

—

Josep Pagà Lleixà
Tutorizado por Camila René Maggi
Trabajo Final del Máster Universitario
en Investigación y Experimentación en Diseño
Curso académico 2019-2020




1 cm de costura

A horizontal scale bar consisting of a solid line with short vertical tick marks at each end. Below the bar, the text '1 cm de costura' is written in a black, sans-serif font.

Abstract CAST —> Es verdaderamente complejo y difícil actuar desde una posición que intente generar objetos duraderos en el tiempo. Son varios los ejemplos de objetos y productos que lo han intentado y han fracasado, cómo el caso de las bombillas, las medias o el de las maquinillas de afeitar. No obstante, el planteamiento que se lanza a través de esta investigación, es que la alteración del orden establecido por la industria, –en términos de producción de ropa– sea capaz de alterar también la concepción de la obsolescencia de las prendas. Existe un factor importante dentro del ciclo de vida útil del producto, la garantía. La garantía es ese contrato social y político que se establece entre productor y consumidor, en el que el productor asegura al consumidor la duración mínima de vida del producto.

"La garantía se convierte así en una arma de doble filo: asegura al cliente una duración mínima de funcionamiento, pero autoriza también al fabricante a hacer de ella la máxima duración de vida del producto" (Latouche, 2014)

Las tendencias o la materialidad de las prendas suelen ser –por lo general– las causantes de la caducidad del objeto, por ello, la utilización de esa misma característica como herramienta para tensionar, cuestionar y revertir en la medida de lo posible la naturaleza arquitectónica de las prendas y sus procesos de producción, distribución y comunicación.

Mediante la investigación material en torno a los sistemas utilizados para proteger y garantizar el estado de un objeto/producto, se proponen unos objetos sonda, que sitúan la relación entre sujeto y objeto en un estado híbrido. A través de la práctica de estos objetos, se desencadenan toda una serie de acontecimientos empíricos que desvelan otros marcos epistémicos, otras perspectivas desde las cuales mirar, escuchar y ceder agencias. La búsqueda de las técnicas y materialidades para desarrollar los objetos sonda tensionan el propio sistema de producción de ropa, acercando la mirada a pequeños gestos y detalles cómo la máquina de coser performa el saber, el cuerpo y el oficio del diseñador de ropa.

Abstract ING —> It is truly complex and difficult to act from a position that tries to generate durable objects over time. There are several examples of objects and products that have tried and failed, such as light bulbs, stockings or razors. However, the approach that is launched through this research is that the alteration of the order established by the industry, –in terms of clothing production– is capable of also altering the conception of the obsolescence of garments. There is an important factor within the life cycle of the product, the warranty. The guarantee is that social and political contract that is established between producer and consumer, in which the producer assures the consumer of the minimum life of the product.

"The guarantee thus becomes a double-edged sword: it ensures the customer a minimum duration of operation, but also authorizes the manufacturer to make it the maximum duration of the product's life" (Latouche, 2014)

The trends or the materiality of the garments are usually the cause of the expiration of the object, therefore, the use of that same characteristic as a tool to stress, question and reverse as far as possible the architectural nature of garments and their production, distribution and communication processes.

Through material research on the systems used to protect and guarantee the status of an object / product, probe objects are proposed, which place the relationship between subject and object in a hybrid state. Through the practice of these objects, a whole series of empirical events are unleashed that reveal other epistemic frames, other perspectives from which to look, listen and give up agencies. The search for techniques and materialities to develop probe objects stresses the garment production system itself, bringing the gaze closer to small gestures and details how the sewing machine performs the knowledge, body and craft of the clothing designer.

Pregunta de investigación —> ¿Qué prácticas experimentales en torno al diseño de moda pueden cuestionar sus límites, lenguajes y sistemas de producción derivados?

1. Contexto, introducción / 1.1 Quién soy, qué hago y porqué lo hago / 1.1.1 El hilván de Martin Margiela / 1.2 Mi práctica en el taller / 2. Antecedentes (demo beta) / 2.1 El parche del pantalón roto / 2.2 La modista, el antecedente al prêt-à-porter/ 2.3 ¿Y si engordo? / 2.4 El maquinismo y la estandarización de cuerpos / 3. Comunidad de prácticas (demo gamma) / 3.1 Tres destornilladores, una costura / 3.2 Máquinas, productoras de tecnología / 3.3 La regulación de lo producido / 3.4 El "Made in" / 3.5 Los objetos SL / 3.6 La caducidad de una prenda. Inicio de una propuesta / 4. Objetivos e hipótesis (demo alpha) / 4.1 La puntada 301 / 4.2 La máquina de coser sacos / 4.3 La aguja customizada / 4.4 El hackeo fake / 4.5 La máquina de etiquetar / 4.6 El barb / 4.7 Precinto de garantía / 5. Metodología y práctica (demo delta) / 5.1 Convergencia entre los distintos saberes tácitos. Lenguajes y espacios / 5.2 Diseño de prototipos. Fichas metodológicas / ANEXO: Lookbook y editorial de moda / 6. Conclusiones ¿Cómo sigue la investigación? / 6.1 ad hoc / 6.2 Reflexiones en torno a la materialización de las prendas. Productos futuros de la investigación / 7. Bibliografía

Esto es un DIN A4 

(Contexto e introducción)

1

QUIÉN SOY, QUÉ HAGO
Y PORQUÉ LO HAGO

+

EL HILVÁN DE
MARTIN MARGIELA

+

MI PRÁCTICA EN
EL TALLER



“La primera vez que me enfrenté a
una máquina de coser fue hace 5 años”

1.1 QUIÉN SOY, QUÉ HAGO Y PORQUÉ LO HAGO

Todo empezó con el TFG, cuando me pregunté de dónde procedía y porqué las prendas de vestir tenían un interior y un exterior. Aunque al principio no sabía muy bien cómo había llegado a esa pregunta, al poco tiempo y mediante la investigación, me di cuenta de la razón de ella. El análisis a partir de la manipulación y observación de la composición y estructura de la prenda me condujo hacia las bases de su materialidad. Reconocí en esta práctica los indicios de lo que más tarde llamaría códigos¹, que me darían las capacidades y las herramientas para dialogar con los referentes de diseño que han sido más recurrentes durante mi proceso de aprendizaje. Este proceso lo podría simplificar con lo que entendemos exterior e interior en las prendas de vestir y cómo esta dualidad es comúnmente asociada con lo bello y lo feo, respectivamente pero que, en realidad, no es más que una construcción social nacida en los talleres, las cadenas de producción, los estudios y las escuelas de diseño.

Uno de los elementos que intervino en la primera resolución formal del TFG fué la alteración de los límites normativos existentes en los patrones y sus uniones. En esta primera aproximación me centré en cómo se percibe el patrón, la costura y que aspectos formales producen. Fué a través de la alteración de estos elementos que desarrollé algunas de las conclusiones que han servido como pretexto para la formulación de la siguiente investigación.

La alteración del aspecto visual² del ensamblaje (costura) provoca nuevas formas de entender la

ción. Este proceso produce dos estéticas diferentes que divide y separa la unión y superficie en derecho y revés, es decir en interior y exterior. En muchas ocasiones esta dualidad determina cómo habitamos las prendas, como percibimos el espacio que generan y como consecuencia que es lo que está bien interpretado y lo que está mal. Un ejemplo ilustrativo: ponerse una prenda del revés, con las costuras hacia fuera es un signo de una interpretación errónea.

¹ Los códigos hacen referencia a aquellos elementos que forman parte de las prendas como: bolsillos, aberturas, costuras y acabados. Dependiendo de su materialidad pueden determinar el género de una prenda, el interior o exterior, o la propia interacción y performatividad del cuerpo con respecto la prenda.

² Cada costura (unión entre patrones) tiene su propio proceso de ejecu-

espacialidad de la ropa. Esto no puede darse si previamente no se alteran los límites del patrón ya que este, desde su propia condición industrial, incorpora en todo su perímetro, únicamente el centímetro de costura necesario para la confección seriada mediante máquinas de confección “simples”. Esta alteración es capaz de generar, habilitar y producir nuevas volumetrías, funciones y estéticas, las cuales no serían posibles sin la modificación de la estructura de unión. Es por esto que, en esta investigación, la atención se centra en cómo opera el sistema de patronaje y confección industrial, desde dónde se configura: ¿Es fruto de la mecanización? ¿Del sistema de producción? ¿De la morfología de las máquinas implicadas en el proceso? ¿Cuales son las agencias que afectan el diseño de ropa?

Por otra parte, existe el interés por seguir expandiendo la percepción y la materialidad de las prendas de vestir desde un posicionamiento crítico personal. ¿Cómo percibo la ropa? ¿Desde qué perspectiva proyecto y diseño la ropa? ¿Cómo ven los demás las prendas diseñadas? ¿Se pueden alterar esas percepciones? ¿Con qué fines?



1.1.1 EL HILVÁN DE MARTIN MARGIELA

Atendiendo a las múltiples inquietudes que atraviesan la investigación, es importante destacar la influencia de algunos diseñadores de moda que han repercutido en la forma en la que me relaciono con la materia. Para ello también es importante entender su contexto social, geográfico y político. Estos referentes pertenecen a una de las oleadas más importantes del mundo de la moda de los años 80. En esas décadas aparecen ciertos “grupos” que se anteponen al estado social y político, utilizando la moda como una herramienta de reivindicación. Se trata de “los tres magníficos³” y “los seis de Amberes⁴”, que en parte se caracterizan por trabajar bajo el concepto del deconstructivismo⁵, apelando al egocentrismo y el lujo que en aquel entonces predominaba en la industria de la moda. También son unos años tensos en cuanto a economía y política a nivel mundial (entre ellas la aparición del SIDA y el incidente nuclear de Chernobyl, al norte de Ucrania). De estas situaciones afloran conceptos como el reciclaje, la transformación, la deconstrucción, la asimetría y el *oversize*. Todos ellos planteamientos cuyo objetivo era tensionar lo establecido, lo normativo, las políticas del neoliberalismo de los Estados Unidos y la fuerte aceleración industrial de Asia.

³ Grupo de diseñadores de procedencia oriental formado por: Rei Kawakubo, Yohji Yamamoto e Issey Miyake. (1980)

⁴ Grupo de diseñadores de procedencia occidental por: Dirk Bikkembergs, Ann Demeulemeester, Walter Van Beirendonck, Dries van Noten, Dirk Van Saene y Marina Yee. Los seis provienen de la misma escuela de Hogeschool Antwerpen de Amberes. (1987)

⁵ El deconstructivismo es un movimiento arquitectónico que nació a finales de la década de 1980. Se caracteriza por la fragmentación, el proceso de diseño no lineal, el interés por la manipulación de las ideas de la superficie de las estructuras y, en apariencia, de la geometría no euclidiana (por ejemplo, formas no rectilíneas) que se emplean para distorsionar y dislocar algunos de los principios elementales de la arquitectura, como la estructura y la envoltura del edificio. La apariencia visual final de los edificios de la escuela deconstructivista se caracteriza por una estimulante impredecibilidad y un caos controlado.

MAISON MARTIN MARGIELA

Quisiera destacar en particular el trabajo de un séptimo belga que comparte el mismo movimiento, pero cuya aparición fue anterior: Martin Margiela (1980). Durante los primeros cuatro años en activo trabajó autónomamente, y entre los años 1984 y 1987 fue asistente de Jean Paul Gaultier. Durante la semana de la moda en París de verano de 1989 presenta su primera colección personal, de nombre "Destroy Fashion", bajo la firma "Maison Martin Margiela". En ella se produce el primer gran cambio en la exhibición y comunicación dentro del ámbito de la moda. Hasta ese entonces el acceso a los desfiles era mediante una selección rigurosa ofrecida por las grandes casas de costura. Los espacios utilizados para llevar a cabo las exhibiciones solían ser lugares de culto al patrimonio francés y, por ende, de entorno lujoso y la duración de los desfiles se extendía alrededor de 60-90 minutos. En el octubre de 1988, los medios de comunicación reciben un telegrama a modo de invitación para asistir al desfile SS89⁶ de Maison Martin Margiela. En él se indica que la exhibición se daría a cabo en un garaje, siendo la primera vez que se descontextualiza e independiza la localización de un desfile. Pero lo innovador no fué solo el espacio, sino también el cómo se habitaba: no había ningún orden establecido, ni sillas ni regulación. Margiela consiguió juntar a una multitud de gente interesada por el mundo de la moda y, en medio de la incerteza de aquel acontecimiento poco común, empezaron a salir las modelos. En un primer instante nadie se percató que el desfile había empezado y entre esa incerteza empezó el cambio. En ese espacio y momento nadie era más que nadie, ni los editores de prensa tenían un espacio reservado para ellos, ni tampoco los invitados. Al cabo de un instante se formó un carril por el que las modelos empezaron a ser reconocidas como tal. La elección de las modelos tampoco tuvo precedentes. Días atrás Martin Margiela recorrió los bares y cafeterías de París en busca de mujeres "corrientes" y les propuso un trabajo como modelos. Con este gesto reivindicó el acceso al mundo del modelaje, tan rígido y restringido hasta la fecha. que no existe ningún canon de belleza ni estatus social que dicte quien puede y quien no desfilan.

La materialidad y el diseño de las piezas generaron otros conflictos entorno a la utilidad de la ropa, la belleza normativa, la visibilización del proceso y la figura del diseñador. A continuación un pequeño resumen con los looks más significativos:

—> Margiela SS89 Look_1

En este primer look se aprecia el afán por presentar la naturalidad y la cotidianidad. El maquillaje es tratado como una herramienta que permite transmitir simplicidad a través de la imperfección, un escándalo para el cánón de belleza exuberante de los 80s ante un público burgués. En el "acting" de la modelo se

aprecia cómo se cubre el torso desnudo con los brazos cruzados presentando, de esta forma, la preocupación por el pudor de mostrar en público los pechos desnudos de un cuerpo femenino. Al mismo tiempo se puede apreciar la marca de sol producida por un jersey con escote en forma de pico. Con ello pone en tensión la naturaleza temporal de las prendas, fruto del ritmo desenfrenado que empieza a tomar la industria, poniendo de relieve la perduración de la ropa sobre nuestro cuerpo. Por otro lado, en la parte inferior del look, se aprecian unos pantalones con los bajos "sin acabar", es decir, sin el dobladillo cosido, reivindicado el estado imperfecto e inacabado del objeto.

—> Margiela SS89 Look_18

Se muestra una chaqueta en la que se evidencian las piezas que la componen, es decir, los patrones que se han utilizado para su confección. Mostrando y unificando, por primera vez, el proceso y producto final en un mismo objeto.

—> Margiela SS89 Look_23

En él la modelo aparece con el rostro tapado por una rejilla roja. A través de este look se propone la idea del anonimato, articulada desde la propia figura del diseñador, el cual permanecerá en ese estado hasta el relevo de la marca en 2009⁷.

Al finalizar el desfile tiene lugar el "carrusel" de todas las modelos que configuran la colección, como es de costumbre, desfilan todas las modelos una tras otra, ofreciendo un último vistazo a modo de resumen para el espectador. En este caso aparecen todas las modelos vestidas con una bata blanca seguidas de todo el equipo que configura la "maison", incluido el diseñador, vistiendo las mismas batas, con el objetivo de unificar y desdibujar las jerarquías de poder y rango dentro de las casas de costura del momento. Un acto político y de reivindicación frente al creciente furor del egocentrismo de las superstars de la moda de la década.

Mi práctica como diseñador durante estos años de formación se ha visto siempre comprometida por entender bien lo que hago a través de herramientas y prácticas de deconstrucción, es decir, indagar en cómo están hechas las cosas que me ocupan y qué elementos y sistemas intervienen con tal de atender a dicha complejidad y analizar en qué punto se puede incidir, participar o aportar para generar una nueva interpretación.

⁶ Abreviatura inglesa utilizada para denominar la temporada y el año del desfile: Spring Summer de 1989.

⁷ En 2014 John Galliano es nombrado como director creativo de la firma hasta la actualidad (2020). Sin duda es un hecho característico, por ser la figura antagónica a la de Martin Margiela.

1.2 MI PRÁCTICA EN EL TALLER

La primera vez que me enfrenté a una máquina de coser fue hace 5 años, en la universidad cuando me disponía a hacer mi primera práctica de costura. Recuerdo perfectamente ese momento en el que al igual que yo, muchas de mis compañeras se encontraban por primera vez delante de una máquina que requería unas instrucciones para entender cómo funcionaba, además de una extensa práctica y entrenamiento. Los pasos a seguir eran simples: pon el cono de hilo aquí, pasa el hilo por este agujero, tira de él y mételo por ese otro... Este procedimiento lo repetimos hasta memorizarlo de una forma sistémica. Después nos pusimos a practicar con la costura. Dibujamos sobre un trozo de tela líneas paralelas con el objetivo de usarlas como guías y practicar con la máquina, su velocidad, cadencia, tensión, etc. Este sistema de entrenamiento es difícil y tedioso de asimilar, por lo que en muchas ocasiones lleva a la frustración y como consecuencia a la desconexión y desinterés entre la alumna y la máquina. Tras años de experiencia y horas dentro del taller, he podido observar este efecto desde el otro punto de vista; mi experiencia como responsable del taller de costura en la universidad me ha permitido ofrecer soporte a las estudiantes que tengan problemas y dudas con las máquinas e intentar instruir las desde otra mirada sobre cómo “pueden” y “deben”, relacionarse con las máquinas.

Cuando empecé a formar parte como responsable del taller percibía este espacio como un lugar de ejecución y materialización de proyectos. El

constante ejercicio pedagógico de traducir y explicar a las estudiantes todo aquello que había aprendido de forma autodidacta sobre las máquinas y las costuras cambió mi forma de entender y habitar el taller y la propia práctica del diseño de moda. Cuando las alumnas se encuentran delante de la máquina y se ven paralizadas ante la incompreensión del resultado, es difícil explicar que la unión o la práctica del coser es igual o más importante que la ejecución de un patrón⁸ o que la ideación del propio diseño⁹ que se pretende hacer. Es difícil explicar que primero diseñar segundo patronar y tercero coser no es un esquema de instrucciones como lo era el enhebrar la máquina. Puede que la máquina tenga unos pasos sistemáticos que nos permiten relacionarnos con ella pero esto no significa que la materialización e ideación de los proyectos de moda suceda siempre de la misma forma.

Esta dilatada experiencia me ha llevado a plantear una investigación que se alimenta de un cuestionamiento constante sobre lo que hago: cómo lo hago, porqué lo hago y donde me lleva lo que hago. Las máquinas y el espacio de taller son centrales para poder hablar de mi práctica investigativa, de los marcos epistémicos que rodean mis formas de hacer y de las intenciones que se esconden en esta búsqueda.

⁸ En términos de corte y confección, el patrón es un plano técnico de volumetría y forma. Funciona como una plantilla sobre la que se trabaja, alterándose y modificándose para ajustarse a los criterios del diseño, Permite reproducir de un modo seriado las prendas de ropa.

⁹ El diseño en moda, comúnmente nace de una ilustración de la silueta y forma de la prenda que se quiere proyectar. A partir de ese dibujo inicia el proceso de diseño, traduciendo esa ilustración en plano técnico (patrón) y ensamblando (corte y confección). Aunque el diseño, en mi opinión creo que hace referencia a todo el proceso en general, se usa el término para definir el primer estado del proceso, el de ilustrar la “idea”.

(Antecedentes)

2

EL PARCHE DEL
PANTALÓN ROTO

+

LA PRÁCTICA DE
LA MODISTA

+

¿Y SI ENGORDO?

+

EL MAQUINISMO Y LA
ESTANDARIZACIÓN
DE CUERPOS

|||||

“En ningún momento del proceso el diseño se
establece como acabado o cerrado”

Todas en algún punto de nuestra vida hemos generado cierto apego a objetos o prendas que, por muy viejas y destrozadas que estén, somos incapaces de desprendernos de ellas. Evitamos a toda costa que terceras personas nos separen de dichas prendas, incluso cuando tu misma ves que aquello roza ya lo imponible y aún así se sigue guardando, pasando a ser una prenda de vestir a un objeto de culto y de peregrinación¹⁰. Este sentimiento por alargar la vida de la prenda puede darse por dos grandes motivos: uno el apego emocional ya mencionado y otro que tiene que ver más con un contexto económico frágil.

Recuerdo cuando era pequeño y mi madre frecuentaba la modistería del pueblo en busca de esos pequeños parches para las rodillas o los codos con la finalidad de prolongar al máximo esas pesetas invertidas en la ropa. A día de hoy no recuerdo cuándo fue la última vez que alguien cercano a mi llevó una prenda de ropa a reparar a la modistería. Es comprensible, casi nadie se gasta el doble de lo que le ha costado un pantalón en repararlo. Al mismo tiempo, es muy difícil producir apego emocional en un mundo dirigido por el ritmo de las tendencias y las calidades del fast fashion. Pero supongamos que alguna de estas marcas es capaz de seducirnos tanto hasta el punto de enfrentarnos a tener que llevar una prenda a reparar a la modistería, ya sea por imperfectos en ella como por cambios en el cuerpo que la habita. La modista, en ese caso, se va encontrar delante de un reto debido a la forma es en la que se plantean las prendas del *fast-fashion*¹¹ y algunas del *prêt-à-porter*¹². Están tan automatizadas y estudiadas para reducir al máximo el tiempo y la cantidad de tejido utilizado que es verdaderamente un desafío hacer alguna modificación¹³ en ellas.

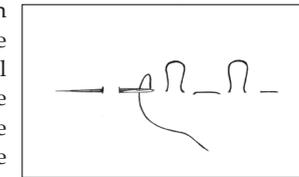


Ilustración de un punto flojo hecho a mano.

veces puede resultar confuso, pues tanto la alta costura¹⁴ como la sastrería son oficios que trabajan sobre un cuerpo determinado y concreto, pero el hecho que diferencia actualmente esta profesión se debe a su propia y singular evolución. Es decir, antes que apareciera el *prêt-à-porter* (50s), la modista diseñaba ropa diaria exenta de costosas telas y ornamentos, pero la llegada de este cambió su paradigma y pasó a ser la encargada de la reparación de las prendas rotas o de trabajar al servicio de los cuerpos que el *prêt-à-porter* no cubría –incluso a día de hoy¹⁵. En otras palabras, su oficio se ha convertido en aquel que responde a las necesidades que el nuevo sistema excluye. Es por este motivo que mi madre frecuentaba la modista del pueblo: por cuestiones económicas y por la falta de prendas de su talla en el mercado.

La mecánica utilizada en el diseño y confección de las prendas por una modista parte de la premisa de prototipos no desechables, sistema contrario al *prêt-à-porter* o el *fast-fashion* en el que cada vez que se hace una modificación se materializa un prototipo desechable y así sucesivamente hasta llegar al resultado final deseado¹⁶. En la modistería, los recursos por parte del cliente son frecuentemente escasos, así que no hay espacio para el desecho, (no confundir con el error, porque errores y pruebas siempre hay, pero la gestión es distinta).

La modista prepara el patrón adaptado a las medidas de la clienta sin producir ningún corte para, a continuación, marcarlo y embastarlo con un punto flojo¹⁷. A partir de esta primera fase, se hace la primera prueba sobre el cuerpo y con alfileres se termina de ajustar. Posteriormente se sustituyen los alfileres por una nueva costura con otro punto flojo y se vuelve a probar. Así hasta que se da por válido, y finalmente se procede al corte, teniendo en cuenta el margen de costura¹⁸ para su posterior confección. De este modo se aprovecha la tela de principio a fin del proceso de diseño y confección, reduciendo la generación de desechos materiales producida por los diferentes prototipos. En todo este proceso destacan las técnicas de confección manual utilizadas durante la formación de la prenda. La morfología de las costuras que se producen permiten generar estructuras simples, móviles y fáciles de deshacer, con el objetivo de agilizar el proceso de rectificación y readaptación. En ningún momento del proceso el diseño se establece como acabado o cerrado.

LA PRÁCTICA DE LA MODISTA, EL ANTECEDENTE DEL PRÊT-Â-PORTER

La modistería es la práctica antecedente a la diseñadora de moda actual. Es la figura que se encarga de diseñar y confeccionar ropa a medida del cliente dándole su gusto y toque personal. A

¹⁰ Appadurai, A. (1986) 'La Vida Social De Las Cosas', La Vida Social Social De Las Cosas. Edited by S. . EDITORIAL GRIJALBO, pp. 125–142. Available at: https://www.academia.edu/38299607/Appadurai_La_Vida_Social_de_Las_Cosas_pdf

¹¹ Anglicismo utilizado para referirse a la moda rápida.

¹² Prêt-à-porter es una expresión francesa que significa textualmente Listo para llevar. Se refiere a las prendas de moda producidas en serie con patrones que se repiten en función de la demanda; es por tanto la moda que (con diferentes calidades y precios) se ve en la calle a diario. Aun así, hay también un prêt-à-porter de lujo producido por numerosas firmas de máximo prestigio, como Yves Saint Laurent y Chanel. Al igual este término son para prendas específicas, que están diseñadas y fabricadas bajo estándares de medida. A comparación de (Haute couture), ropa hecha a medida por grandes modistas, y, con bastante frecuencia, de diseño exclusivo. Actualmente hay marcas de lujo que producen pret-a-porter sin tener relación directa con la alta costura como Louis Vuitton, Gucci o Fendi que están especializadas en artículos de lujo y piel. El término ready to wear y pret-a-porter es muy usado por las marcas de lujo que venden ropa dirigida a la gente con más poder adquisitivo.

¹³ Las modificaciones a las cuales estoy haciendo referencia, son las detonantes en la investigación en los límites físicos del patrón. Modificaciones que necesitan de márgenes más amplios para poder reajustar las dimensiones y espacialidad de las prendas. Cuanto menor es el margen menos superficie útil para modificaciones.

¹⁴ Alta costura (del francés Haute Couture, se refiere a la creación de prendas exclusivas a la medida del cliente. La «Alta costura» es moda hecha a medida, de forma artesanal -realizada manualmente, con escasa intervención de la máquina de coser- desde el principio hasta el final, con telas de alta calidad, caras e inusuales. Es cosida con extrema atención al detalle y acabada por los costureros con más experiencia y capacidad, los cuales suelen usar técnicas manuales que consumen mucho tiempo.

¹⁵ Comprueba tu mismo, accede a cualquier marca conocida e intenta comprar una talla superior a XL o inferior a XS.

¹⁶ Este proceso se conoce como fitting, como el acto de probar la ropa encima de un cuerpo y ajustarla ,mediante cortes, descosidos y pinzas, provocando la inutilización del objeto, dando lugar a un objeto prototipo

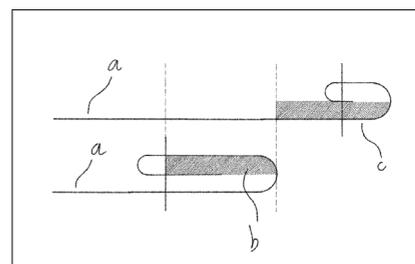
¹⁸ Margen situado en las uniones y límites de los distintos patrones que forman una prenda. Su objetivo es dotar de un espacio extra al patrón para que este pueda ser unido sin restar área a dicho patrón. La cantidad de este margen depende de qué proceso y máquina realice dicha unión.

2.2.1 ¿Y SI ENGORDO?

Las modistas utilizan una gran variedad de técnicas¹⁹ entre las cuales hay un par que me gustaría destacar:

El “por si acaso”

Técnica fruto de un contexto en el que la escasez de recursos económicos y el elevado coste de los productos forzaba los haceres y dotaba de técnicas que a día de hoy se han casi perdido. Entre ellas me gustaría recuperar una que la mayoría habremos utilizado o sido partícipes sin darnos cuenta. Es más frecuente encontrarla aplicada en la ropa de las niñas y los niños, concretamente durante el período de crecimiento, cuando las madres y padres compran la ropa unas tallas de más. Lo más habitual en esta práctica es recurrir a la modista de confianza o a algún familiar con dotes de costura para recoger los bajos²⁰. Esta técnica consiste en la prolongación del largo del pantalón un par de tallas para, posteriormente, doblarlo y esconderlo²¹ en el interior. De esta forma cuando la niña o el niño crece, el bajo es descosido, prolongando el largo de la prenda y, al mismo tiempo, la vida útil del objeto.

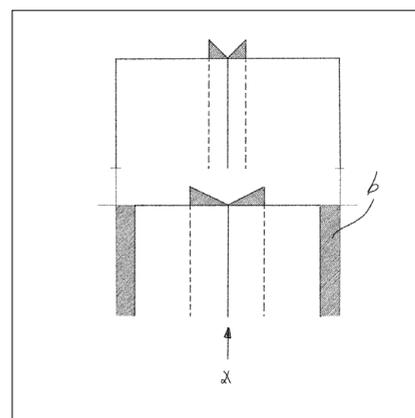


20 Esquema de recoger el bajo

“Sacar cinturilla”

A día de hoy son escasas las firmas que lo hacen, siendo un hecho característico de la modistería. Esta consiste en la exageración del margen de costura en el tiro del pantalón²² para que en un posible futuro ofrecer la posibilidad de ampliar la talla. Como se ve en la imagen²², se trata de un recurso utilizado para alargar la vida útil de la prenda en caso de experimentar un cambio corporal.

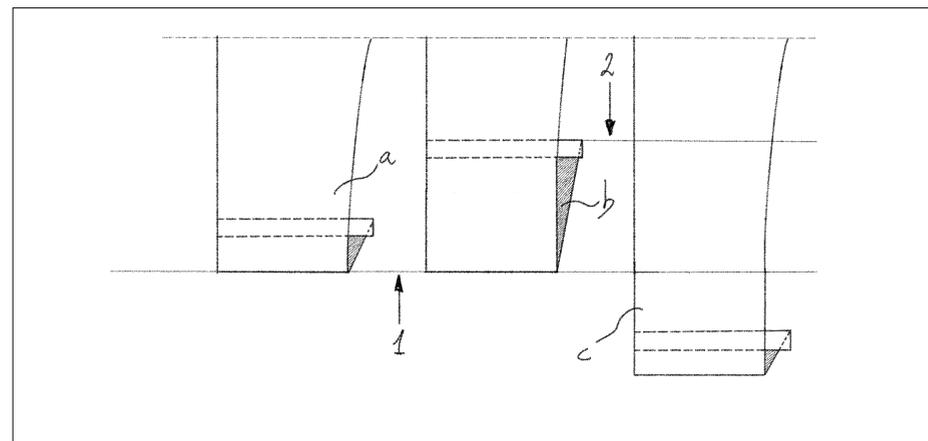
En resumen, estas técnicas no son más que una alteración del límite que se produce al unir dos patrones por una costura. La reflexión y puesta en práctica de estas técnicas me lleva a estudiarlas, entender el origen y los objetivos que esconden para posteriormente aplicarlas en la investigación.



