



UNIVERSIDAD
EMPRESARIAL
SIGLO 21

Licenciatura en Diseño de Indumentaria y Textil

Trabajo Final de Grado

Diseño de indumentaria inspirado en la pintura abstracta que explore los vínculos

entre el arte pictórico y el traje

Rocío Domínguez Tamashiro

IND0333

Profesores: Ana Barrionuevo – Marina Ulver

2017

Resumen

El siguiente proyecto de Trabajo Final de Graduación, pertenece al área de Diseño de Indumentaria y Textil y trata sobre los vínculos entre la indumentaria y la pintura abstracta.

Se explorarán los modos en que ambas se relacionaron y se relacionan en la actualidad, sus características en común y sus diferencias.

Partiendo de la recolección de datos realizada, se planteará el desarrollo de una colección de indumentaria que logre transferir la esencia de la pintura abstracta, como un nuevo modo de transmitir arte.

Haciendo especial hincapié en aspectos sensoriales primordiales que captan la atención al observar una prenda, tales como el color y la textura, se explorarán diversas técnicas y métodos de intervención textil para dotar de contenido a las prendas.

Palabras Claves:

Diseño de indumentaria - Diseño Conceptual - Arte - Arte Abstracto – Pintura -
Wearable Art - Artwear

Abstract

This Final Graduation Project belongs to the area of Fashion and Textile Design and aims with the relationship between fashion and abstract painting.

Throughout the entire project will be explored the ways in which fashion and art were related and are currently related, their common characteristics and their differences.

Starting from the data collection achieved, it will propose the design of a fashion collection that transfers the essence of abstract painting as a new way of communicate art.

Emphasizing on primary senses aspects that capture the attention when observing a garment, such as color and texture, it will explore different techniques and methods of textile intervention to give content to the clothes.

Keywords:

Fashion Design - Conceptual Fashion - Art - Abstract Art - Painting -

Wearable Art- Artwear

Contenido

Resumen	3
Abstract.....	4
Índice de Figuras	8
Índice de Tablas.....	12
1. Introducción.....	13
1.1 Tema	13
2. Planteamiento del Problema	14
2.1 Antecedentes y contexto	14
2.1.1 Elsa Schiaparelli	14
2.1.2 Yves Saint Laurent	15
2.1.3 Sonia Delaunay	17
2.1.4 Gianni Versace	18
2.1.5 Rodarte	19
2.1.6 Jil Sander	20
2.1.7 Alexander McQueen	21
2.2 Formulación del problema	22
2.3 Descomposición del problema.....	22
2.4 Objetivo General.....	24
2.5 Objetivos Específicos	24
2.6 Justificación	25
2.7 Limitaciones.....	26
3 Marco Teórico	27
3.1 Arte Pictórico e Indumentaria.....	27
3.2 Arte Pictórico	28
3.2.1 Componentes principales	28
3.3 Indumentaria	32
3.3.1 Indumentaria como inspiración en el arte pictórico	33

3.3.2 Indumentaria como medio transmisor de arte	34
3.4 Semejanzas y diferencias	34
3.5 Conclusión y aplicación al proyecto	37
4. Arte Abstracto	39
4.1 Surgimiento.....	40
4.2 Pintura abstracta.....	41
4.3 Movimientos abstractos	44
4.3.1 Rayonismo.....	45
4.3.2 Abstracción lírica	46
4.3.3 Neoplasticismo	47
4.3.4 Constructivismo	48
4.3.5 Expresionismo abstracto	49
4.4 Esencia y espectador	52
4.5 Conclusión y aplicación al proyecto	53
5. Materiales y técnicas textiles aplicables al proyecto	54
5.1 Textura	54
5.1.1 Bidimensionalidad y Tridimensionalidad	54
5.2.1 Ornamento y abalorio.....	56
5.3 Tecnológicas Digitales.....	57
5.3.1 Impresión 3D.....	57
5.3.2 Corte láser	59
5.3.3 Estampación digital y sublimación	60
5.4 Acabados textiles	61
5.4.1 Flock.....	61
5.4.1 Foil	62
5.4.3 Siliconado.....	63
5.5 Conclusión y aplicación al proyecto	64
6. Modelo Metodológico	65
6.1 Tipo de Investigación.....	65
6.2 Metodología de Diseño.....	65

6.3 Metodología de Investigación.....	67
7. Análisis de datos.....	76
8. Propuesta de Aplicación Profesional.....	82
8.3 Estrategias competitivas.....	83
8.3.1 Visión.....	83
8.3.2 Misión.....	84
8.3.3 Valores.....	84
8.3.4 FODA.....	84
8.4 Propuesta de diseño.....	85
8.4.1 Rubro.....	87
8.4.2 Materiales.....	88
8.4.3 Tipologías.....	88
8.4.4 Exploración de Texturas.....	89
8.5 Colección.....	93
8.6 Propuesta de Comunicación.....	130
8.7 Etapa Presupuestaria.....	131
9. Conclusiones Finales.....	132
10. Cronograma.....	134
11. Bibliografía.....	135
Formulario descriptivo del Trabajo Final de Graduación.....	137

Índice de Figuras

Figura 1. Elaborada por el autor con imágenes extraídas de [https:// www.pinterest.com/](https://www.pinterest.com/)

Figura 2. Elaborada por el autor con imágenes extraídas de [https:// www.pinterest.com/](https://www.pinterest.com/)

Figura 3. Elaborada por el autor con imágenes extraídas de [https:// www.pinterest.com/](https://www.pinterest.com/)

Figura 4. Elaborada por el autor con imágenes extraídas de [https:// www.pinterest.com/](https://www.pinterest.com/)

Figura 5. Elaborada por el autor con imágenes extraídas de [https:// www.pinterest.com/](https://www.pinterest.com/)

Figura 6. Elaborada por el autor con imágenes extraídas de [https:// www.pinterest.com/](https://www.pinterest.com/)

Figura 7. Elaborada por el autor con imágenes extraídas de [https:// www.pinterest.com/](https://www.pinterest.com/)

Figura 8. Elaborada por el autor con imágenes extraídas de [https:// www.pinterest.com/](https://www.pinterest.com/)

Figura 9. Elaborada por el autor con imágenes extraídas de [https:// www.pinterest.com/](https://www.pinterest.com/)

Figura 10. <https://www.kandinsky-ucm.com/>

Figura 11. <https://www.theartwolf.com/>

Figura 12. <https://www.wassily-kandinsky.org/>

Figura 13. <https://www.royal-paintings.com/>

Figura 14. <https://www.wassily-kandinsky.org/>

Figura 15. [https:// www.moma.org/](https://www.moma.org/)

Figura 16. <https://www.wassily-kandinsky.org/>

Figura 17. <https://www.arteygalerias.com/>

Figura 18. <https://www.arteygalerias.com/>

Figura 19. <https://www.pinterest.com/>

Figura 20. <https://www.theartstory.org/>

Figura 21. <https://www.theartstory.org/>

Figura 22. <https://www.joanmitchellfoundation.org/>

Figura 23. <https://www.pinterest.com/>

Figura 24. <https://www.pinterest.com/>

Figura 25. <https://www.pinterest.com/>

Figura 26. <https://www.pinterest.com/>

Figura 27. <https://www.pinterest.com/>

Figura 28. <https://www.pinterest.com/>

Figura 29. <https://www.pinterest.com/>

Figura 30. <https://www.pinterest.com/>

Figura 31. <https://www.pinterest.com/>

Figura 32. <https://www.pinterest.com/>

Figura 33. <https://www.pinterest.com/>

Figura 34. <https://www.pinterest.com/>

Figura 35. <https://www.pinterest.com/>

Figura 36. <https://www.pinterest.com/>

Figura 37. <https://www.pinterest.com/>

Figura 38. <https://www.pinterest.com/>

Figura 39. <https://www.pinterest.com/>

Figura 40. Elaborada por el autor con imágenes extraídas de <https://www.pinterest.com/>

Figura 41. Elaborada por el autor

Figura 42. Elaborada por el autor

Figura 43 <https://www.joanmitchellfoundation.org/>

Figura 44 <https://www.joanmitchellfoundation.org/>

Figura 45 <https://www.joanmitchellfoundation.org/>

Figura 46. Elaborada por el autor

Figura 47. Elaborada por el autor con imágenes extraídas de <https://www.pinterest.com/>

Figura 48. Elaborada por el autor

Figura 49. Elaborada por el autor

Figura 50. Elaborada por el autor

Figura 51. Elaborada por el autor

Figura 52. Elaborada por el autor

Figura 53. Elaborada por el autor

Figura 54. Elaborada por el autor

Figura 55. Elaborada por el autor

Figura 56. Elaborada por el autor

Figura 57. Elaborada por el autor

Figura 58. Elaborada por el autor

Figura 59. Elaborada por el autor

Figura 60. Elaborada por el autor

Figura 61. Elaborada por el autor

Índice de Tablas

Tabla 1. Elaborada por el autor con datos extraídos de [https://www. arte-abstracta-andy.blogspot.com/](https://www.arte-abstracta-andy.blogspot.com/)

Tabla 2. Elaborada por el autor

Tabla 3. Elaborada por el autor

Tabla 4. Elaborada por el autor

Tabla 5. Elaborada por el autor

Tabla 6. Elaborada por el autor

1. Introducción

1.1 Tema

Diseño de indumentaria inspirado en la pintura abstracta que explore los vínculos entre el arte pictórico y el traje.

La influencia entre el arte pictórico y el traje data del surgimiento de ambas. Fue gracias a la pintura que se logró registrar al detalle la vestimenta de las diversas culturas a través del tiempo hasta la invención de la fotografía, muchas veces algunos detalles escapaban de la realidad, es por esto que muchos consideran a estos pintores como los primeros diseñadores junto a los costureros que materializaban las prendas. De esta forma innumerables diseñadores tomaron y continúan tomando obras de reconocidos artistas como inspiración al momento de crear sus colecciones.

En un contexto actual en el cual las distintas manifestaciones artísticas se reinventan constantemente y los límites son desdibujados, se da lugar a la fusión y surgimiento de nuevas formas. Tomando como punto de partida esta realidad, se busca explorar las relaciones existentes entre la pintura abstracta y el traje, replanteando e innovando en sus formas y elementos compositivos, mediante una indumentaria que logre evocar y transmitir la esencia del arte abstracto.

2. Planteamiento del Problema

2.1 Antecedentes y contexto

Como se hizo mención anteriormente, numerosos diseñadores se basan en el arte al momento de elaborar sus creaciones. Haciendo especial hincapié en el arte pictórico, se destacan a continuación los casos más relevantes:

2.1.1 Elsa Schiaparelli

Nacida en Roma en 1890, de padre astrónomo y madre aristócrata. Su trabajo se enmarcó en la opresiva y sexista sociedad de entreguerras, su vida fue de una relevancia social comparable a la de artistas como Dalí o Picasso y sus creaciones contribuyeron al avance social y profesional de la mujer moderna.

Se vio influenciada por los movimientos futuristas italianos y por los cubistas y fauvistas parisinos. Diseños de marcado carácter surrealista, compitieron en fama y en relevancia histórica con los de Gabrielle Chanel.



Figura 1. Elsa Schiaparelli. Lobster dress, 1937.

2.1.2 Yves Saint Laurent

Nació en Oran, Argelia. Siendo todavía un adolescente se trasladó a vivir a París con el objetivo de convertirse en diseñador de moda. Ese deseo lo notó Christian Dior, quien lo contrató como asistente y lo nombró su sucesor tras su prematura muerte. A comienzos de la década de los 60 debido a diferencias irreconciliables a la hora de entender lo que tenía que ser la moda, fue relegado de su puesto en la maison. Fue entonces cuando decidió fundar, junto a Pierre Bergé, su propia firma. Yves Saint Laurent aportó clásicos a la moda tales como el trench, el esmoquin, el traje de chaqueta y por sobre todo le aportó poder al vestir femenino, pugnando por la igualdad de sexos y por el reconocimiento de una mujer moderna independiente.

Amante del arte, supo establecer un excelente diálogo entre la pintura y la moda. En 1965 presentó un vestido tributo a Mondrian.



Figura 2. Yves Saint Laurent. The Mondrian Collection, 1965.

De Henri Matisse, pintor que revolucionó el color, tomó y convirtió su obra de algas coloridas en inspiración para una falda pintada con estos motivos.



Figura 3. Yves Saint Laurent, Tribute to Henri Matisse, 1966.

Supo plasmar, también, a través de impresiones los famosos desnudos pop y rostros de mujer del artista estadounidense Tom Wesselmann.



Figura 4. Yves Saint Laurent, Tribute to Tom Wesselmann, 1966.

2.1.3 Sonia Delaunay

Un caso inverso a los anteriores, Delaunay fue una de las primeras artistas en comenzar a diseñar indumentaria luego de haber pintado numerosas obras, inspirando a otros diseñadores a unir ambas disciplinas.

Precursora de la pintura abstracta, plasmó geometría abstracta en trajes de baño y vestidos.

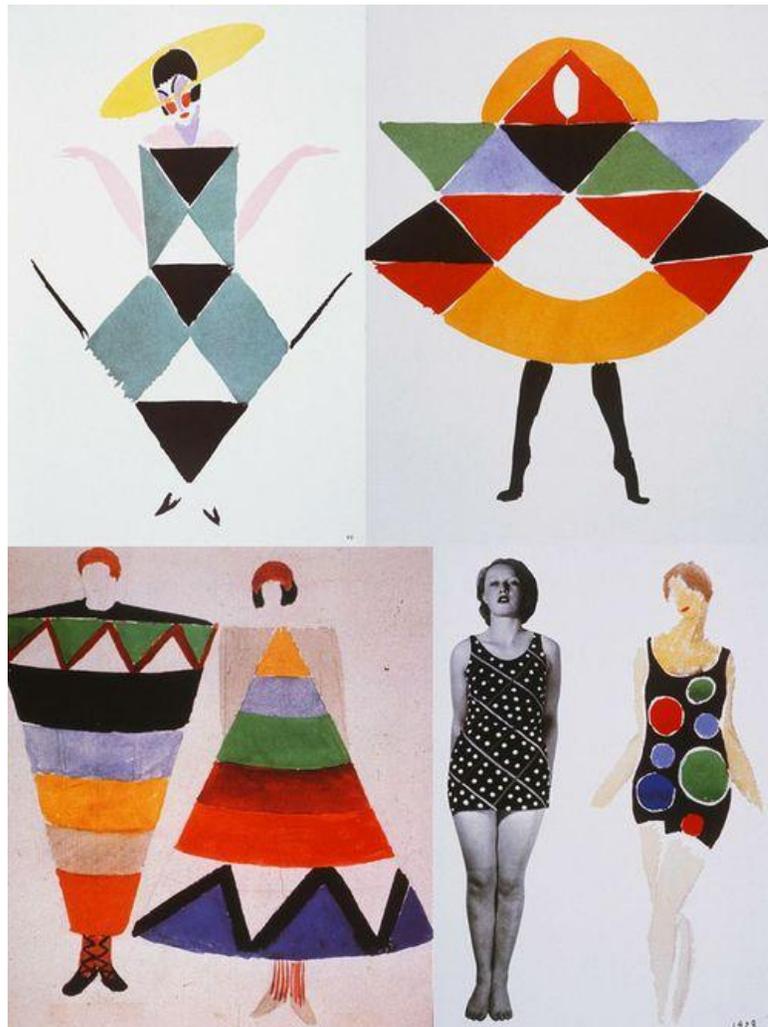


Figura 5. Sonia Delaunay.

2.1.4 Gianni Versace

Nacido en Italia, estudió arquitectura antes de mudarse a Milán para trabajar en el mundo de la moda. Tras su paso por algunas empresas, en 1976 y con la ayuda de su hermano Santos, decidió crear su propia firma.

Sus creaciones combinaron una singular forma de entender la cultura post-pop con diseños sugerentes y osados, en los que se pudo apreciar su pasión por el arte, especialmente por el cubismo, art-pop y el art-déco. De Andy Warhol tomó su célebre obra Shot Marylins y la plasmó en un conjunto de saco y pollera.



Figura 6. Versace, 1990.

2.1.5 Rodarte

Esta firma creada por Kate y Laura Mulleavy, nacida en California, fue uno de los últimos grandes éxitos de la moda estadounidense. Debutaron, con un éxito rotundo, sobre la pasarela de la Semana de la Moda de Nueva York en el año 2005. Desde entonces numerosos fashionistas, editores, directores de publicaciones y celebrities siguen expectantes cada uno de sus lanzamientos.

