de desecho debido a que estas prendas se transforman en obsoletas muy rápido.

El slow fashion es un hacer lento prefiriendo productos locales, no mandar a hacer nada a china y el trabajo manual de calidad. De ahí surge mi interés por lo artesanal, lo que tiene que ver más con el tema del diseño de autor. Considero que la producción en pequeñas series es el futuro porque respeta la naturaleza y los ciclos.

- (D) ¿Cuál es la principal diferencia que observa entre la moda tradicional y el diseño sustentable?

- (P) La principal diferencia es la calidad, y lo segundo es que la moda sustentable tiene que ver con la neutralidad, lo clásico, justamente tiene menos información de las micro tendencias. También tiene un factor identitario, es una forma de diseñar con aspectos que rescaten los valores de la cultura local. Lo sustentable para poder competir y perdurar en el tiempo tiene que ir por ese lado, orientar el trabajo a un público muy pequeño, muy segmentado, que no tiene miedo reconocerse de latinoamérica.

- (D) ¿Cree que es posible incorporar la mirada sustentable y crítica, considerando que en Chile la tendencia general es exacerbar el consumo?

- (P) Sí, considero que en las generaciones nuevas está el potencial. Veo un cambio de mentalidad, personas jóvenes que hoy en día están tomando conciencia, que consumen menos pero de mejor calidad. Esa nueva forma de consumir moda, puede significar a futuro un factor muy beneficioso para la sociedad.

- (D) En tu opinión, ¿qué rol tiene el consumidor/espectador dentro del sistema de la moda?

- (P) En la economía moderna dado el nivel de consumo actual, veo poca reflexión o visión crítica del consumidor. En parte este desinterés es responsabilidad de los propios consumidores y también del sistema que favorece el sobre consumo.

- (D) En tu opinión ¿qué rol el diseñador debe cumplir dentro del sistema de la moda? ¿debe ser un individuo crítico y reflexivo frente a las nuevas necesidades de la sociedad?

- (P) Desde mi punto de vista el rol del diseñador es el de un profesional crítico y comprometido con la sociedad. Desde el primer momento el proyecto debe tener un compromiso con la sustentabilidad y contemplar todo el ciclo de vida del producto a realizar, desde el packaging, las tintas que se usan, hasta como el producto va a terminar su vida útil.

- (D) ¿Qué opinión tienes del diseño y los diseñadores en Chile?

- (P) Hoy en día los diseñadores jóvenes cuando salen de la universidad se atreven y se proyectan de forma independiente, antes se hablaba de independiente solo en el ámbito de alta costura. Ahora no, hay pret a porter, distintas salidas para el diseño las cuales se han desarrollado de a poco. Hay más ganas de surgir, de generar una propia línea de trabajo y ser su propio jefe lo cual significa más libertad creativa y a la vez más responsabilidades.

- (D) ¿Qué piensas sobre la industria del diseño de vestuario en Latinoamérica en comparación con el resto del mundo?

- (P) Considero que estamos recién empezando, a nivel mundial no tenemos un nombre, algo que nos identifique. Como ejemplo de país donde se promueve el diseño autóctono, se me viene a la mente México, lugar que tiene una riqueza y tradición textil milenaria. Tienen un respeto especial con las tradiciones, cosa que hace poco se empezó a ver como un elemento importante en nuestro país. A nivel macro, no solo en cuanto al vestuario, sino todas las formas de expresión es importante relacionarlos con nuestra cultura. Es por esto que todos los proyectos que giren en torno a captar o promover la identidad en el vestuario y otros ámbitos son proyectos que vale la pena observar, fomentar y financiar. ¶