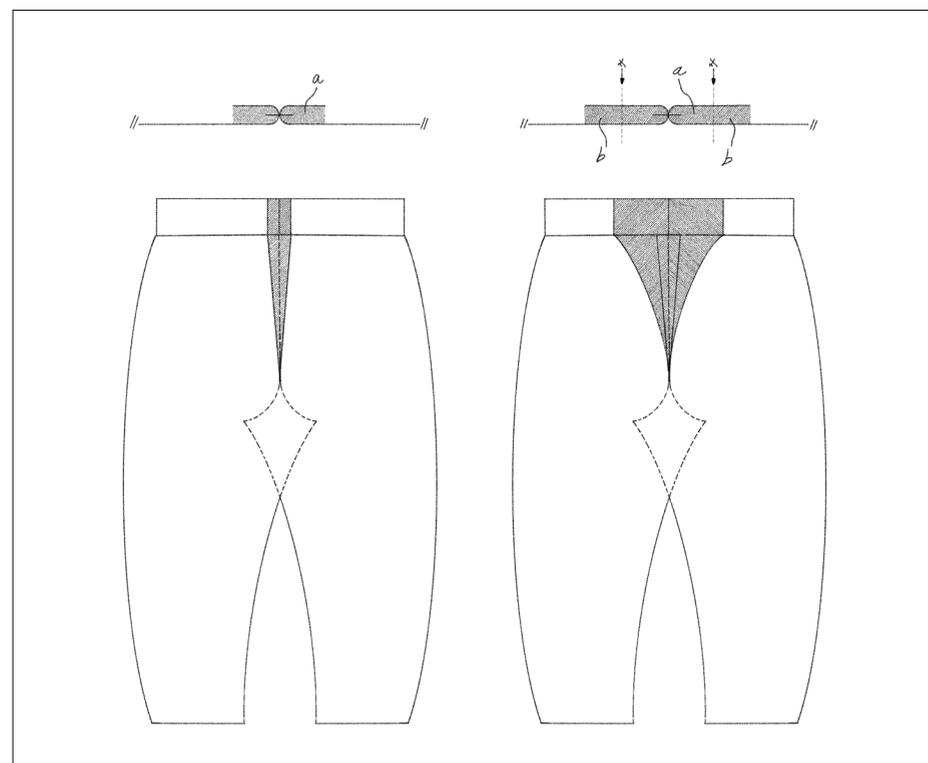
22 Ilustración del tiro y como se ejecuta.

Para llevar a cabo la investigación se recurre a la esquematización y la simplificación del patrón y su función. De este modo se facilita la comprensión del espacio y las posibilidades que pueden surgir en la alteración de los límites de este. La exageración y descontextualización espacial de estas técnicas mencionadas abren la investigación.

Después de diseñar los primeros bocetos, se pone la materia y el volumen a trabajar, intentando materializar el mismo esquema de manera textil. De esta forma se mejora el entendimiento de la espacialidad que se produce y surge el cuestionamiento de si se puede aplicar en un entorno en el que el cuerpo tenga y/o pueda convivir con ello.



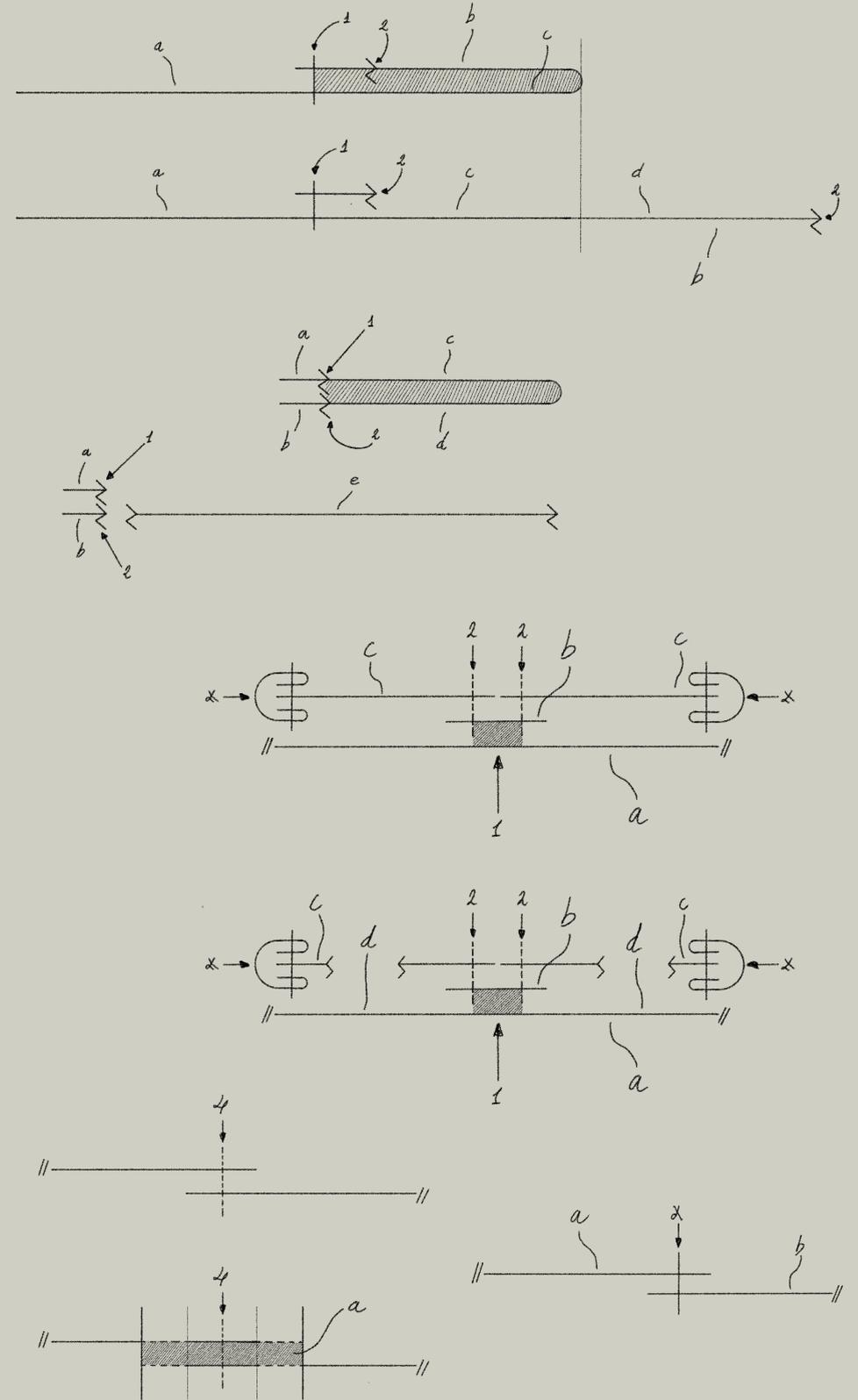
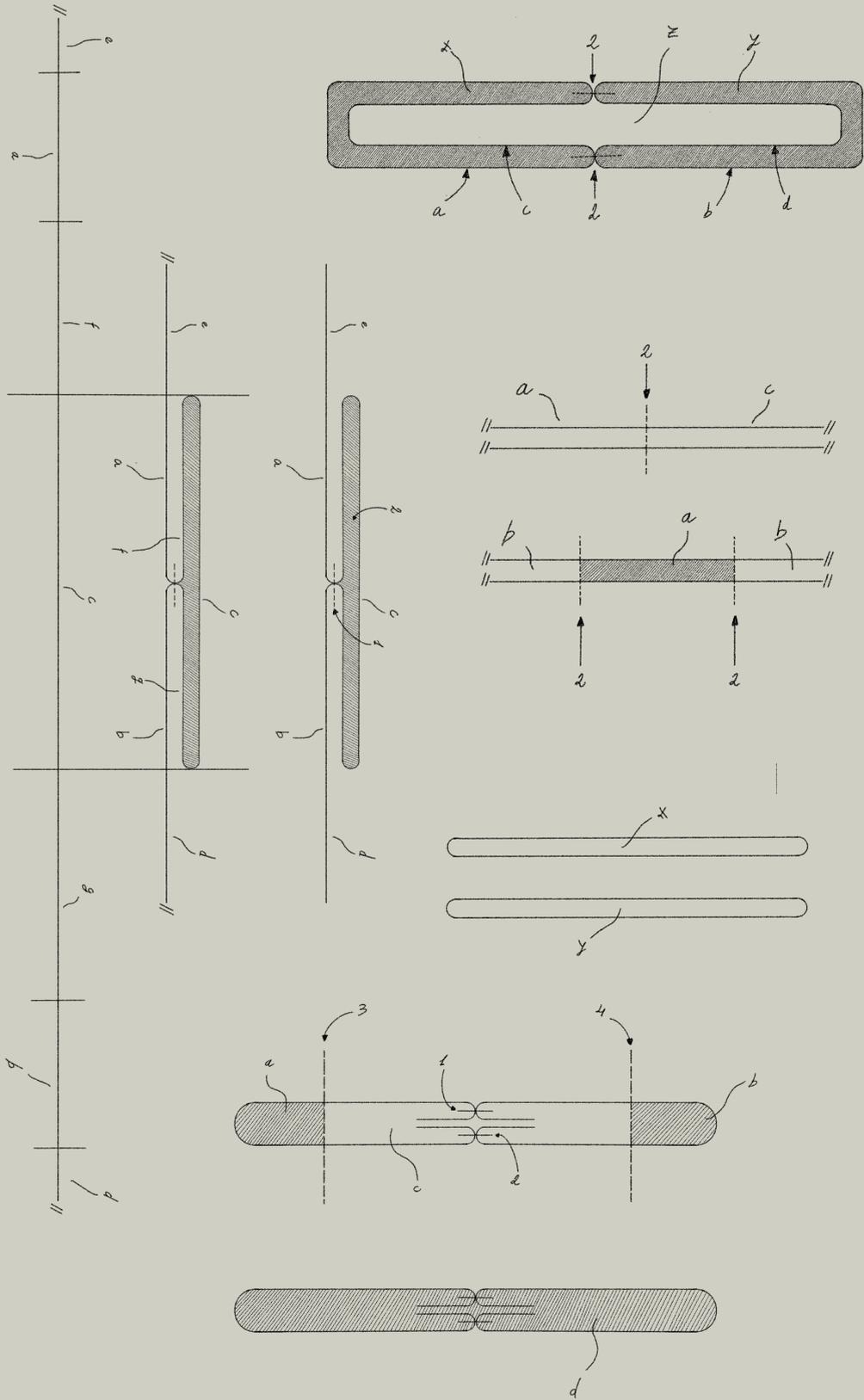
20 Esquema de recoger el bajo



22 Ilustración del tiro y como se ejecuta.

¹⁹ Técnicas más extendidas en el apartado “metodologías y práctica.”

²¹ Toda técnica que implique una modificación o alteración de la materialidad de la prenda, es siempre escondida en el interior. Es sin duda un reflejo de que el proceso y sus rastros siguen en gran parte, considerándose algo inadecuado para ser mostrados en el exterior de las prendas.



2.3 EL MAQUINISMO Y LA ESTANDARIZACIÓN DE CUERPOS

La expresión *prêt-à-porter* traducida al español significa “listo para llevar”, término usado para definir aquella ropa que no requiere de un proceso tan elaborado como puede ser el de la modista. Este hecho trae consigo mismo una evolución en la metodología de producción de la ropa. Una metodología moderna en la que se secciona el proceso en partes individuales para optimizarlas rentabilizando así su producción. Esa disección provoca un menor tiempo de producción y a su vez la estandarización de los elementos que participen. Con esto se consigue un mayor entendimiento mecánico-material entre las partes, reduciendo los elementos o circunstancias no previstas.

El *prêt-à-porter* es un formato que nace de la necesidad de suprimir la destreza del sujeto que produce, con el fin de reducir los tiempos muertos²³ en la producción. Un ejemplo de esta situación es la especialización en los distintos procedimientos en la costura. En el taller cada operaria se centra en una sola acción –por ejemplo la costura de los cuellos– haciendo del proceso un gesto mecánico y repetitivo en el que no interviene ningún otro factor que pueda generar duda o distracción. En la modistería o la sastrería, en cambio, la costurera tiene que saber cada una de las diferentes partes del proceso y saber ejecutarlas con precisión, ralentizando así el tiempo de producción.

La situación económica y social de posguerra a finales del siglo XIX-principios del XX sumado a lo que estaba sucediendo en otros sectores industriales como el del automóvil (Ford) sirvió como referencia, replicando el mismo sistema de producción en la industria de la moda. Se sustituyen las formaciones de cuerpos hábiles²⁴ por la formación y diseño de máquinas que reemplazan esos saberes tácitos. Unos saberes que hasta ese entonces condicionaban la calidad, la estética, el valor y la autoría de la producción, otorgándole el control de lo que se producía al sujeto, en este caso a la modista. Con la aparición del maquinismo, el control de la producción se ve forzado y sujeto a la tecnología y no al saber tácito. Con este mecanicismo se consigue paralelamente el monopolio de la producción, ya que la estandarización del proceso conduce también a la estandarización de cómo, dónde y cuándo se produce.

El *prêt-à-porter* y el *fast-fashion* funcionan con esta premisa, en la que la reconfiguración del cómo diseñar y producir ropa viene dada por un sistema que prioriza la rentabilidad en función del tiempo invertido. Actualmente la moda se está automatizando con el objetivo de economizar el tiempo de producción, adecuando la industria para dar respuesta a este nuevo valor de mercado. Algo similar sucede en el taller. Durante los tres años que he sido responsable del taller de confección de la universidad, habitualmente me he topado con situaciones de crisis de las alumnas frente un problema dado por la estandarización del aprendizaje tácito de la confección. Tanto las formas (patrones) como los procesos (confección), se ejecutan de una forma secuencial, es decir, el aprendizaje es dado igual que el sistema de producción: a base de pasos concretos consecutivos en el que una acción sigue a la otra sin dar espacio a un proceso menos rígido. Este hecho conlleva a la frustración por parte de la alumna, ya que en el momento en que alguna de las partes de esta secuencia falta o falla, se detiene y se estanca. Lo mismo pasa en la fábrica: cuanto menos tenga que pensar el/la obrero/a menos errores o situaciones como la de la alumna van a surgir. De ahí nace esa necesidad de estudiar, encontrar y aplicar sistemas que simplifiquen los haceres, como el sistema de patronaje industrial, la estandarización de las tallas y las máquinas de confección y montaje en cadena.

En el maquinismo, su diseño y estudio es entendido como una ventaja competitiva entre las empresas. En muchas ocasiones esos estudios/máquinas son registrados mediante patentes, lo que ofrece a la empresa el control y privatización de la producción. Por ejemplo, tenemos el caso Coca-Cola, en el que el proceso (maquina, ingredientes, mezclas, etc.) está registrado y por lo tanto la empresa no solo ha automatizado sus tiempos sino que además, tiene el control absoluto sobre su producción y sus derivados.

Para que la producción sea rentable es necesario acomodar, definir y diseñar esas piezas que van a ser producidas y ensambladas por la fábrica. Para ello se recurre a simplificar y reducir al máximo la complejidad técnica, producto que deriva a lo que en moda llamamos patrones. Unos planos arquitectónicos del cuerpo que no solo reducen y estandarizan el espacio vestido sino también el propio cuerpo humano. Se caracterizan por estar parametrizados dentro de lo que conocemos

como tallas (...xs,s,m,xl,xxl,xxxl...) que regulan y clasifican las distintas prendas y, por consiguiente, los cuerpos. El sistema reduce una innumerable cantidad de cuerpos a 5-6 tallas, excluyendo a los restantes y privatizando su acceso a la moda. Por ello mi madre frecuentaba la modista, con la intención de vestir su cuerpo no calificable según estos estándares.

“Aplicando ciertos principios de producción, se pueden producir <en serie> los diferentes elementos que componen un producto dado. Los problemas nacen cuando se trata de montar y articular unos elementos tomados <al azar> sean rigurosamente idénticos e intercambiables. De ahí el aspecto <cualitativo> indicado. Ya que la <estandarización> del producto supone un considerable trabajo previo de selección y uniformización de los modos operatorios, las herramientas, los materiales y las figuras elementales que entran en la formación de cualquier producto-mercancía. Esta actividad, llamada de <normalización>, es definida así, al acabar la guerra, por J. Chevalier: la normalización es la definición de tipos unificados que deben sustituir a los elementos dispares creados al azar de las fabricaciones (...) La especificación de las normas de calidad o definición de las características de un producto o materia con vistas a definir sus resultados mínimos en condiciones normales de empleo; –unificación de las dimensiones y las tolerancias a fin de garantizar la intercambiabilidad de las piezas y los productos” (Coriat, B. 2015)

²³ Sobre la teoría fordiana “el andar por una fábrica no es un ejercicio rentable.”
²⁴ (Foucault, 1975)

(Comunidad de Prácticas)

3

3 DESTORNILLADORES,
1 COSTURA

+

MAQUINAS, PRODUCTORAS
DE TECNOLOGÍA

+

LA REGULACIÓN DE
LO PRODUCIDO

+

EL “MADE IN”

+

OBJETOS “SL”

+

LA CADUCIDAD DE UNA PRENDA,
INICIO DE LA PROPUESTA



“El día que leí este fragmento estaba en el taller,
como de costumbre, me detuve y fui a por
mi caja de herramientas”

3.1 TRES DESTORNILLADORES, UNA COSTURA

Esto es un DIN A5

“A menudo las herramientas simples presentan este problema: la posibilidad de usarlas de distintas maneras aumenta el desconcierto acerca de la mejor manera de hacerlo en una ampliación particular. Una analogía moderna es la que nos ofrece el contraste entre el destornillador con cabeza en estrella de Philips y el destornillador plano. En el primer, instrumento específico, el movimiento de la mano se infiere claramente; la rotación de la muñeca ajusta o afloja el tornillo. El destornillador de cabeza recta, en cambio, puede usarse también como formón, lezna o cúter, pero de la forma del instrumento es difícil inferir los movimientos de la muñeca para llevar a cabo estas acciones. Tanto por la función como por la forma, el escalpelo se asemejaba al destornillador plano.”

(Sennett, 2009)

El día que leí este fragmento estaba en el taller, como de costumbre, me detuve y fui a por mi caja de herramientas. Saqué todos los destornilladores que utilizaba para reparar las máquinas y de repente me encontré con esta imagen²⁵.



²⁵ Abanico de destornilladores utilizados en las máquinas.

Hasta ese entonces no me había percatado de la cantidad de herramientas diferentes que utilizaba en las reparaciones. Reflexionando sobre todo ello me planteé la siguiente cuestión: ¿Cuanto más específica es una herramienta, mayor específico es también su propio proceso de fabricación? Para comprobar esta hipótesis me dispuse a hacer cuatro destornilladores con el objetivo de registrar²⁶ la cantidad de pasos y herramientas utilizados en su proceso de fabricación. Observé que esta práctica podría traducirse y complejizarse a escala mayor con las máquinas de coser. Cuanto más específica es la máquina de coser, menos interpretaciones y usos le puedes dar y, más compleja²⁷ en número de piezas y de funcionamiento se vuelve. Se trata de máquinas que se diseñan para cumplir una acción muy específica, convirtiéndose al mismo tiempo en únicas, por ser exclusivamente capaces de ejecutar su función en un tiempo récord, monopolizando de esta forma una parte de la producción mediante el control de estas..

Las máquinas de coser, al igual que los patrones, están diseñadas para

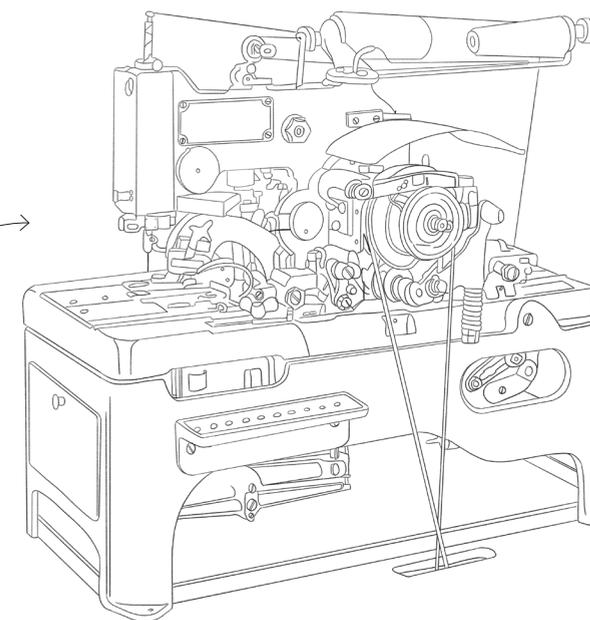
²⁶ Esta idea bebe de: The Toaster Project. Or a heroic attempt to build a simple electric appliance from scratch. (Thomas Thwaites, 2011)

²⁷ Ilustración o despiece técnico de todas las partes que tiene la máquina de hacer ojales. “Tal vez sea oportuna una definición de “complejidad” para poder distinguir lo complejo de lo complicado. Para Abraham A.Moles “un producto es complicado cuando los elementos que lo

componen pertenecen a numerosas clases diferentes; mientras que es complejo si contiene un gran número de elementos reagrupables no obstante en pocas clases”

Podría decirse que el automóvil es complicado mientras que un ordenador electrónico es complejo. Actualmente se tiende a la producción de objetos poco complicados, a reducir el número de las clases de los elementos que forman un producto. Así pues, en un futuro habrá cada

ser ergonómicamente eficaces. No sólo es importante que la máquina haga el trabajo rápido sino que su usuaria pueda mantener el ritmo de trabajo durante un largo periodo de tiempo. Estas formas de operar son lo que R. Sennett denomina “modelos”: “Todo modelo muestra cómo se debe hacer una cosa”²⁸. Un sistema complejo producido por máquinas ofrece un trabajo libre de defectos. Estas reflexiones me invitan a interrogar mi práctica en esta investigación:



¿Tiene el diseñador de moda una verdadera agencia sobre la materialidad de lo que produce o son la industria y los sistemas de producción quienes determinan el material y la forma en función de las máquinas? Estas observaciones me llevan a pensar/intuir que la práctica del diseñador de moda puede verse limitada por esta reproducción de modelos que la industria establece. ¿Se podrían corromper estos modelos para devolver la agencia a la diseñadora, ampliando así los límites en su práctica.

vez más productos complejos y cada vez menos productos complicados.” ¿Cómo nacen los objetos? (Bruno Munari, 2002)

²⁸ R. Sennett (2009: p.129) “La cuestión general reside en cuál es la finalidad que atribuimos a un modelo. Todo modelo muestra cómo se debe hacer una cosa. El modelo producido por una máquina perfecta sugiere que efectivamente es posible hacer un trabajo absolutamente

libre de defecto; si la laminadora de vidrio es más <talentosa> que el ojo humano, la profesión de fabricante de vidrieras debería, en toda justicia, ser dominio exclusivo de la máquina. Pero esta manera de pensar es errónea en cuanto a la finalidad del modelo. Un modelo es más una propuesta que una orden. Su perfección no nos estimula a imitar, sino a innovar.”

3.2 MÁQUINAS, PRODUCTORAS DE TECNOLOGÍA

Esto es un DIN A5

Hace seis o siete meses leí un artículo²⁹ en el que se anunciaba, por parte del gigante Amazon, la creación de una fábrica de moda 100% automatizada, es decir, una fábrica que diseña, patrona, corta, confecciona, empaca y distribuye sin la necesidad de presencia humana. Esta noticia coincidió justamente con un taller que impartí a las alumnas de segundo grado de diseño de moda. Decidí compartirla para ver qué reacciones surgían entre las alumnas y, como era de esperar, desencadenó una gran preocupación por el futuro de su trabajo. El miedo que se generó en un instante fue alarmante, pues muchas se preguntaban entonces cuál era su papel en la industria. Por otro lado, hubo personas que hicieron una lectura positiva, argumentando que cuanto mayor sea la automatización, más sostenible será su proceso. Este pensamiento es fruto de la asociación: mayor tecnología, menor capacidad de error.

Así como sabemos que la evolución de la arquitectura romana fue en gran parte gracias al refinamiento del trato de las arcillas en los ladrillos y que estos, a su vez, no se podían separar del avance tecnológico del cemento (R. Sennett, 2009: p. 165), es necesario ahora trasladarlo a lo que sucede con los avances técnicos en la fabricación de nuevos materiales en la indumentaria. No sabría decir hasta qué punto estos avances de la materia textil pueden transformar nuestra forma de entender la moda si no son acompañados a su vez, de avances en la unión de estos materiales, y en consecuencia a las máquinas y

“La manera inteligente de usar una máquina es juzgar sus capacidades y amoldar el uso que se hace de ellas teniendo más en cuenta nuestros propios límites que sus potencialidades. No debemos competir con la máquina. Una máquina, como cualquier modelo, debe proponer, no imponer; y la humanidad, por cierto, debe huir de toda imposición de imitar la perfección.”

El artesano
(Sennett 2008, p. 133)

²⁹ (2017) “Amazon lleva la moda a la industria 4.0 con una fábrica para producir bajo demanda”, moda es, Empresa. Disponible en: <https://www.modaes.es/empresa/amazon-lleva-la-moda-a-la-industria-40-con-una-fabrica-para-producir-bajo-demanda.html> [Consultado 24-11-2019]

técnicas de cosido. Seguir con el mismo sistema de construcción, ensamblaje y diseño de estructura de las prendas no va a facilitar un cambio a la altura del avance tecnológico de las nuevas materialidades con las que ya contamos. Como con los ladrillos de arcilla, el fin del propósito no podría darse si la materia, la tecnología y la relación de los humanos con ella sigue igual al *status quo* anterior.

3.3 LA REGULACIÓN DE LO PRODUCIDO

Puede que en muchos casos la tecnología presente sea capaz, junto a otros elementos, de modificar el presente de las relaciones entre mercancías y objetos pero existe una estructura mucho más importante que rigidiza esas relaciones: la regulación. Las normas impuestas tanto por las corporaciones y el estado provocan restricciones en las relaciones, oprimiendo y forzando el sistema a la utilización de la tecnología como única forma reguladora de avance social. El beneficio extraído de la venta de nuevas tecnologías es mayor al que se pueda obtener de un rediseño

de las regulaciones. Como apunta Lessig (2008), el modo en que accedemos a la televisión y al cine dependía de una regulación de la tecnología que era capaz de modificar los hábitos y los comportamientos de las personas. Bajo un aparente horario natural, en el que nos sentamos a comer delante del televisor a las 14:00 a ver las telenoticias, se construyó todo un hábito y culto en torno al nuevo inquilino tecnológico, con el que claramente apareció ese reverso de la dualidad sujeto-objeto, en el que como sujetos, y mediante un rediseño de las regulaciones tecnológicas, se re-codificó nuestro estado de sujeto a objeto.

“No podemos explicar como se producen los objetos si no tenemos en cuenta también las normas que regulan su producción”

La similitud entre el acceso a los contenidos digitales (vídeos, películas, series, música, libros, etc.) y el acceso analógico a la moda parece evidente. La indumentaria (entendida como objetos que producen y reproducen modas) no tiene por ahora una alternativa digital. La ropa la vestimos y, con lo cual, la materialidad es importante para entender también el acceso a ella. Si bien es cierto que mediante la tecnología digital podemos tener acceso a la adquisición de la ropa, esto no implica necesariamente el acceso a la moda. Las grandes corporaciones como LVMH³⁰, entre otras, dictan como si de un programa de televisión se tratara, que queremos ver y qué debemos llevar y, por otra parte, el *Fast-Fashion* lo ofrece a un precio succulento. Esta estrategia está generando una falsa democratización de la moda, pues no está ofreciendo la libertad y acceso a la moda, sino el acceso a un contenido ya “masticado” y programado. Este sistema regula y retroalimenta ambos canales de distribución de moda. El *Fast-Fashion* necesita a quien copiar y el *Prêt-à-porter* necesita ser copiado para validar su influencia en el mercado.



Colección Moschino
Fall Winter 2014

Lessig (2008: 31-47) señala una guerra de creatividad artística en donde la importancia recae en las autorías de los objetos producidos, pero como vemos en su diálogo con la cultura del Remix, el debate gira en torno a los creadores, las políticas y las leyes que los acreditan y defienden de terceros y, como consiguiente, los beneficios producidos de sus obras. Esta guerra de la que habla podría ser interpretada también como “la guerra de las producciones”. El poder de la cultura, y en este caso de la producción de objetos culturales, no se articula en base a quien es el autor de dicho artefacto sino más bien en dónde, cómo y quién lo ha producido.

³⁰ LVMH (inicialmente las siglas de Louis Vuitton Moët Hennessy), es un conglomerado multinacional francés líder absoluto en lujo y dueño de 76 marcas de renombre alrededor del mundo. Tiene su sede en París, Francia, y está presidido por Bernard Arnault. Entre las cuales se

“El conocimiento y la apreciación <adecuada> de los vinos es a menudo signo de clase, y analizable como forma de capital <cultural> (como diría Bourdieu). Pedir el vino correcto tal vez ha ayudado a sellar más de un gran acuerdo empresarial ¿confiaría usted en alguien que no supiera escoger bien un vino?(...) El comercio del vino es una cuestión de dinero y beneficio, pero también de cultura en todos los sentidos: desde la cultura del producto a las prácticas culturales que rodean su consumo y el capital cultural que puede desarrollarse entre productores y consumidores.”

El arte de la renta: la globalización y la mercantilización de la cultura
(David Harvey 2005, p. 424)

3.4 EL “MADE IN”

Bajo el pretexto de la importancia sobre el dónde y el cómo se produce la moda también es relevante destacar y entender cómo se comercializa y distribuye. Muchas veces, entre amigos o familiares externos al entorno del diseño siempre surge la misma pregunta: ¿Para qué sirven esos vestidos tan extravagantes de los desfiles? ¿Quién se los pone y para qué? Preguntas que no son difíciles de responder, sino extensas, zanjando la discusión con “es la muestra de la capacidad creativa que tiene la marca”. Más allá de esta afirmación, existen un montón de variables y efectos alrededor de un desfile. Lo relevante en este momento es la estructura empresarial en la que se mueven las marcas. Las pasarelas (entre otras muchas cosas) son el escaparate de las tendencias que van a establecerse en la siguiente temporada. Al igual que ocurre en los procesos de producción, concentrando la forma en la que se comunica y se distribuye la ropa, se refuerza también el control sobre lo producido. De este sistema nacen grupos como LVMH, Kering, Richmont y OTB erigidos como los gigantes que agrupan las más grandes y prestigiosas marcas de moda –no sólo ropa, también zapatos, cosmética, complementos... Aún siendo rivales y habiendo competencia entre ellos, su estrategia de comercialización y distribución empodera el sector y lo monopoliza. Es por ello que a las pequeñas y emergentes firmas les cuesta tanto entrar en el mercado. Aún siendo un gran mecanismo empresarial, la táctica que utilizan tanto estos grupos como sus marcas es la cultura.

El monopolio es importante, porque pueden controlar y regular la “cultura” que producen para utilizarla como herramienta comercial. Lo mismo que pasa con el vino ocurre con la ropa: las marcas compiten por asociar la calidad del producto en función de las características y

encuentran las marcas de prêt-à-porter: Céline, Christian Dior, Emilio Pucci, Fendi, Givenchy, Kenzo, Loewe, Luis Vuitton, Marc Jacobs, por destacar los más conocidos.

posibilidades culturales que ofrece un determinado territorio o contexto geográfico. Pero en realidad, el espacio y contexto en que se sitúan las producciones de la ropa no son casi nunca los factores que determinan la calidad real u objetiva del objeto. El capitalismo y su sistema de producción globalizado ha forzado las desigualdades y precariedades laborales en los distintos países. Ya no existe esa diferencia entre la copia y lo original –en términos materiales– ya que la misma fábrica que producía réplicas ahora fabrica originales. El desplazamiento de las producciones en países donde la mano de obra es más barata ha favorecido el avance tecnológico, provocando que las diferencias entre copia y original sean nulas. Ahora solo es el carácter cultural occidental –aquello que aparenta no poder ser copiado– el encargado de diferenciar la “originalidad” y calidad del objeto³¹.