Vincent Van Gogh fue el elegido por Rodarte para crear toda una colección inspirada en el destacado pintor holandés por excelencia y su obra Noche estrellada.



Figura 7. Rodarte

2.1.6 Jil Sander

La diseñadora alemana sentó las bases de lo cool y de una nueva liberación laboral femenina a finales de los años ochenta con la creación de esta firma de moda que llevó su propio nombre y que tenía al minimalismo y a la androginia como puntos característicos.

Los dibujos de vasijas, con influencias de la tradición africana, de Pablo Picasso sirvieron a Sander para diseñar una colección con tejidos que representaban claramente la inspiración elegida.



Figura 8. Jil Sander, Primavera/Verano 2012.

2.1.7 Alexander McQueen

Alexander McQueen sufrió la incompreensión propia de los que se adelantan a su tiempo, con actitud contestataria, irreverente y, sobre todo, única frente al sistema, este diseñador siempre tuvo en claro que deseaba resaltar en el mundo de la moda. Tras desempeñarse como aprendiz en prestigiosas firmas de indumentaria, decidió matricularse en un postgrado de moda en la prestigiosa Central Saint Martins, de la que se graduaría en 1992 con una colección basada en la figura de Jack El Destripador. Aquella colección se presentó en un pequeño teatro y entre el público asistente se encontraba la editora de Vogue UK, Isabella Blow, quien luego de ver el desfile y quedar deslumbrada, decidió comprar la colección íntegra. Poco tiempo después McQueen lanzó su propia marca.

A mediados de los años noventa, con el brit-pop en pleno apogeo, ofreció una revolución similar desde el mundo de la moda, que continuó en cada colección que él lanzaría, provocadoras y generadoras de polémica y admiración, hasta el día en que decide finalizar con su vida en 2010. Fue en una de sus últimas colecciones que Alexander McQueen recurre de forma inesperada al mundo del arte y se fija en la pintura de Hugo Van der Goes, logrando reinventar un vestido inspirado en el traje de una mujer de la nobleza de época.



Figura 9. Alexander McQueen, Otoño/Invierno, 2010.

2.2 Formulación del problema

¿Cómo transferir la esencia de la pintura abstracta aplicada al diseño de una colección de indumentaria?

2.3 Descomposición del problema

- ¿Qué es el arte pictórico?

- ¿Cuáles son sus componentes principales?
- ¿Qué relación hay entre la pintura y la indumentaria? ¿En qué se diferencian y en que asemejan?
- ¿Cuáles son las características más relevantes del arte abstracto? ¿Cómo fue su surgimiento y desarrollo hasta la actualidad?
- ¿Cuáles fueron los primeros movimientos de la abstracción?
- ¿De qué modos el espectador percibe la esencia de la pintura abstracta y que efectos se producen en él??
- ¿De qué manera se puede pasar de la dimensión 2D de la pintura a indumentaria con detalles en 3D?
- ¿Qué técnicas de intervención y estampación textil serán las adecuadas para evocar la esencia de la pintura abstracta desde el lienzo al textil de la indumentaria?
- ¿Cuáles serán los materiales y procesos textiles indicados para brindarle a las prendas cualidades de diferenciación e innovación?
- ¿Cómo se configura el usuario sensible a utilizar este tipo de indumentaria?
¿Se lo puede considerar como un potencial target?
- ¿Qué necesidades insatisfechas y preferencias presenta este usuario en torno a la indumentaria?

2.4 Objetivo General

Crear una colección de indumentaria que logre captar y transmitir la esencia de la pintura abstracta, indagando y replanteando la relación entre la pintura y el traje.

2.5 Objetivos Específicos

- Conceptualizar y describir el arte pictórico y sus componentes.
- Comparar y revelar las diferencias y similitudes entre la pintura y la indumentaria.
- Investigar acerca del arte abstracto, orígenes, características y su desarrollo hasta la actualidad.
- Reconocer los principales movimientos artísticos abstractos.
- Indagar sobre la forma en que el espectador capta la esencia de la pintura abstracta y los efectos provocados.
- Examinar los conceptos de bidimensionalidad y la tridimensionalidad vinculados a la relación pintura-traje.
- Evaluar y determinar distintos métodos que permitan dar paso de la dimensión 2D de la pintura a prendas con detalles en 3D.
- Distinguir y describir técnicas de intervención y estampación de textiles adecuadas para transmitir la esencia de la pintura abstracta del lienzo a la indumentaria.

- Determinar qué materiales y procesos textiles serán los adecuados para brindarle a la indumentaria cualidades de diferenciación e innovación.
- Analizar y revelar qué tipo de usuario es sensible a este estilo de indumentaria y si puede ser considerado como target potencial.
- Indicar que necesidades insatisfechas y preferencias presenta este usuario en relación a la indumentaria.

2.6 Justificación

El acelerado ritmo de vida que presentan las personas en la actualidad, puso en detrimento su poder de observación y contemplación, no solo de una obra de arte en un museo o galería, sino de todo aquello que los rodea.

En relación a esto Munari (2004) expresa y resalta la necesidad de recuperar la importancia de los sentidos para recobrar el objetivo originario de una obra de arte, que es aquel que provoca conmoción en su espectador.

Tomando la característica funcional que presenta la indumentaria de portabilidad, se busca generar una vuelta a la vivencia de experiencias sensoriales, que escapen a la razón y a los ordenamientos lógicos.

Se plantea transferir la esencia del arte pictórico abstracto a la indumentaria, para que esta sirva de disparador de sensaciones, mediante la experimentación y el uso acentuado del color, las estampas, y las texturas.

Se elige el movimiento pictórico abstracto porque este surgió con la finalidad de plantear un nuevo modo de ver las cosas, buscaba expresar la verdadera esencia de ellas, más allá de lo figurativo.

A través de la indumentaria, tomada como medio de expresión, se desarrollarán diseños que transmitan y generen sensaciones ya sea al portador, como a aquel que observe el traje y se detenga a contemplarlo.

2.7 Limitaciones

Las limitaciones que encuentra este trabajo se basan en cuestiones prácticas para llevar a cabo la materialización de la colección, tales como dificultades para la consecución de materiales novedosos, y tecnología de último avance para la estampación de alta calidad y procesos de tratamiento textil.

Las políticas legales de regulación a las importaciones son otro factor limitante, ya que muchos materiales no se encuentran disponibles en el mercado local.

3 Marco Teórico

3.1 Arte Pictórico e Indumentaria

La superficie textil es considerada un potencial territorio de expresión, que califica y da identidad a un diseño (Saltzman, 2004) a partir de ella se puede crear una identidad propia y hacer posible el reconocimiento y la diferenciación de cualquier tipo de persona, subcultura o cultura dentro de un determinado contexto espacial y temporal, ya sea expresándonos mediante una pintura o indumentaria. Ambas configuran un modo de comunicarnos y utilizan como medio material para esto al textil.

A su vez, como se demostró previamente en los antecedentes expuestos, estas disciplinas han desdibujado sus límites a través del tiempo, logrando estrechar cada vez más su relación.

Los diversos conceptos y teorías ligadas al mundo del arte presentan múltiples definiciones provenientes de divergentes puntos de vista, en el arte no hay verdades universales como lo hay en las ciencias exactas, en ella predomina la subjetividad. Por esto, es de vital importancia destacar que, a lo largo del desarrollo del proyecto, se hará especial hincapié en aquellos conceptos que presenten mayor grado de relación con el movimiento abstracto y el arte no figurativo, debido a la temática a tratar.

A continuación se definirán conceptos y características fundamentales para comprender y profundizar en su interrelación.

3.2 Arte Pictórico

El arte pictórico es considerado una de las expresiones artísticas más antiguas y comprende todas aquellas creaciones hechas sobre distintas superficies con el fin de expresar sensaciones, ideas o concepciones.

La materialización de la pintura es un proceso en el cual una materia colorante es aplicada, mediante algún método, a una superficie bidimensional, con el fin de plasmar por medio de la forma, el color y la materia, ideas estéticas ya sean reales o imaginarias (Berger, 2004).

3.2.1 Componentes principales

La pintura configura una forma de expresión y, como tal, debe presentar un contenido a ser comunicado y medios para realizar dicha comunicación.

Wassily Kandinsky, considerado el principal precursor y teórico del arte abstracto, afirmó que “la pintura evolucionará hacia el arte en sentido abstracto y alcanzará la composición puramente pictórica” (1989, p. 46). Los componentes que permiten alcanzar este objetivo serán la forma, el color y el contenido.

3.2.1.1 Forma

La forma tiene por objetivo trazar líneas o límites sobre el plano, ya sea para definir un objeto real o una entidad totalmente abstracta. El artista debe tener algo que decir porque su deber no es dominar la forma, sino, adecuarla al contenido interno que él busca expresar.

De esta manera la definió Kandinsky (1989), coincidiendo con Arnheim (2002), psicólogo que aportó relevantes contribuciones al arte visual y a la estética, quién sostenía que la forma es una de las características esenciales de los objetos que capta la vista, existiendo a su vez ciertas cualidades y sentimientos que captamos en una obra de arte que no pueden ser expresadas en palabras.

3.2.1.2 Color

El color es definido como un material con infinitas posibilidades dentro de sí mismo que, junto al dibujo, crean una composición.

Posee una enorme fuerza visual, Kandinsky afirma que la armonía y la utilización del color se basan en un principio de contacto con el alma humana (1989). Distingue dos efectos que el color tiene sobre el espectador:

- Efecto físico: Produce una resonancia especial en el espectador, le provoca sensaciones. El efecto queda asociado a esas sensaciones inequívocamente, adquiriendo cualidades ligadas a cada color.

- Efecto psicológico: Por asociación el color queda ligado a significados personales y culturales, o a objetos y formas.

3.2.1.2.1 Clasificación del color

Kandinsky (1989) clasificó a los colores según su intensidad, elemento que primero llama la atención de un objeto:

- Cálidos o fríos: Representan el movimiento. Alejan o acercan. Son la temperatura del color: amarillo, azul, rojo, y sus posibles combinaciones naranja, verde y violeta.

- Claros u oscuros: Representan luminosidad y quietud. Expanden o contraen.

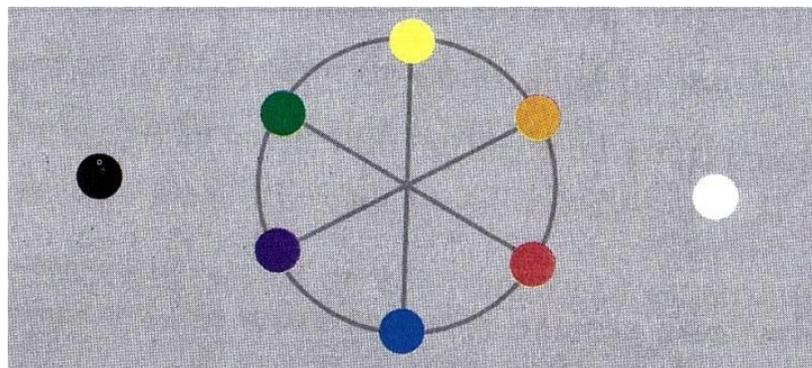


Figura 10 Círculo Cromático de Kandinsky

- No colores: Son el blanco, negro y su mezcla gris.

A estos colores los asoció a diversas sensaciones y representaciones mentales:

- Amarillo: es cercanía, vitalidad, terrestre, locura y melancolía.
- Azul: es lejano, profundo, puro, inmaterial y espiritual.

- Verde: la combinación de las fuerzas del amarillo y el azul expresa quietud y tranquilidad. Cuando predomina el amarillo retoma la vitalidad neutralizada por el azul, entonces se torna jovial, vital y primaveral.
- Rojo: es rico, diverso, fuerza, energía, triunfo y pasión incandescente.
- Naranja: de la combinación del rojo con amarillo, expresa vitalidad, fuerza, movimiento, salud y alegría.
- Violeta: la combinación del rojo con el azul es enfriamiento, triste y algo enfermizo.
- Negro: es silencio muerto sin futuro ni esperanza, apagado, inmóvil, insensible, es la nada sin posibilidades, también es preciso y fuerte.
- Blanco: es silencio lleno de posibilidades, nacimiento, comienzo y esperanza.
- Gris: es quietud, es insonoro e inmóvil. Equivale al verde, pero sin la vitalidad de este, es un no color, sin sonido ni vida.

Las armonías y desarmonías del color están impuestas por las diferentes épocas y culturas que lo dotan de significados. Las combinaciones aceptadas o no varían a lo largo del tiempo.

3.2.1.3 Contenido

Toda obra de arte tiene un contenido, y toda organización de color y forma se lleva a cabo exclusivamente con el objeto de revelar ese contenido. Este representa el lenguaje

intrínseco a la pintura y cada uno de los elementos de la composición debe estar supeditado a dicha expresión interna (Arnheim, 2002).

El verdadero artista debe dotar de expresión a su obra, alejándose del aspecto literario del objeto, para poder cumplir con sus objetivos puramente artísticos y así lograr una composición (Kandinsky, 1989)

Es posible afirmar que una pintura posee una intención intrínseca de comunicar y esto será posible cuando ningún elemento compositivo sobre o falte, por ellos se debe lograr dotar de expresión a la obra para que la misma pueda trascender su nivel básico de materialidad hacia uno de significación.

3.3 Indumentaria

La palabra indumentaria proviene etimológicamente del latín “indumentum”, de “induere” que significa “lo que se lleva puesto sobre el cuerpo, el ropaje”.

Desde el surgimiento de la humanidad el ser humano necesitó utilizar indumentaria a modo de protección de las inclemencias climáticas y por cuestiones de pudor.

Con el paso del tiempo y en conjunto a la evolución del hombre, la indumentaria fue evolucionando hasta convertirse en la actualidad en una forma de expresión, de identidad, mediante la cual el ser humano puede manifestar sus intereses y preferencias a través de su imagen.

Los diseñadores de indumentaria mediante su lenguaje artístico, representado por el traje, expresan sentimientos o ideas. Del mismo modo que ocurre en el arte, el diseño es un medio de comunicación y expresión creativa, en el cual el diseñador es creador de su obra, finalmente materializada en la indumentaria.

Es posible establecer que el diseñador, en cierta medida, representa un concepto nuevo de evolución artística, en el que el diseño de indumentaria es concebido como una forma de expresión y de comunicación dentro de la sociedad.

3.3.1 Indumentaria como inspiración en el arte pictórico

A lo largo de la historia la indumentaria fue objeto de representación en numerosas obras de arte pictórico. Por medio de su representación en obras de arte es posible seguir la evolución de la indumentaria a través del tiempo.

Fernández Arenas (1988) afirma que, en las obras de arte, el traje puede presentar un corpus artístico correspondiente a su composición y configuración, proveniente de sus distintos elementos tales como las texturas, textiles, bordados, encajes y ornamentos, que constituyen un modelo con clara intencionalidad artística, donde la imaginación y la creatividad juegan un papel preponderante.

3.3.2 Indumentaria como medio transmisor de arte

“La indumentaria es, a todas luces, un elemento importantísimo en el que el artista (escultor, pintor, miniaturista) halla un medio de expresión decisivo.” (Fernández Arenas, 1988, p. 229), esta concepción coincide con la realizada por Mizrahi (2008), quien sostiene que el traje, también, constituye un medio de expresión por el cual es posible jugar con las distintas opciones que este nos ofrece, construyendo un discurso sobre el cuerpo y desde el cuerpo hacia el otro.

Los artistas hicieron y hacen del traje un elemento, mediante el cual, pueden manifestar un sentimiento, símbolo o idea, en el que la forma y el color integran una composición equilibrada, con el objetivo de expresar un contenido intrínseco.

3.4 Semejanzas y diferencias

Tomando los elementos compositivos del arte pictórico, es posible establecer paralelismos que corresponden en su totalidad con la indumentaria:

- Color: El color se presenta en ambas, siendo el elemento que logra captar la atención inmediata.
- Forma: La forma en la pintura determina la figura de la expresión, la misma puede ser figurativa o no, mientras que en la indumentaria la forma también delimitará el contorno del traje y es posible generar multiplicidad de siluetas. Entendiendo a la silueta como “la conformación espacial de la vestimenta

según el modo en que enmarca la anatomía, define sus límites y la califica”.

(Saltzman, 2004, p.69).

- Contenido: El contenido en sendas disciplinas consiste en aquello que busca ser expresado más allá de su nivel material, es el nivel primigenio del objeto, la esencia que busca ser simbolizada a través de lo sensitivo.

Tanto la indumentaria como la pintura, son tomadas de fuentes de inspiración la una a la otra.

Los diseñadores más reconocidos, como ya fue mencionado previamente, toman el arte y la historia del traje como elementos inspiradores para sus colecciones. De la misma manera, sucede esto en el arte pictórico, en el que numerosas obras tomaron de inspiración al traje.

A lo largo del tiempo hasta la actualidad, es observable la consolidación de la indumentaria como un ámbito artístico de sumo interés para los museos de arte contemporáneo. Diseñadores como Alexander McQueen o Elsa Schiaparelli se convirtieron en motivo de exposiciones en museos de gran relevancia tal como el Museo Metropolitano de Nueva York. En ellos se presentaron piezas de vestuario, como elementos centrales de la muestra, a un nivel de comparación con las exposiciones de arte pictórico.

Esta relación también se manifestó en dirección inversa. En los tiempos actuales es, cada vez más frecuente, que diseñadores lancen sus colecciones y realicen sus desfiles en reconocidos museos, galerías y prestigiosos palacios vinculados al arte. Los desfiles

montados, como presentaciones de alta performance artística, resultan siendo experiencias multisensoriales.

Ambas presentan multiplicidad de estilos y variantes, al representar una forma de expresión, sería inconcebible la existencia de uniformidad. En mayor o menor medida los seres humanos difieren uno del otro, estas diferencias se ven reflejadas en la heterogeneidad presente en las obras y en el vestir.

Entre sus diferencias la principal radica en que, la indumentaria, fue concebida en sus orígenes por su funcionalidad primitiva de abrigo o protección. Con el paso del tiempo, la sociedad y su cultura la fueron dotando de las funcionalidades estéticas y expresivas que posee en la actualidad.

La indumentaria es portable, es una expresión de identidad que comunica acerca de aquel que la porta. Una manera de comunicar al otro de qué forma interactuó con el entorno, con los demás y conmigo mismo. Está cargada de significación.

Hay casos en que el objeto pierde hasta tal punto su funcionalidad física y adquiere hasta tal punto valor comunicativo, que se convierte ante todo en un signo y sigue siendo objeto sólo en segunda instancia. La moda es uno de esos casos. (Eco, 1976, p. 23)

Al ser portable, es posible, atribuirle a la indumentaria un carácter interactivo. Las interacciones estarán dadas tanto con aquel que la viste, como con el entorno en el que este se rodea.

No sucede lo mismo en el arte pictórico, en el cual la interacción generada entre la obra y su espectador consiste primordialmente en un proceso de observación, percepción y generación de sentido. Se da una interacción física entre el objeto y sujeto pero no con características portables.

3.5 Conclusión y aplicación al proyecto

El arte pictórico y la indumentaria presentan múltiples características en común, ya sea que ambas sirven de inspiración a la otra, o bien que constituyen un medio de expresión que busca transmitir una esencia. Utilizan el textil como medio para materializar sus creaciones, y sus elementos o herramientas de diseño: forma, color y contenido son los más importantes en ambas.

Sin embargo hay una diferencia que presenta la indumentaria que le otorga una característica funcional única, y es, justamente, la portabilidad.

Se vive en un mundo en el que la economía capitalista y el constante interés por expansión de las industrias, lleva a gran parte de las sociedades a un ritmo de vida extremadamente acelerado y alejado de la reflexión. Por esto, resulta predecible que sea cada vez menor el tiempo que las personas dedican a hacer uso de su poder de observación y estimulación de sus sentidos.

Basándose en este panorama, Munari (2004) manifestó la necesidad de recuperar la importancia de los sentidos y retomar el objetivo originario de provocar conmoción que

produce una obra. Partiendo de esta premisa es posible plantear ¿por qué no acercar el arte pictórico al individuo mediante la indumentaria e intentar estimular así sus sentidos?

En este proyecto se considera a la portabilidad del traje como una potencial herramienta para lograr transmitir la esencia del arte pictórico y provocar experiencias sensoriales. Se busca estimular los sentidos y poder transmitir y generar sensaciones similares a las que genera contemplar una pintura mediante la indumentaria.

4. Arte Abstracto

Tomando la definición de Moszynska (1997), se puede afirmar que el concepto de arte abstracto se opone al de arte figurativo y remite a lo más esencial del arte, reducido a sus aspectos cromáticos, formales y estructurales.

La abstracción acentúa las formas, las abstrae y las aleja de la reproducción fiel o verosímil de lo natural (mimesis), rechazando así cualquier manera de copia de cualquier modelo exterior a la conciencia del artista.

El arte abstracto abarca muchas y variadas artes visuales, desde la pintura, escultura, artes gráficas y digitales, hasta otras artes plásticas, como la arquitectura.

Para Moszynska (1997) este arte se caracteriza por prescindir de toda figuración, en las cuales se incluyen el espacio real, los objetos, paisajes, figuras, seres animados e incluso formas geométricas si son representadas como objetos reales con iluminación y perspectiva (cubismo). El objeto de representación en el arte abstracto propone una nueva realidad distinta a la natural, evitando representar objetos exteriores.

Se abandona la necesidad de la representación figurativa y se sustituye por un lenguaje visual autónomo, dotado de significaciones propias. En su lenguaje visual predomina el color, la forma y la línea para crear una composición.

Arnheim (2002) sostiene que el arte abstracto hace a su manera lo que el arte siempre ha hecho. Contiene lo esencial y no es forma pura, ya que la línea más simple

expresa un significado visible y por lo tanto es simbólica. Y no ofrece abstracciones intelectuales porque no hay nada más concreto que el color y la forma.

4.1 Surgimiento

Desde los orígenes del arte hasta finales del siglo diecinueve, surgieron numerosos movimientos artísticos que generaban obras exclusivamente de carácter representativo o figurativo.

Esto cambio hacia principios de la década de 1870, cuando en Francia emerge un movimiento denominado Impresionismo, en el que se intentaba retratar la naturaleza con sus cambios de color, luz y forma de una hora a otra, y de una estación a la siguiente, sin reparar en la identidad de aquello que la proyectaba, pintaban el momento de luz, más allá de las formas que se encontraban por debajo. Este movimiento fue clave para el desarrollo posterior del movimiento abstracto.

El arte abstracto surge a comienzos del siglo veinte, principalmente, como reacción en contra al imperialismo. En un contexto político social en el cual predominaban los imperios, las guerras y comenzaban a ejercer influencia las doctrinas de Freud acerca de la importancia del subconsciente.

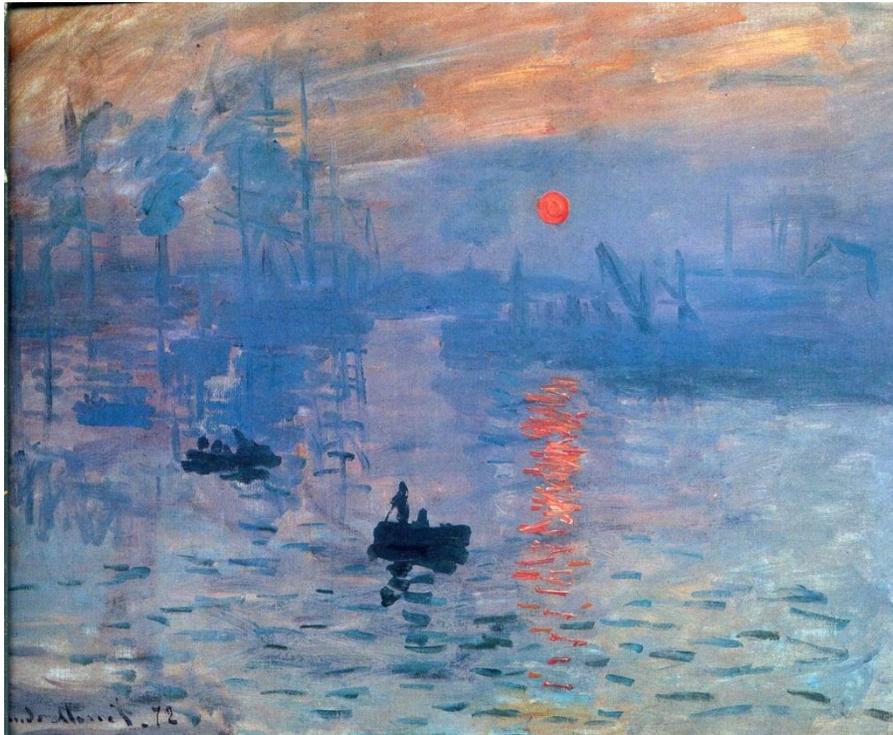


Figura 11. Impresionismo. Sol Naciente. Claude Monet. 1872

4.2 Pintura abstracta

En un principio la pintura abstracta fue duramente criticada, convirtiéndose, más tarde, en uno de los movimientos artísticos más importantes e influyentes en la historia del Arte.

Fue Wassily Kandinsky, en Munich entre 1908 a 1910, quien observa que la representación del objeto en sus pinturas era secundaria e incluso perjudicial. Y que, la belleza de sus obras residía en la riqueza cromática y la simplificación formal. Este

descubrimiento lo condujo a una experimentación que culminó, a finales de 1910, con la conquista definitiva de la abstracción.

Con Kandinsky comienza una búsqueda centrada en la evolución de lo espiritual en el arte, abandonando progresivamente todo aquello del mundo real.

Señala al arte pictórico figurativo, como un obstáculo a superar por el artista. Dando lugar así, al arte pictórico no figurativo, representando todo aquello que buscaba ser expresado desde el mundo interior del pintor.

Buscando generar sensaciones por medio de la forma y el color, y ya no por representaciones de la realidad.



Figura 12. Farbstudie Quadrate. Wassily Kandinsky. 1913

El arte pictórico abstracto puede ser clasificado en dos categorías:

- Pintura abstracta geométrica
- Pintura abstracta expresiva

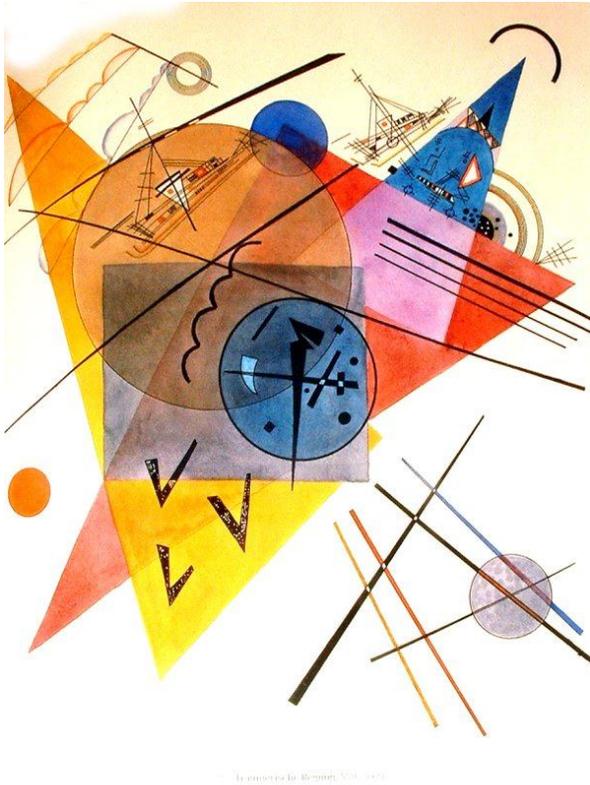


Figura 13. Abstracción geométrica.
Composición. Wassily Kandinsky



Figura 14. Abstracción expresiva. Untitled.
Franz Kline

Pintura abstracta geométrica	Pintura abstracta expresiva
Objetiva y universal	Subjetiva y espontánea
Planificación de la obra sobre principios racionales, previa a la creación.	Métodos de creación impulsivos e improvisados
Prohíbe la expresividad de los elementos visuales, defendiendo el uso de los elementos neutrales, normalmente geométricos	Expresividad en los elementos visuales
Elimina la capacidad sensitiva y expresiva de los materiales, defiende una factura impersonal	Capacidad sensitiva y expresiva de la factura y materiales artísticos
Composición sistemática y lógicamente estructural	Composición asistemática y falta de estructura
Claridad, precisión y objetividad	Vaguedad, ambigüedad y sujeción

Tabla 1. Pintura abstracta geométrica y expresiva, comparación. Elaborada por el autor.

4.3 Movimientos abstractos

A continuación se describirán las principales corrientes abstractas surgidas, con sus características más relevantes y exponentes principales, partiendo de la clasificación expuesta por Gombrich (2008).

4.3.1 Rayonismo

Se origina en Rusia en el año 1909, de la mano de Mijaíl Larionov, y su pareja sentimental Natalia Gontcharova. Ellos generaron, a partir de la abstracción pura, un método de transcripción del fenómeno luminoso al que denominaron rayonismo.

El rayonismo propone la descomposición del tema en haces de líneas oblicuas, una especie de rayos de luz de diferentes tonalidades. Distintos aspectos como la luz, el color, el tiempo, y el dinamismo son de gran importancia en el rayonismo.



Figura 15. Rayonismo. Green forest. Natalia Goncharova. 1912

4.3.2 Abstracción lírica

Integrada por Kandinsky, con sus obras plasmaba una abstracción impregnada de sentimiento, relacionando la pintura con la música. Entre 1910 y 1912, escribe *De lo espiritual en el arte*, desde ese entonces, casi todos los artistas europeos experimentaron este movimiento, creando obras experimentales que buscaban la vuelta a la esencia del arte puro. Otros referentes de la abstracción en sus comienzos fueron Robert Delaunay, Joan Miró, Piet Mondrian y Georges Braqué.

En este movimiento el sosiego, la quietud, el equilibrio y la armonía, se convierten en la temática de las composiciones.

La difusión de la obra escrita de Kandinsky impactó en todas las vanguardias que le precedieron durante el período de entreguerras, las cuales experimentaron con la abstracción dando origen a nuevos movimientos.

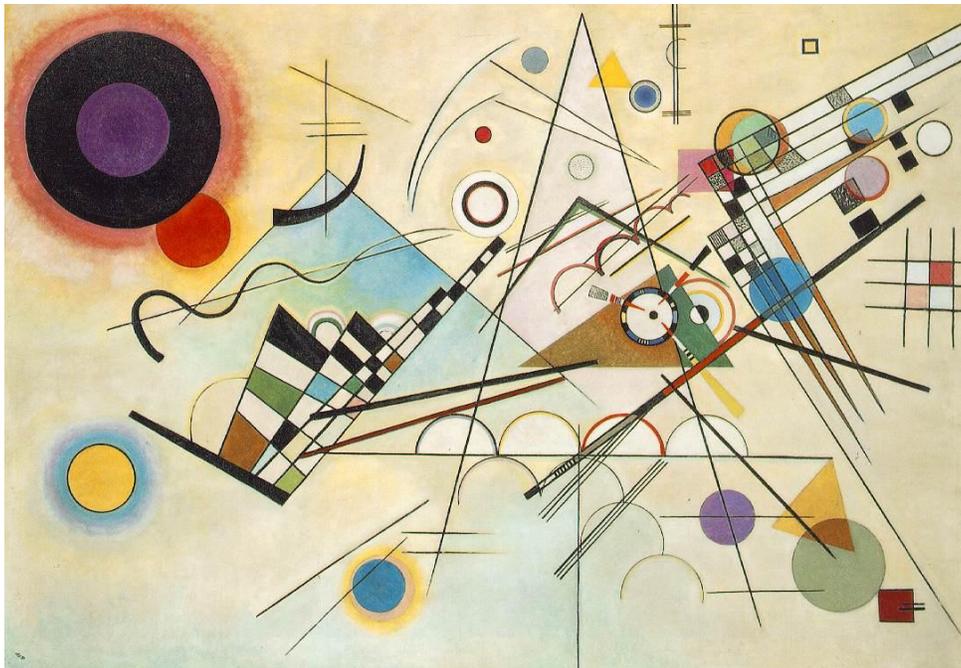


Figura 16. Abstracción lírica. Composición N° 8. Wassily Kandinsky. 1923

4.4.3 Neoplasticismo

Mondrián prefirió este término al de abstraccionismo geométrico, sostenía que su trabajo no era una abstracción, sino, una metáfora de la realidad.