3.5 OBJETOS SL

Esto es un DIN A5

Cuando el carácter material del objeto es difuso y lo cultural del objeto toma el control se debe tener en consideración otros aspectos un poco menos tangibles, pero que igualmente forman parte de su forma y materialidad. Para poder explicar mejor esta idea, recurriré al concepto definido por Lessig (2008: 59) en torno a la producción y distribución de los objetos digitales como la música, el cine, los juegos, los programas... Denominando dos tipologías de objetos los SL (sólo lectura) y los LE (lectura y escritura) dependiendo de las características de distribución y consumo³².

“[...] desde la perspectiva de la industria de contenidos, dichas limitaciones de la tecnología digital no constituían defectos, sino características. Eran aspectos de la tecnología que hacían posible su indus-

tría. Ya no lo hace. Las restricciones naturales del embarco, el código de una copia digital de esa película reproducirse antes de que la cinta se desgastara: sin limitaba eficazmente el número de veces que podría leer el archivo de una nueva cinta de vídeo analógica

El caso de la firma Supreme y sus extensas y lujosas colaboraciones. El combinar objetos de culto para enmarcar su firma en el contexto cultural y revalorizarse como marca. Supreme culturiza sus objetos con el fin de eliminar la reproductibilidad y fortalecer el monopolio del lujo.



³¹ Byung-Chul Han diría que esta cuestión de diferenciar la copia del original es totalmente banal, en su libro “Shanzhai. El arte de la falsificación y la deconstrucción de China” (2011).

tría, ya que tal naturaleza limitaba la oportunidad que tenían los consumidores de competir con los productores (mediante el intercambio). Y sus imperfecciones impulsaron la demanda de cada nueva generación de tecnología. De este modo, las compañías cinematográficas distribuían películas para las salas de cine, y luego en casetes, y luego en CDs. Con la llegada de cada nuevo formato, se producía una ola de demanda nueva (a menudo con respecto a las mismas obras). Lo mismo sucedió con el cine. Las compañías cinematográficas distribuían películas para las salas de cine, y luego para los vídeos domésticos, y luego para los reproductores de DVD. El modelo de negocio de estos dos distribuidores de cultura SL respaldaba este modelo de negocio poniendo muy difícil que se distribuyeran de cualquier otra manera.” Remix. Cultura de la remezcla y derechos de autor en el entorno digital. (Lawrence Lessig 2008, p. 67)



Tomemos como ejemplo el caso de las zapatillas YEEZYs Boost 700 V2s en colaboración con el noveno álbum de Kanye West. Ese objeto es capaz de poner en tensión cómo la materialidad puede obligar y condicionar su distribución y la de su “contenido”. En la imagen, ¿Cuál es el “objeto” que contiene y cuál el contenido: la canción, el pendrive, la zapatilla...? Por ello es importante la materialidad de los objetos en el entorno de producción y distribución.

Estos dispositivos esconden unos límites físicos en su materialidad provocando que su uso excesivo los deteriore, encapsulando el contenido en su forma y volumen. Estamos delante de objetos que hablan de cultura, contienen cultura y generan cultura. De ahí surge otra singularidad en la investigación: la necesidad de prototipar dispositivos que sean capaces de generar y cuestionar esas dualidades.

“El código de una nueva cinta de vídeo analógica

³² L. Lessig (2008: p.55-56) «La analogía se establece con los permisos que puede incorporar un determinado archivo de ordenador. Si el usuario cuenta con permisos de “Lectura/Escritura” (LE), entonces se le permite tanto

leer el archivo como efectuar cambios sobre él. Si solamente tiene permisos de “Solo Lectura” (SL), lo único que se le permite es leer el archivo.»

Actualmente la industria de la moda ofrece objetos SL, percibiendo la ropa como un objeto de consumo pasivo y contemplativo –entendiéndose desde la materialidad del objeto– en el que no somos los productores ni articulamos los procesos que se dan en el proceso de diseño y creación.

3.6 LA CADUCIDAD DE UNA PRENDA. INICIO DE UNA PROPUESTA.

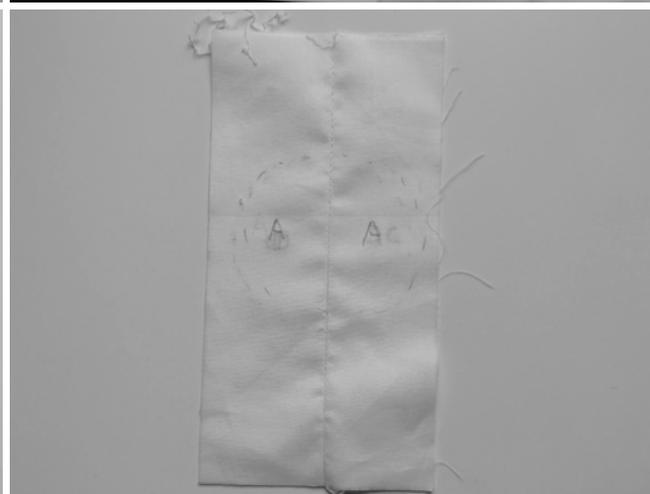
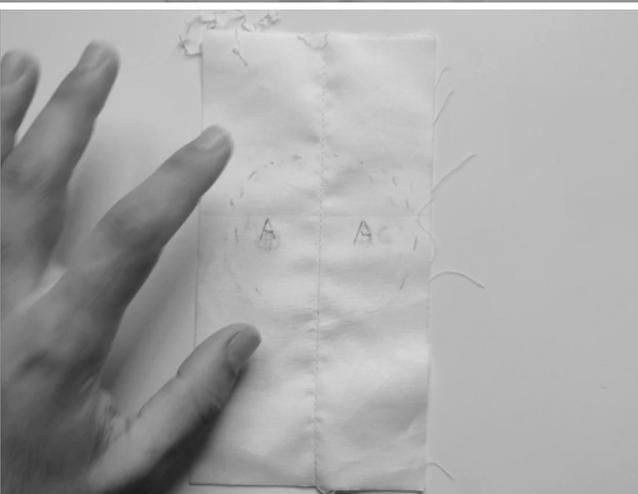
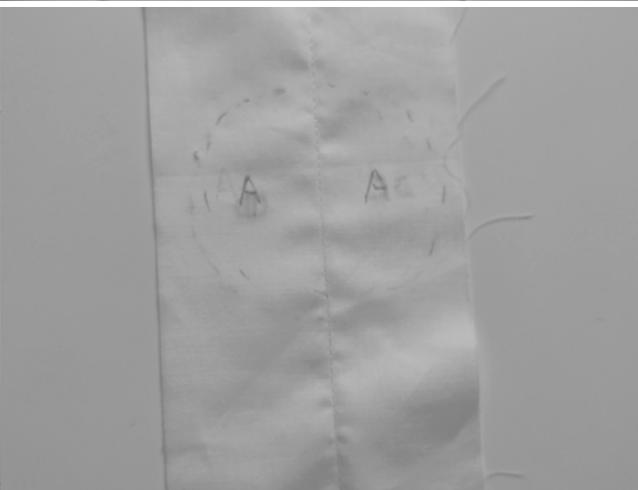
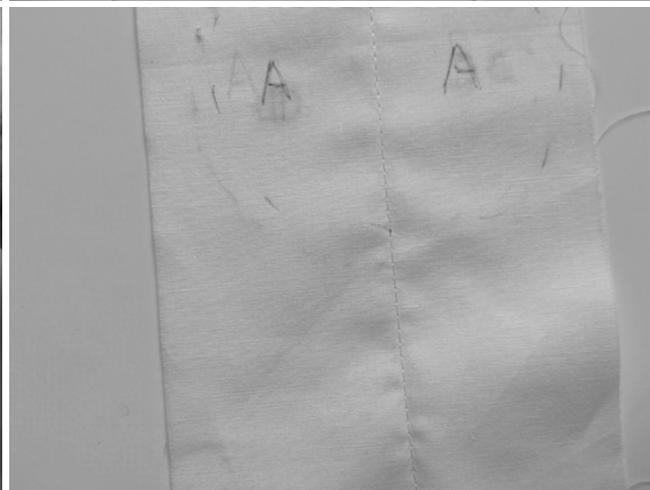
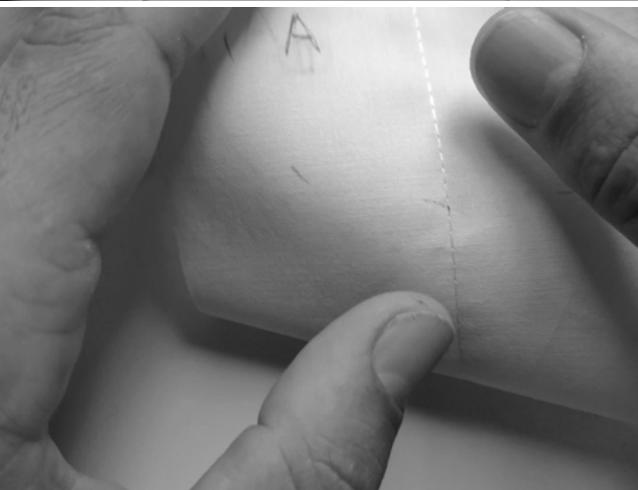
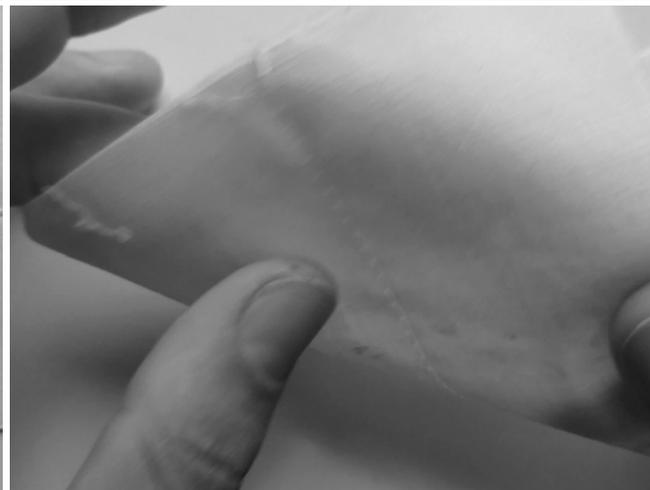
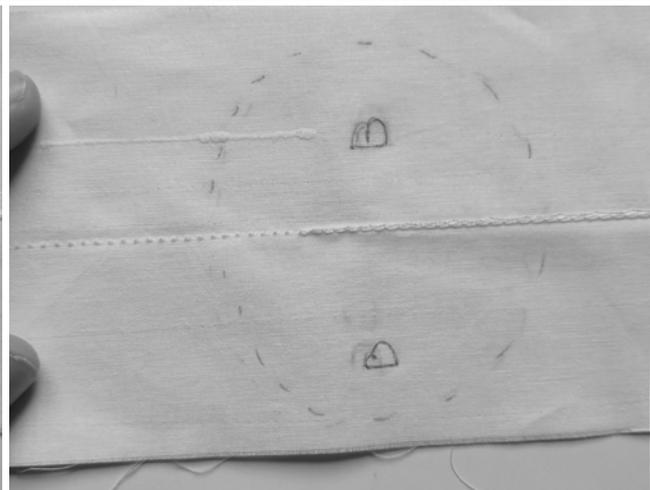
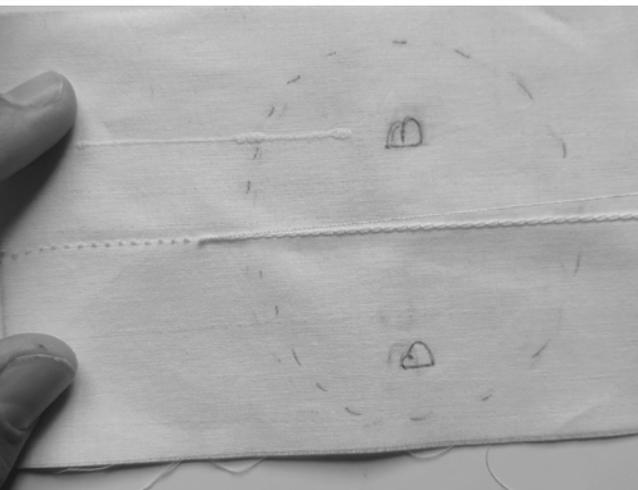
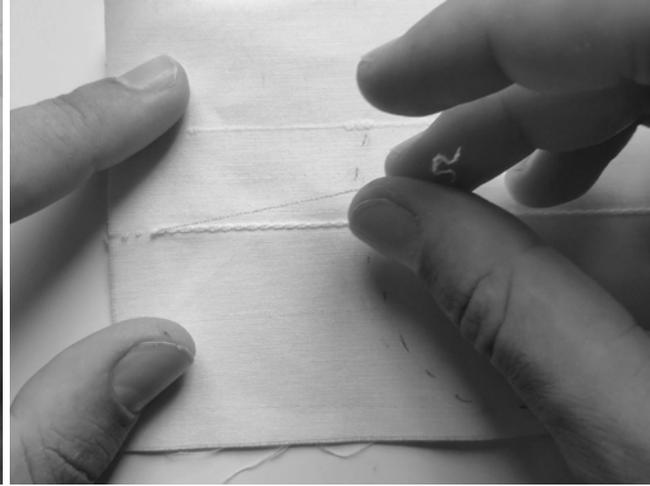
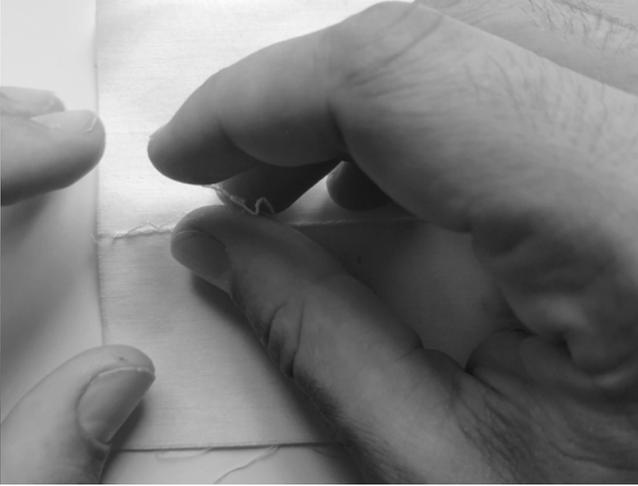
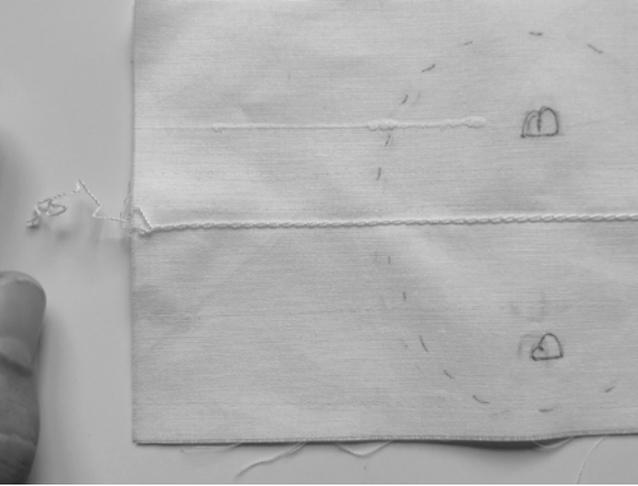
Las modas y las tendencias dilatan y contraen el tiempo o vida útil de la ropa, dejando en un segundo plano lo que la materialidad de dicho objeto, una cualidad propia del objeto análogo. Esa tensión entre la materialidad y el uso social de las prendas abre la investigación volumétrica, material y formal en la práctica del diseño de moda. Es por tanto de interés plantear un sistema de unión -entre los patrones- que permita poner en tensión esa materialidad del objeto no sólo en el espacio (a través de la alteración de los patrones) sino también en el tiempo (a través de las costuras o sistemas de unión de las piezas). La investigación de las costuras y técnicas utilizadas en la modistería abre el campo reflexivo e investigativo en torno a unas uniones que puedan ofrecer ese espacio de diálogo y negociación con el patrón. Es tan necesaria la expansión del espacio (patrón), como la expansión del tiempo (costuras). Entendiendo que esa relación está estrechamente vinculada, el siguiente paso es cuestionar qué factores son necesarios para tensionar también el nexo entre el objeto y el consumidor.

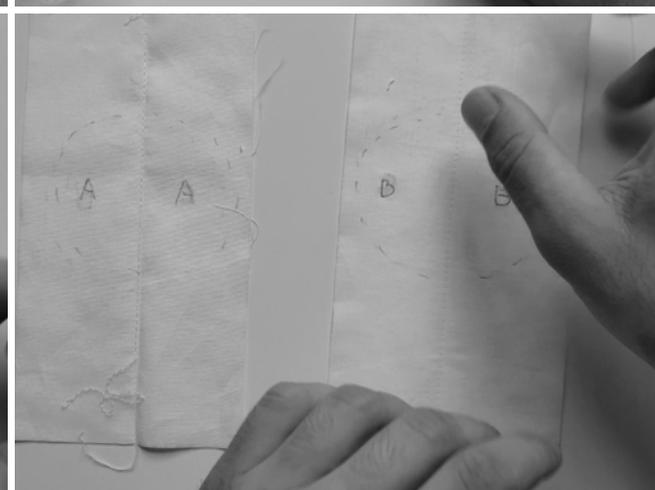
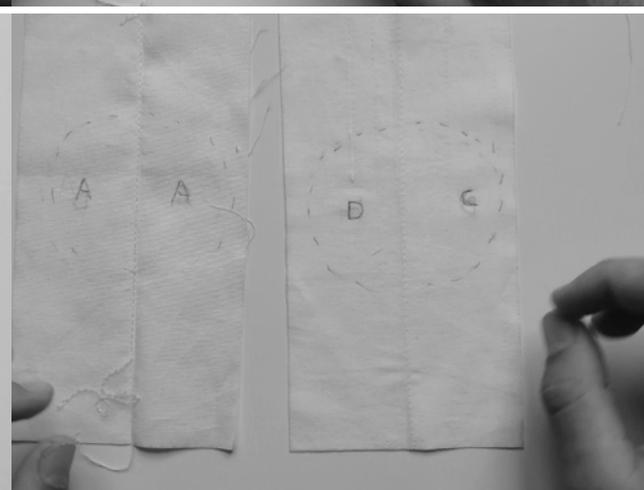
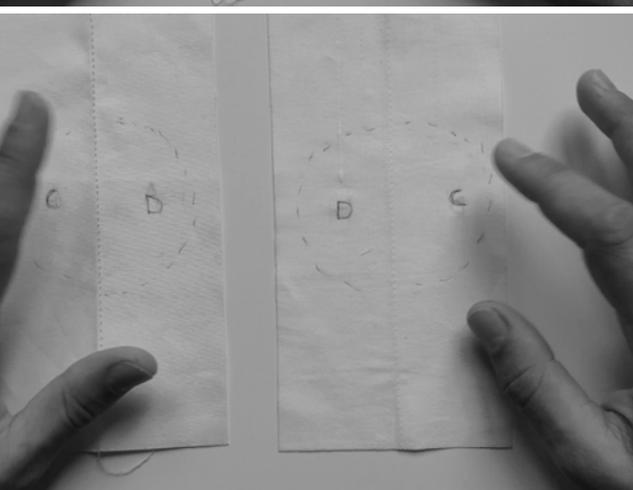
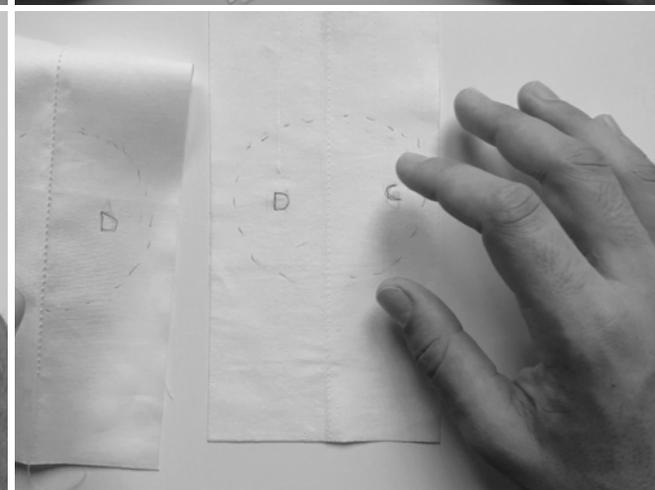
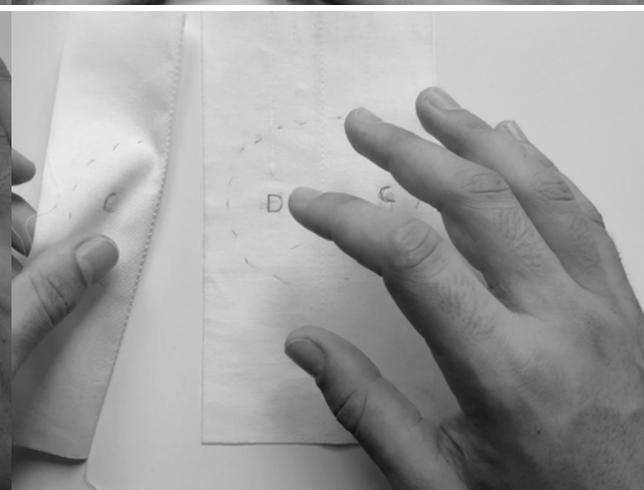
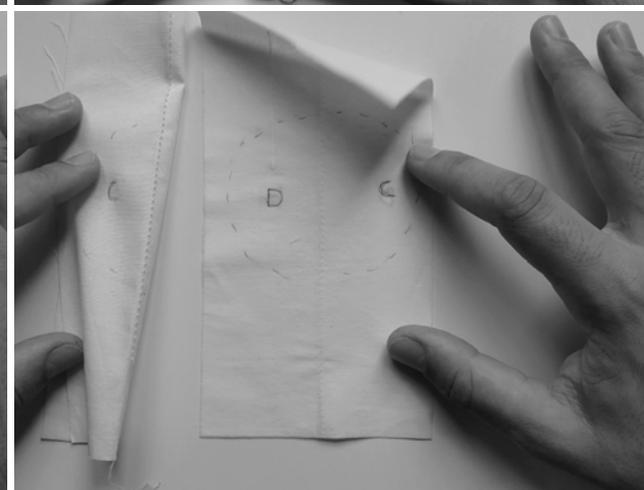
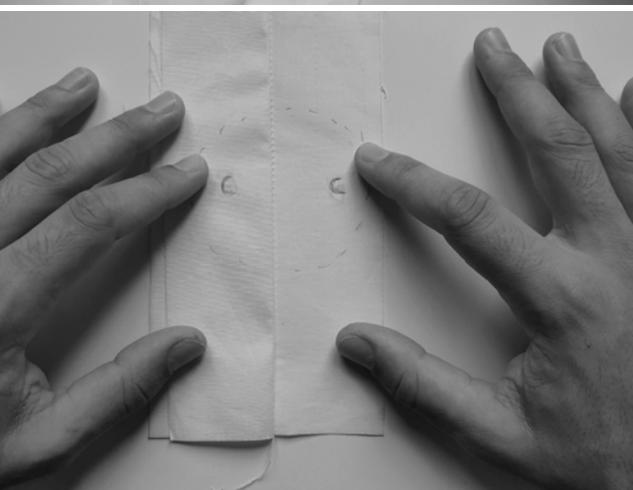
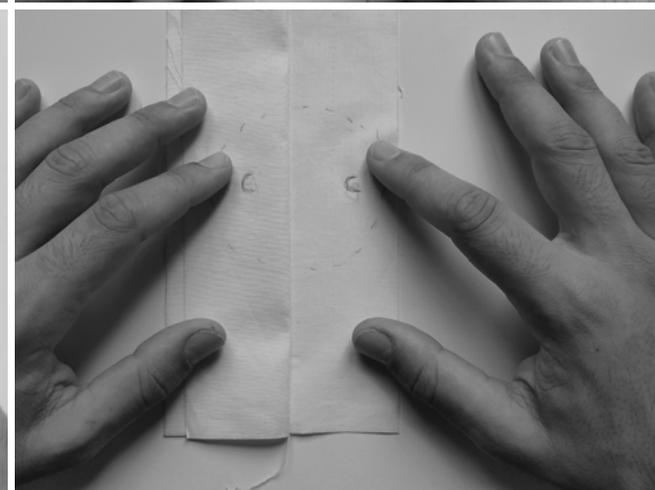
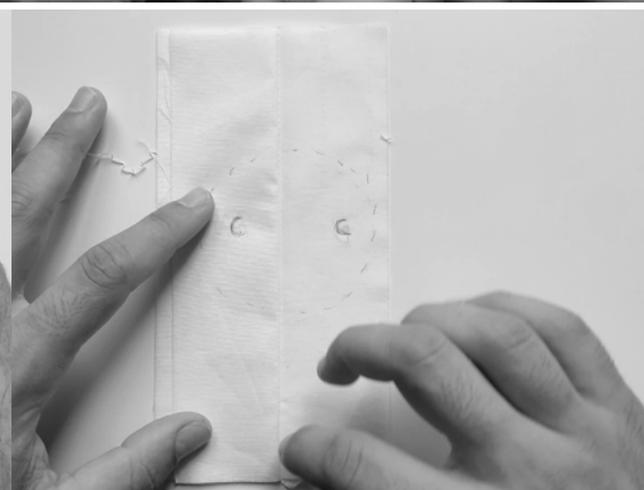
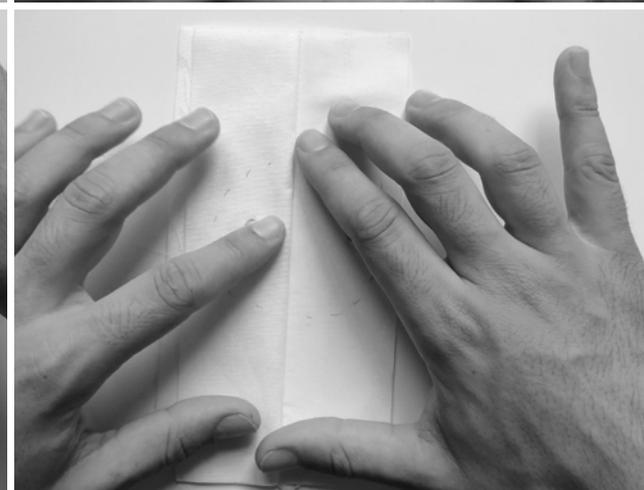
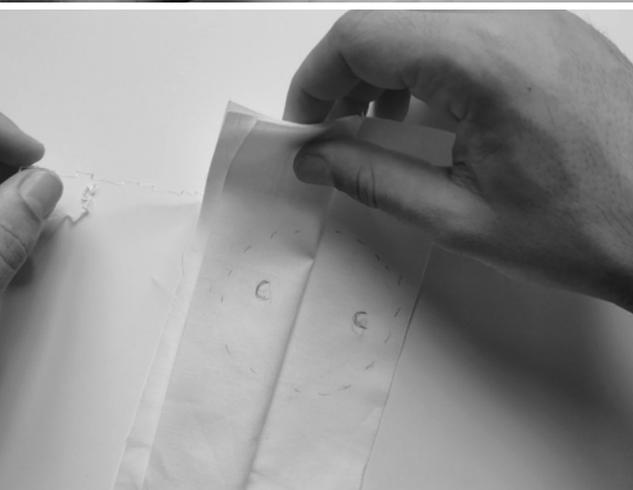
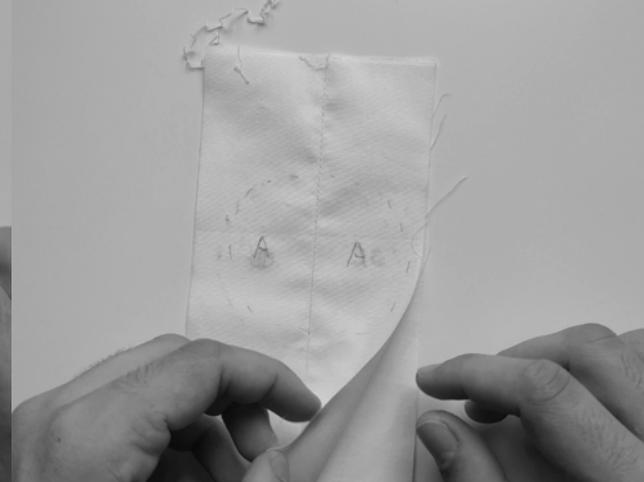
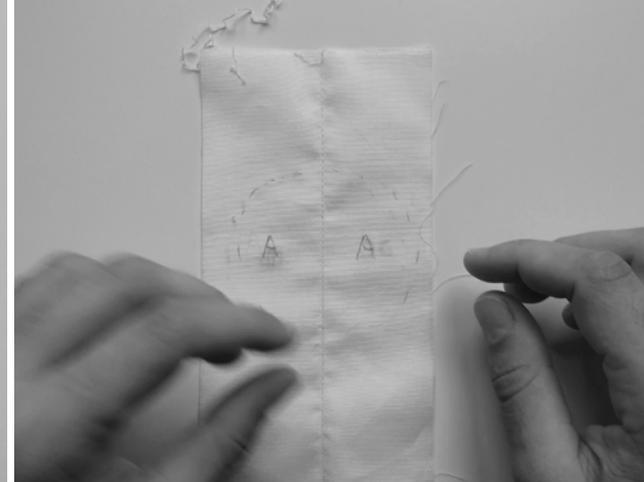
Por lo general, los sistemas que permiten una alteración entre la unión de las partes de una prenda suelen ser mecanismos de doble efecto (unir-desunir / desunir-unir) como por ejemplo la botonadura de una camiseta, la cremallera del pantalón, el botón a presión de una chaqueta, etc. Pero esa particularidad de la técnica no alumbró nuevos caminos ni cuestiona los ya establecidos en torno a su naturaleza. Por ello investigo experimentando con técnicas, métodos, materia y formas de hacer propias (y no propias) del diseño de moda para cuestionar y romper esa dualidad

(unión-desunión). Establecer uniones móviles de no retorno como mecanismos que me permitan desarrollar objetos (prendas) LE me situará delante de unos diseños y planteamientos desde una mirada extendida en cuanto a los límites del patrón y la confección, enfrentando el objeto al sujeto para analizar qué comportamientos se experimentan, como conviven y sobretodo, que preguntas y reflexiones abre en torno al planteamiento general de la investigación.