El neoplasticismo, surge en 1917 y busca desnaturalizar la naturaleza. Llegar al máximo grado de abstracción, para abstraer esa naturaleza no basta con eliminar la figuración sino, también, cualquier relación de armonía que pueda haber entre los elementos de una obra. Separando los colores mediante los no colores: el negro, el blanco y el gris.

En el fondo es un arte que excluye toda emoción, y mira al rigor matemático, y a la simplificación radical de la geometría.

Trabaja solamente con líneas verticales y horizontales. Las verticales significan dinamismo, tensión y vida. Mientras que las horizontales el estatismo y la muerte.

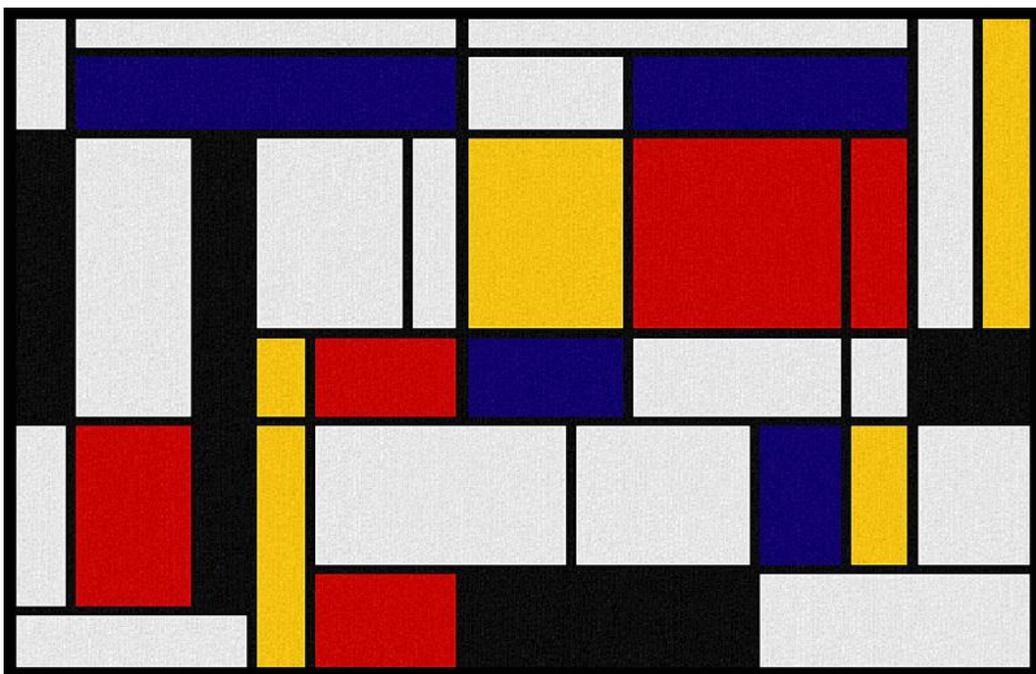


Figura 17. Neoplasticismo. Piet Mondrian

4.3.4 Constructivismo

Es una manifestación artística tridimensional que tiene lugar a partir del año 1920, propuesta al regreso de artistas rusos que habían emigrado previamente a Europa como Kandinsky, Chagall y Gabo. Llegan a una Rusia dominada por un ambiente revolucionario, donde lo que se buscaba era un arte con un importante factor de utilidad, que contribuyera con la utopía socialista.

Este movimiento esencialista busca que el arte sea útil, que no sirva solo para adornar. El artista es concebido como parte del proyecto revolucionario, un miembro más de la cadena, y por lo tanto su arte debe estar al servicio de la construcción de esa revolución.

Se apoya en la tecnología y en la ciencia porque los artistas buscaban materializar un nuevo arte. Arte que se convierte en una manifestación integral, que afecta todos los órdenes y disciplinas.

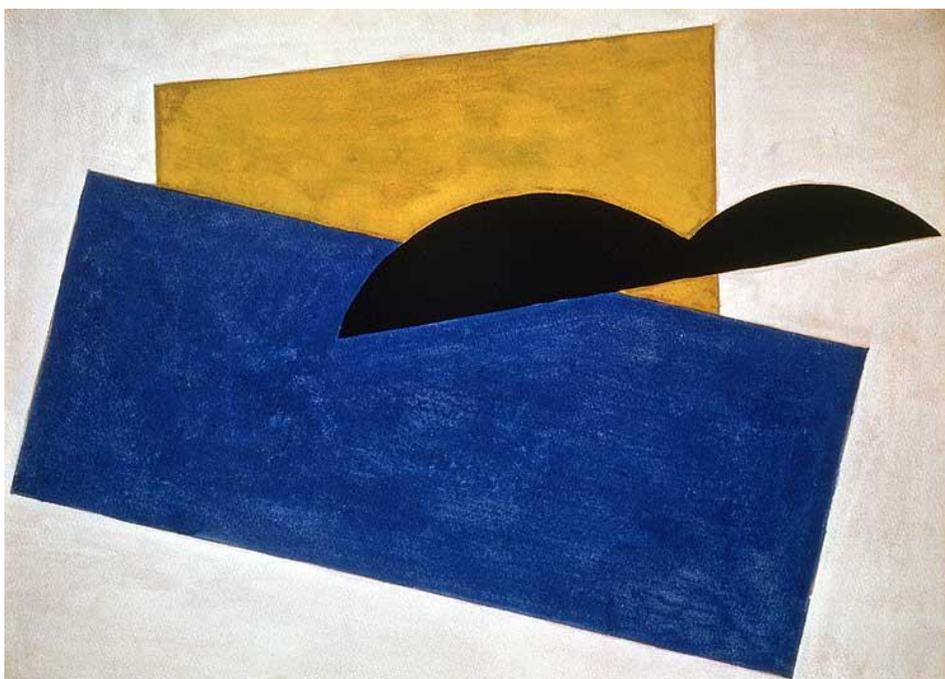


Figura 18. Constructivismo. Alexander Rodchenko



Figura 19. Constructivismo. Suprematism. Kazimir Malevich. 1915

4.3.5 Expresionismo abstracto

El expresionismo abstracto es el primero de los grandes movimientos artísticos de la posguerra. Marcó la trayectoria que siguió la pintura abstracta, a partir del año 1940, en Europa y en América, donde el centro de arte moderno se había desplazado a la escuela de pintura expresionista abstracta de Nueva York.

Un grupo de artistas llamados pintores de la materia, intentaron establecer una variante del collage. Mediante mezclas de arena, yeso y otros materiales, consiguieron dotar de una rugosidad tridimensional, propia de la escultura, a una tela plana.

Jackson Pollock, fue el mayor influyente en el movimiento del expresionismo abstracto, reconocido por su estilo único de salpicar pintura, Willem de Kooning y Franz Kline también fueron exponentes de este movimiento.

En los temas de las obras se apela a la emoción en la expresividad del color y en las manifestaciones psicológicas del artista. Rechazando totalmente la figuración.

Esta corriente del abstracto acuña, a su vez, varios estilos diferentes que siguen renovándose en la actualidad.



Figura 20. Expresionismo abstracto. Willem de Kooning.



Figura 21 Expresionismo abstracto. Jackson Pollock.



Figura 22. Expresionismo abstracto. Joan Mitchell.

4.4 Esencia y espectador

Kandinsky (2003) afirmaba que cada tono encontraría con el tiempo su expresión en palabras, pero siempre quedaría un residuo no expresado por ellas. Este rasgo no expresado no constituye un rasgo accesorio sino, precisamente lo esencial.

Lo esencial que es sentido pero no puede ser expresado en palabras porque escapa a la razón.

Define al espectador como un sujeto que está demasiado habituado a buscar la lógica exterior de los diversos elementos del cuadro. Comprobando que la etapa materialista ha influenciado la vida de las personas y, por ende, también del arte.

En decir que, el espectador viciado por el mundo en el que vive, necesita ser reeducado para asumir que la pintura no es tan sólo un cuadro, sino que a su vez, es contenedora de los sentimientos y emociones propias de su creador. Con esta nueva idea de espectador, se lo posiciona en un papel activo, donde la interioridad del artista se vincula con su propio sentir.

Aumont (1992) define al espectador como un participante emocionalmente activo e involucrado con la visión propia del artista. De este modo, colabora de forma inconsciente en la creación de la obra. Dando lugar a una interacción entre el artista y el espectador que no sólo definen la obra sino, que la hacen real.

El espectador adopta un nuevo rol, un rol involucrado y valioso que define la obra y la interpreta.

4.5 Conclusión y aplicación al proyecto

La abstracción propone un arte que surge desde el interior del artista y que repercute en el interior del observador.

El pintor expresa su esencia dejándose llevar por sus sentimientos. La orientación hacia lo no material, logra que este movimiento se transforme en un medio fundamental para la expresión del espíritu.

En la actualidad el papel del espectador, en la coproducción del sentido de una obra, resulta tan importante como el objeto pictórico en sí. El foco reside en la interacción que se genera entre el espectador y la obra, y los procesos que a partir de ella se generan.

En el proyecto de aplicación serán utilizados los principios de abstracción, en el sentido que se busca diseñar indumentaria que transmitan la esencia de las obras y signifiquen, tanto al portador como a aquellos que lo vean interactuar con el traje y se detengan a contemplarlos, que expresen y remitan a emociones provenientes de la obra tomada como inspiración.

El cuerpo será tomado como un elemento más que en conjunto con la indumentaria terminarán conformando un medio de expresión.

Para que la comunicación resulte efectiva y genere sensaciones, será importante centrarse en la percepción sensorial que se desprende del traje. Indagando acerca de sus componentes, cualidades y procesos posibles.

5. Materiales y técnicas textiles aplicables al proyecto

5.1 Textura

La textura es la cualidad de la superficie del material textil, determinada por sus características y propiedades. Las texturas se perciben sensorialmente, tanto por la vista como por el tacto, es decir que podrán ser táctiles o visuales.

La elección de las texturas se relaciona también con la finalidad de las tipologías, su funcionalidad, ocasión de uso y a la temporada para la cual se diseña.

La combinación de texturas puede aportar originalidad e identidad a las prendas. El contraste es uno de los recursos que puede utilizarse para marcar diferencias entre tipologías y añadir atractivo al conjunto.

5.1.1 Bidimensionalidad y Tridimensionalidad

Las texturas visuales son bidimensionales, configuran la apariencia de la textura en donde realmente no existe.

Las texturas táctiles además de ser visuales poseen relieve, presentan una tercera dimensión que las hace sensibles al tacto, por ende son tridimensionales. Se pueden tocar y sentir.

Como se pudo ver anteriormente en el expresionismo abstracto, también los artistas se interesaron por generar experiencias multisensoriales e incluyeron en sus obras elementos tomados de la escultura como arena y yeso para trascender la bidimensionalidad.

El diseñador puede generar distintos tipos de textura a partir de diversas operaciones de diseño o bien experimentando con distintos materiales, las posibilidades son infinitas.



Figura 23. Textura visual 1

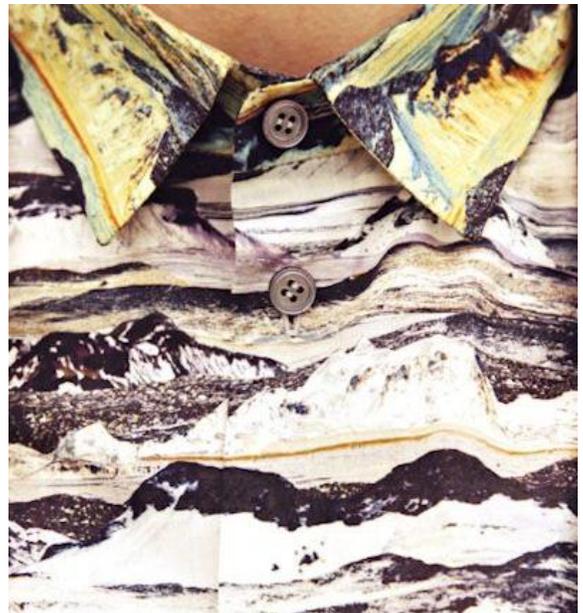


Figura 24. Textura visual 2



Figura 25. Textura táctil. Origami 3D



Figura 26. Textura táctil. Del pozo 2015

5.2.1 Ornamento y abalorio

Un ornamento es un elemento o composición de ellos que sirve para embellecer el textil o la prenda, haciéndola más vistosa.

Abalorios se denomina a las cuentas, mostacillas o diversos tipos de elementos confeccionados en múltiples formas, materiales, colores y diseños que sirvan, también, para adornar la indumentaria.

Ambos pueden ser de distintos materiales, colores, formas y calidades, su variedad es ilimitada y las composiciones y combinaciones que se pueden realizar con ellos también.



Figura 27. Aplique de ornamento y abalorio 1



Figura 28. Aplique de ornamento y abalorio 2



Figura 29. Aplique de ornamento y abalorio 3

5.3 Tecnológicas Digitales

5.3.1 Impresión 3D

La impresión 3D es una de las grandes tendencias de los últimos años en el terreno tecnológico. De hecho se puede observar como poco a poco salen al mercado de consumo distintos modelos de impresora 3D de venta al público en general.

Las impresoras 3D forman parte de lo que se conocen como procesos de fabricación aditiva. Estos procesos son aquellos que permiten fabricar un objeto desde cero donde las máquinas van añadiendo material hasta conformar la pieza final.

Los materiales generalmente utilizados son poliestireno de alto impacto, elastómero termoplástico y nylon, el más utilizado.



Figura 30. Impresión 3D 1

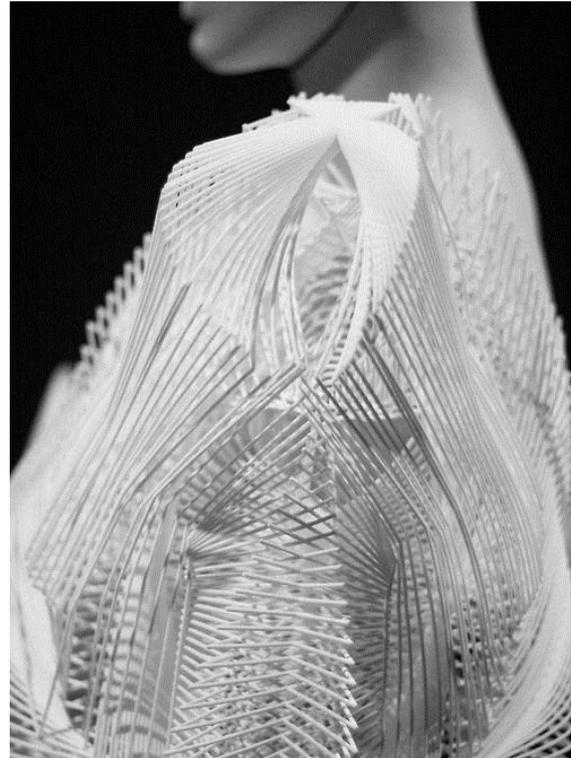


Figura 31. Impresión 3D 2

5.3.2 Corte láser

El corte con rayo láser es un proceso de fabricación de última generación. Con este proceso es posible cortar, además de calar y perforar, desde piezas muy complejas y de una variedad enorme de materiales y espesores.

La precisión, velocidad, posibilidad de formas complejas y su costo operativo hacen que el corte con láser sea el proceso que más está avanzando en el mundo actualmente.

Es un proceso sumamente flexible que permite experimentar con el material de manera novedosa e ilimitada.



Figura 32. Corte laser 1



Figura 33. Corte laser 2



Figura 34. Corte laser 3

5.3.3 Estampación digital y sublimación

La estampación digital textil es una novedosa técnica de estampación que ha evolucionado junto con las nuevas tecnologías digitales y que cambia de manera radical la metodología de trabajo del estampador.

Las principales características de la técnica de estampación digital textil son el empleo de equipos de alta tecnología, la sencillez operativa y la amplitud de recursos que ofrece. Tiene además una importancia fundamental, más allá de los aspectos técnicos y operativos, que es la de cuidar el ecosistema, por ser un método de estampación muchísimo menos contaminante del medio ambiente.

Se vale de equipos digitales de gran formato con tintas y procesos adecuados al sustrato textil y se recurre al empleo de impresoras de alta definición con proceso de impresión. Se pueden conseguir resultados en tiempo récord, con imágenes cargadas de brillos, contrastes, detalles y sombras, es decir con calidad fotográfica. Actualmente están funcionando dos sistemas de estampación digital sobre materiales textiles: la estampación directa y la estampación indirecta:

- Estampación digital directa: Las imágenes se imprimen sobre el tejido sin emplear soportes intermedios.
- Estampación digital indirecta: Se requiere la impresión sobre un soporte, que normalmente es de papel, para transferir, luego, la imagen sobre el material textil. A esta técnica se la denomina también estampación por sublimación.



Figura 35. Estampación digital y sublimación 2



Figura 36. Estampación digital y sublimación 3

5.4 Acabados textiles

5.4.1 Flock

Consiste en pegar pequeñas porciones de fibra (flock) a una superficie, para darle un efecto aterciopelado. Se pueden adherir tanto en fibra de algodón, viscosa, poliamida como poliéster. Para hacer el flocado, hay que aplicar primero el adhesivo sobre la superficie, de

esta manera, cuando se pone el flock éste queda pegado en el sector donde está el pegamento. El adhesivo se puede aplicar tanto de manera uniforme, con moldes, serigrafía, pinceles o rodillos.

5.4.1 Foil

Consiste en transferir láminas metálicas de distintos colores y efectos a una tela por transferencia térmica. Ésta técnica es muy versátil, ofrece una amplia gama de acabados, y se la puede combinar con otras técnicas para lograr efectos únicos.



Figura 37. Foil 1



Figura 38. Foil 2

5.4.3 Siliconado

Este acabado textil permite ennoblecer y modificar la calidad final del textil. Pueden ser aplicadas a los tejidos de dos formas diferentes: como emulsiones y micro-emulsiones.



Figura 39. Siliconado

5.5 Conclusión y aplicación al proyecto

Con el desarrollo de la tecnología se lograron grandes avances en el campo textil.

Las estampas alcanzan niveles de representación y colores inimaginables hace un tiempo atrás.

Los cortes láser permiten realizar variedad de motivos mediante recortes, o bien texturas.

En el proyecto de aplicación se busca indagar diversas técnicas, para generar texturas y estampas que transmitan y sirvan de medio de expresión de la esencia de la pintura abstracta.

Logrando desarrollar prendas con texturas novedosas a la vista y al tacto, sentido que Aguilar (2010) considera como el sentido primordial, debido a que por él se establece contacto directo con la materia. Todo aquello que se ve siempre pretende ser verificado por el sentido del tacto.

6. Modelo Metodológico

6.1 Tipo de Investigación

Con el fin de realizar una aproximación a la temática tratada en el ámbito local y profundizar en temas pertinentes al desarrollo del proyecto, se llevará a cabo una investigación de tipo exploratoria-cualitativa. Buscando recabar datos sobre el futuro usuario al que se apunta, sus preferencias, necesidades insatisfechas en relación a la indumentaria, hábitos de compra y estilos de vida. A su vez se buscará saber que métodos de intervención textil se encuentran disponibles en el ámbito local y cuáles son los alcances que estos pueden llegar a tener para ser aplicados a la propuesta final. Por otro lado se acudirá a la opinión de un crítico de arte para indagar sobre la relación entre el traje y el arte pictórico.

6.2 Metodología de Diseño

Tomando de base el esquema metodológico presentado por Munari (1983), se elaboró una metodología de diseño que contempla todas las etapas del proyecto, desde la concepción del tema hasta la presentación final de la propuesta. A continuación se detallan cada una de ellas:





6.3 Metodología de Investigación

Los datos necesarios y pertinentes para la elaboración del proyecto serán recabados a través de los siguientes métodos, técnicas e instrumentos:

Tipo de Investigación	Exploratoria
Metodología	Cualitativa
Técnica de Investigación	Entrevista no estructurada focalizada
Instrumento	Guía de preguntas de referencia
Población	Mujeres de Córdoba que establezcan un vínculo estrecho con el arte y la moda de 25 a 40 años de edad
Criterio Muestral	No probabilístico por propósitos
Muestra	6

Tabla 2 Metodología de investigación 1

Las entrevistas realizadas serán realizadas de modo individual y se llevarán a cabo personalmente siguiendo una guía de preguntas de referencias. Debido a las limitaciones de presupuesto, tiempo y mano de obra el criterio muestral será no probabilístico por propósitos.

La población estará integrada por mujeres de un promedio de edad de 20 a 45 años, que habiten en la ciudad de Córdoba, Argentina pertenecientes a una clase media-alta y que presenten una relación estrecha con el arte, particularmente con la pintura y la moda.

El contacto con ellas se va establecer asistiendo a eventos de inauguración de exposiciones, en galerías de arte, museos o centros culturales. Se contemplará, también, la utilización de la técnica de observación como espectador, en la que se prestará especial atención al encuestado en ese mismo momento para poder apreciar con detalle su imagen personal.

Se les preguntará por sus gustos y hábitos, preferencias a la hora de vestirse, significación de la indumentaria para ellas, si creen que esta presenta vinculación con el arte y el modo en que ellas lo reflejan. También se indagará acerca de sus hábitos de compra, sobre la existencia de marcas locales o nacionales que suelen vestir y sobre la posibilidad de vestir y comprar indumentaria que refleje el objetivo del proyecto.

Tipo de Investigación	Exploratoria
Metodología	Cualitativa
Técnica de Investigación	Entrevista no estructurada focalizada
Instrumento	Guía de preguntas de referencia
Población	Crítico o Teórico de Arte
Criterio Muestral	No probabilístico
Muestra	1

Tabla 3 Metodología de investigación 2

Con el objetivo de profundizar en la relación arte pictórico-traje será de interés y podrá aportar datos relevantes la entrevista a una persona con formación teórica en arte. La mirada del teórico al ser crítica y objetiva podrá aportar datos que enriquezcan la investigación desde otro enfoque, realizando aportes más ligados a la teoría del movimiento abstracto y la relación del arte con la indumentaria a través de la historia.

La entrevista se llevará a través de una guía de preguntas de referencia, donde se dejarán establecidos los puntos clave a preguntar y así evitar desvíos durante la conversación.

El teórico de arte a entrevistar podrá ser Rómulo Montes, profesor de Historia del Arte y Estética de la Universidad Siglo 21.

Entrevista futuro usuario

Presentación

Tema a tratar en el Proyecto: Diseño de indumentaria inspirado en la pintura abstracta que explore los vínculos entre el arte pictórico y el traje.

En un contexto actual en el cual las distintas manifestaciones artísticas se reinventan constantemente se busca explorar, replantear e innovar dicho vínculo, planteando indumentaria que logre evocar y transmitir la esencia del arte abstracto.

Sus respuestas e información brindadas serán de carácter anónimo y de elemental importancia para el proyecto a realizar. Muchas Gracias

Guía de preguntas de referencia

- Datos básicos del entrevistado
 - ¿Cuál es su edad y estado civil? ¿Cuál es su profesión?
 - ¿Qué actividades de ocio suele realizar?

- Hábitos de compra
 - ¿Dónde suele comprar ropa? ¿Cuáles son sus preferencias al momento de comprar?
 - ¿Con que frecuencia lo hace?

- ¿A qué marcas o diseñadores en particular suele acudir? Tanto a nivel local, nacional e internacional
- ¿Presenta necesidades insatisfechas respecto a la indumentaria? ¿Cuáles serían?
- En torno al precio, ¿busca precios bajos o está dispuesto a pagar montos más elevados si cree que la prenda lo vale?
- ¿Qué relevancia le da al color, a las distintas texturas, estampas e innovación al momento de comprar una prenda?
- ¿Mediante qué plataformas o medios se mantiene al tanto de tendencias y de la existencia de nuevas marcas?
- Aparte de la indumentaria, ¿suele consumir otros objetos de diseño? ¿Cuáles?
- Relación indumentaria-arte
 - ¿Qué importancia y que opinión presenta acerca de la vestimenta como medio de expresión?
 - ¿De qué modo se relaciona con el arte, la pintura, entre otras manifestaciones artísticas?
 - ¿Influye esto en su modo de vestir?
 - ¿Que genera en usted contemplar una pintura abstracta?
 - ¿Le gustaría llevar prendas que evoquen la esencia del abstracto? Ya sea a través de estampas, texturas o tipologías variadas
 - ¿Se encuentra dispuesta a invertir en estas prendas de diseño con reminiscencias artísticas?

- ¿Sabe de la existencia de marcas locales que fusionen arte con diseño de indumentaria a través de diseños de innovación y exclusividad?
- En caso afirmativo, ¿es usuaria de ellas? En caso negativo, ¿le interesaría como propuesta a la hora de vestir?
- ¿Vestiría este tipo de prendas en ocasiones especiales o lo haría de forma cotidiana variando en las combinaciones según cada ocasión?

Cierre

Entrevista teórico en arte

Presentación

Tema a tratar en el Proyecto: Diseño de indumentaria inspirado en la pintura abstracta que explore los vínculos entre el arte pictórico y el traje.

En un contexto actual en el cual las distintas manifestaciones artísticas se reinventan constantemente se busca explorar, replantear e innovar dicho vínculo, planteando indumentaria que logre evocar y transmitir la esencia del arte abstracto.

Sus respuestas e información brindadas serán de elemental importancia para el Proyecto a realizar. Muchas Gracias

Guía de preguntas de referencia

- ¿Cree que existe una vinculación entre la pintura y la moda? En caso afirmativo, ¿cómo describiría dicho vínculo?
- ¿Considera a la indumentaria como un modo de expresión? ¿Por qué?
- ¿Qué sensaciones genera en usted el contemplar obras abstractas?
- ¿Difieren estas sensaciones de aquellas provocadas al observar obras que no lo son? En caso afirmativo, ¿en qué?
- Al no presentar elementos figurados en ellas, ¿opina que prima más lo sensorial pasando a segundo plano lo racional?

- A su criterio, ¿se puede transmitir la esencia del arte abstracto a través de diseños que remitan a obras pictóricas de este estilo? En caso afirmativo, ¿cree que contemplar estos diseños puede llegar a provocar sensaciones similares a las que genera contemplar una pintura abstracta?
- ¿Opina que se podrían hacer aproximaciones novedosas a través del uso de estampas, textiles y distintas técnicas de intervención textil en estos diseños?
- ¿Puede destacar aspectos que cree resultarían interesantes al momento de desarrollar el Proyecto?

Cierre

7. Análisis de datos

Acorde al modelo metodológico anteriormente planteado se realizaron seis entrevistas en profundidad a mujeres residentes en Córdoba para analizar la viabilidad del proyecto en el ámbito local.

Las edades de las entrevistadas se encuentran en un rango de 25 a 40 años de edad, cinco de ellas son solteras o está en pareja y sólo una está casada y tiene hijos. Todas ellas poseen formación académica y sus profesiones van desde fotógrafa, arquitecta, publicista, abogada, curadora de arte hasta productora de moda.

A nivel socioeconómico en su totalidad pertenecen a una clase media-alta.

En cuanto a las actividades que realizan destacaron yoga, pilates, tela y danza contemporánea entre las actividades físicas, y otras cursos de pintura y cocina como actividades extracurriculares. Además de esto en su tiempo libre la gran mayoría suele asistir a eventos sociales ya sean exposiciones en galerías de artes, lanzamientos de nuevas marcas o colecciones o aperturas de bares y restaurants.

En cuanto a sus hábitos de compra relacionados a la indumentaria, la mayor parte adquiere sus prendas en viajes, también algunas con menor frecuencia visitan ferias americanas de ropa vintage o marcas puntuales de grandes centro comerciales. Mencionaron en su totalidad que últimamente habían comenzado a visitar diseñadores emergentes del circuito local, en diferentes galerías o en showrooms.

La frecuencia con que ellas realizan sus compras es de dos a tres viajes al exterior durante el año y con mayor frecuencia a Buenos Aires. A nivel local compran alrededor de 2 a 4 veces al mes.

Entre las marcas frecuentes a las que recurren mencionaron a nivel local y nacional María Vázquez, Garza Lobos, Mila Kartei, María Dahn, Menage a Trois, Uma, Vitamina y Jazmín Chebar entre otras. A nivel internacional la mitad de ellas dijo que buscaban diseños con énfasis en las estampas y acudían a marcas como Desigual y Custo Barcelona, y todas recurren a tiendas multidepartamentales como Zara o Topshop no sólo en busca de básicos para combinar sino también de prendas destacadas que mencionan “hay que saber elegir” (Entrevista – Individuo 4)

Independientemente de sus hábitos de compra, las seis entrevistadas afirmaron presentar necesidades insatisfechas en torno a la indumentaria. Estas se centran principalmente en la carente oferta a nivel local de prendas con diseño que logren diferenciarse de las marcas masivas, buscan prendas de vestir de un modo arreglado que combinadas con otras más básicas puedan usarse en lo cotidiano conservando una cuota de diseño. Una de las entrevistadas describió “Me gustaría encontrar una marca que ofrezca prendas diferenciadas, independiente de las tendencias del momento, con colecciones similares a las ready to wear que desarrollan diseñadores internacionales” (Entrevista – Individuo 2)

En relación a los distintos elementos del diseño, al momento de comprar una prenda todas afirmaron que es el color lo primero que capta su atención, todas eligen colores vibrantes y estampas con presencia para combinar con prendas en tonos más neutros y dos de ellas a su vez, mencionaron que la textura es otro elemento que llama su interés, les gusta el uso de agregados en las prendas o bordados. Sus gustos por las estampas es variado preferentemente eligen estampados abstractos, una de ellas destacó “No quiero vestir la

típica estampa que vez en todos lados repetida, ni nada de letras por favor. Busco estampas que me generen algo, que capten mis sentidos ya sea por su color su forma o lo que estos elementos generen en combinación” (Entrevista – Individuo 6)

Aparte de la indumentaria la totalidad de entrevistadas consume y busca objetos de diseño que van desde objetos de decoración y de bazar hasta la última tendencia en plantas de diseño. Pero lo principal e íntimamente ligado a la indumentaria en las seis fueron zapatos, carteras y accesorios novedosos que completen su look.

Se mantienen actualizadas mediante Instagram, siguen cuentas de diseño emergente y cuentas de street style, a su vez visitan páginas que fusionan diseño industrial, de indumentaria y arquitectura que las mantienen al tanto de cada novedad. Gran parte de ellas también gusta de mirar cada lanzamiento de colección en páginas como style.com, en las cuales encuentran las colecciones de los diseñadores más destacados a nivel internacional.

Acerca de la relación indumentaria – artes todas coinciden en que a través del vestir pueden reflejar su personalidad, debido a esto presentan la necesidad de encontrar prendas que reflejen sus individualidades. “Según como me despierto elijo las prendas que voy a usar, depende principalmente de mi humor. Para mí el total black nunca es una opción, aun en mis peores días algo de color vas a encontrar” (Entrevista – Individuo 1)

Todas las entrevistadas presentan relación con el arte, en cuatro de ellas debido a sus profesiones se encuentran permanentemente ligadas a distintas manifestaciones artísticas y dos ellas por propia elección personal. Destacaron la fotografía, el cine, la música, pintura, arquitectura e indumentaria. Cada entrevistada presentaba múltiples

preferencias por varias disciplinas y afirmaron en su totalidad que todas estas manifestaciones también influían en su modo de vestir.

Al momento de hablar sobre pinturas de arte abstracto afirmaron de modo unánime que contemplar pinturas abstractas genera en ellas diversidad de sensaciones, dependiendo de la obra en cuestión. Todas experimentan sensaciones o emociones tales como paz, alegría, violencia, fuerza, intranquilidad, relajó, por nombrar algunas de las mencionadas. Una de ellas destacó su gusto por el arte abstracto por la libertad que esta tenía, “Una misma obra puede generar sensaciones en mí y al mismo tiempo generar otras totalmente distintas en vos, hasta pueden ser opuestas. Es muy personal cada uno lo vive a su modo, por eso me gusta” (Entrevista – Individuo 5)

Ante la consulta sobre la viabilidad del proyecto, se les preguntó si les gustaría llevar prendas que evoquen la esencia del abstracto, coincidiendo en su totalidad que les resulta una propuesta de gran interés. Se encuentran dispuestas a invertir en prendas con reminiscencias artísticas ya que les parece un valor agregado, aparte de la función de vestimenta estarían cargadas de un significante, de expresiones personales que cada portadora les asociará. “Me encanta la idea de vestir prendas que generen sensaciones en mí y al mismo tiempo en el otro” (Entrevista – Individuo 6).

Respecto a la existencia de marcas locales que fusionen arte con diseño de indumentaria sólo una de las entrevistadas destacó la existencia de Monte, una marca local emergente de pañuelos con estampas fotográficas de paisajes tomadas por su diseñadora que luego retoca digitalmente. Otras hicieron mención a colecciones cápsulas que suelen hacer ciertas marcas en colaboración con artistas plásticos.