“Un actor de kabuki atribuye su especial afición por las peonías al hecho de que estas pierden los pétalos casi en un instante. Bella no es solo su colmada plenitud, su esplendor exuberante. Bello es ante todo el encanto doloroso de su caducidad. El actor evidentemente admira que la peonía, en vez de marchitarse lentamente, se desprenda de sus pétalos sin vacilar, que acceda, sin ansia, a su desaparición, lo cual es anti-natural, puesto que el rasgo esencial de la naturaleza es el apetito, el conatus ad existentiam, al aferrarse al ser.” (Han, B. and Calderón, G. 2019)


Esto es un DIN A5





(Objetivos e hipótesi)

4

LA PUNTADA 301

+

LA MÁQUINA DE
COSER SACOS

+

LA AGUJA CUSTOMIZADA

+

EL HACKEO FAKE

+

LA MÁQUINA DE ETIQUETAR

+

EL BARB

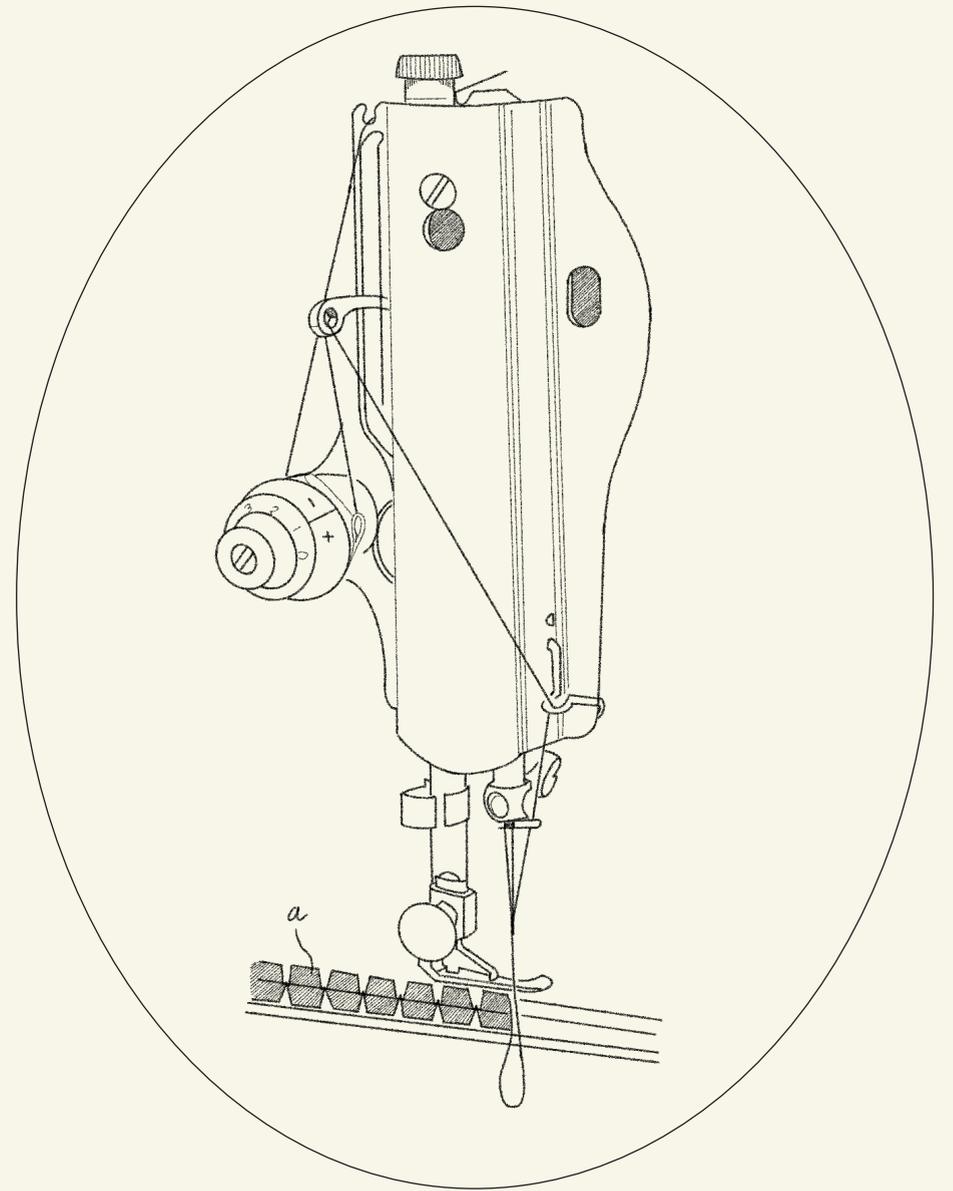
+

EL PRECINTO DE GARANTIA



"La máquina de coser produce estéticas,
condiciona materiales y habilita nuevas funciones"

Fig.1



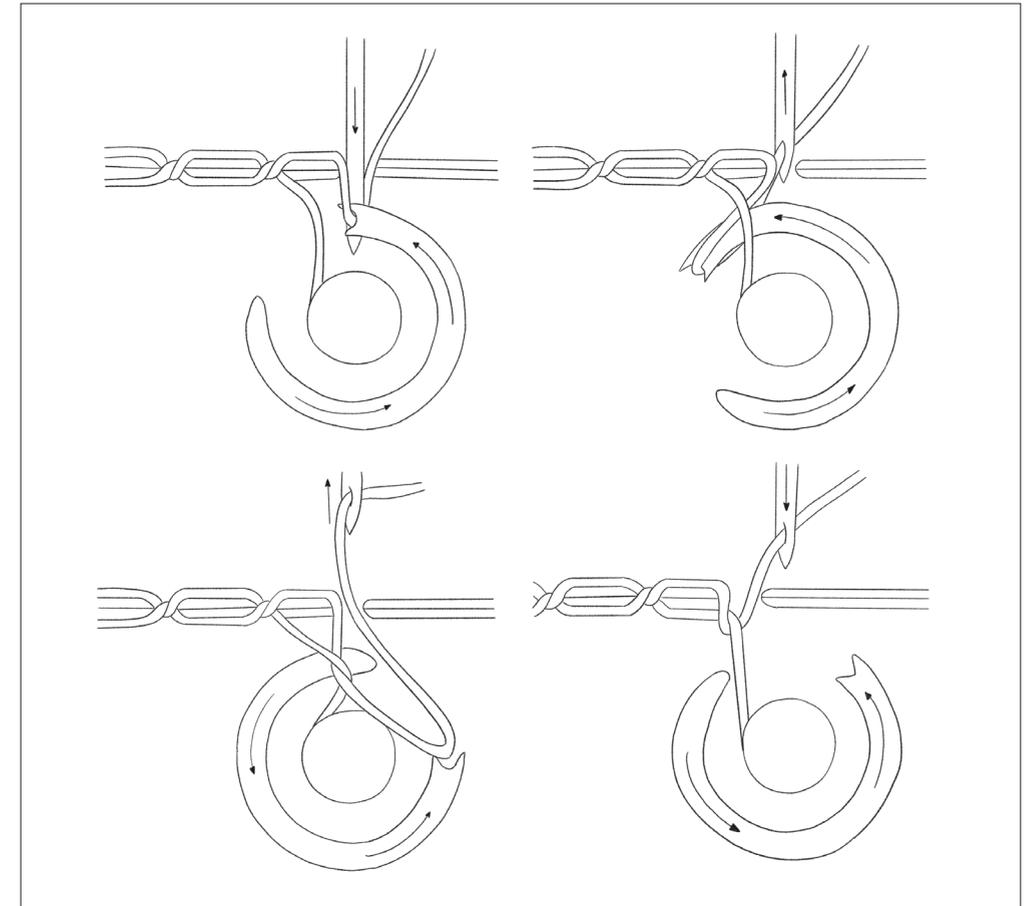
4.1 La puntada 301

→ o comúnmente conocida como puntada plana, es la más utilizada en el mundo de la confección de prendas. Si alguna vez has cosido algo seguramente lo habrás hecho con ella o con su versión portátil³³. La característica principal de esta puntada es que la máquina trabaja con dos fuentes de alimentación (hilo), una por la parte de arriba –la que corresponde a la aguja– y la otra por abajo –la que se sitúa dentro del canillero–. Su apariencia entre las dos caras de la puntada es prácticamente idéntica –con pequeñas variaciones perceptibles sólo a ojos de una experta–. Ofrece además una considerable resistencia y anula la elasticidad del material textil al cual se aplique dicha puntada. Es una puntada que ofrece una unión estable entre piezas, siendo muy difícil de descoser.

Que sea la puntada más común o la estandarizada en la mayoría de sus aplicaciones no significa que sea la base sobre la cual partirá la investigación, aunque su estudio y cuestionamiento sean también un punto de inflexión. Existen otras puntadas anteriores a ésta (entendiéndose anterior tanto en su invención como en su simplicidad tecnológica), que solo usan una única fuente de alimentación, es decir, una puntada que requiere de un solo hilo; se trata de la puntada 101³⁴. Esta puntada es utilizada en la costura de, por ejemplo, los cierres de los sacos de arroz. Su elección para tal fin no es casual, y es que aparte de ser la más simple en estructura y morfología, tiene una particularidad técnica que la hace muy especial: es posible descoserla con tan solo tirar de ella. De esta forma se agiliza el momento de vaciar un saco (que puede llegar a pesar más de 50 kg) para así no tener que descoser el cierre puntada por puntada; por otra parte este sistema consigue aprovechar el propio saco, siendo la alternativa a un corte directo en su superficie.

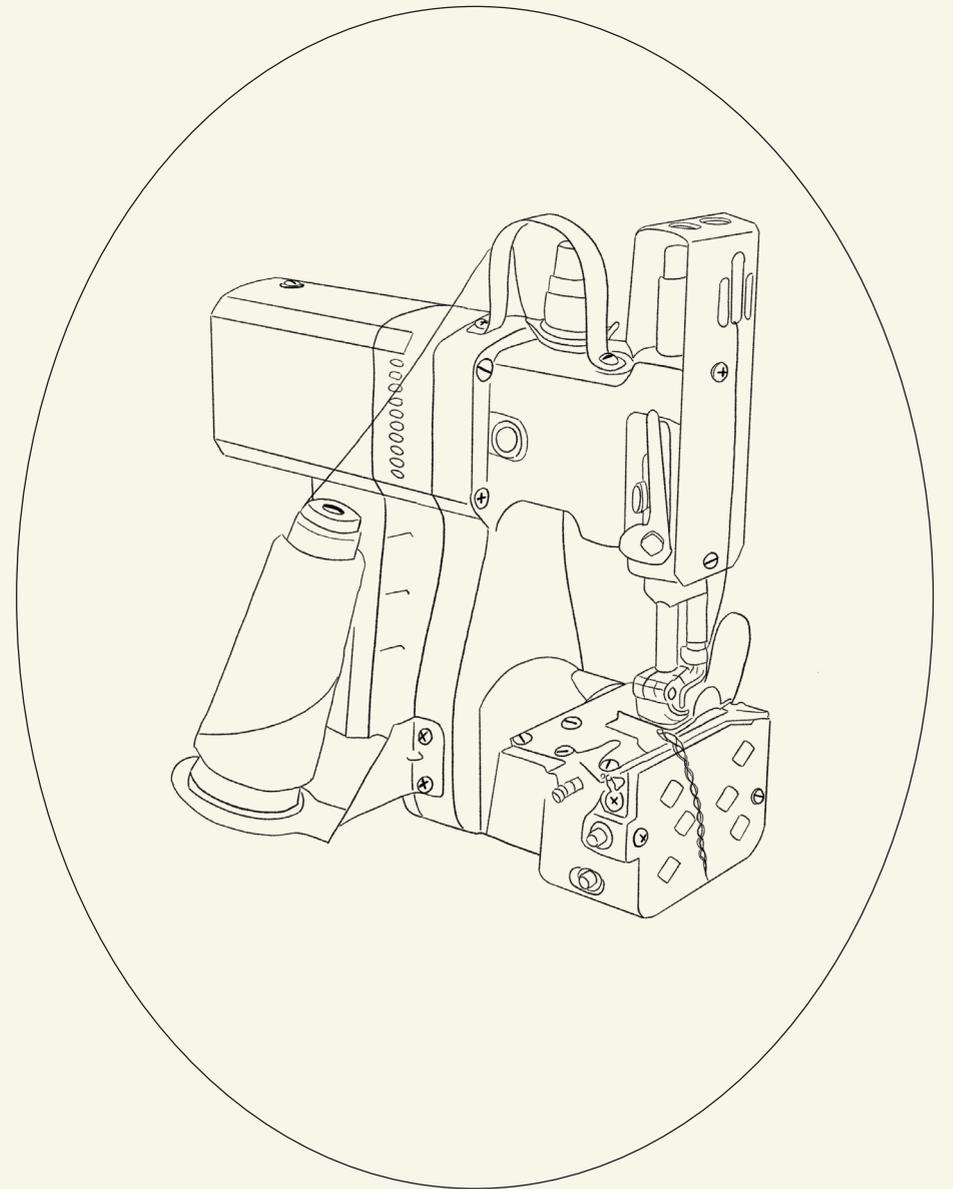
Esta inquietud por el estudio de los estándares de la costura y la existencia de otras formas de cosido y unión, así como las máquinas a las cuales se asocian me han empujado a cuestionar, estudiar y explorar tanto los límites “normales” de la costura como de los patrones. La consideración de la generación y existencia de sistemas de unión móviles, como la puntada 101, abren la posibilidad a que las prendas o artefactos textiles puedan modificarse en el tiempo. Esto a su vez me lleva a explorar la alteración del espacio generado a través de las distintas partes que forman el patrón, es decir cuestionar sus límites. Es importante tener en cuenta el tiempo como factor que performa los sistemas de unión y desunión (véase botones, presillas, ojales, remaches...) ya que son los que

dotan al usuario la capacidad de unir o desunir las partes. Esta particularidad es la que quiero evitar, centrándome en las costuras móviles de no retorno, es decir, costuras que permitan la desunión de las partes de una prenda, pero que imposibiliten regresar al estado inicial. De esta forma se amplía la capacidad límite del patrón, dándole un estado diferente al inicial, un estado abierto y efímero en forma y función.



³³ En 1851, Isaac Merritt Singer introdujo la primera máquina de coser para uso doméstico. No se popularizaron hasta que la primera guerra mundial forzó a externalizar la producción de uniformes militares en los hogares.
³⁴ La puntada 101 pertenece al grupo de puntadas 100 dentro de la clasificación ASTM (American Society for Testing and Materials o ASTM International) llamada puntada de cadeneta. Su estructura se forma mediante el empleo de una sola aguja e hilo, entrelazándose consigo mismo. Se caracteriza por ser una de las que ofrece mayor elasticidad y un descosido rápido. imagen de la estructura y forma de la puntada.

Fig.²

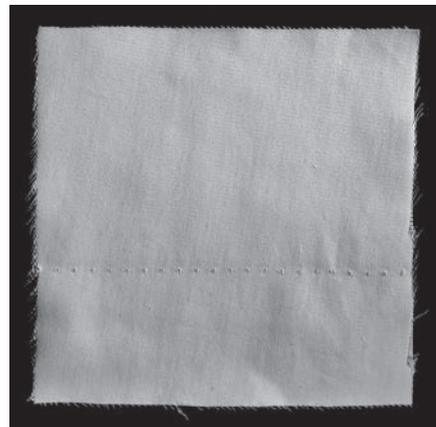


4.2 La máquina de coser sacos

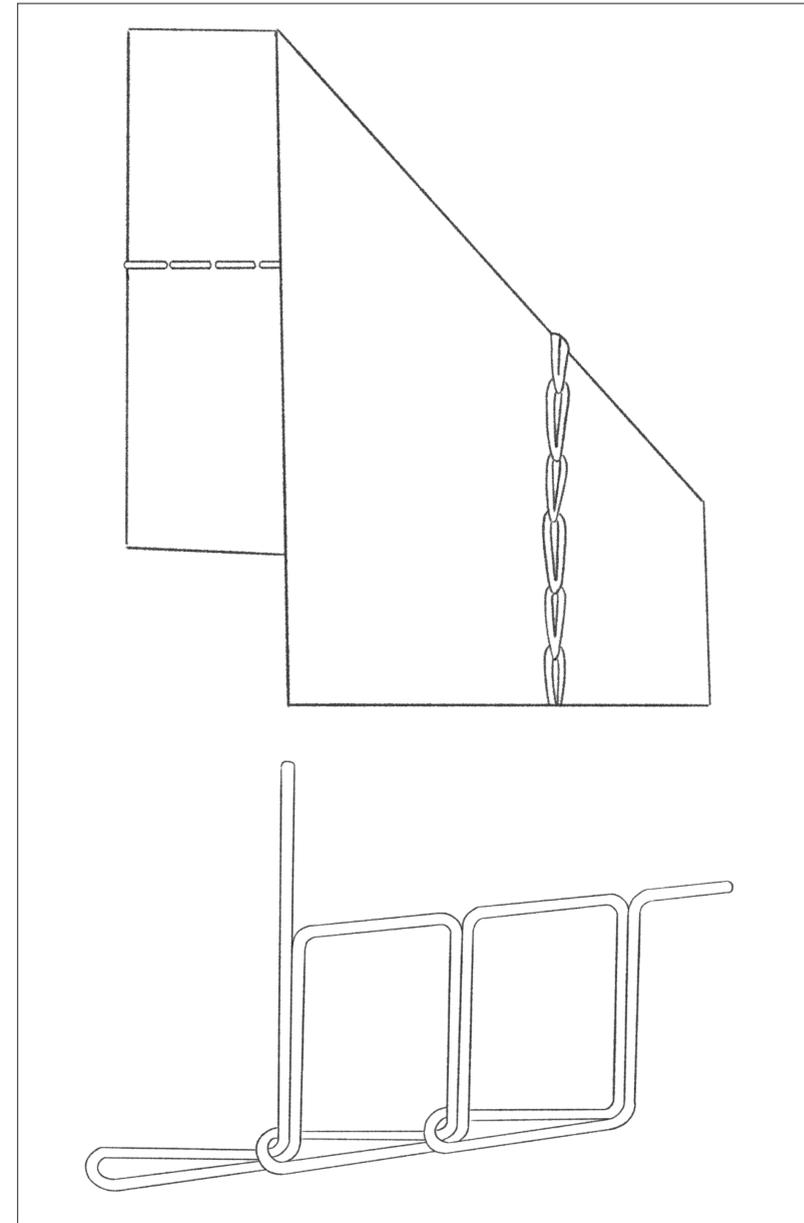
→ es la primera aproximación a la búsqueda y experimentación en el diseño y aplicación de costuras móviles³⁵ de no retorno mediante diferentes técnicas y tecnologías entre las que se encuentra la puntada 101, los sistemas de troquelado por corte láser, los termo adhesivos y los sistemas o precintos de garantía, entre otros. En el fondo se trata de una búsqueda, adaptación y aplicación a la práctica de la costura de todas aquellas tecnologías y técnicas que puedan funcionar como elementos de unión y que de una forma fácil y relativamente rápida puedan ser retiradas para desunir las partes.

Para poder llevar a cabo esta experimentación que me permitía testear y conocer la puntada 101 a través de esta máquina en particular, fue necesario primero tener acceso a ella (ya que por su naturaleza y contexto de uso no se encuentra habitualmente en los talleres de moda) y luego customizarla para ponerla en práctica. Debido a sus características técnicas de forma y función, la máquina determina por una parte ciertos límites en su uso (tanto a nivel de materiales, posibilidad de espacio en la costura, etc.), y por otra una postura corporal particular a la hora de coser, totalmente nueva a lo habitual en un taller de costura. Dado que está hecha para ser utilizada con materiales gruesos y ásperos, la aguja y el arrastre³⁶ están diseñados de tal forma que sean capaces de trabajar correctamente. Cuando decido sustituir el material textil de saco por otro tipo de tejido más acorde a la confección de prendas, suceden cosas que escapan a mi control. La máquina realiza la costura de forma correcta, pero al tirar de ella para deshacerla, la aguja es tan gruesa que deja su rastro³⁷ visible en la tela.

Esta primera experiencia me invita a tantear la modificación de la máquina y explorar la posibilidad de reducir este rastro a la par que trato de coser tejidos más finos. Durante todo este proceso me dedico además a anotar y entender qué pasos realiza la máquina



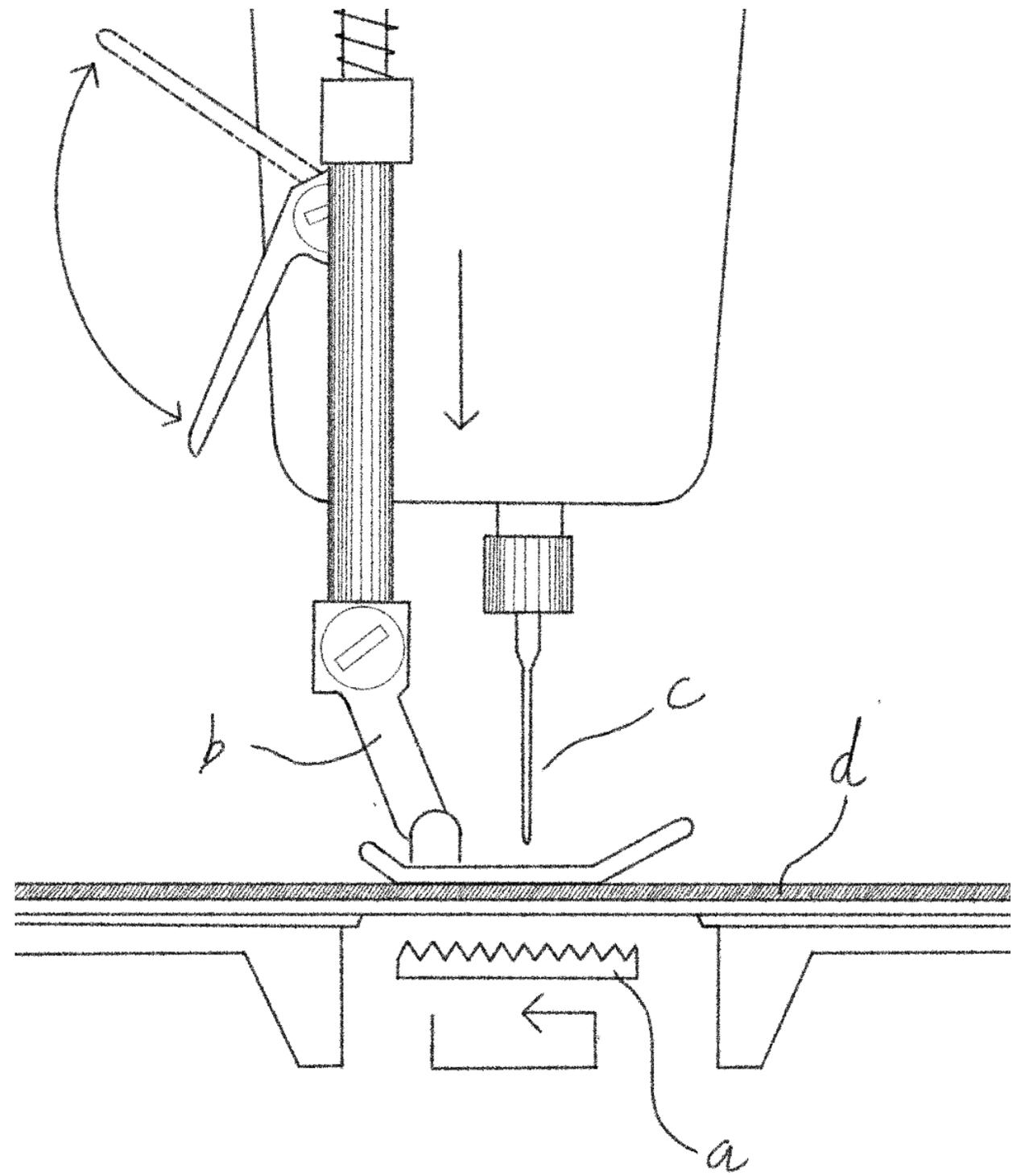
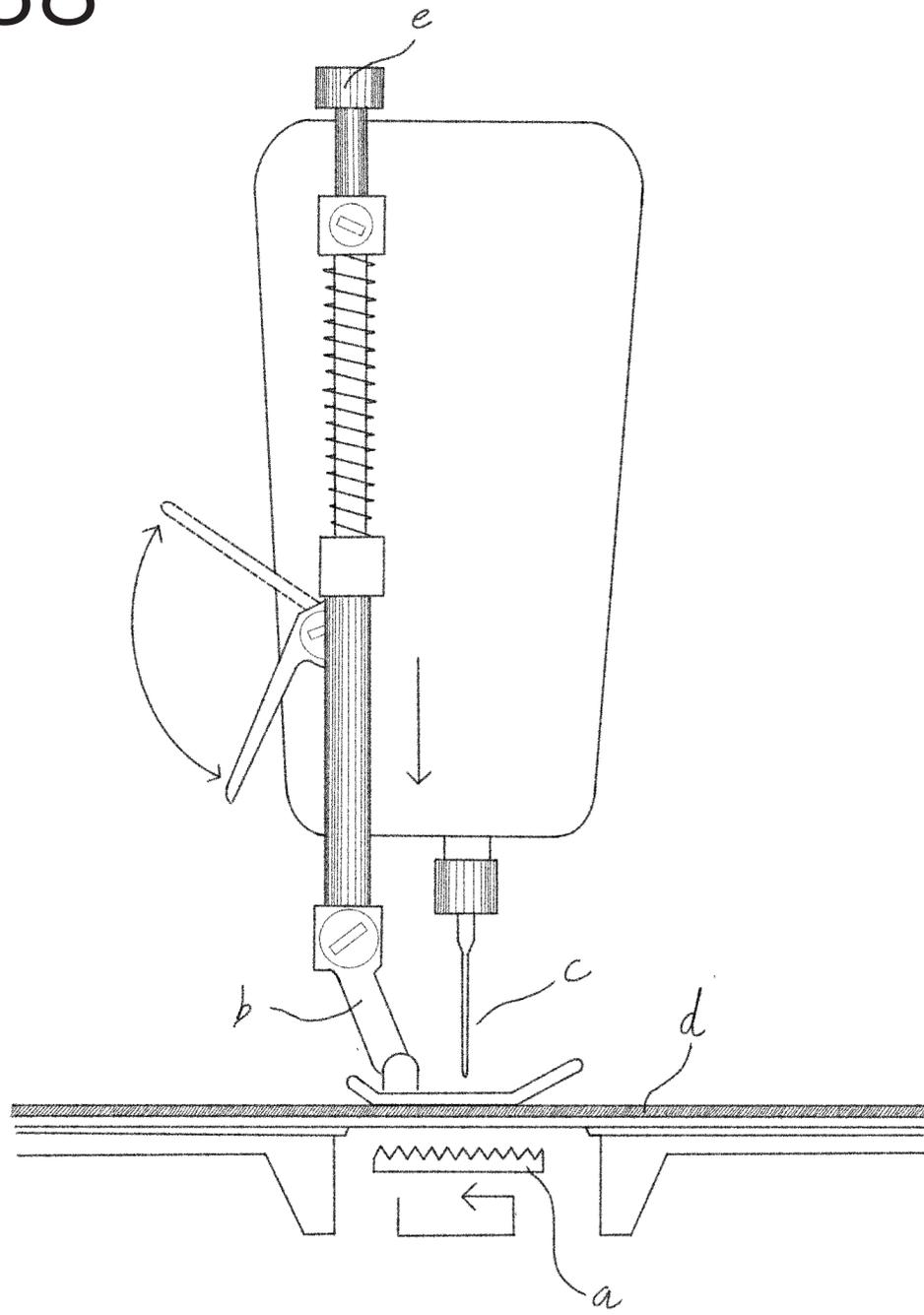
³⁷ Imagen de la muestra desecha con el rastro de agujeros.

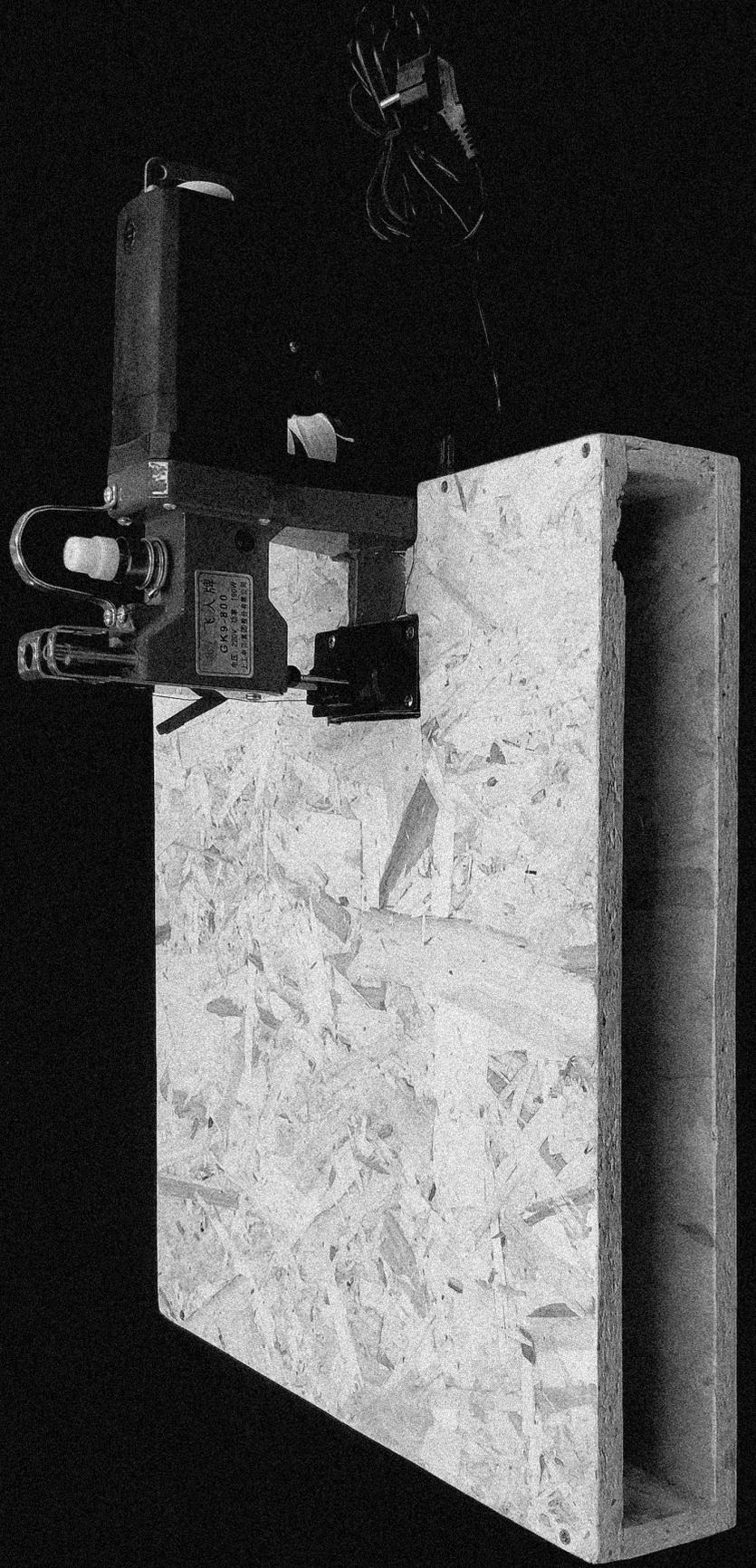
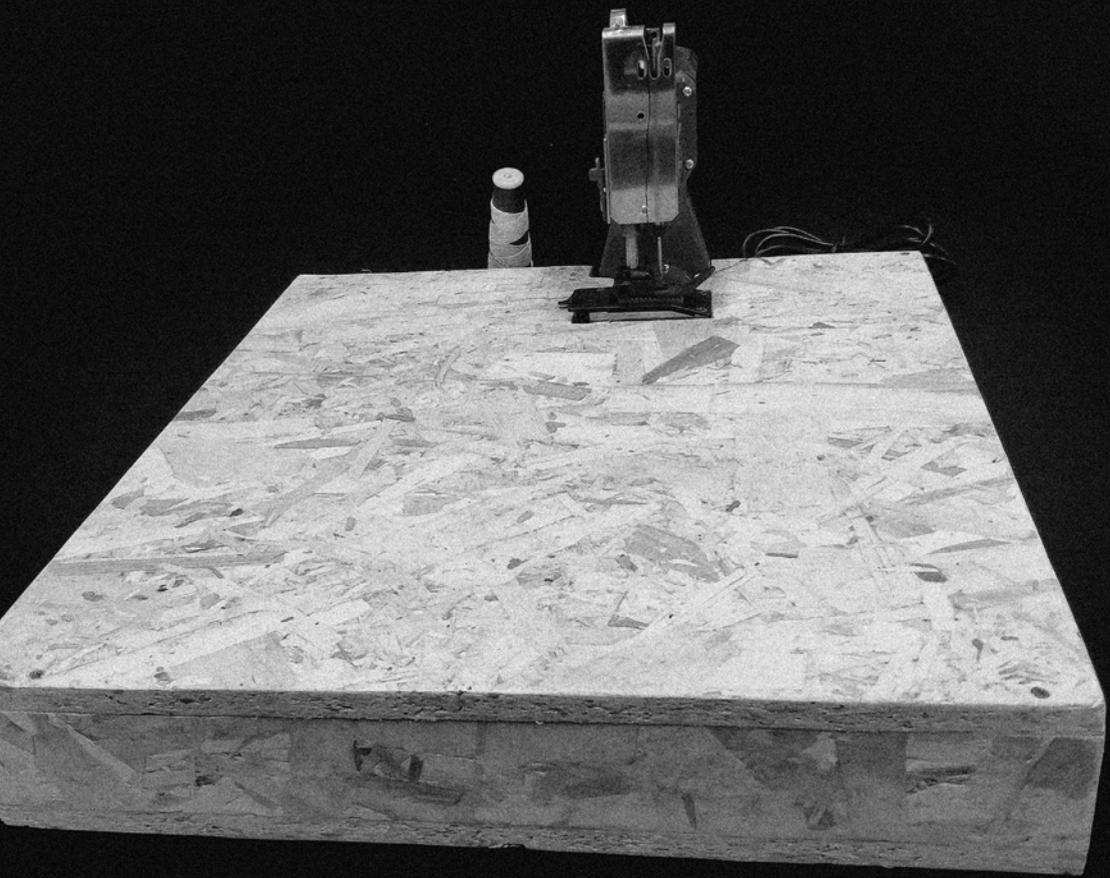
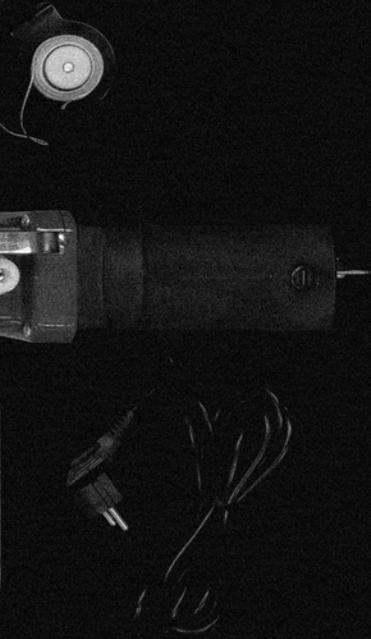


Dibujo de su estructura / La puntada 101

³⁵ No confundir uniones móviles con costuras móviles. Las uniones móviles son todos aquellos elementos y mecanismos que pueden generar una unión, desde un botón hasta un tornillo. En cambio la costura móvil se refiere inicialmente a una técnica concreta de unión. En este caso una unión por aguja e hilo.

38





para hacer la puntada, con el fin de intentar reproducirla de un modo manual y poder llegar a comprenderla mejor.

Tras varios días de experimentación con la máquina y numerosas pruebas e intentos, se puede concluir que debido a sus características técnicas intrínsecas, ha alcanzado un límite en su adaptación. Esto implica asumir que la máquina no es capaz de coser tejidos de plana³⁸ finos tales como el popelín³⁹, ni tampoco tejido de punto⁴⁰. Por ello, decido ceder la agencia a la máquina en cuanto a la elección de materiales, escuchando y siendo sensible a lo que me puedan ofrecer. En torno a este resultado, se propone la confección de una camiseta básica para observar cómo la máquina performa toda un prenda y no solamente una costura.

I Procedimiento

En primer lugar uso un tejido de estructura sarga⁴¹ para que tanto el arrastre de la máquina como el ancho de puntada⁴² funcionen correctamente. En segundo lugar tomo el patrón de una T-shirt sin ninguna modificación, respetando el centímetro estándar de margen de costura que viene por defecto. Prosigo con la unión de las partes estableciendo un orden⁴³ concreto para que se puedan deshacer dichas costuras sin que se interrumpen.

II Reflexiones entorno al resultado

En términos estéticos, como se puede ver en la imagen⁴⁴, la camiseta ha quedado muy estructurada, proyectando un cuerpo rígido y armado⁴⁵. Al ser una T-Shirt confeccionada con un material tramado en sarga, evita que el tejido y las costuras se dilaten, impidiendo el uso de la camiseta, dado que el cuello no puede cederse. Este hecho obliga a replantear el diseño si quisiera ser utilizado de forma habitual. La práctica común fuerza la materialidad del planteamiento, ofreciendo una alternativa mediante la inclusión de sistemas de abertura, como una cremallera o una botonadura. El resultado es una prenda totalmente diferente tanto en forma como en volumen.

³⁸ Los tejidos se clasifican de acuerdo con su estructura dependiendo de cómo se ha entrelazado la trama y la urdimbre: tejidos planos (tafetán, sarga, raso o satén), tejidos complejos (tejidos de pelo, de doble tela, piqué, brocado...), tejidos técnicos y tejidos de punto.

³⁹ Popelín o popelina es un tejido de calado realizado en la variante acanalada del ligamento tafetán. Las nervaduras o acanalados a contrahilo, que recorren la tela de lado a lado, aparecen al tejer sobre una urdimbre de filamento fino –por ejemplo, seda o nylon– una trama de hilos gruesos por su propio retorcido –como el algodón, poliéster o lana–.

⁴⁰ Al igual que el tejido plano, el tejido de punto es una técnica para producir una tela bidimensional hecha de un hilo o hilo unidimensional. Al tejer, los hilos son siempre rectos, y corren paralelos a lo largo (hilos de urdimbre) o transversalmente (hilos de trama). Por el contrario, el hilo en tejidos de punto sigue una trayectoria serpenteante (una hilera), formando bucles simétricos (también denominados bights) simétricamente por encima y por debajo de la trayectoria media del hilo. Estos bucles serpenteantes se pueden estirar fácilmente en diferentes direcciones dando a las telas de punto mucha más elasticidad que las telas tejidas. Según el hilo y el patrón de tejido, las prendas de punto pueden estirarse hasta en un 500%.

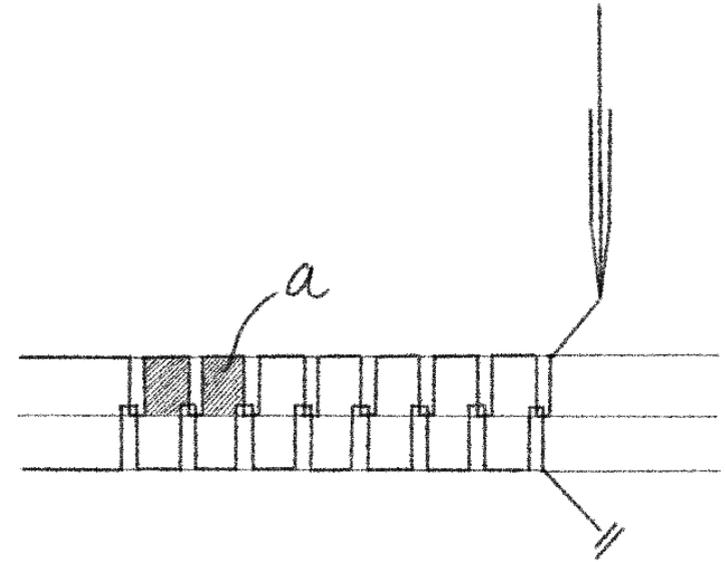
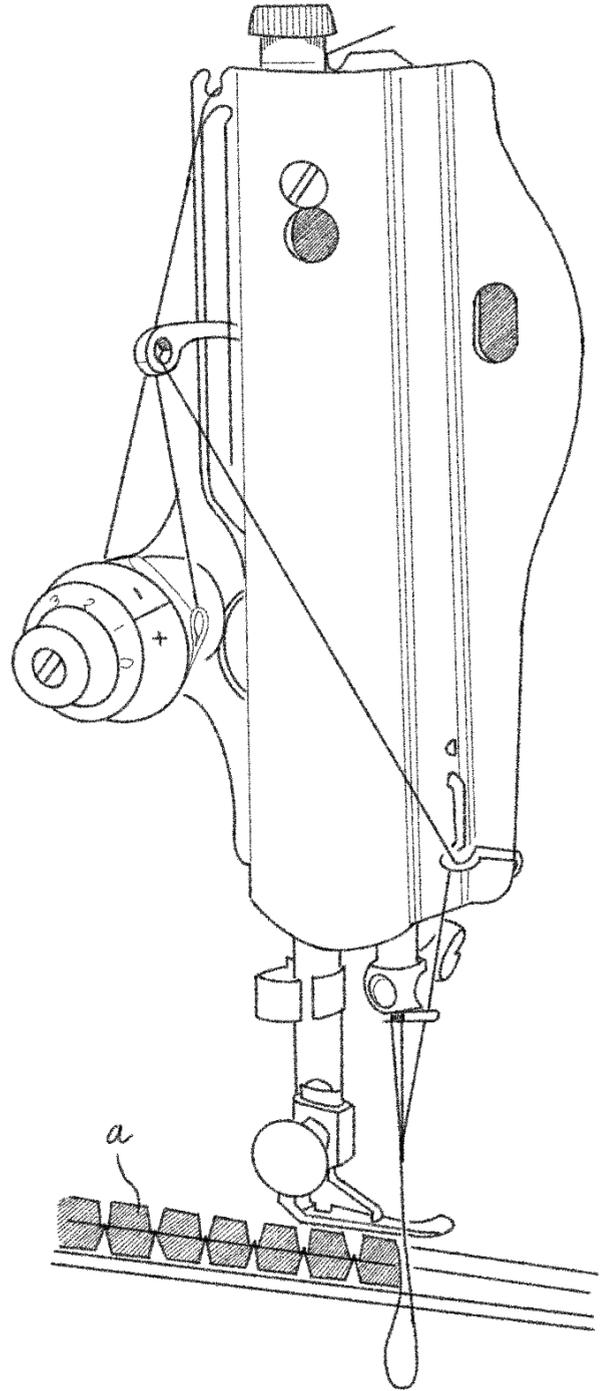
⁴¹ La sarga es un tejido con ligamento de sarga, que produce las líneas diagonales en la textura del tejido. El ligamento se obtiene por medio de un escalonado, que forma rayas en diagonal.

⁴³ Orden normal en un proceso de producción seriada.

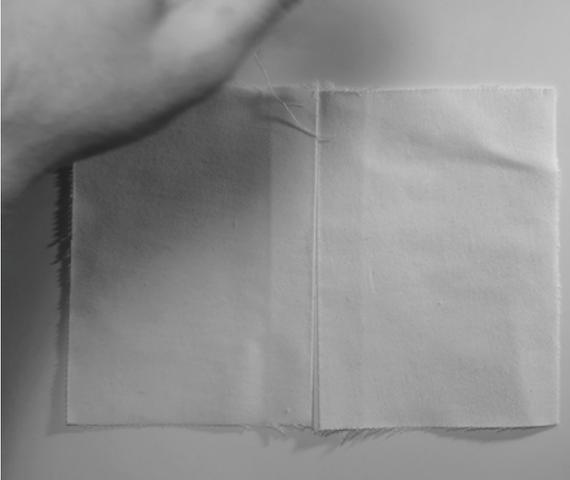
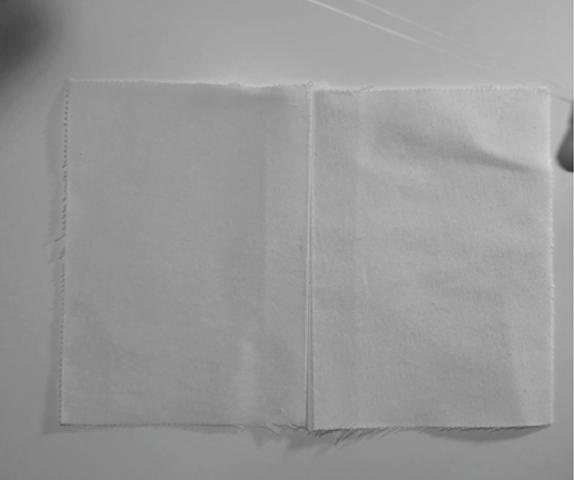
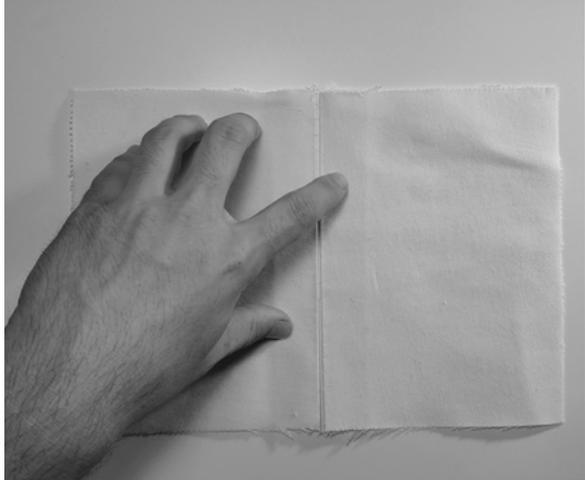
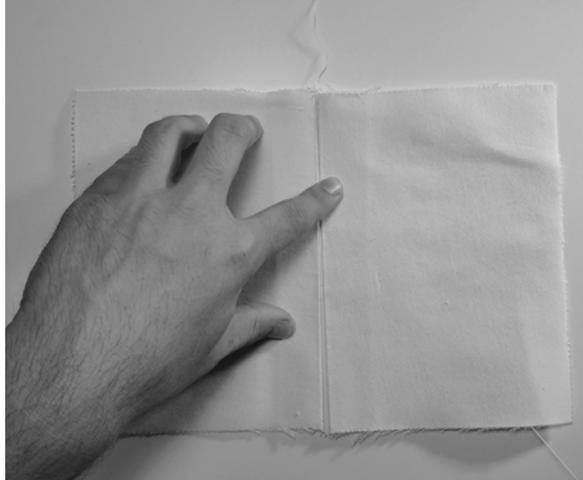
⁴⁵ Se utiliza el término armado en aquellas prendas que por su rigidez en el material y confección remiten a una armadura. Una referencia que bebe de la indumentaria militar.

44



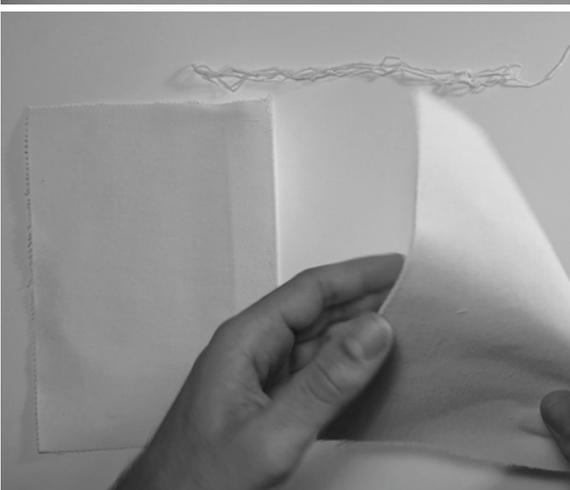
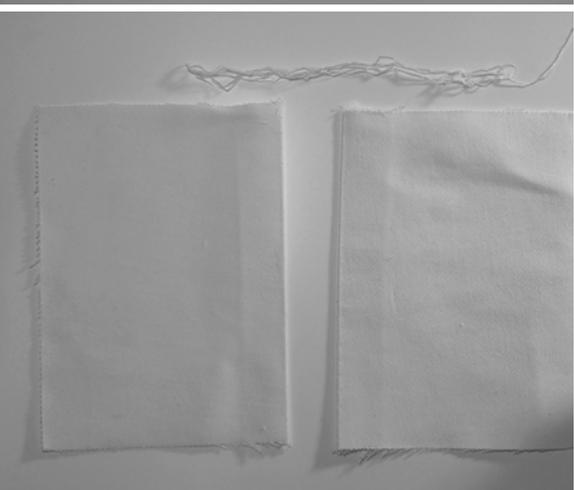
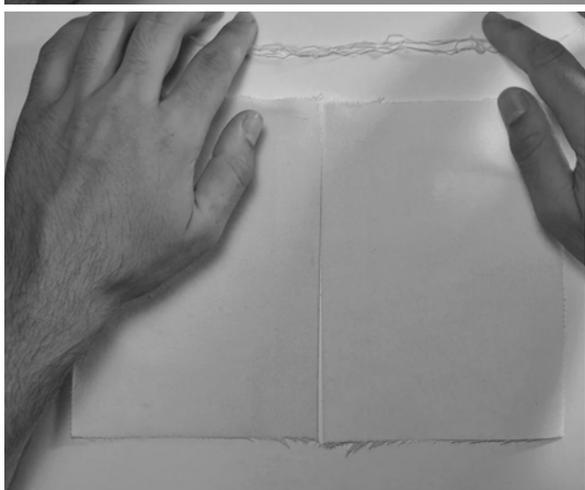
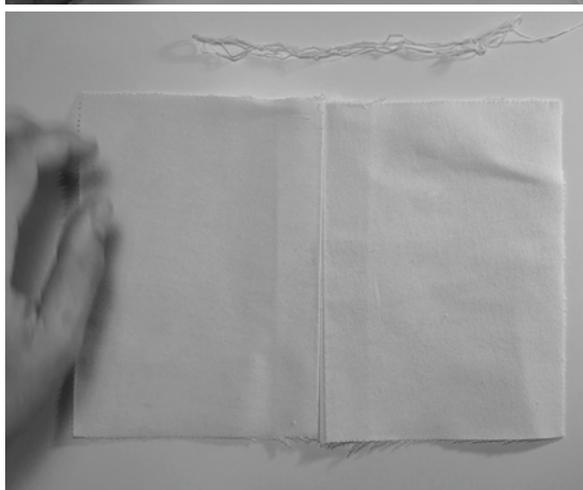


00:01



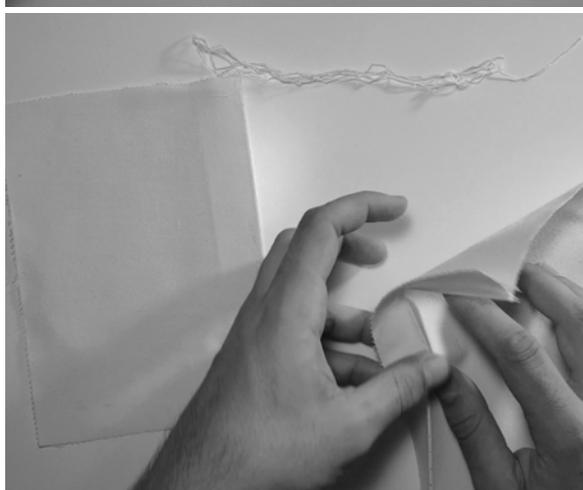
00:08

00:10



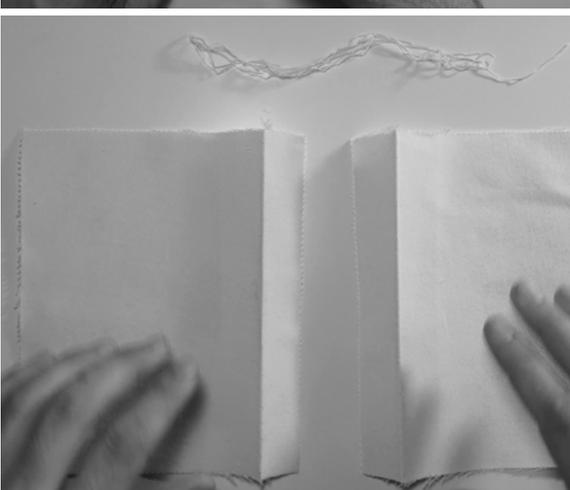
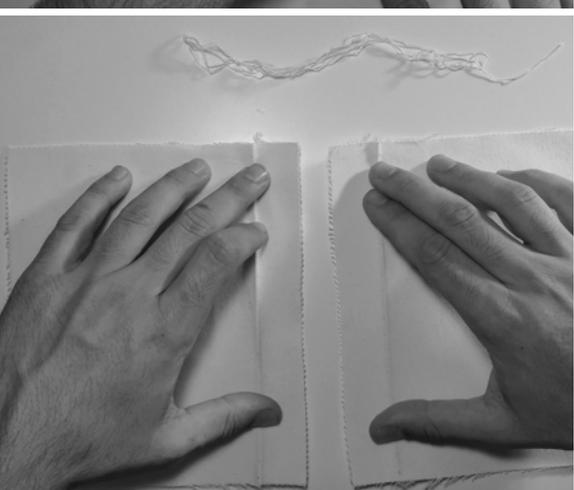
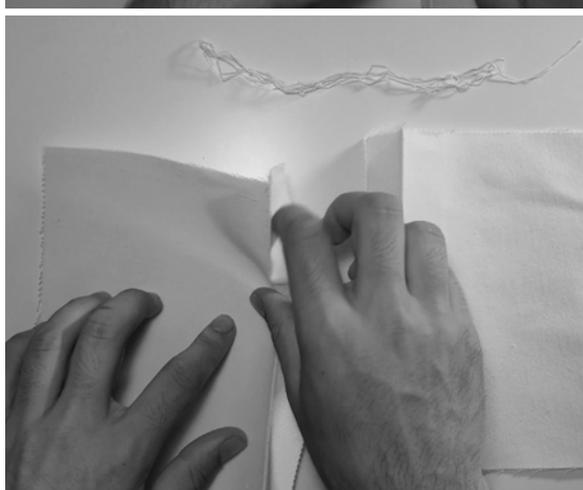
00:08

00:20



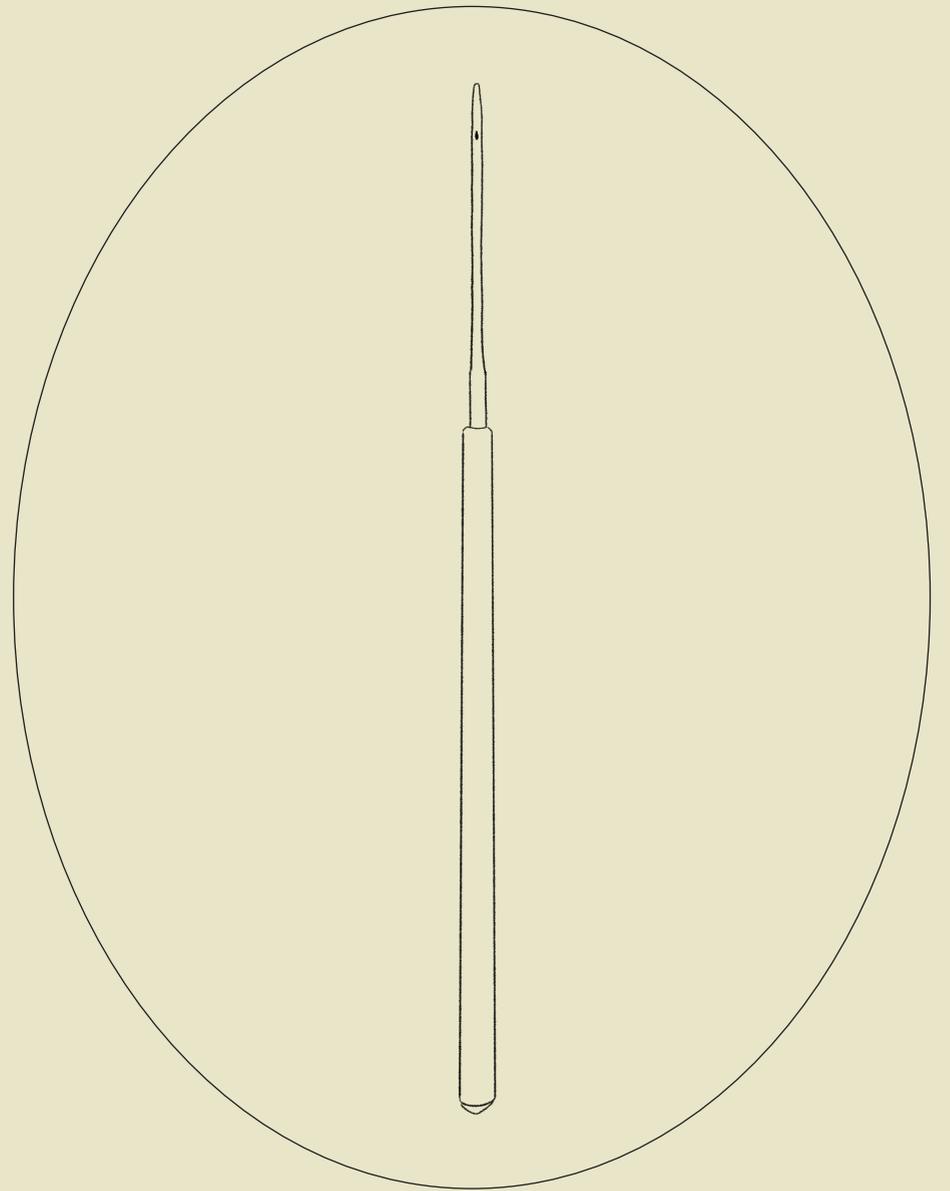
00:28

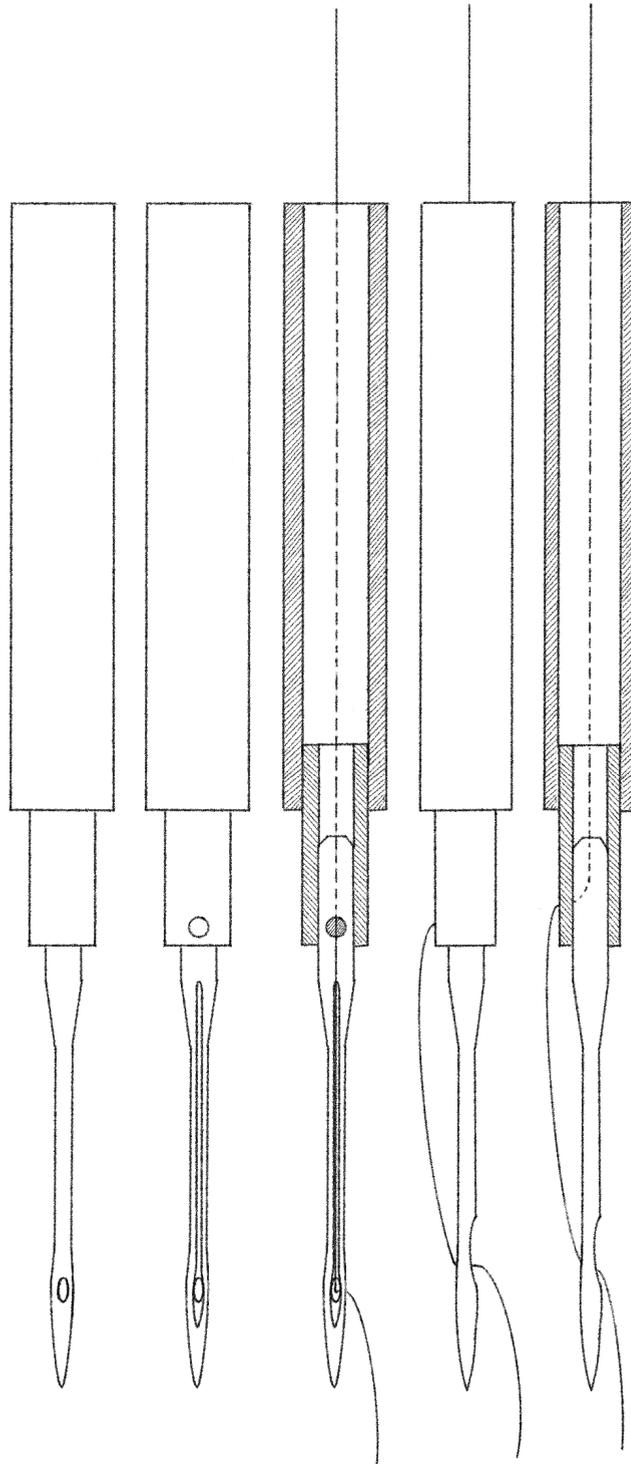
00:30



00:38

Fig.³





Como comentaba anteriormente, la máquina de coser sacos produce unas estéticas, condiciona unos materiales y habilita nuevas funciones; la herramienta provoca agencias concretas sobre lo producido. Con esta práctica se pretende revertir esa agencia, devolviendo el control sobre la producción estética y material sin renunciar a su esencia principal. La intención es poder utilizar el mismo sistema de costura de la máquina (la puntada 101), pero esta vez no quiero que la máquina me determine el dónde y el cómo debe ser cosida la prenda. Para ello se toma prestada la aguja que utilizan las máquinas de costura recta. Su diminuta punta ofrece una reducción considerable del agujero que deja a su paso por la tela. En esta, a diferencia de la aguja de hilvanar, la alimentación del hilo está situada en la punta, facilitando el movimiento necesario para reproducir la costura 101. Para sujetar y acomodar la aguja a la mano y a los gestos fue necesaria la fabricación de un mango liviano, hueco por dentro, para que el hilo pueda correr sin que la mano lo estorbe. Además, el conducto es redondeado para facilitar el agarre y disminuir el roce agresivo con la piel. Hay que tener presente que esta herramienta va a ser usada por un tiempo prolongado⁴⁷. Por otro lado, el tejido utilizado es un punto algodón, muy utilizado en la confección de camisetas.