Las seis mujeres coincidieron en que vestirían este tipo de prendas tanto en ocasiones especiales, así como de forma cotidiana. Jugando con las distintas combinaciones que se puedan realizar con ellas.

Siguiendo con el modelo metodológico, también se realizó una entrevista a un teórico en arte con el propósito de explorar el vínculo entre el traje y el arte pictórico abstracto. El entrevistado fue Rómulo Montes, profesor de Historia del Arte y Estética, entre otras materias, de la Universidad Siglo 21.

Definió arte como el hombre agregado a las cosas. A su vez caracterizó a la abstracción como un movimiento que forma parte de las vanguardias y cuyo principio básico es la limitación absoluta de toda posibilidad de signos. “Es un intento extremo de crear una obra de arte a partir de lo sensorial, de lo que uno frente a una obra pueda llegar a sentir, lo cual también termina personalizando la interpretación del arte abstracto.”
(Entrevista – Rómulo Montes)

El entrevistado menciona que a partir de los primeros años del siglo 20 se comienza a jugar con el color por sí y no para sí. El color, la armonía y lo cromático van a producir cierta sensibilidad y reestructuración de la obra a partir del admirador.

En relación a la temática que abarca el Proyecto, Rómulo sostuvo que: “El desafío se centra en la posibilidad de lograr superar la forma para quedarse en la abstracción a través del estampado, el color, las texturas y la combinación de todas ellas”.

Al comentarle sobre la idea de tomar un pintor abstracto como base en cada colección, le pareció una excelente idea ya que las variaciones que se pueden ofrecer son

ilimitadas. “La abstracción se caracteriza porque tiene mucho que ver con el receptor, intentar llegar a él por medio de prendas podría resultar de gran interés”.

De acuerdo a la información recabada en las entrevistas realizadas, se concluye y se considera viable el proyecto.

Existe un segmento con gustos marcados por el arte y la indumentaria en la ciudad de Córdoba, que presenta necesidades insatisfechas a nivel de propuestas de marcas que le permitan vestir prendas con reminiscencias artísticas cargadas de expresión.

Las propuestas de diseño deberán representar la búsqueda de la abstracción, distanciándose lo máximo posible de lo figurativo. El color se va a tornar en un elemento esencial así como también las texturas con el fin primordial de demostrar cómo puede primar lo sensorial sobre la forma.

El número de individuos que compone el segmento mencionado es acotado dentro de la provincia de Córdoba por lo que deberán evaluarse distintas estrategias de llegada a clientes nacionales e internacionales, así como la posibilidad de captación de nuevos usuarios. Al mismo tiempo que puede considerarse también una oportunidad en el mercado, la inexistencia de marcas similares que hagan de competencia.

Por último la interacción ocasionada por las prendas, tanto en una primera instancia, con su portador, y luego en una segunda, como sujeto portador de arte en relación con su entorno receptor, puede resultar de potencial interés.

8. Propuesta de Aplicación Profesional

Como se pudo ver a lo largo de todo el proyecto, se investigó e indagó sobre el vínculo existente entre arte e indumentaria con el objetivo principal de diseñar una colección que logre transferir la esencia de la pintura abstracta en cada uno de sus conjuntos.

La propuesta en un comienzo apuntaba a un proyecto de marca comercial, pero luego se modificó a uno de carácter conceptual. Debido a la corriente artística elegida resultaba más adecuado y productivo orientar el diseño hacia un lado conceptual en el cual se pudiesen explorar y maximizar las herramientas y creatividad pertinentes al diseñador de indumentaria en su modo más esencial.

Para llevar a cabo este proyecto se elegirá a un pintor perteneciente al movimiento abstracto. Se seleccionarán obras puntuales y significativas de él y se buscará hacer una reinterpretación de estas obras bajo la mirada personal de un diseñador de indumentaria.

El interés no sólo estará centrado en comunicar la esencia de las obras elegidas, sino que también se buscará plasmar la esencia del pintor, su filosofía de vida y la transición que el artista experimenta a lo largo de su carrera junto con los sentimientos que plasma detrás de sus obras.

Para el diseño de la colección se acudirá a los mismos elementos compositivos de la pintura que también se hacen presente en la indumentaria: forma, color y contenido.

Tal como expresaba Kandinsky y se mencionó anteriormente, color y forma se organizarán mediante estampas y texturas, en este caso, con el fin de expresar un contenido. Si esto es logrado se dará lugar a diseños que trasciendan el nivel de materialidad hacia un nivel de significación que estimule la vivencia de experiencias sensoriales y emocionales en el observador.

En este proyecto conceptual se intentará plasmar un relato mediante la indumentaria, una transición entre las obras del artista que a su vez reflejen las transiciones que el mismo artista experimentaba en su vida.

Tomando lo expresado por Mizrahi con anterioridad, será posible jugar con las opciones que la vestimenta nos ofrece, construyendo un discurso sobre el cuerpo y desde el cuerpo hacia el otro.

8.3 Estrategias competitivas

8.3.1 Visión

Establecer a la indumentaria como medio para reinterpretar obras de arte abstracto, transmitiendo la esencia y emociones propias a cada una de ellas, invitando al observador a una vivencia dotada de expresividad, creatividad e innovación.

8.3.2 Misión

Evocar la esencia de un artista del arte pictórico abstracto a través de una colección de indumentaria que refleje la transición experimentada en sus obras junto con las emociones subyacentes detrás de cada una.

8.3.3 Valores

- Creatividad
- Innovación
- Expresividad
- Diferenciación
- Reinvención
- Comunicación

8.3.4 FODA

- Fortalezas: Propuesta cargada de creatividad y expresión que resignifica la relación entre la indumentaria y el arte, configurando a la primera como un medio de transmisión y generación de emociones.
- Oportunidades: Forma poco explorada de “artwear” en el ámbito local, esto refiere a la transmisión de arte mediante prendas creadas con este fin para ser generalmente exhibidas.

- Debilidades: Recursos escasos para la consecución de las texturas deseadas, ya sea por falta de acceso a tecnología de estampación digital o por falta de insumos y desconocimiento para lograr determinados acabos en el textil.
- Amenazas: Cierta desconocimiento de este tipo de exhibición de arte se traduce en un alcance acotado al público. A su vez, el carácter de novedad puede traer la aceptación o quizás el rechazo de espectadores más tradicionales.

8.4 Propuesta de diseño

El artista perteneciente al movimiento expresionista abstracto elegido para el desarrollo de esta propuesta será Joan Mitchell (1929 – 1982).



Figura 40. Joan Mitchell

Esta pintora fue una de las pocas de su época que logró ganarse la fama de la crítica y el público.

Se formó en Chicago donde nació y luego se continuó perfeccionando en New York, Francia, España e Italia. Fue influenciada principalmente por Van Gogh, Cézanne, Kandinsky y más tarde por el trabajo de Franz Kline y Willem de Kooning.

En un tiempo en el que el pensamiento convencional sostenía que las mujeres no podían pintar por una cuestión biológica y que incluso prohibían su exposición en galerías,

Joan sostenía firmemente que esto era un absurdo y que debía revertirse. Era ferozmente ambiciosa en su convicción y sentenciaba que si las cosas eran duras para las mujeres, ellas debían ser más duras aún.

Pintaba sobre lienzos sin imprimir o de fondo blanco, con brochazos en ocasiones violentos. Sus pinturas son altamente expresivas y emocionales. Ella buscaba algo abstracto pero a su vez emocionalmente preciso. Sostenía que el momento en que algo era clarificado, ese algo moría.

Su inspiración estaba ligada a la naturaleza y paisajes que solía frecuentar. Afirmaba que su mente era un álbum de fotografías y pinturas. Tenía memoria eidética, es decir memoria fotográfica, acerca de ríos, árboles y paisajes. Ella lo llamaba “valija mental” en la que alojaba paisajes y los miraba una y otra vez.

Esta compleja artista, interesada por la psicología del color y el lenguaje visual, también tenía una percepción sinestésica de las cosas. La sinestesia es padecida por un 5% de la población y ella poseía cuatro formas de sinestesia:

- Color letters: las letras del alfabeto son vistas en un color distinto cada una. Para Joan la A, por ejemplo, era verde.
- Color sounds: existencia de sonidos y música en las formas abstractas que se movían en frente de ella con distintos timbres y volúmenes.
- Color personality: a cada persona le adjudicaba una gama de colores o un color, basado generalmente en sus características personales.
- Color emotion: a cada color le asociaba una emoción. Por ejemplo, para ella el amarillo era esperanza, el verde oscuro era soledad, la depresión grisácea plateada, entre otras.

Tomando como base toda la información recabada sobre Joan Mitchell, se procede a elegir tres de sus obras, correspondientes a tres momentos distintos y marcados de su vida. Buscando desarrollar así, una colección que relate estas transiciones vividas, permitiendo apreciar cada una de estas etapas con sus características correspondientes en las distintas series y su evolución tanto artística como personal.

8.4.1 Rubro

La marca abarcará el rubro de “artwear” o “wearable art”. Es decir indumentaria que se fusiona con arte, desdibujando los límites entre una y otra, generalmente presentan la característica de exclusividad y poseen un alto grado de detalles manuales.

8.4.2 Materiales

El uso de materiales en las prendas será diverso, entre ellos podemos destacar el uso de cotton satén para lograr prendas con mayor cuerpo, poplin con spandex que resultará ideal para ser estampado por sublimación, debido a su componente de polyester y sedas de diversos tipos para contrarrestar con los géneros más pesados.

8.4.3 Tipologías

Se abarcará una gran variedad de tipologías, siendo la prenda rectora y constante de toda la colección la camisa.

Todas las tipologías tendrán una reminiscencia a ella, lo cual servirá de hilo conector entre las series.

La elección de la camisa se debe a que esta era la prenda que Joan vestía la mayor parte de su tiempo, a su vez es la prenda que suelen usar los pintores al momento de realizar sus obras. En todas las imágenes recolectadas de la artista se la puede ver vistiendo distintas variaciones de esta tipología de modo constante a lo largo de su vida.

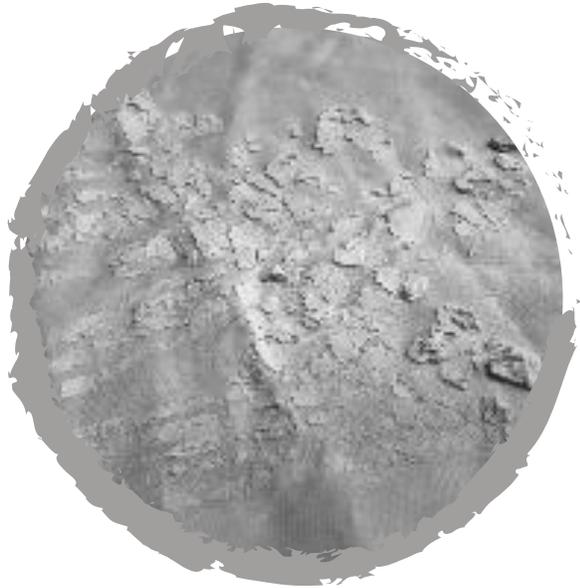
8.4.4 Exploración de Texturas

Previo al diseño de la colección se experimentaron y se buscaron lograr diferentes texturas hasta dar con las finales.

A lo largo de este proceso fueron surgiendo diferentes pruebas y modificaciones, a continuación se muestran algunas de ellas:



Crepe satén entretelado de modo termoadhesivo, rociado con apresto y tomado formado arrugas con bandas elásticas. Una vez seco se proceden a sacar las bandas y se realizan nuevos quiebres con plancha de calor, finalmente se rocía con almidón sintético para su perdurabilidad a través de los lavados.



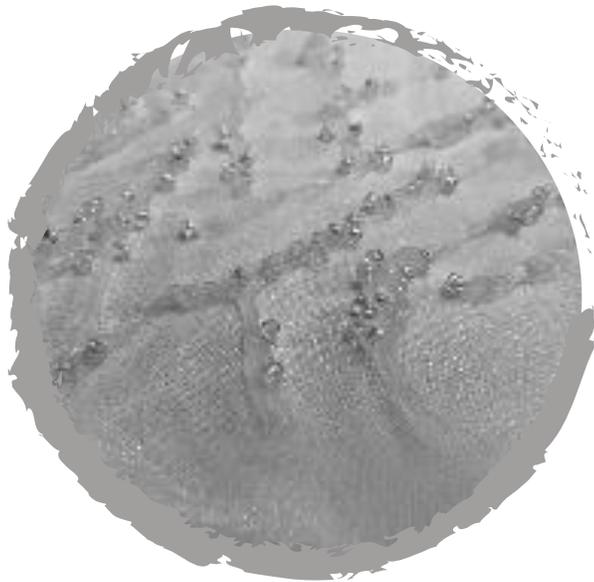
Crepe satén intervenido con pinceladas de enduido plástico y craquelado posterior a su secado.



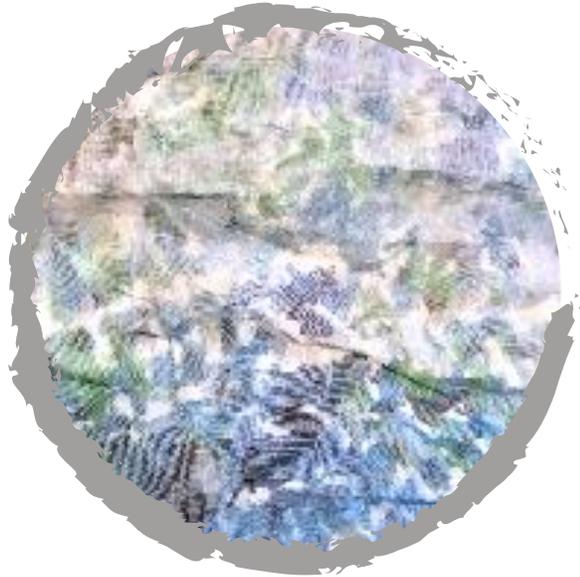
Satén Monet estampado mediante sublimación e intervenido con enduido con parte de silicona y otra de acrílico, de esta forma se gana en elasticidad y se evitan quiebres posteriores de la aplicación



Crepe satén estampado mediante sublimación.



Gasa cristal intervenida con silicona transparente y canutillos.



Gasa cristal estampada mediante sublimación.



Satén Monet intervenido mediante cuchillas, corta hilos y agujas. Se procede a cortar y deshilar el textil con formas irregulares haciendo alusión a manchas de pinturas. Finalmente se rocía con apresto y se procede a su planchado para un acabado más prolijo.

8.5 Colección

Para el desarrollo de la colección se seleccionarán tres obras correspondientes a distintas etapas de la vida de Joan Mitchell: comienzos, mediados de su carrera y fin.

Cada obra remite a momentos personales que la artista atravesó y fueron trascendentales para ella. Las mismas serán utilizadas como rectoras de cada serie.



JOAN MITCHELL

Lady Painter



Figura 41. Joan Mitchell Evolución

1958
Untitled



Figura 42. Moodboard Serie 1

Los primeros tiempos de la artista incursionando en la pintura fueron tiempos duros debido a la poca aceptación de la mujer en este arte.

Las obras de Mitchell de este período se caracterizan por presentar composiciones que conjugan elementos fuertes y marcados con elementos sutiles, esta tensión se ve reflejada en sus obras de modo evidente.

De su obra elegida del año 1958 se toman las pinceladas cargadas de violencia de negro que luego dejan paso a un azul, entremezclándose. La serie presenta diseños en tonos fríos con líneas que marcan estructura y dan paso a otras con texturas que evocan las arrugas de un papel o un lienzo, como si se tratase de bocetos abollados y desechados, acompañadas con sutiles estampas inspiradas en esta obra. Las prendas de mayor estructura remiten a estas estructuras marcadas en el ámbito de la pintura que dificultaban su ingreso, los tonos fríos y sombríos hacen alusión a esta etapa de dificultades y complicaciones. Los nudos presentes representan las ataduras que ella poseía para expresarse libremente.



CONJUNTO 1

Figura 43. Serie 1



CONJUNTO 2

Figura 44. Serie 1



CONJUNTO 3

Figura 45. Serie 1



CONJUNTO 4

Figura 46. Serie 1



CONJUNTO 5

1976 *Between*



Figura 48. Moodboard Serie 2

En esta segunda etapa Mitchell experimentó cambios vertiginosos, alternaba su residencia entre Francia y Nueva York, finalizó una tormentosa relación amorosa en la que ella es dejada por su pareja y posteriormente atraviesa el fallecimiento de su madre. Luego de todo esto decide instalarse en las afueras París.