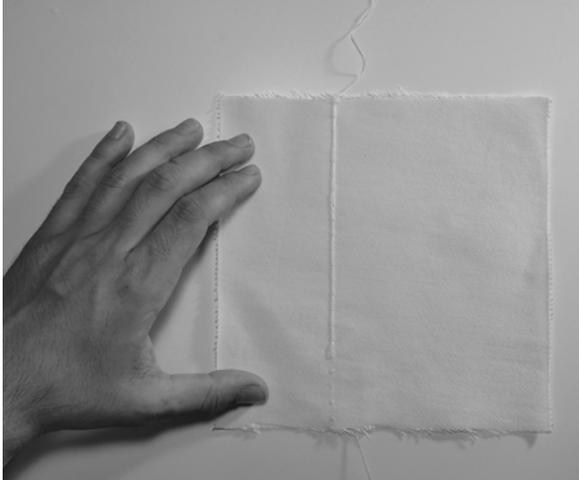
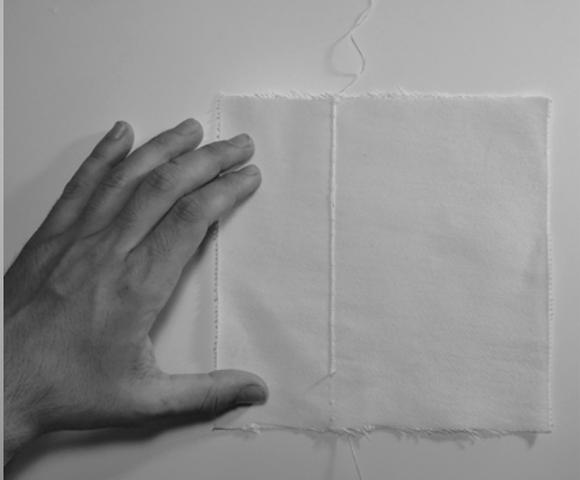
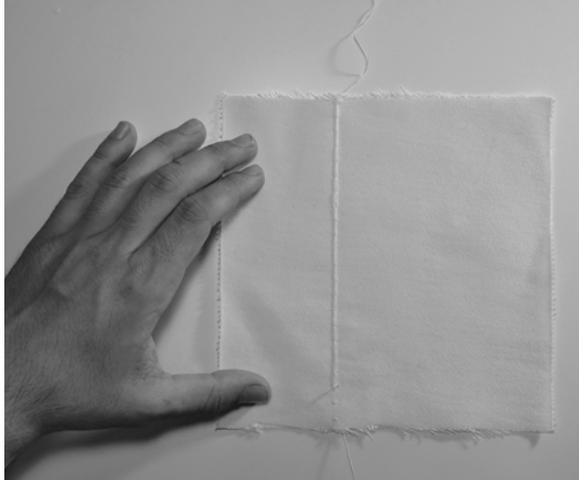
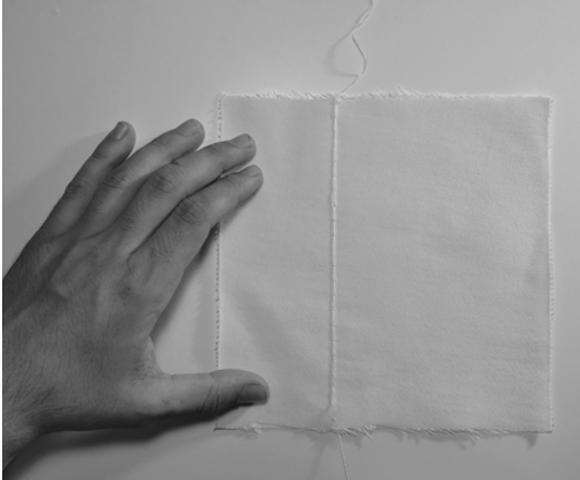
I Procedimiento

Una vez fabricada la herramienta que me permite reproducir la costura en cualquier material, me dispongo a coser. Nuevamente parto del mismo patrón de camiseta sin ninguna modificación, respetando el centímetro de costura estándar pero esta vez, utilizando un tejido de punto liso.

II Reflexiones entorno al resultado

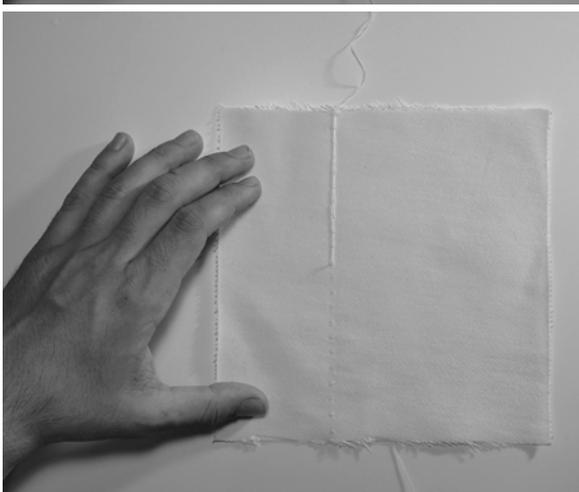
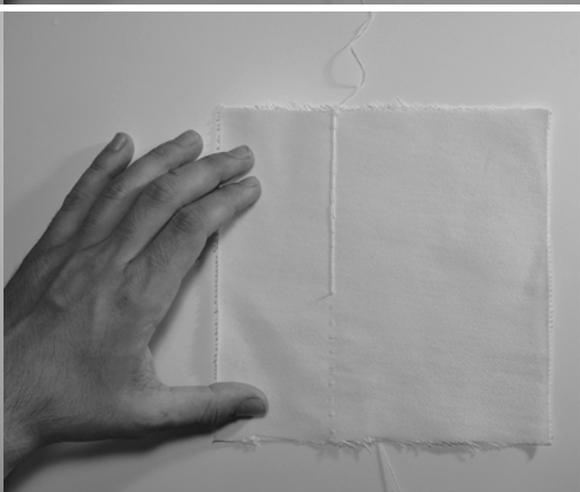
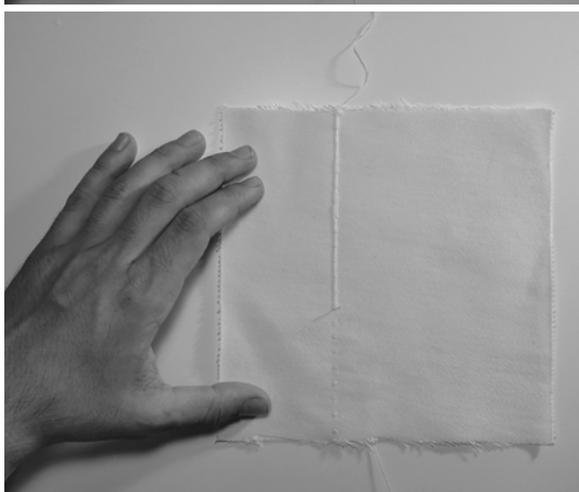
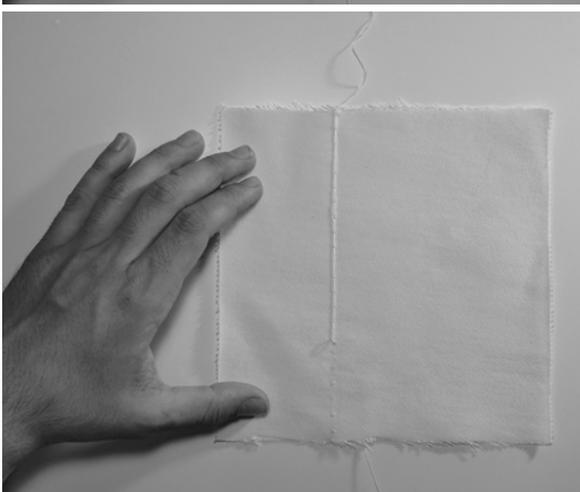
Uno de los aspectos más significativos de esta materialización sin duda es el tiempo de ejecución. La reproducción manual de esta puntada es muy laboriosa⁴⁸; como se aprecia en la imagen⁴⁹. Es evidente que resultaría muy complicado implementar este sistema de forma rentable para producir una camiseta. A pesar de todo se consigue el objetivo inicial, pudiendo coser la camiseta con el tejido deseado sin que la máquina lo impida.

00:01



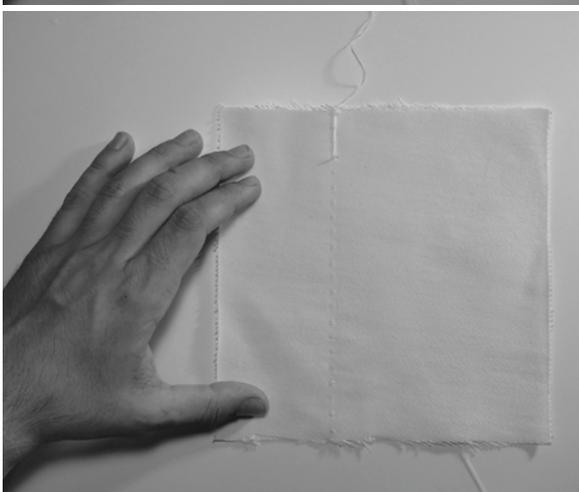
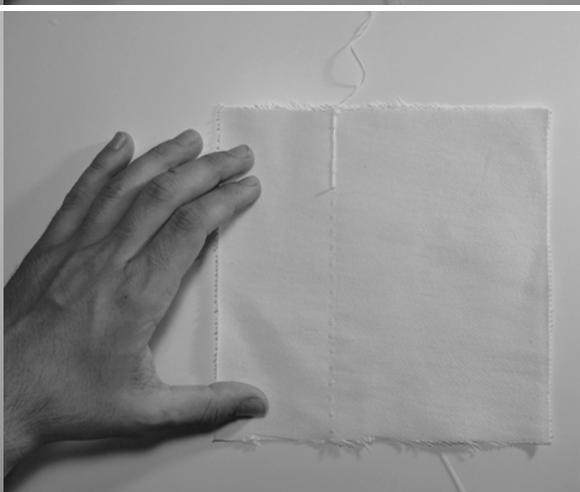
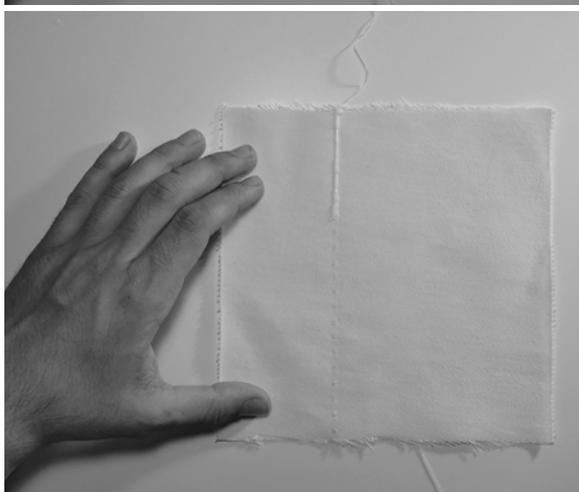
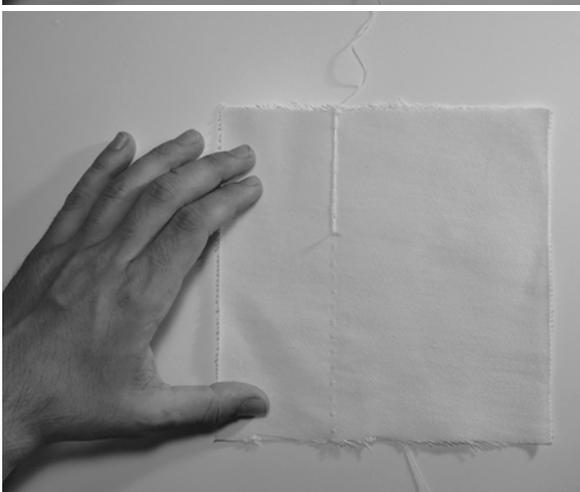
00:08

00:10



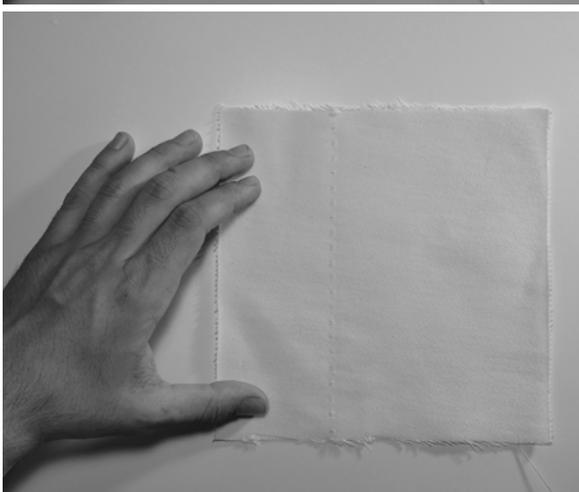
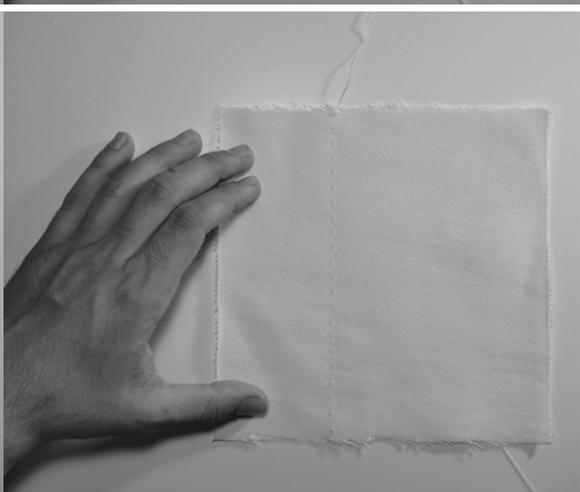
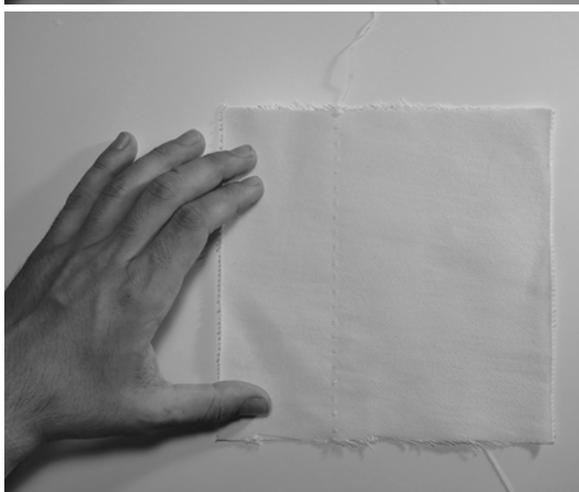
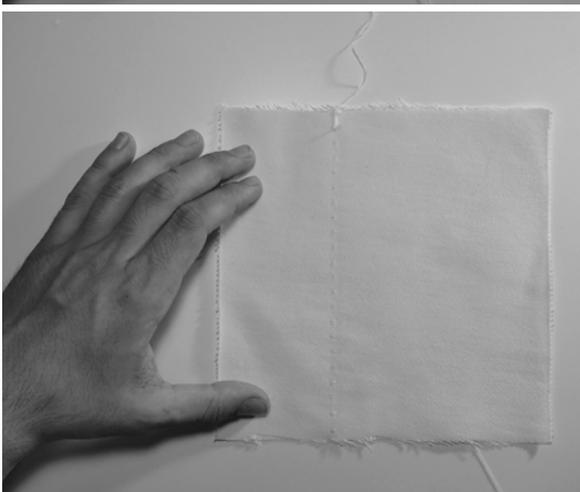
00:08

00:20



00:28

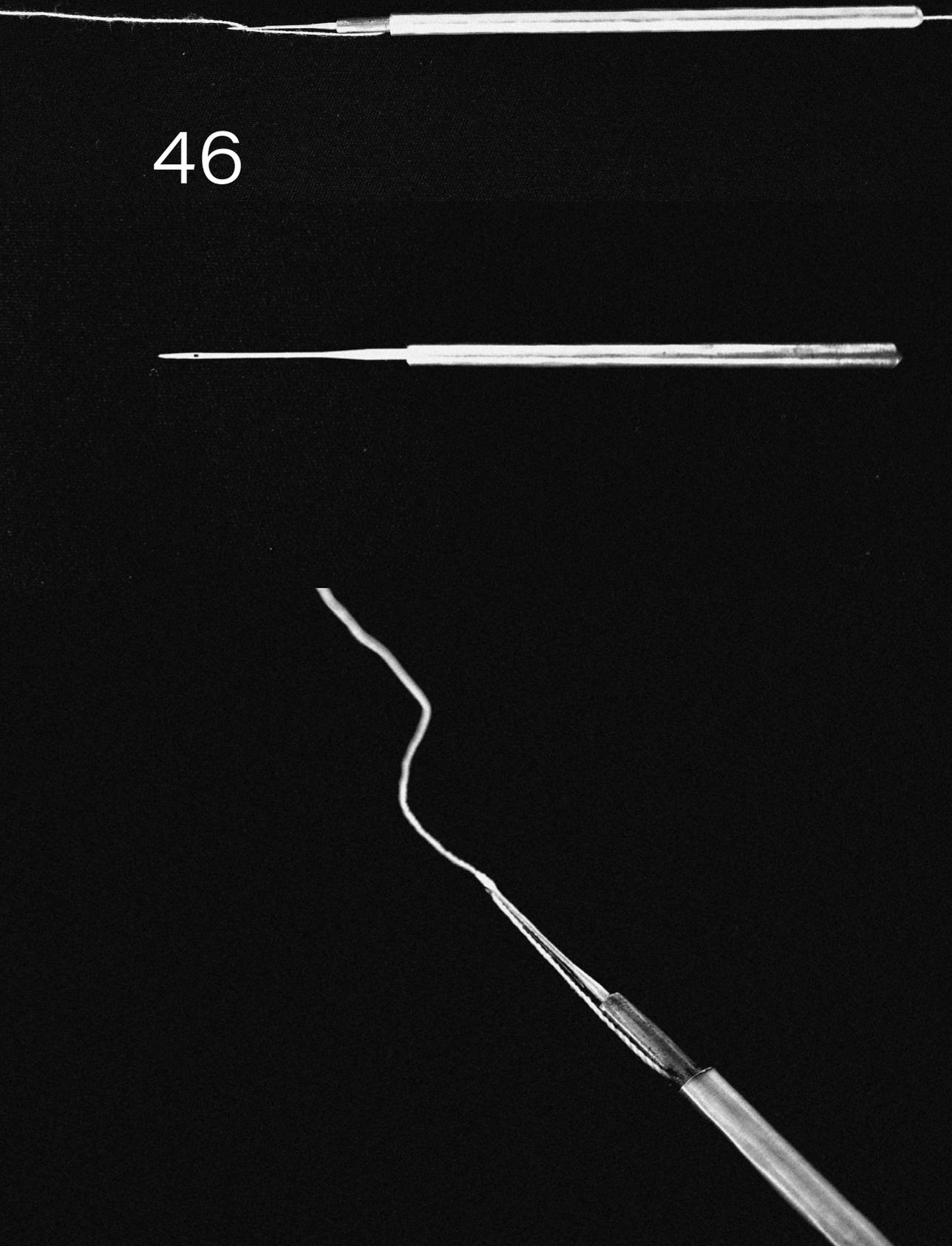
00:30



00:38

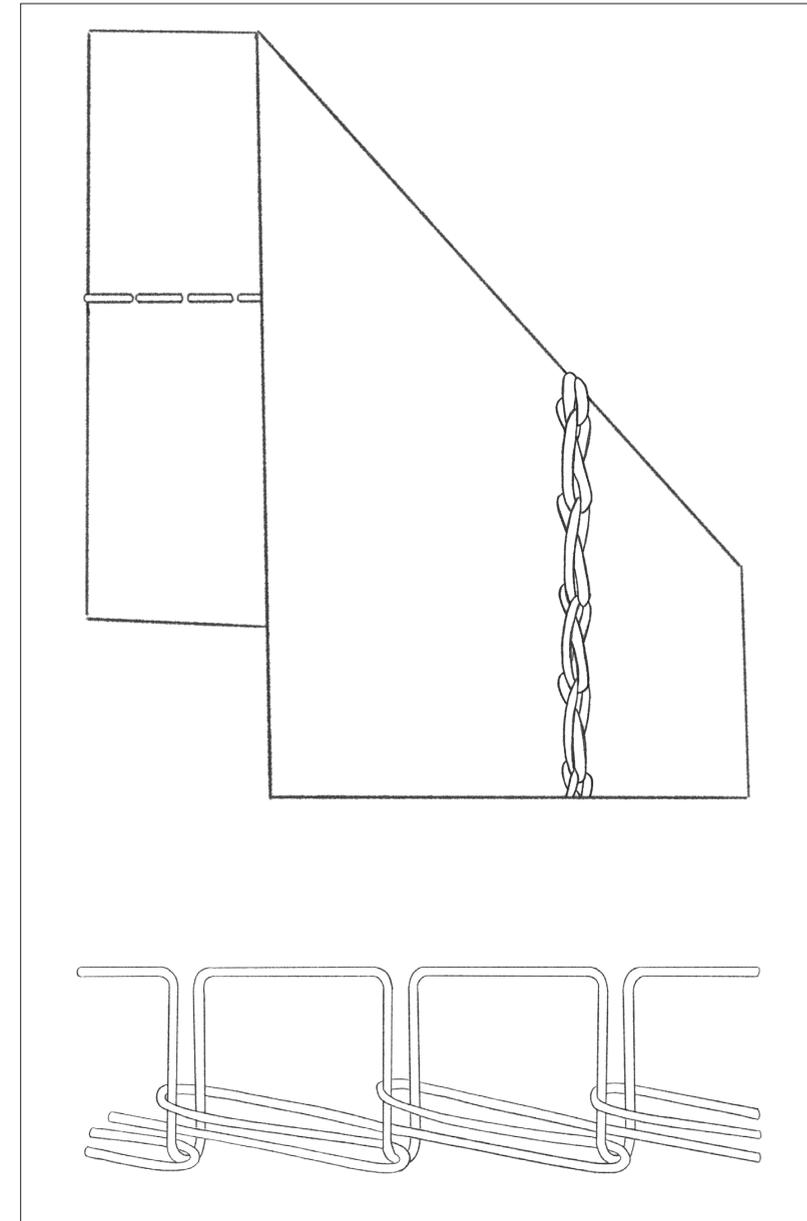
Secuencia de la puntada manual

46



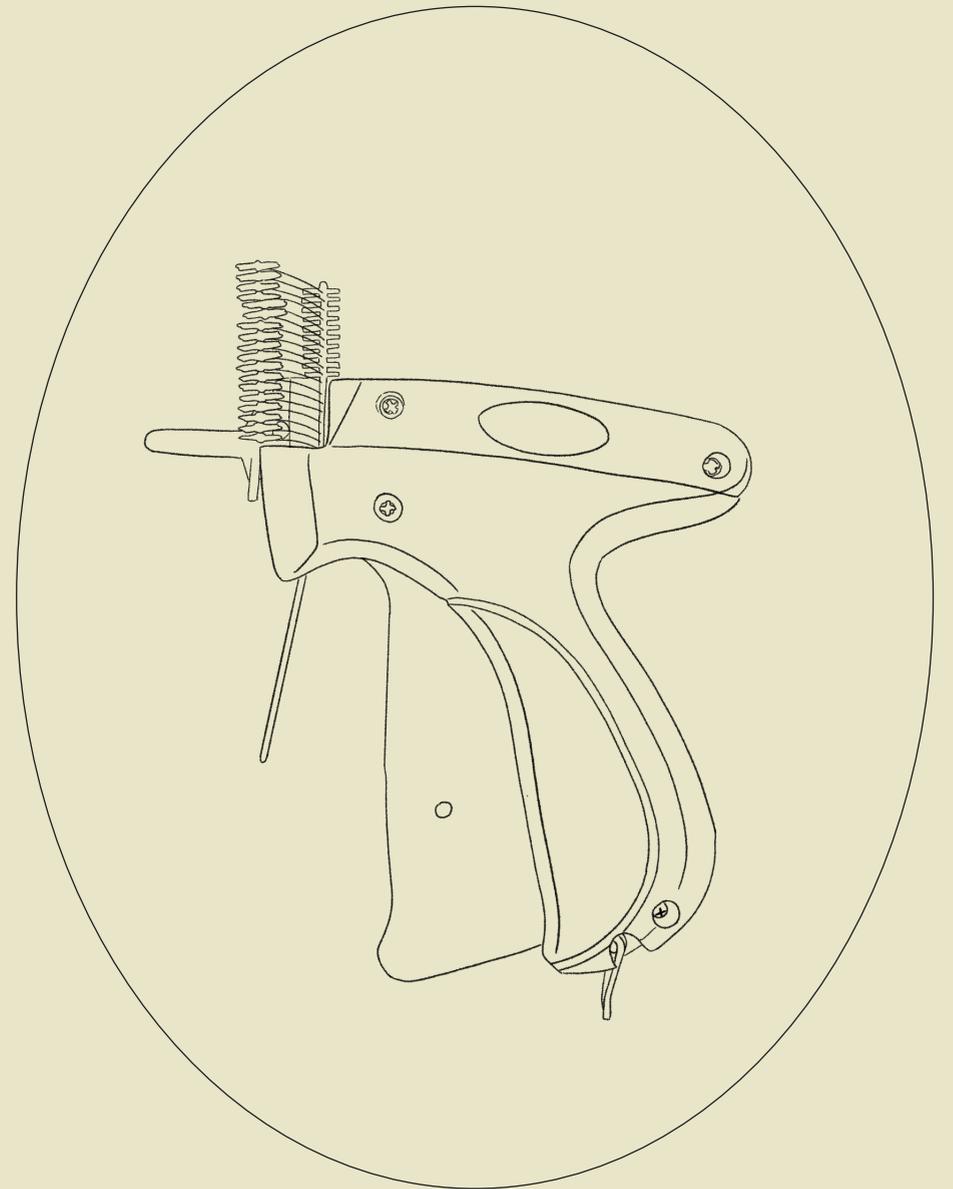
4.2.1.1 El hackeo fake

Ante la abrumadora impotencia de ver que lo que pensaba que sería la solución para futuras prendas ensambladas con la puntada 101 y confeccionadas con tejidos livianos, me ví obligado a encontrar una solución que optimizara mejor el tiempo de manufactura, sin renunciar al resultado buscado. Existe una evolución -entendiendo evolución no como algo positivo sino simplemente como algo que se altera o se modifica otorgando otras características técnicas- a la costura 101: la puntada "cadeneta" 401⁵⁰. En esta puntada realizada con la máquina SIRUBA F007K-W222-3XX/FHA. trabaja con dos fuentes de alimentación, una que entra por la aguja y la otra que pasa por el ancla. La estructura técnica de la puntada es muy similar a la ya conocida puntada 101, salvo por la dificultad del descosido⁵¹. En el siguiente video / imagen se aprecia cómo -con mucha paciencia- es posible lograr el efecto de la costura 101. La particularidad que se percibe es que no solo queda el rastro del agujero generado por la aguja, sino también uno de los dos hilos resultantes de la puntada. Es interesante entenderlo como parte de un rastro que, a nivel estético y de relato, puede generar extrañeza a la par que nos remite al cuestionamiento de la práctica. Desaparece la unión en términos físicos pero no en términos visuales. Este hallazgo fruto de una situación tensa en el proceso de experimentación, será en adelante un recurso interesante para aplicar en las siguientes prácticas.



⁵⁰ Dibujo de su estructura / La puntada 401 pertenece al grupo de puntadas 400, llamada cadeneta múltiple, está formada por una o varias agujas de coser y dos o más series de hilos, entrelazándose los hilos de la segunda serie entre sí y este conjunto con los de la primera, asegurando así el material y la puntada. Puntada 401: formada por un hilo de aguja y un hilo looper.

Fig.4





Tanto la máquina para coser sacos, como son herramientas que curiosamente, tienen forma de pistola. Cabe detenerse a observar que esta morfología y ergonomía no es para nada casual, al tratarse de herramientas diseñadas para responder a un ritmo de producción intenso y rápido adaptándose a cualquier situación física y corporal que la propia cadena operaria de producción provoque. Ambas máquinas responden a la optimización de la ejecución de una tarea concreta y repetitiva; sería inverosímil que estas máquinas fueran inmóviles, pesadas, complejas, difíciles de manipular y no adaptables a cualquier situación. Son instrumentos perfectamente diseñados para funcionar de forma rápida y eficiente en el marco de la industria estandarizada.

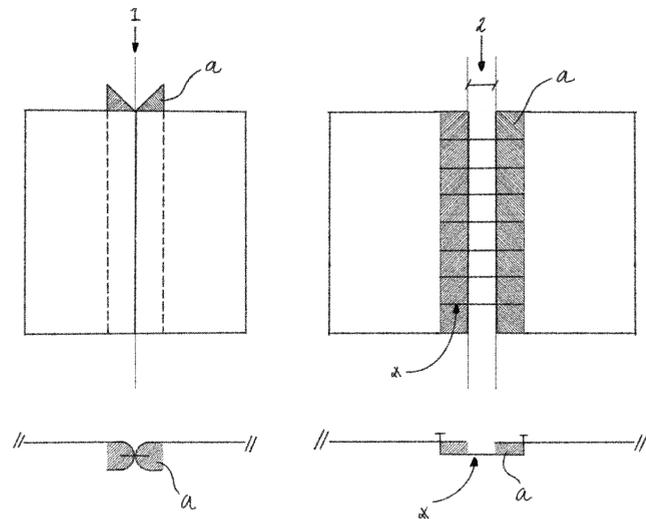
Analizar lo que representan y a que nos invitan estas herramientas y objetos puede acercarnos a comprender qué políticas producen. El barb⁵² de plástico es un elemento de sujeción entre la prenda y la etiqueta de la misma. Su materialidad y forma está pensada para que pueda ser retirada con cierta facilidad, tirando de ella o cortándola. Pero, ¿qué sucede cuando este gesto ocurre antes de lo previsto, es decir, antes de comprarla? Se infringe una norma, se corrompe una condición y se considera alterado el estado del objeto (prenda). Culturalmente hemos asumido que este plástico sólo puede ser retirado una vez se haya adquirido el producto, afirmando con el gesto la satisfacción con la compra. Se trata de un contrato estipulado entre consumidor y empresa que está mediado sin palabras, a través de un artefacto casi invisible que determina la propiedad del objeto. En el caso de otros objetos o productos como los electrodomésticos, dispositivos electrónicos o incluso la comida, hablamos del precinto de garantía como ese elemento que, de alguna forma, protege al objeto del usuario y determina el contrato de uso y usufructo.

52

Término anglosajón para determinar el elemento de unión de plástico.

4.3.1 El barb

Esta máquina en forma de pistola consta de una aguja con la que se atraviesa el tejido para colocar el barb de forma instantánea al presionar el gatillo. La máquina no presenta ninguna complejidad técnica, pero es interesante atender a las características de esta pieza prefabricada de plástico que ofrece la unión: tiene forma de "H" y mide 1,5 cm de largo. Al utilizar este sistema como unión en la confección de prendas, respetando el margen correspondiente del cm estándar de costura en ambas partes del patrón, acabo obteniendo un espacio extra de 1,5 cm que no había calculado ni acondicionado previamente⁵³. Pero este no es el objetivo, sino explorar cómo el límite del patrón es condicionado por las características técnicas de su unión y el límite técnico/material de la unión es condicionado en la medida en la que yo posicione el elemento en el patrón.



⁵³ Ilustración del posicionamiento y afectación en el patrón.



54

I Procedimiento

En esta ocasión vuelvo a escoger el material habitual de confección para las T-shirt, el punto liso. Utilizo el mismo patrón que en el prototipo anterior, sin añadir ninguna modificación. Respetando el margen de costura, distribuyo los barbs de forma uniforme a lo largo de la costura⁵⁴.

II Reflexiones en torno al resultado

Como se aprecia en la prenda resultante⁵⁵, las características del barb provocan una separación entre las uniones, obteniendo un aumento visible del espacio entre los patrones. Esta dilatación provocada a parte del propio patrón, me invita a reflexionar y cuestionar en torno a la propia materialidad de la unión, en contraposición a las costuras de hilo clásicas.