En su vivienda con vistas al río Sena ejecuta numerosas obras en las que el mismo se ve reflejado.

Durante este período sus obras se renuevan con una visión orientada a la naturaleza y a los paisajes.

En *Between* se puede apreciar el paso a una gama de colores más luminosos, incorpora el color verde que para ella significaba soledad y desolación, a sí mismo continúa con la persistencia del azul y de pinceladas duras que denotaban su momento personal.

Lo mismo será reflejado en la serie que mantiene ciertas prendas lineales combinadas con otras devenidas de la camisa, alguna de ellas se desplegarán para dejar ver estampas ocultas como representación del cambio, mangas de camisas que aparecen en otras parte y se cruzan formando nudos, en alusión a los momentos de desconsuelo y ahogo, junto a textiles desgarrados que remitirán a su situación sentimental.



CONJUNTO 6

Figura 49. Serie 2



CONJUNTO 6 bis



CONJUNTO 7

Figura 51. Serie 2



CONJUNTO 8

Figura 52. Serie 2



CONJUNTO 9

Figura 53. Serie 2



CONJUNTO 10

Figura 54. Serie 2



CONJUNTO 10 bis

1989 *Untitled*

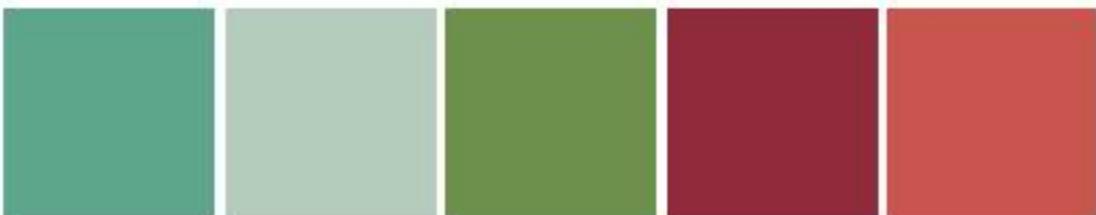


Figura 56. Moodboard Serie 3

En la etapa final de su carrera sus pinturas se volvieron más profundas y sorprendentes, con pinceladas más relajadas y trazos más delgados, incorpora colores vibrantes, una gama de colores cálidos poco explorada por ella con anterioridad, que remiten a una etapa de mayor equilibrio, de superación de conflictos y consolidación como artista, ya que fueron las obras de este período las que la terminaron de consagrar.

Las pinceladas abandonan la violencia y se tornan más poéticas, hay una improvisación de carácter lírico en sus últimas obras.

En esta serie final en la que se abre paso a una gama de colores vivos y cálidos se presentan géneros con mayor fluidez, las prendas tomarán mayor vuelo, las mangas se extenderán y se maximizarán en distintas prendas en señal de liberación y grandeza, y la camisa se comenzará a desestructurar como significante del quiebre final con toda estructura social impuesta.



CONJUNTO 11

Figura 57. Serie 3



CONJUNTO 12

Figura 58. Serie 3



CONJUNTO 13

Figura 59. Serie 3



CONJUNTO 14

Figura 60. Serie 3



CONJUNTO 15

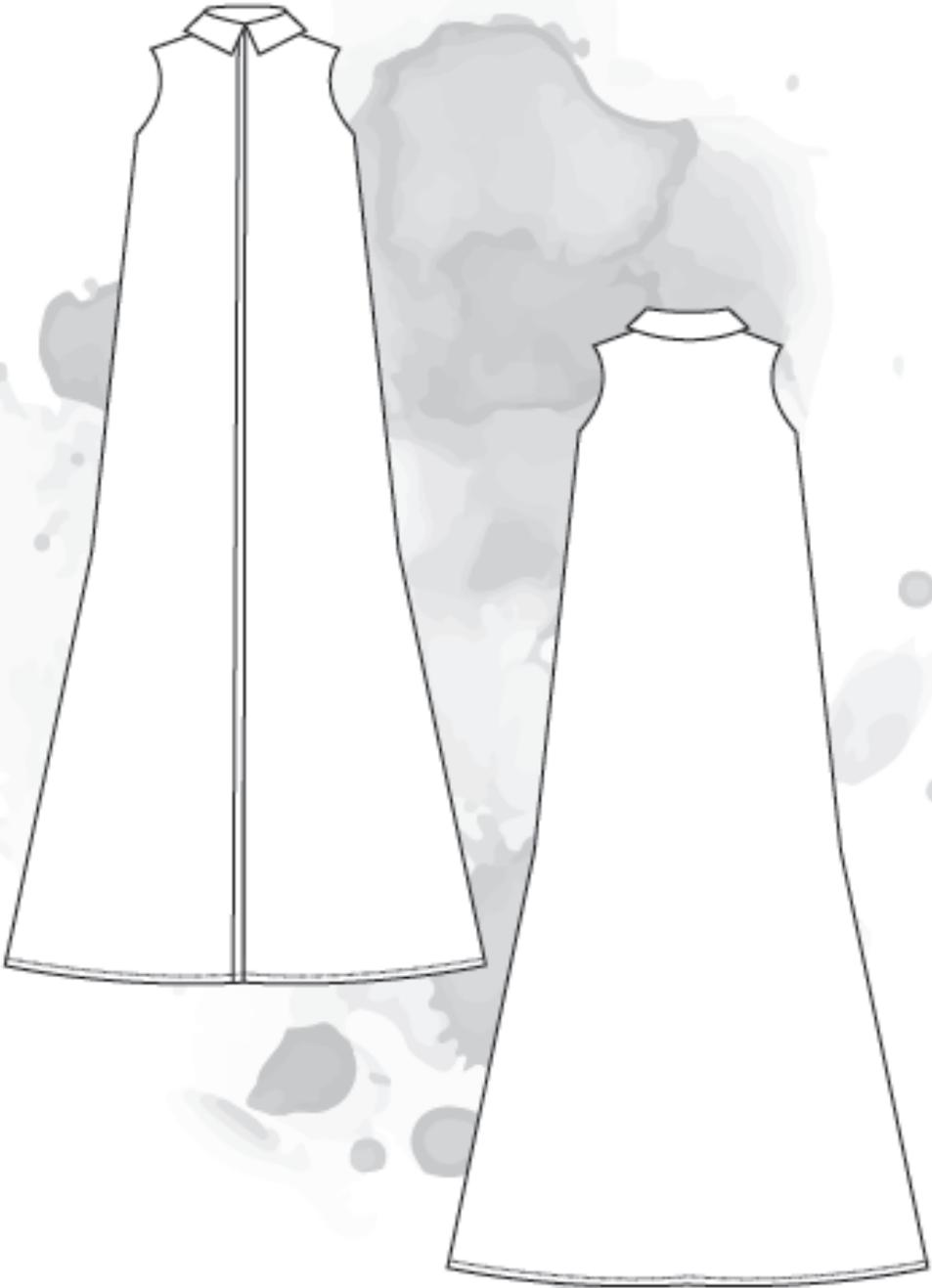
Figura 61. Serie 3

A large, abstract watercolor splash in shades of gray and white, centered on the page. The splash has irregular, feathered edges and contains various sized droplets and blotches. A horizontal line is drawn across the middle of the splash, separating the two text elements.

Fichas

Técnicas

Ficha de Producto 001

Colección: LADY PAINTER, JOAN MITCHELL		
Serie: Untitled 1958	Conjunto: Número 4	Modelo: Camisa 1958
Tela: Poplin con Spandex Blanco Texturado	Avíos: Botones Blancos 1 cm	Hilo: Blanco
Descripción: Maxi camisa sin mangas, terminaciones de sisa con vista, cartera escondida, cuello camisero sin pie estampado, estampa inferior ascendente en parte frontal y trasera.		
		
Escala 1:10		

Ficha de Producto 002

Colección: **LADY PAINTER, JOAN MITCHELL**

Serie: Untitled 1958

Conjunto: Número 4

Modelo: Vestido Ataduras

Tela: Cotton Satén Azul Noche

Avíos:-

Hilo: Azul Noche

Descripción: Vestido escote strapless, con ataduras laterales, doble tela para generar mayor cuerpo corte al bias para otorgar mayor vuelo.



Escala 1:10

Ficha de Producto 003

Colección: LADY PAINTER, JOAN MITCHELL

Serie: Between 1976

Conjunto: Número 10

Modelo: Camisa Capa 1976

Tela: Poplín con Spandex Texturado

Avios: Botones blancos 1cm

Hilo: Blanco

Descripción: Camisa Capa con abotonadura en cartera escondida hasta la mitad de la prenda, cuello alto sin pie, entretelado para lograr rigidez. Parte inferior de la prenda desplegable estampada gradualmente, con elástico en ruedo inferior con regulador de ajuste, permitiendo guardar la parte inferior hacia su interior y luego al desplegarla dejar al descubierto la estampa plena. Con pechera azul postiza intervenida manualmente con pintura y sujeción a la prenda mediante broches de presión.



Escala 1:10

Ficha de Producto 004

Colección: **LADY PAINTER, JOAN MITCHELL**

Serie: **Untitled**

Conjunto: **Número 15**

Modelo: **Vestido 1989**

Tela: **Crepe Satén**

Avios:-

Hilo: **Blanco**

Descripción: **Maxi vestido con vuelo y escote en v profundo frontal y trasero, cuerpo doble siendo el inferior más corto, breteles retorcidos y ruedo final a 0,25 mm.**



Escala 1:10

Ficha de Producto 005

Colección: **LADY PAINTER, JOAN MITCHELL**

Serie: Untitled 1989

Conjunto: Número 15

Modelo: Saco 1989

Tela: Satén Monet

Avíos: Botones 1 cm

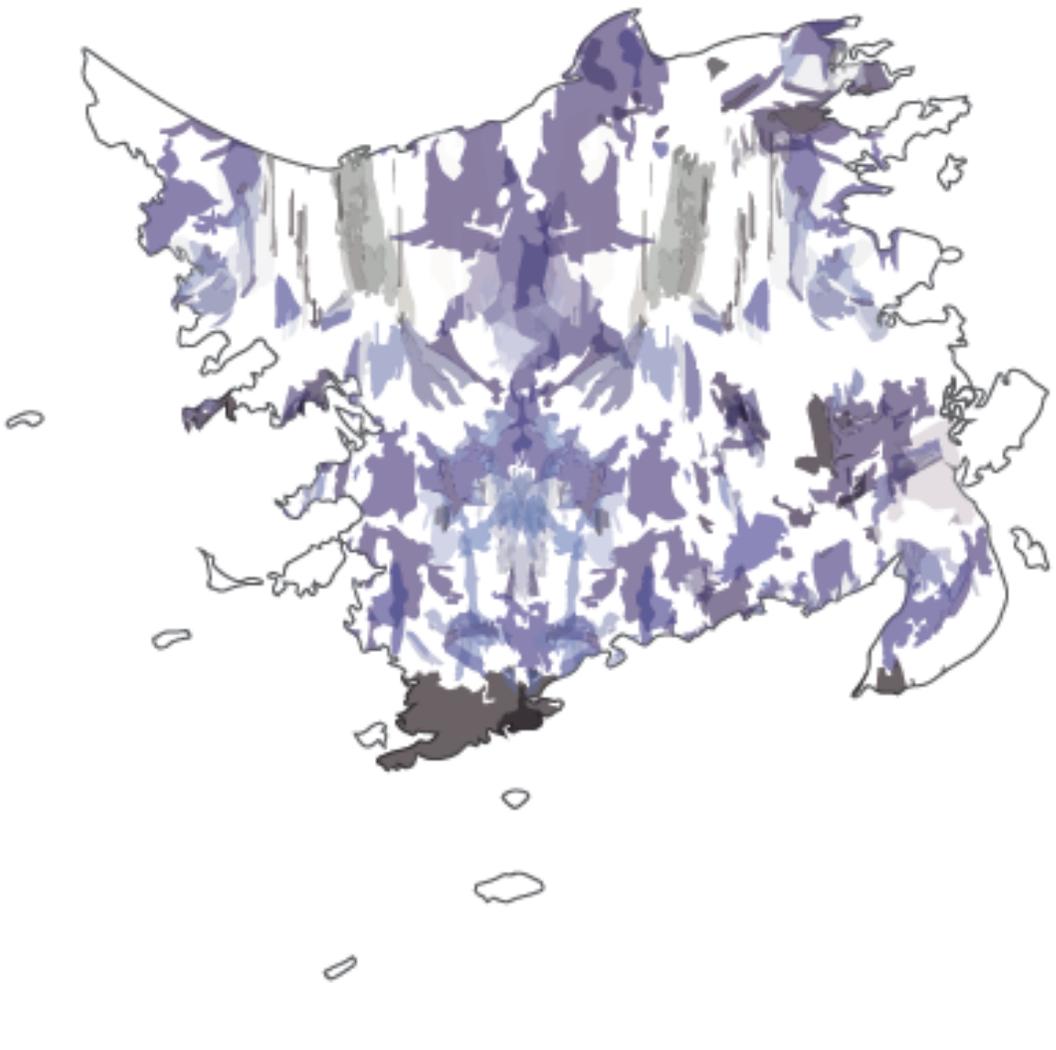
Hilo: Blanco

Descripción: Saco corto con cruce delantero estampado, cuello invertido con cerradura en parte trasera de cartera escondida, mangas oversize con recortes en hombros y puños finales.



Escala 1:10

Ficha de Textura 001

Colección: LADY PAINTER, JOAN MITCHELL	
Serie: Untitled 1958	Nombre: Bleu et Noir
Proceso: Estampado por sublimación	Tela: Poplin con Spandex Texturado
Descripción: Estampa creada partiendo de la obra <i>Untitled</i> del año 1958 de Joan Mitchell, trabajada, distorsionada y compuesta digitalmente mediante Adobe Illustrator. La estampa es impresa en papel para sublimar y luego termoestampada mediante planchas de grandes dimensiones (90 x 90 cm).	
	
Estampa utilizada en el conjunto número 4 de la colección	

Ficha de Textura 002

Colección: **LADY PAINTER, JOAN MITCHELL**

Serie: Untitled 1958/ Between 1976

Nombre: Papier

Proceso: Modificación de la superficie textil

Tela: Poplin con Spandex

Descripción: Se comienza entretelando la tela mediante termoadhesión, luego es rociada con apresto, retorcida y sujeta con bandas elásticas hasta su secado. Una vez seca la tela se marcan nuevos quiebres utilizando plancha y finalmente la tela es impregnada con almidón sintético que permite conservar la apariencia a través de los lavados.



Textura utilizada en el conjunto número 4 y 10 de la colección

Ficha de Textura 003

Colección: **LADY PAINTER, JOAN MITCHELL**

Serie: Between 1976

Nombre: Déchirer

Proceso: Modificación de la superficie textil

Tela: Satén Neonight

Descripción: Se comienza realizando numerosos cortes en la tela con un corta hilos emulando formas similares a manchas de pinturas. Luego se deshilan los cortes utilizando agujas a través de su trama y finalmente se plancha la tela rociada con aprsto para asentar y dar una terminación más prolija a la textura creada.