55



4.4 El precinto de garantía

La idea del precinto de garantía o la etiqueta en la ropa es una buena forma de expresar la carga política que existe en cuanto a su uso. En el momento en que es retirado se entiende que se ha utilizado el producto y por lo tanto se considera que ya no tiene la calidad suficiente para ser otra vez devuelto a la tienda y ser vendido nuevamente.

¿Cómo es posible aseverar si realmente ha sido utilizado? La clave está justamente en la disposición en la que se coloca el barb. Su ubicación casi nunca es casual, está estratégicamente pensada para interferir en el uso del objeto. Por ejemplo, en las camisetas y pantalones, se coloca en un sitio visible y exterior, por lo que si se quiere utilizar realmente la prenda es necesario romper el barb para separar la etiqueta. Otro ejemplo son los calcetines, en este caso el barb los atraviesa por el



⁵⁶ Precinto de garantía de una botella.

medio, impidiendo claramente su uso. Lo interesante es esta conciencia del objeto/ producto nuevo vs el objeto/ producto usado y cómo esto determina la corrupción de su estado sin uso, su originalidad y el derecho a su posesión. Frecuentemente el precinto de garantía también es usado como sello de calidad⁵⁶ o como símbolo de objeto único⁵⁷, pero también esconde en el dorso, la originalidad o derecho de producción del objeto.

Me explicaré con una anécdota. Una tarde durante el confinamiento, estaba como ahora delante del ordenador escribiendo con una taza de café al lado. En un descuido, volqué el café encima del teclado. Rápidamente fui a por un trapo y lo sequé, pero no fui consciente de que el café había penetrado en el interior de las teclas. Al día siguiente, cuando volví a escribir, el ordenador empezó a hacerlo en otro lenguaje; no entendía qué pasaba. El café había llegado a la parte del circuito eléctrico y estaba haciendo puentes entre las teclas. En el estado de confinamiento y sin acceso al servicio técnico que podía solucionar el problema me aventuré a desmontar el teclado para intentar arreglarlo. La sorpresa vino cuando empecé a quitar los tornillos que lo sujetaban. Cuando creía haberlos quitado todos, seguía sin poder desmontarlo. Faltaba uno y era incapaz de verlo debido a que se encontraba escondido detrás de una etiqueta que, a simple vista, era de información técnica. Comprendí que para poder seguir accediendo al interior del aparato debía romper la etiqueta para poder desatornillar la última pieza. Me dí cuenta de que no sólo se trataba del tornillo sino



⁵⁷ Off-White X Nike Air Force 1 MCA

que estaba accediendo a perder el derecho a la garantía del producto. Este hecho me pareció interesante y no menos inquietante. Aparece en la investigación una conexión entre el derecho de la producción y la tensión entre la autoría y la posesión del producto. Este poder sobre quien produce es utilizado como un recurso para las empresas informáticas (entre otras), obligando a escoger entre ceder a la empresa el poder de gestión de dicho objeto o romper los precintos y renunciar a las garantías. Con ello las empresas obtienen la capacidad de controlar el producto, privatizando el objeto, sus usos e intervenciones.

En el caso de la ropa, no sucede exactamente lo mismo. La colocación de un barb evita que el usuario obtenga el poder y control del objeto durante la fase de decisión que se produce antes y después de la compra. Una vez transcurrido el período pactado de devolución⁵⁸ (que suele ser de 15 a 30 días) la empresa deja de tener el control sobre el producto. Esto se debe a que dentro del sistema de producción de ropa no se contempla la reparación del objeto. Esta singularidad de la industria de la moda favorece que el ritmo de producción y consumo se acelera aún más. La vida útil de la ropa no solo está determinada por las modas sino también por el acceso a la reparación de esta.

⁵⁸ Ley 7/1996, de 15 de enero, de Ordenación del Comercio Minorista. Boletín Oficial del Estado, 10 de junio de 2020.

Capítulo II, Artículo 10:

1. Cuando en el ejercicio de un derecho previamente reconocido se proceda a la devolución de un producto, el comprador no tendrá obligación de indemnizar al vendedor por el desgaste o deterioro del mismo debido exclusivamente a su prueba para tomar una decisión sobre su adquisición definitiva sin alterar las condiciones del producto en el momento de la entrega. Se prohíbe al vendedor exigir anticipo de pago o prestación de garantías, incluso la aceptación de efectos que garanticen un eventual resarcimiento en su favor para el caso de que se devuelva la mercancía.
2. Caso de no haberse fijado el plazo, dentro del cual el comprador podrá desistir del contrato, aquél será de siete días.

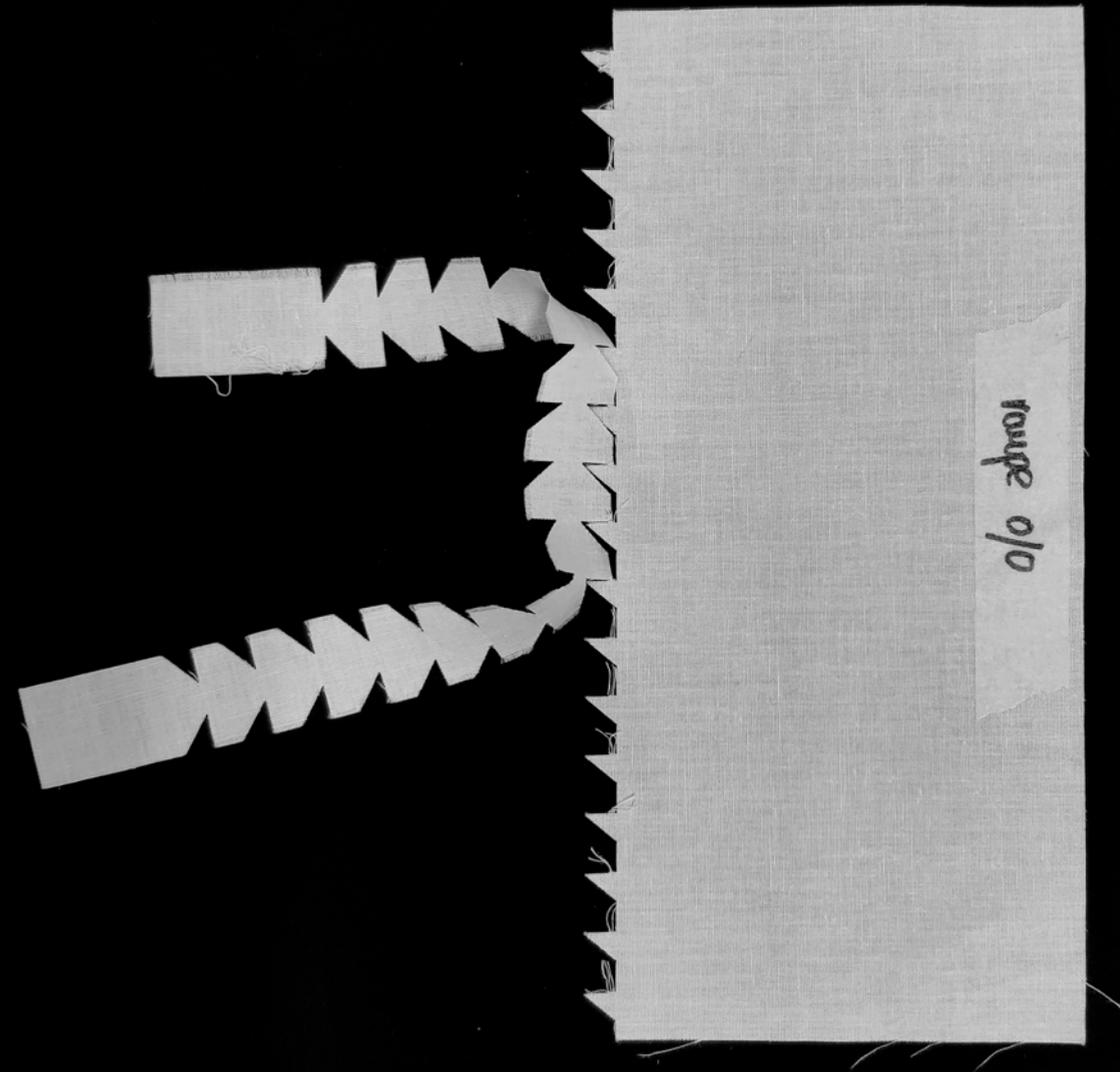
I Procedimiento

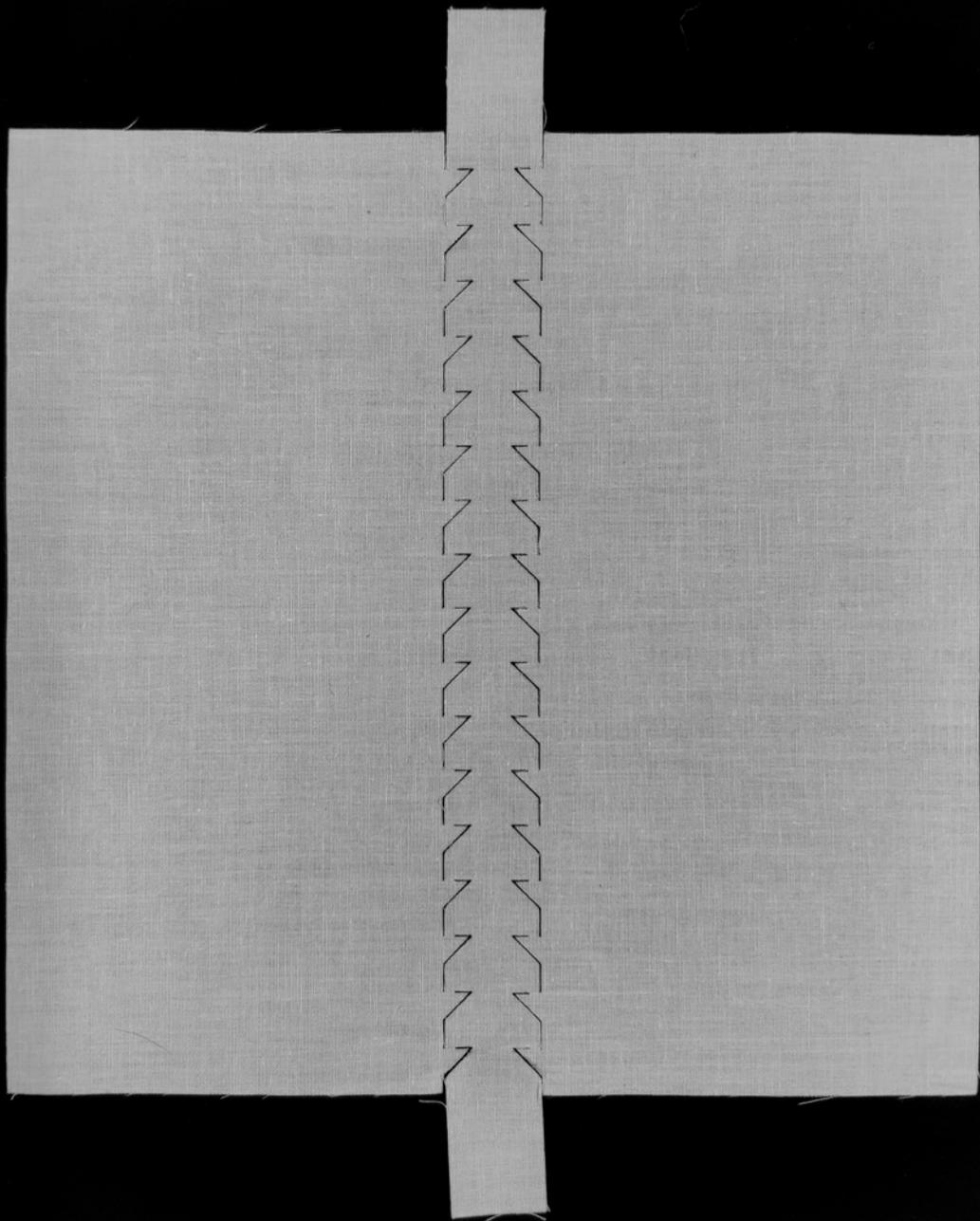
Tomando de referencia los ya existentes precintos de garantía, se intenta replicarlos en una aplicación textil, entendiendo a través de esta práctica cómo funcionan, en qué materiales pueden ser aplicados y qué variantes pueden surgir mezclando los distintos tipos.

El primer recurso explorado es el troquel utilizado en la mayoría de cajas de cartón que contiene mercancías, alimentos, etc. Todo el registro y especificaciones técnicas se encuentra en el archivo _01.

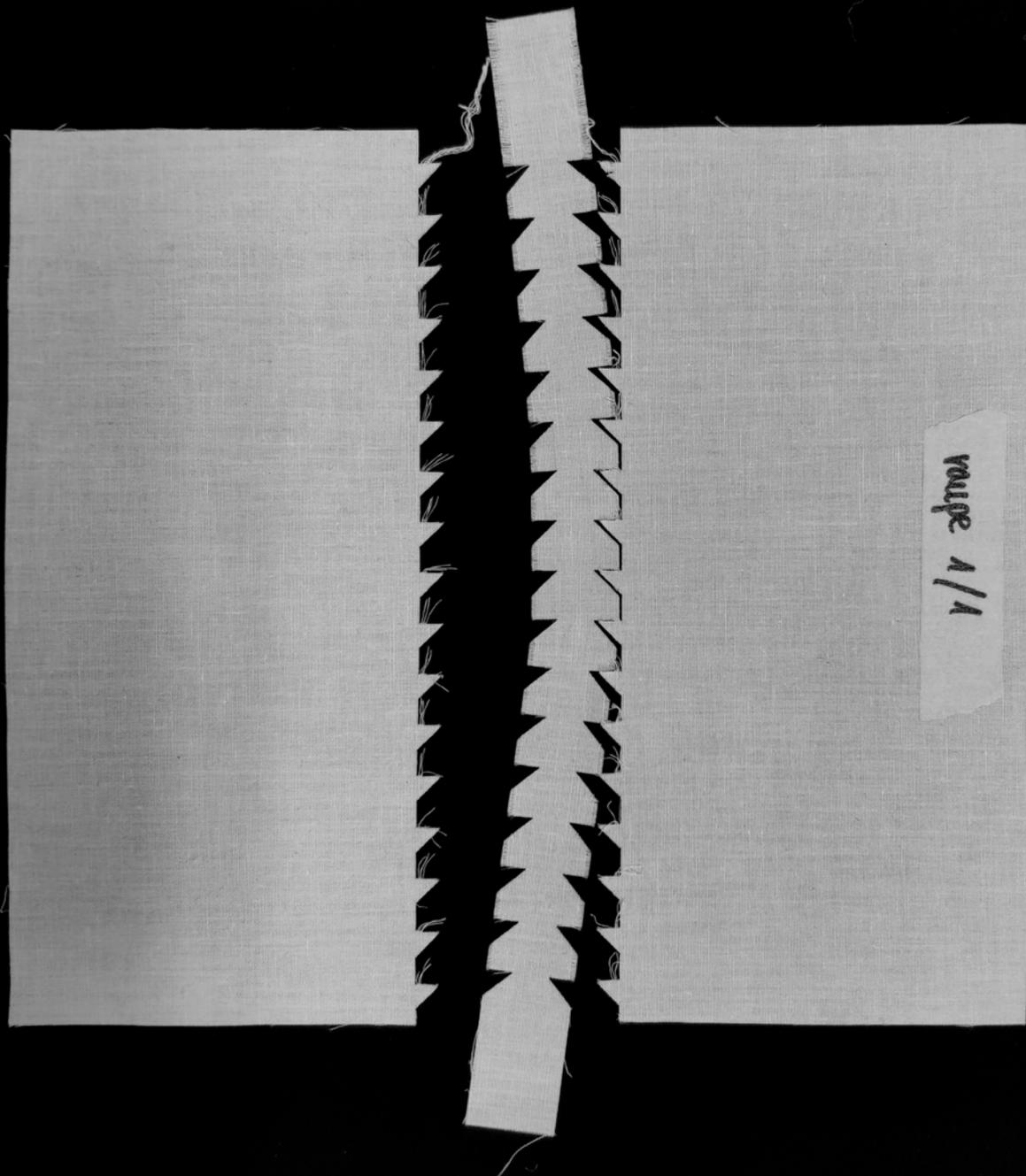
El segundo recurso explorado es el troquel utilizado en envoltorios que van justo alrededor del contenido. Normalmente está compuesto por un hilo o una cinta muy delgada que al tirar de ella corta el envoltorio. En este caso, no es necesario un patrón troquelado que facilite la abertura, sino el adecuado contraste de los materiales utilizados. La cinta suele ser de un material más sólido y resistente, por el contrario el envoltorio suele ser de uno más frágil. Todo el registro y especificaciones técnicas las encontrareis en el archivo _02.

El tercer recurso explorado es el precinto de garantía por cinta adhesiva. Comúnmente también es utilizada en los embalajes de cartón o en los packagings de algunos productos alimentarios. Su peculiaridad es que para ser totalmente retirada es necesario también quitar parte del material del contenedor. Normalmente se opta por cortarlo mediante un cúter u objeto similar. Dada la naturaleza de este precinto, es posible dejar un rastro gráfico, como puede ser un logo en el caso de que sea cortado y no arrancado. Todo el registro y especificaciones técnicas las encontrareis en el archivo _03.