Textura utilizada en el conjunto número 10 de la colección

Ficha de Textura 004

Colección: **LADY PAINTER, JOAN MITCHELL**

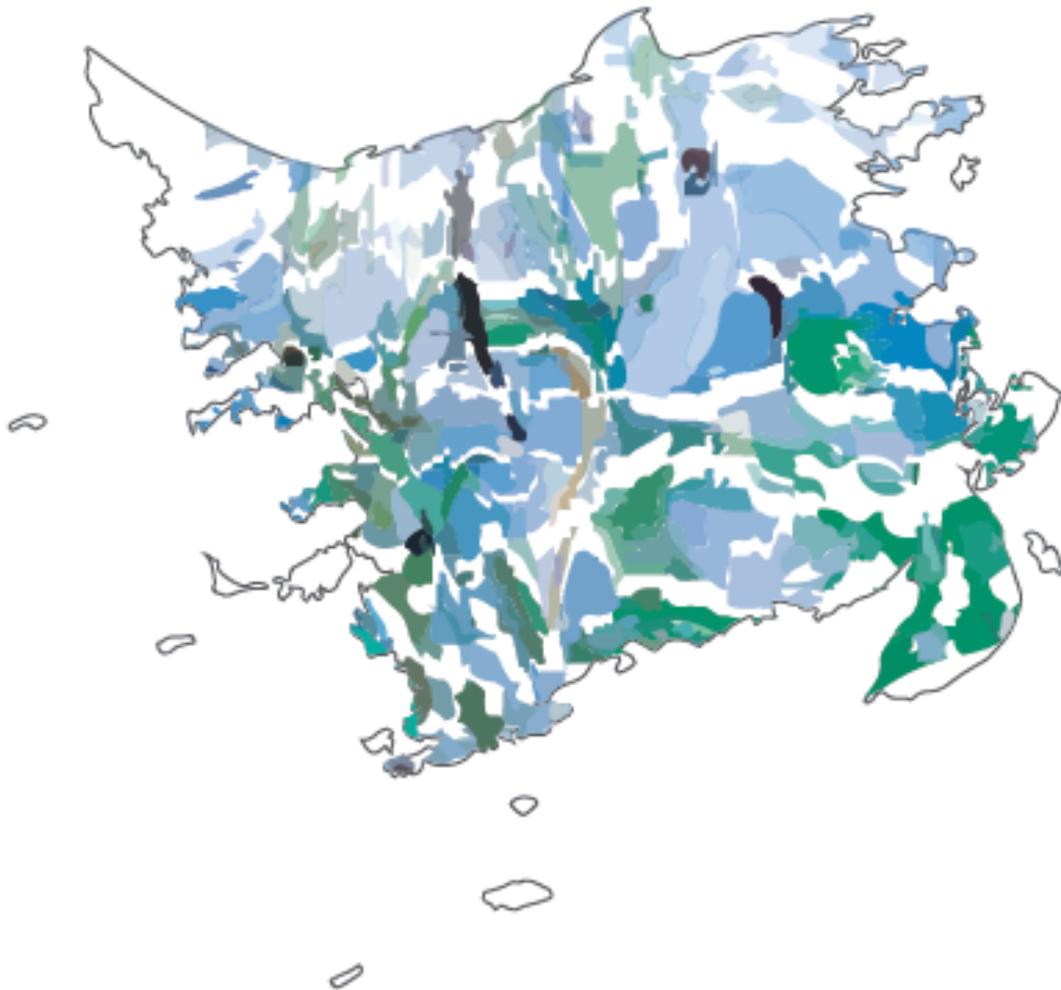
Serie: Between 1976

Nombre: Changement

Proceso: Estampado por sublimación

Tela: Poplin con Spandex Texturado

Descripción: Estampa creada partiendo de la obra Between de Joan Mitchell, trabajada, distorsionada y compuesta digitalmente mediante Adobe Illustrator. La estampa es impresa en papel para sublimar y luego termoestampada mediante planchas de grandes dimensiones (90 x 90 cm).



Estampa utilizada en el conjunto número 10 de la colección

Ficha de Textura 005

Colección: **LADY PAINTER, JOAN MITCHELL**

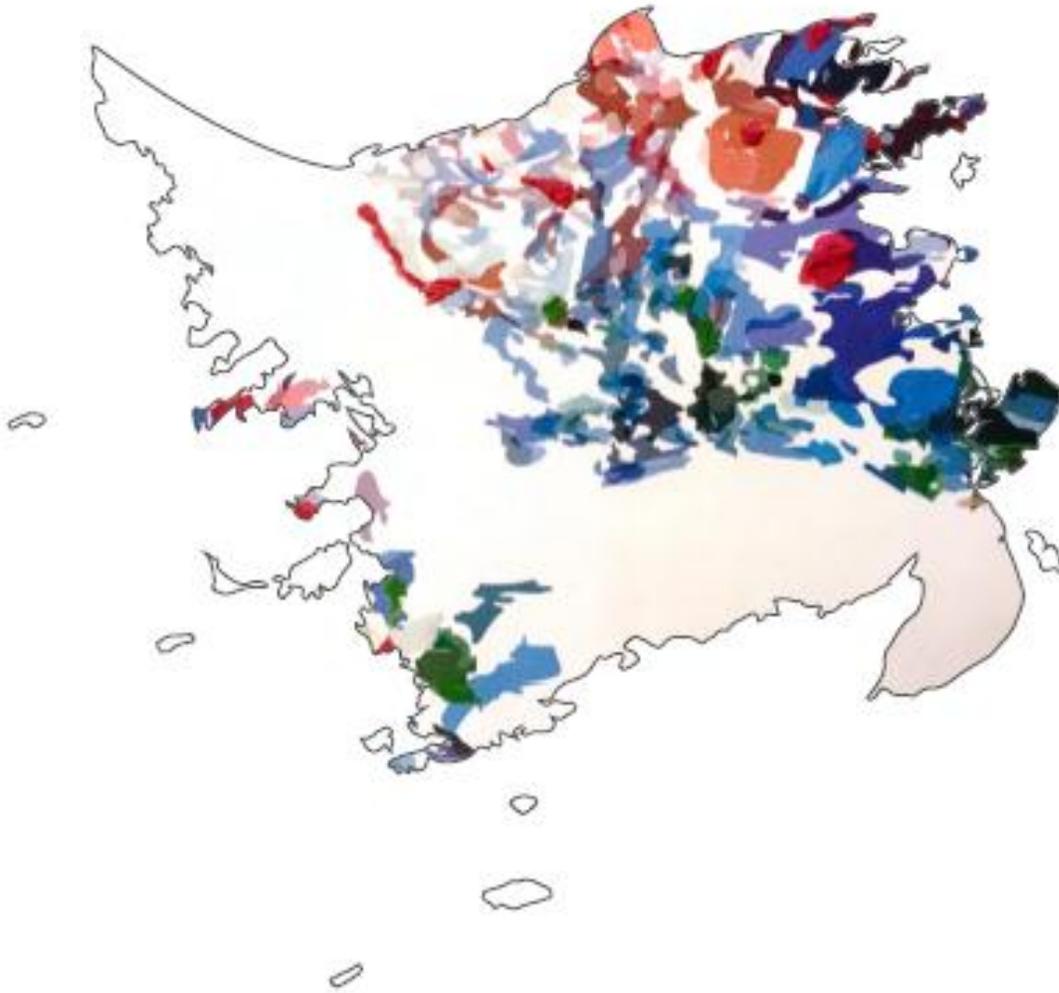
Serie: Untitled 1989

Nombre: Plage Chaude

Proceso: Estampado por sublimación

Tela: Satén Monet

Descripción: Estampa creada partiendo de la obra Untitled del año 1989 de Joan Mitchell, trabajada, distorsionada y compuesta digitalmente mediante Adobe Illustrator. La estampa es impresa en papel para sublimar y luego termoestampada mediante planchas de grandes dimensiones (90 x 90 cm).



Estampa utilizada en el conjunto número 15 de la colección

8.6 Propuesta de Comunicación

Al tratarse de un proyecto con un enfoque conceptual, el medio que resulta más adecuado para comunicar su propósito será uno de tipo audiovisual.

Se decidió por la realización de un film en el que se mostrarán los diseños materializados buscando presentarlos a modo de relato, de historia.

En el mismo se representará esta transición que la artista experimenta en su vida y queda plasmada en sus obras y así mismo en los diseños llevados a cabo. El contexto y la música se adecuarán y acompañarán cada etapa.

A su vez un film de carácter conceptual se presentará a modo de adelanto del proyecto, con imágenes fugaces de las texturas utilizadas y los procesos, buscando generar intriga para la presentación de la colección y film final.

8.7 Etapa Presupuestaria

Los costos finales de los conjuntos a realizar serán los siguientes:

	CONJUNTO 4	CONJUNTO 10	CONJUNTO 15
Tela	949	960	1062
Estampado	190	190	190
Otros procesos de intervención textil	175	125	150
Avíos	15	65	15
Confección	1200	1200	1300
TOTAL	2529	2540	2717

Tabla 5. Costos Totales

Los montos totales rondarán entre los 2500\$ a 2700\$ pesos aproximadamente.

- Conjunto 4: 2529\$
- Conjunto 10: 2540\$
- Conjunto 15: 2717\$

9. Conclusiones Finales

A modo de conclusión del presente Trabajo Final de Grado se puede afirmar que es un proyecto viable a ser realizado.

Como se hizo mención en el marco teórico, el objetivo de la pintura abstracta es el de plantear un nuevo modo de ver las cosas, se busca expresar la verdadera esencia de ellas más allá de lo figurativo. Esto es justamente lo que se propuso a lo largo del proyecto, replantear la relación entre la indumentaria y la pintura abstracta mediante el diseño de prendas que transmitieran la esencia detrás de cada obra.

La colección desarrollada toma como referente a Joan Mitchell y plasma en cada conjunto las emociones subyacentes en sus obras, a través de diferentes texturas, colores y tipologías cargadas de connotaciones. Al mismo tiempo, las series en su conjunto, conforman un relato acerca de lo atravesado por la artista a lo largo de su vida, no sólo en el ámbito profesional sino también personal.

Este modo de fusionar arte con indumentaria, también llamado “artwear”, representa un novedoso modo de llegar al espectador, cada vez es mayor el lugar que se le da a las exposiciones de “artwear” en los diversos museos o galerías de arte alrededor del mundo. Las posibilidades a futuro para la continuidad de este tipo de proyectos son infinitas, se podrían elegir distintos artistas en cada colección, y hasta distintas obras de un mismo artista en diferentes colecciones, también varios diseñadores podrían tomar como inspiración un mismo artista y los resultados seguirían siendo diversos e interesantes de ser apreciados por sus distintas miradas, estilos y modos de aproximarse a un mismo tema.

Por otra parte el hecho que el proyecto sea de carácter conceptual y no comercial, da lugar a una exploración más profunda en cuanto a innovación y desarrollo de nuevas texturas. En nuevas colecciones se podrían tener en cuenta otras técnicas que fueron investigadas en el trabajo pero no utilizadas, tales como impresión 3D y corte láser, entre otras.

Finalmente, si el concepto que se busca transmitir es reforzado con otras formas de comunicación, tales como el uso de medios audiovisuales, mediante un film que relate las transiciones a modo de historia, como fue elegido en este proyecto, o medios visuales, a través de producciones fotográficas conceptuales, se logrará un mayor alcance del mensaje y aumentará gradualmente la aceptación del “artwear” como modo de transmitir arte.

10. Cronograma

En base al modelo metodológico planteado y sus distintas etapas, se procedió a elaborar un cronograma de trabajo que tiene como fecha de inicio estimada el mes de Marzo y de cierre Diciembre del año 2016:

	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE
Elección de Tema a Investigar	●									
Definición de elementos, objetivos, antecedentes y limitaciones		●								
Búsqueda de bibliografía, imágenes y pinturas relacionadas	●	●	●	●						
Elaboración de formato de entrevistas y encuestas			●							
Análisis de datos y síntesis de bibliografía		●	●	●						
Elaboración de marco teórico y conclusión final		●	●	●	●					
Desarrollo de propuesta final						●	●			
Experimentación de materiales y procesos de estampación						●	●			
Creación de diseños en relación a la propuesta final planteada							●	●		
Creación de la imagen, análisis FODA y presupuesto contable								●	●	
Verificación y corrección del marco teórico									●	
Materialización de la colección y presentación final										●

Tabla 6. Diagrama de Gantt

11. Bibliografía

Aguilar, G (2010). *La interacción, la interpretación y la implicación como estrategias participativas*. Murcia, España: Universidad de Murcia. Recuperado de: <https://digitum.um.es/jspui/bitstream/10201/41526/1/117381-465541-1-PB.pdf>

Ardenne; P. (2006). *Un arte contextual*. Creación Artística en medio urbano, en situación de intervención. Barcelona: Cendeac.

Arenas, J. (1988). *Arte efímero y espacio estético*. Barcelona: Anthropos.

Arnheim, R. (2002). *Arte y percepción visual: psicología del ojo creador*. Barcelona: Alianza. Aumont, J. (1992). *La imagen*. Barcelona: Paidós Ibérica

Aumont, J. (2001). *La estética hoy*. Barcelona: Catedra.

Berger, J. (2004). *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili.

Duchamp, M. (1978). *Escritos*. Barcelona: Gustavo Gili.

Eco, U. (1976). *El hábito hace al monje*. Barcelona: Lumen.

Fernández, M. (1988). *La recepción de la obra de arte y la participación del espectador en las propuestas artísticas contemporáneas*. Barcelona: Reis. Recuperado de: <http://www.jstor.org/stable/40184076>

Future Concept Lab (2012). *Workshop: De Milán a Córdoba*. Future Concept Lab

Gombrich, E. (2008). *La historia del arte*. Londres: Phaidón.

Kandinsky, V. (2003). *Punto y línea sobre el plano*. Buenos Aires: Libertador.

Kandinsky, W. (1979). *De lo espiritual en el arte*. Puebla, México: Premia.

Lipovetsky, G. (1990) *El imperio de lo efímero*. (5ta ed.) Barcelona: Anagrama

Lowe, D. (1986). *Historia de la percepción burguesa*. México: Fondo de Cultura Económica.

Moszynska, A. (1997). *El arte abstracto*. Barcelona: Destino.

Macotela, A. (2010). *La interacción, la interpretación y la implicación como estrategias participativas*. Murcia: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia.

Mizrahi, A. (2008). *Indumentaria como confección de identidad en el arte contemporáneo*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.

Munari, B (2004). *Como nacen los objetos*. (10ma edición). Barcelona: Gustavo Gili.

Saltzman, A. (2004). *Recepción de la obra de arte*. Buenos Aires: Paidós.

Saulquin, S. (2010). *La muerte de la moda*. Buenos Aires: Paidós.

Seivewright, D. (2008). *Diseño e Investigación*. Barcelona: Gustavo Gili.

ANEXO E – FORMULARIO DESCRIPTIVO DEL TRABAJO FINAL DE GRADUACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICAR Y DIFUNDIR TESIS DE POSGRADO O GRADO A LA UNIVERSIDAD SIGLO 21

Por la presente, autorizo a la Universidad Siglo21 a difundir en su página web o bien a través de su campus virtual mi trabajo de Tesis según los datos que detallo a continuación, a los fines que la misma pueda ser leída por los visitantes de dicha página web y/o el cuerpo docente y/o alumnos de la Institución:

Autor-tesista <i>(apellido/s y nombre/s completos)</i>	Domínguez Tamashiro, Rocío
DNI <i>(del autor-tesista)</i>	35580997
Título y subtítulo <i>(completos de la Tesis)</i>	Diseño de indumentaria inspirado en la pintura abstracta que explore los vínculos entre el arte pictórico y el traje
Correo electrónico <i>(del autor-tesista)</i>	rocio_072@hotmail.com
Unidad Académica <i>(donde se presentó la obra)</i>	Universidad Siglo 21
Datos de edición: <i>Lugar, editor, fecha e ISBN (para el caso de tesis ya publicadas), depósito en el Registro Nacional de Propiedad Intelectual y autorización de la Editorial (en el caso que corresponda).</i>	

Otorgo expreso consentimiento para que la copia electrónica de mi Tesis sea publicada en la página web y/o el campus virtual de la Universidad Siglo 21 según el siguiente detalle:

Texto completo de la Tesis <i>(Marcar SI/NO)⁽¹⁾</i>	SI
Publicación parcial <i>(Informar que capítulos se publicarán)</i>	

Otorgo expreso consentimiento para que la versión electrónica de este libro sea publicada en la en la página web y/o el campus virtual de la Universidad Siglo 21.

Lugar y fecha: Córdoba, 1 de marzo de 2017

Firma autor-tesista

Aclaración autor-tesista

Esta Secretaría/Departamento de Grado/Posgrado de la Unidad Académica: _____ certifica que la tesis adjunta es la aprobada y registrada en esta dependencia.

Firma Autoridad

Aclaración Autoridad

Sello de la Secretaría/Departamento de Posgrado

⁽¹⁾ Advertencia: Se informa al autor/tesista que es conveniente publicar en la Biblioteca Digital las obras intelectuales editadas e inscriptas en el INPI para asegurar la plena protección de sus derechos intelectuales (Ley 11.723) y propiedad Industrial (Ley 22.362 y Dec. 6673/63. Se recomienda la NO publicación de aquellas tesis que desarrollan un invento patentable, modelo de utilidad y diseño industrial que no ha sido registrado en el INPI, a los fines de preservar la novedad de la creación.