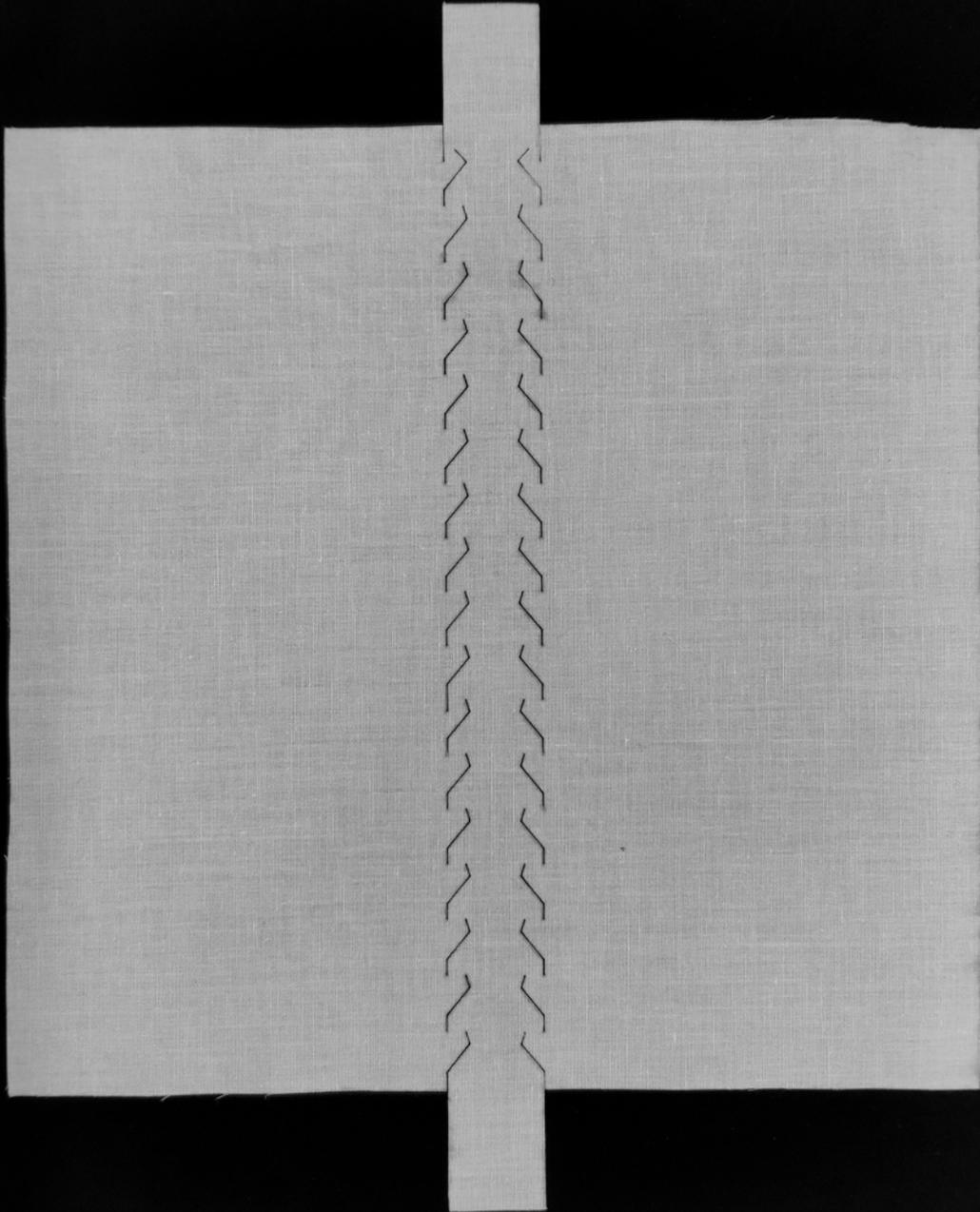




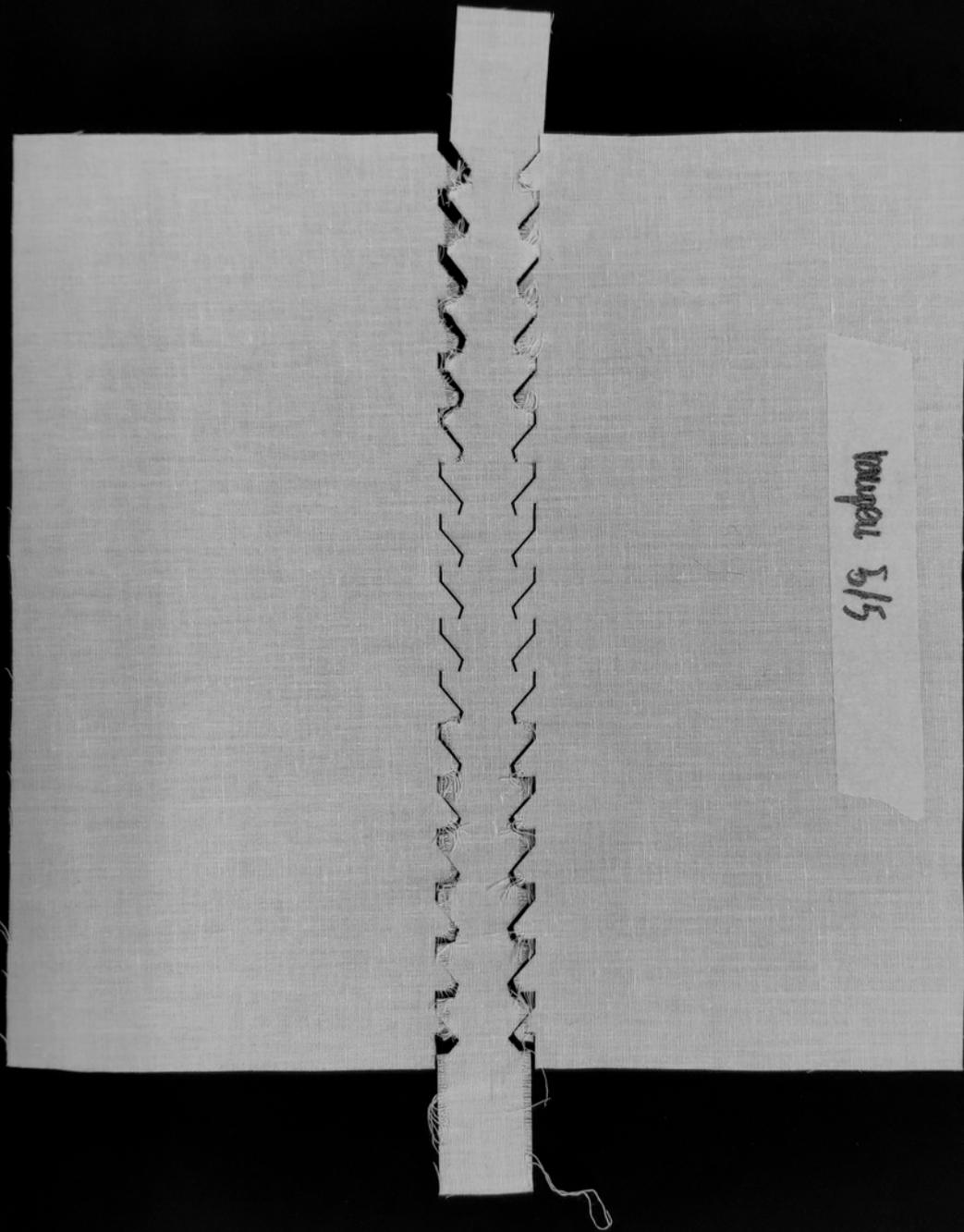
01/1



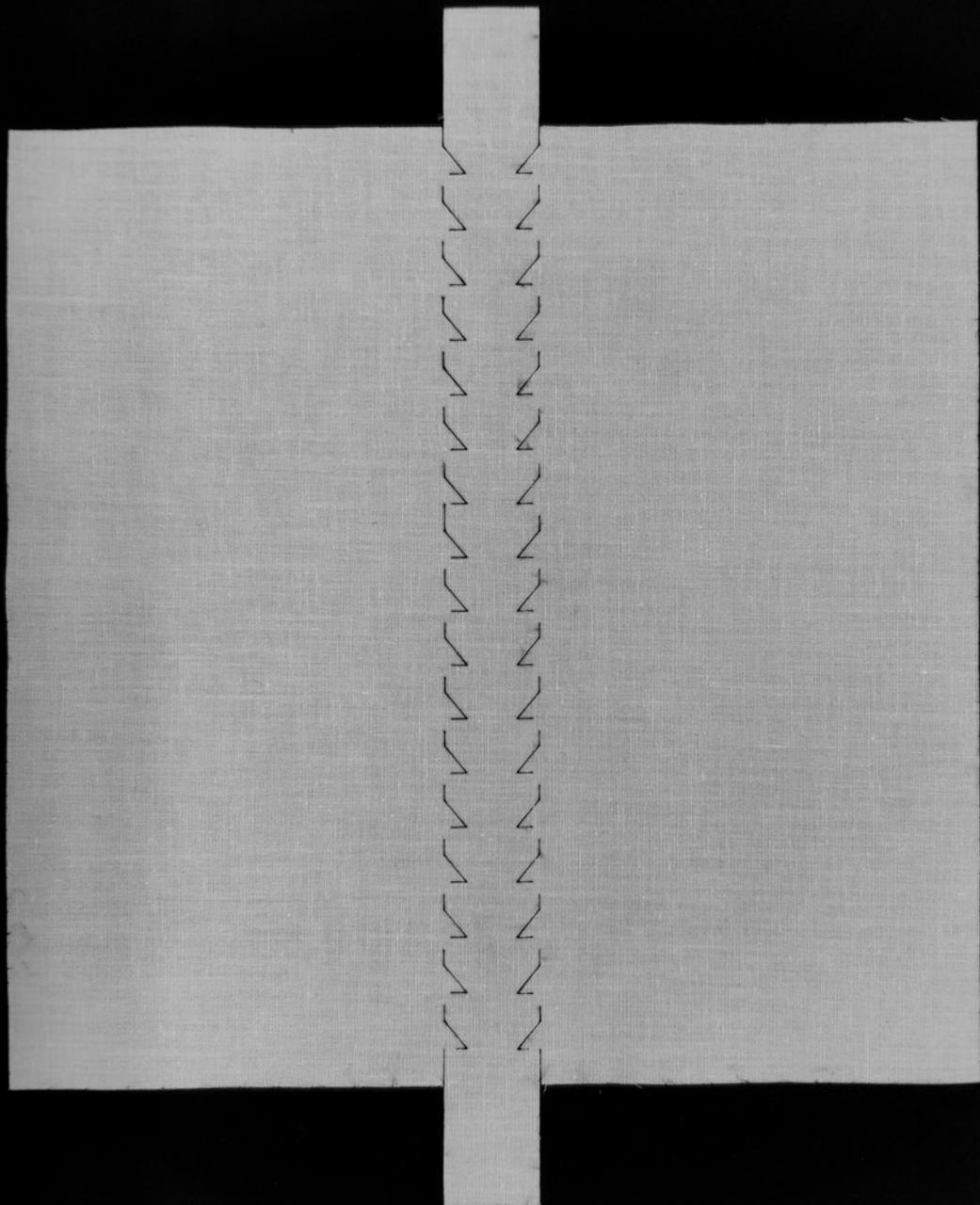
01/1.2



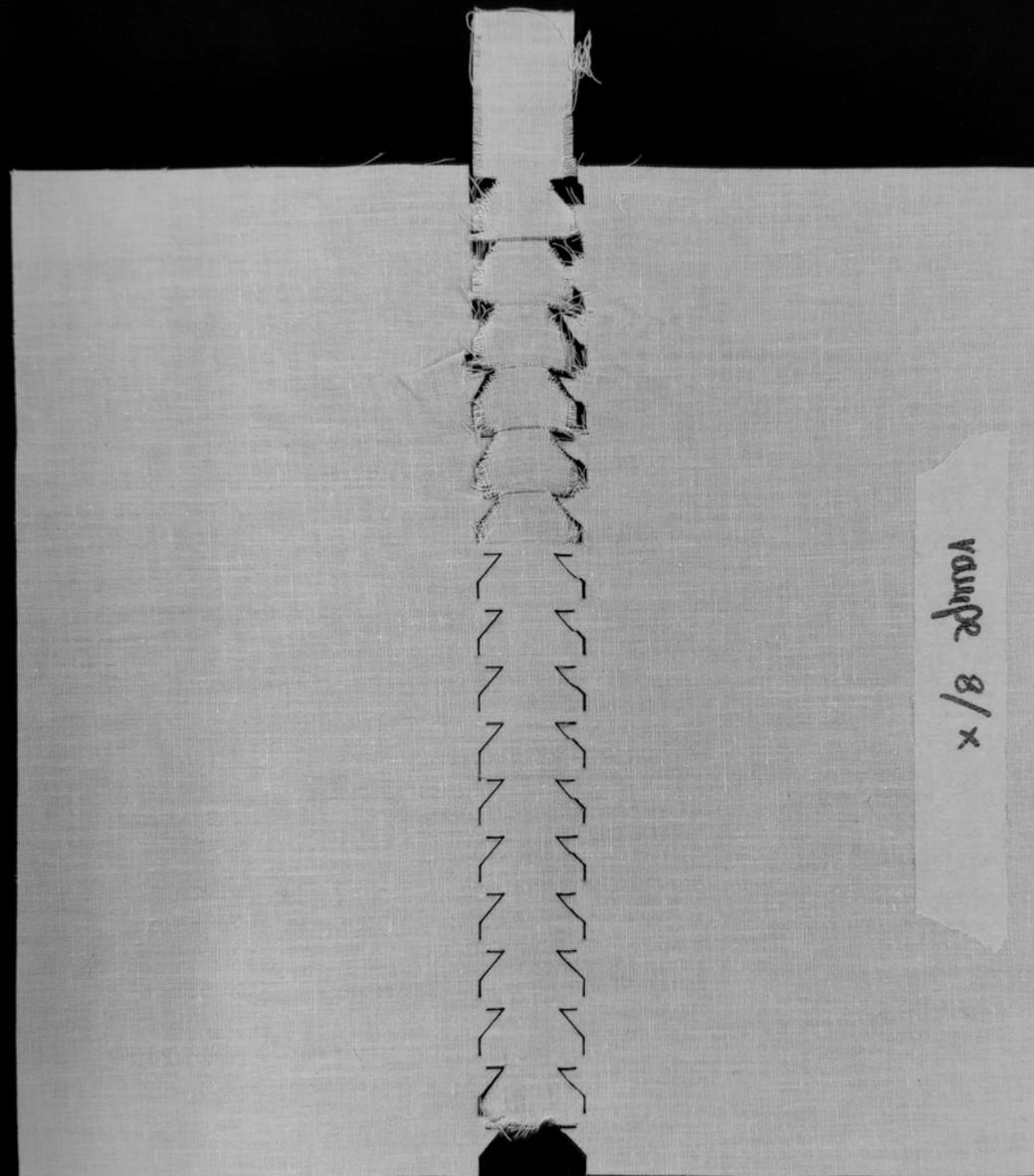
01/2



01/2.2

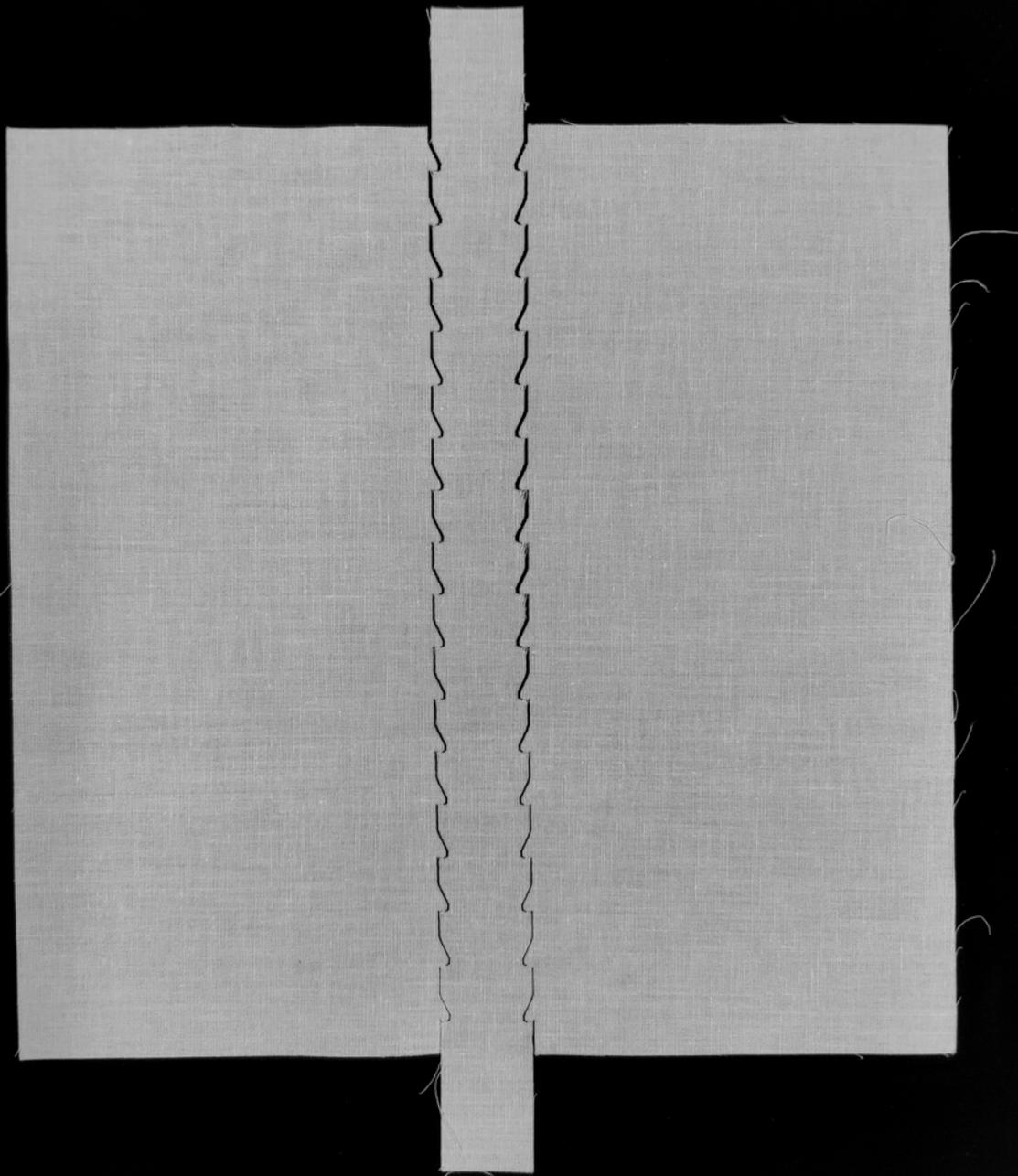


01/3

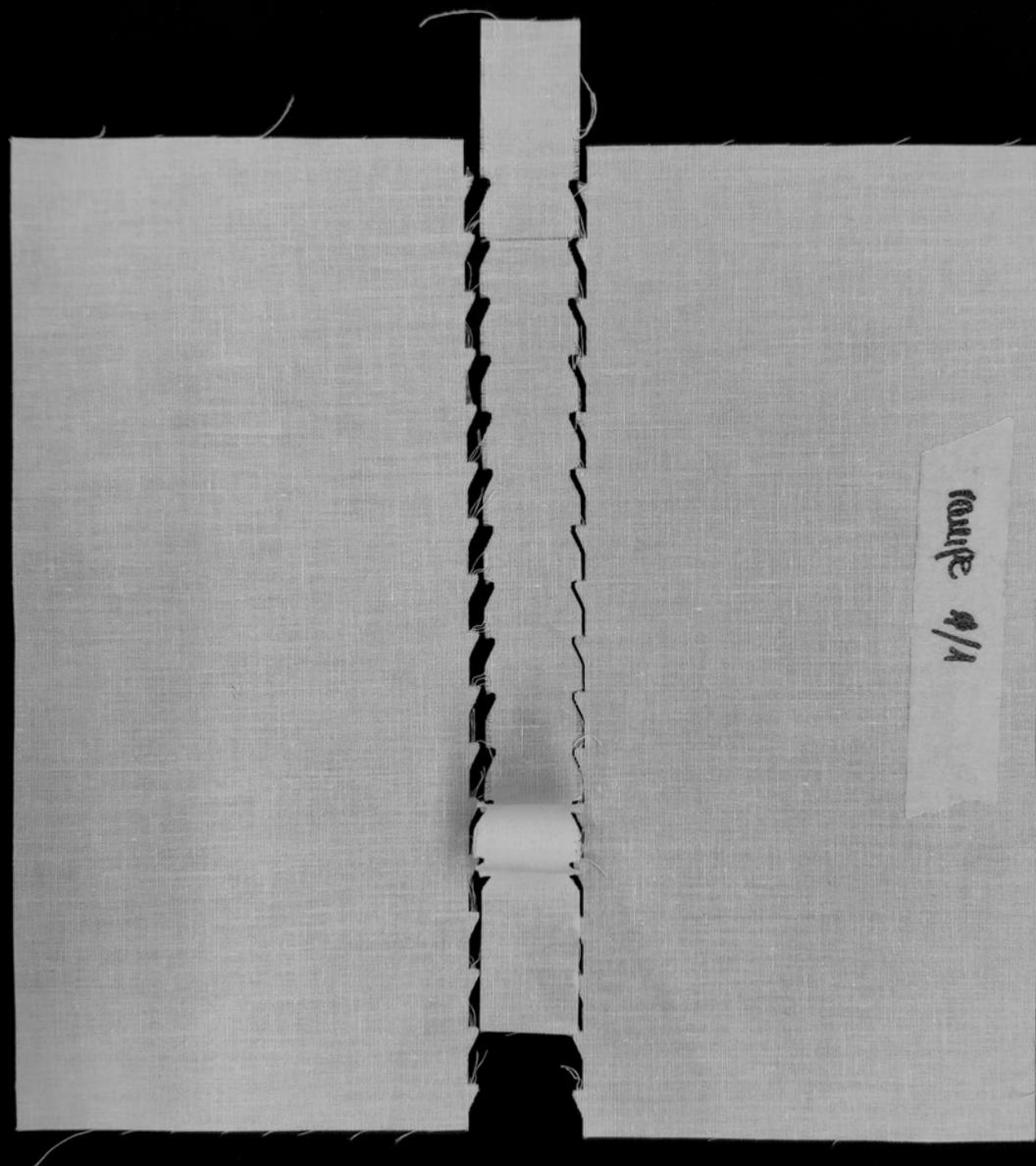


vaupre 8/x

01/3.2

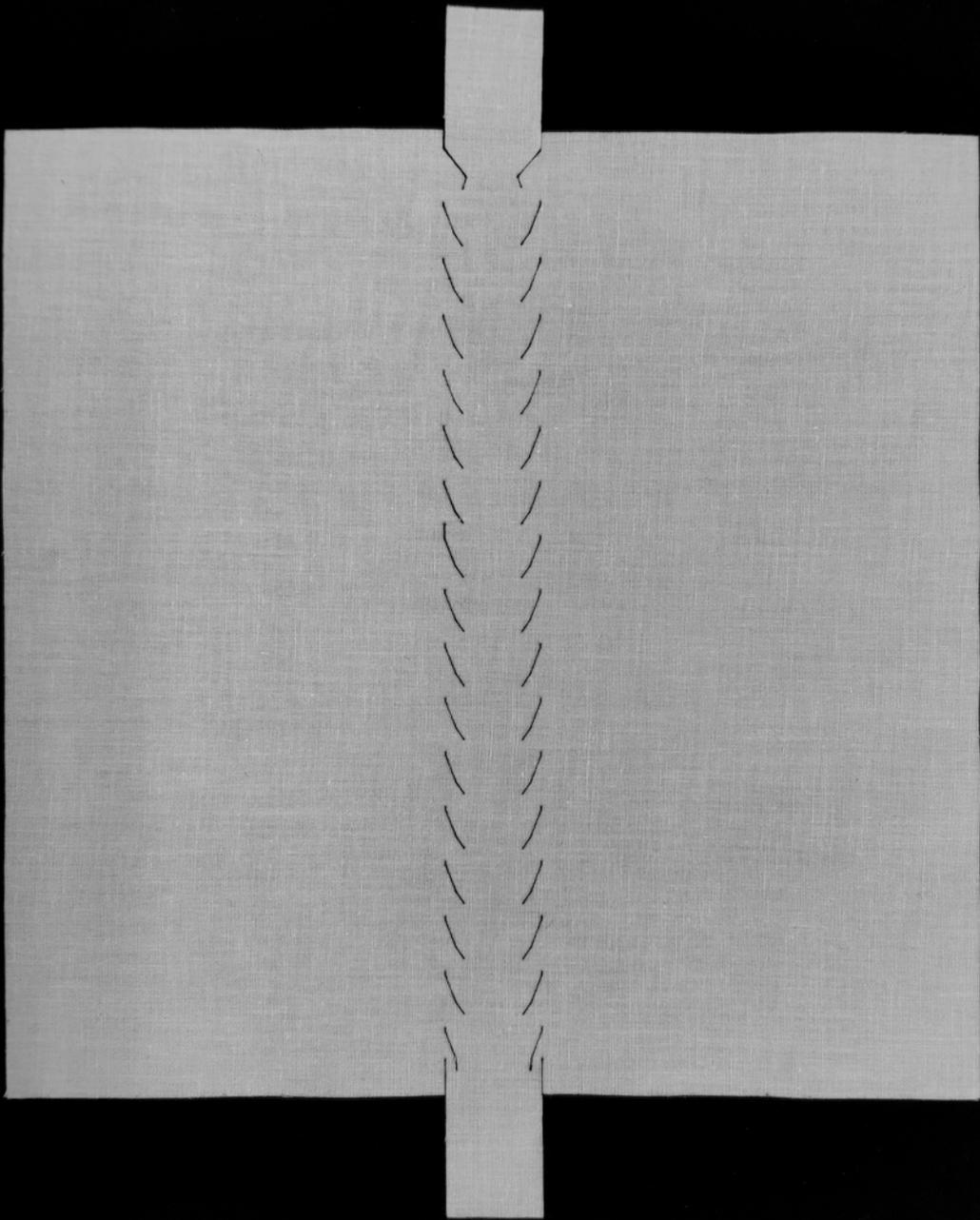


01/4

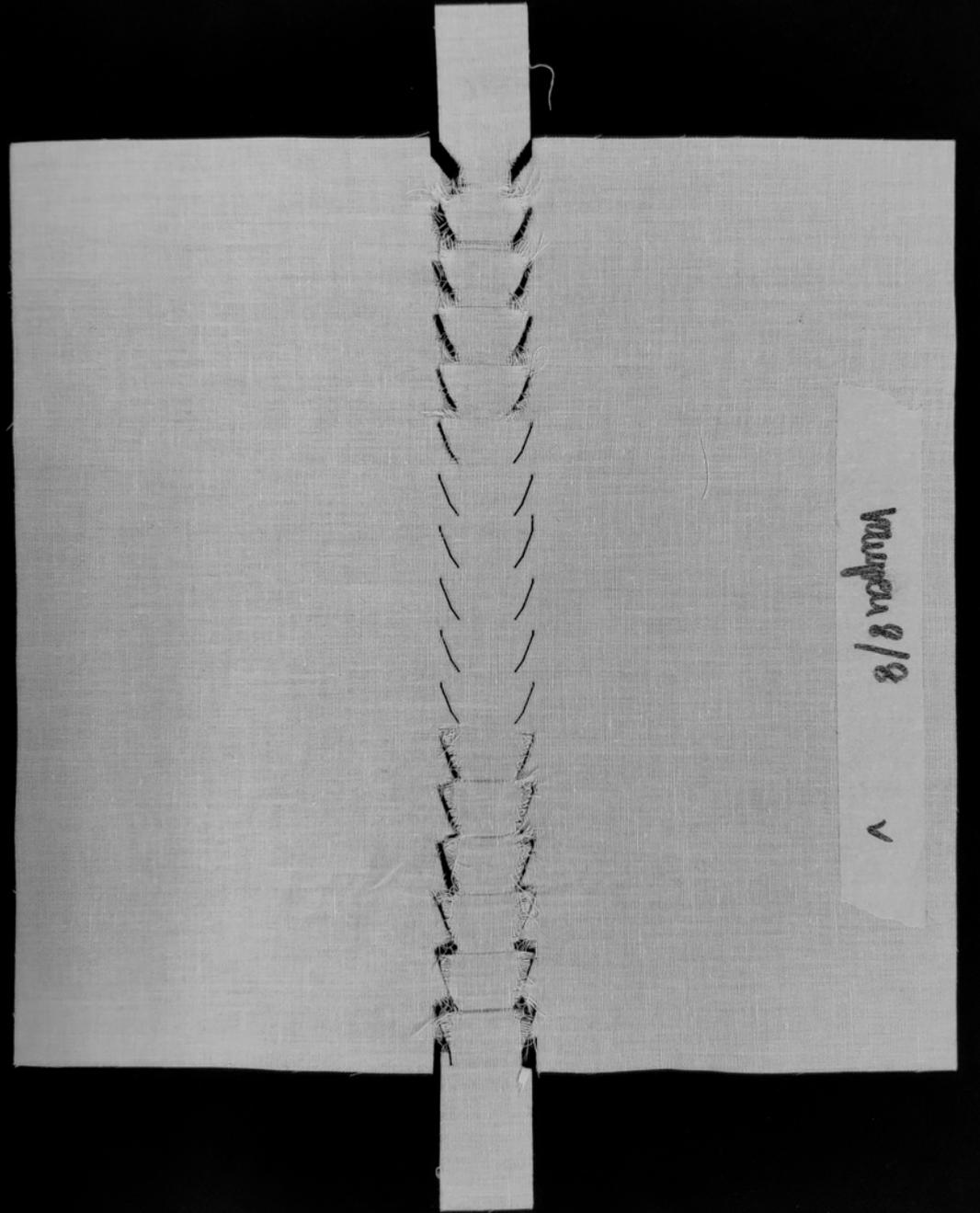


coupe #1

01/4.2

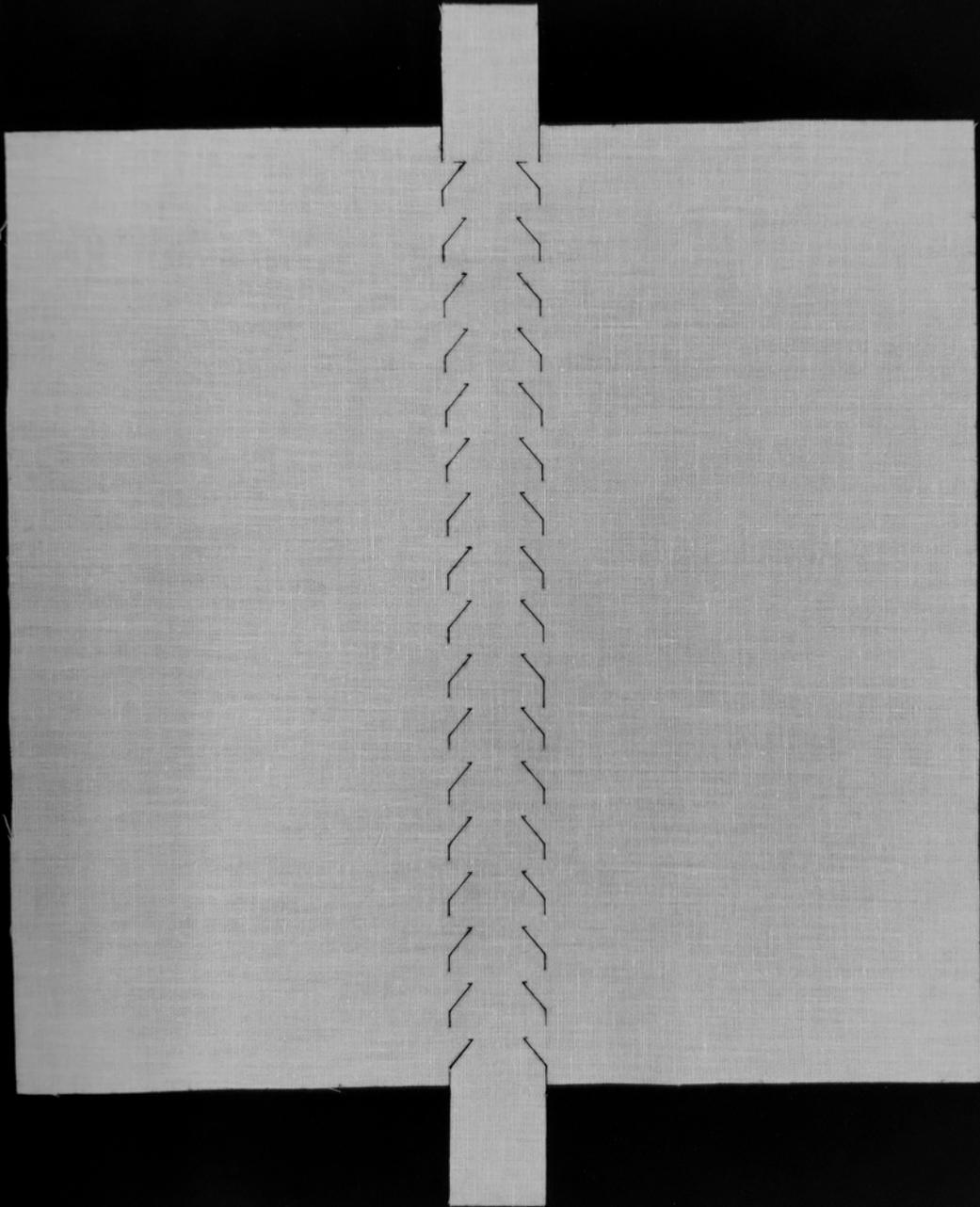


01/5

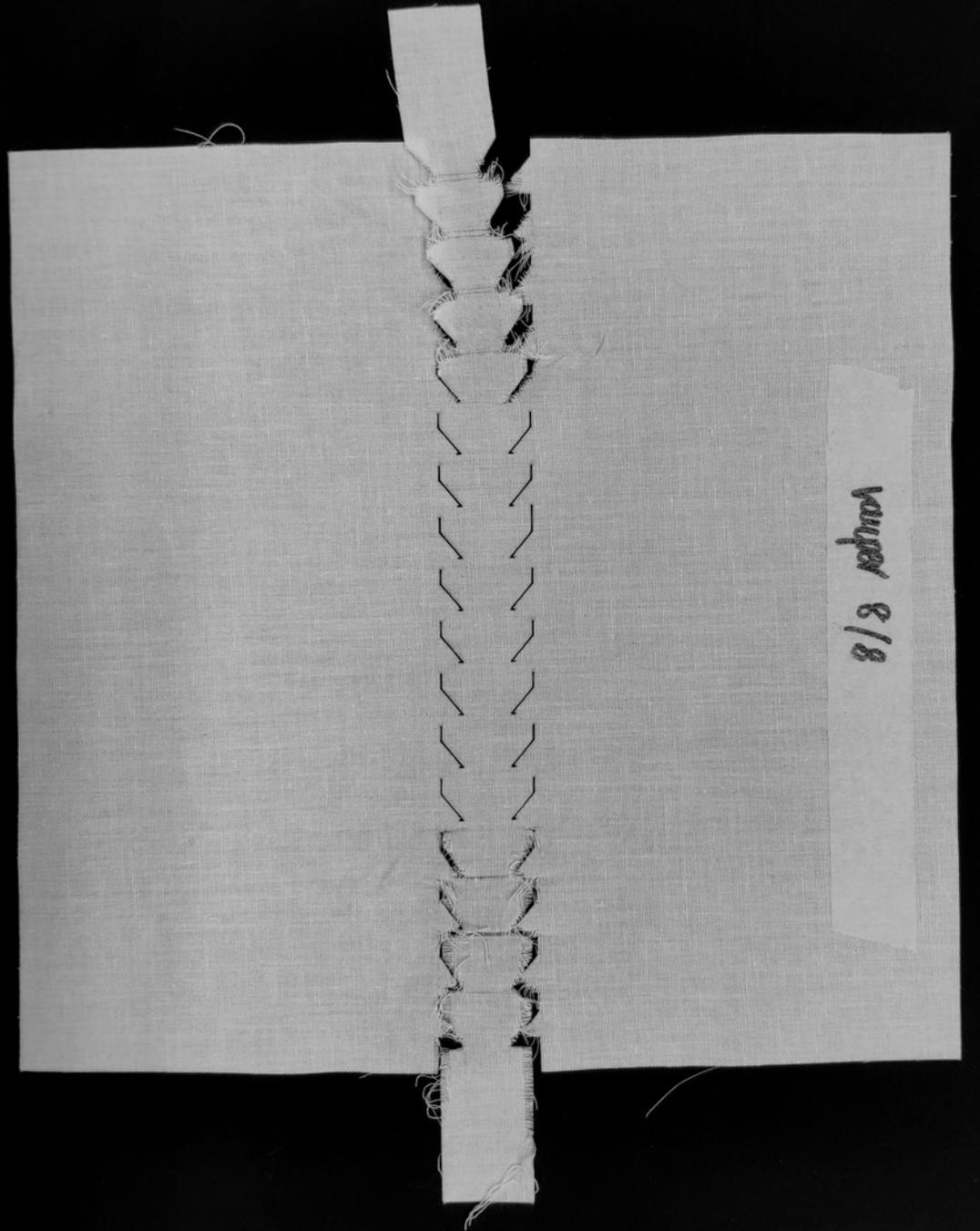


Handwritten text on a small paper label:
v
8/8
v

01/5.2

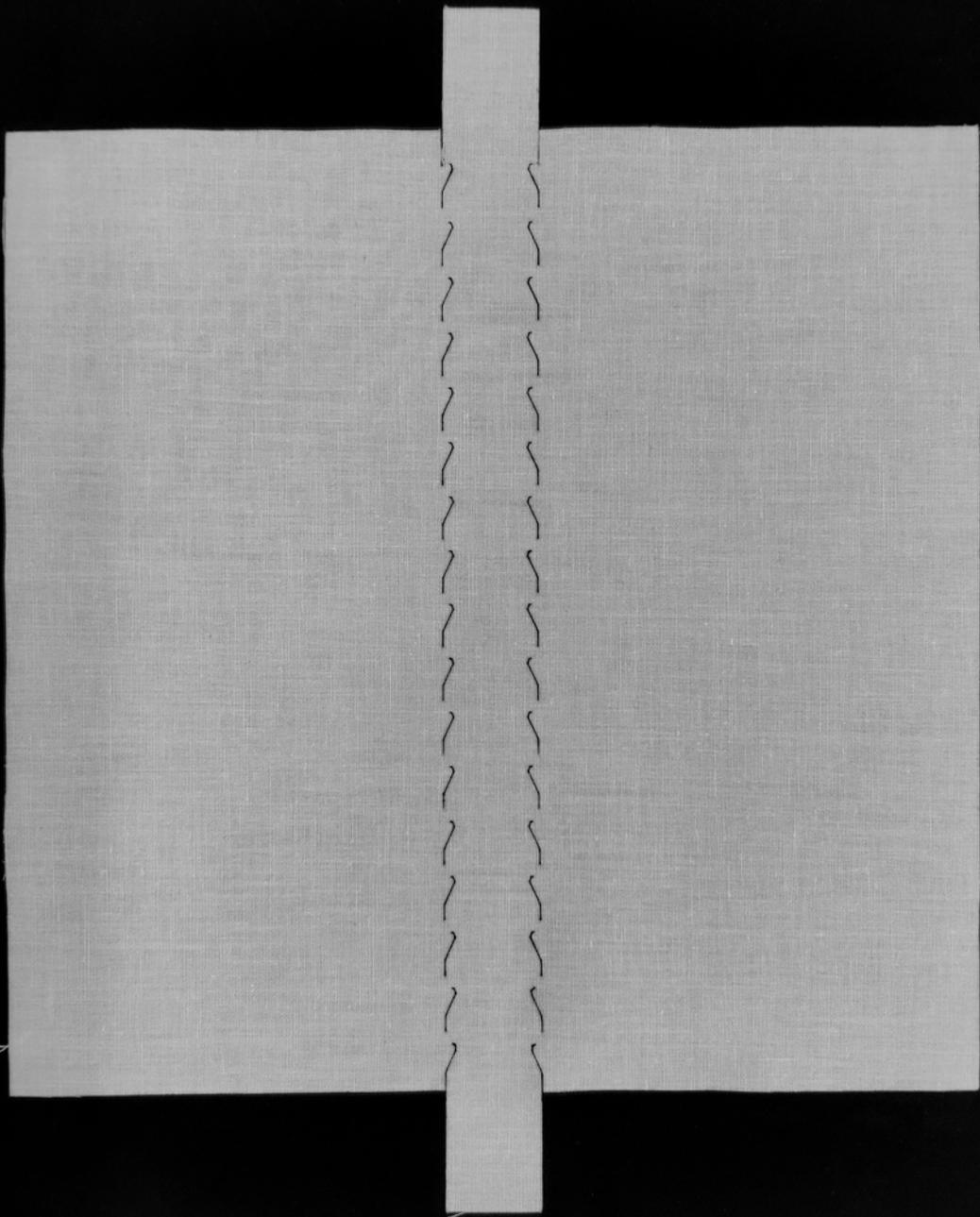


01/6

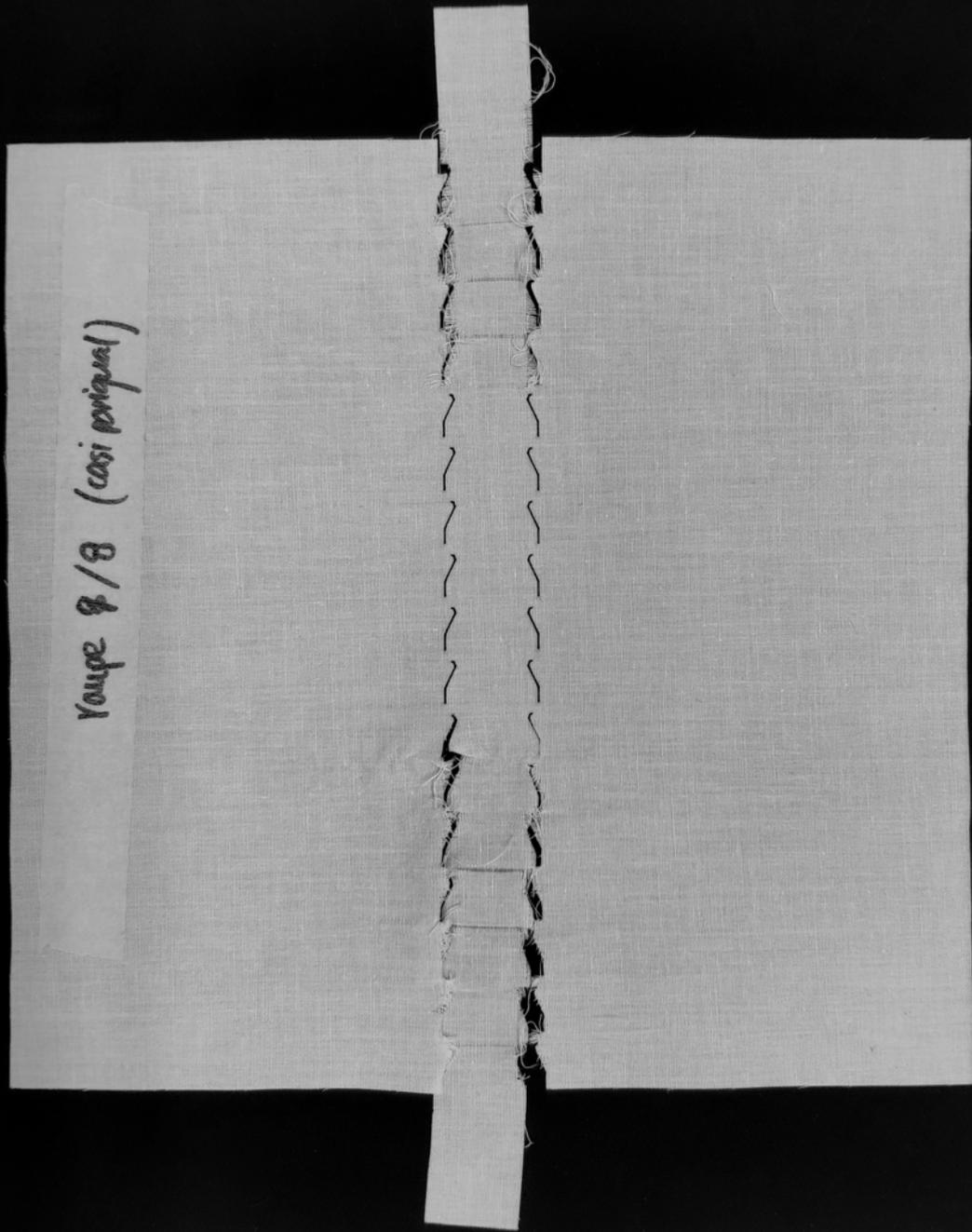


Younger 8/8

01/6.2

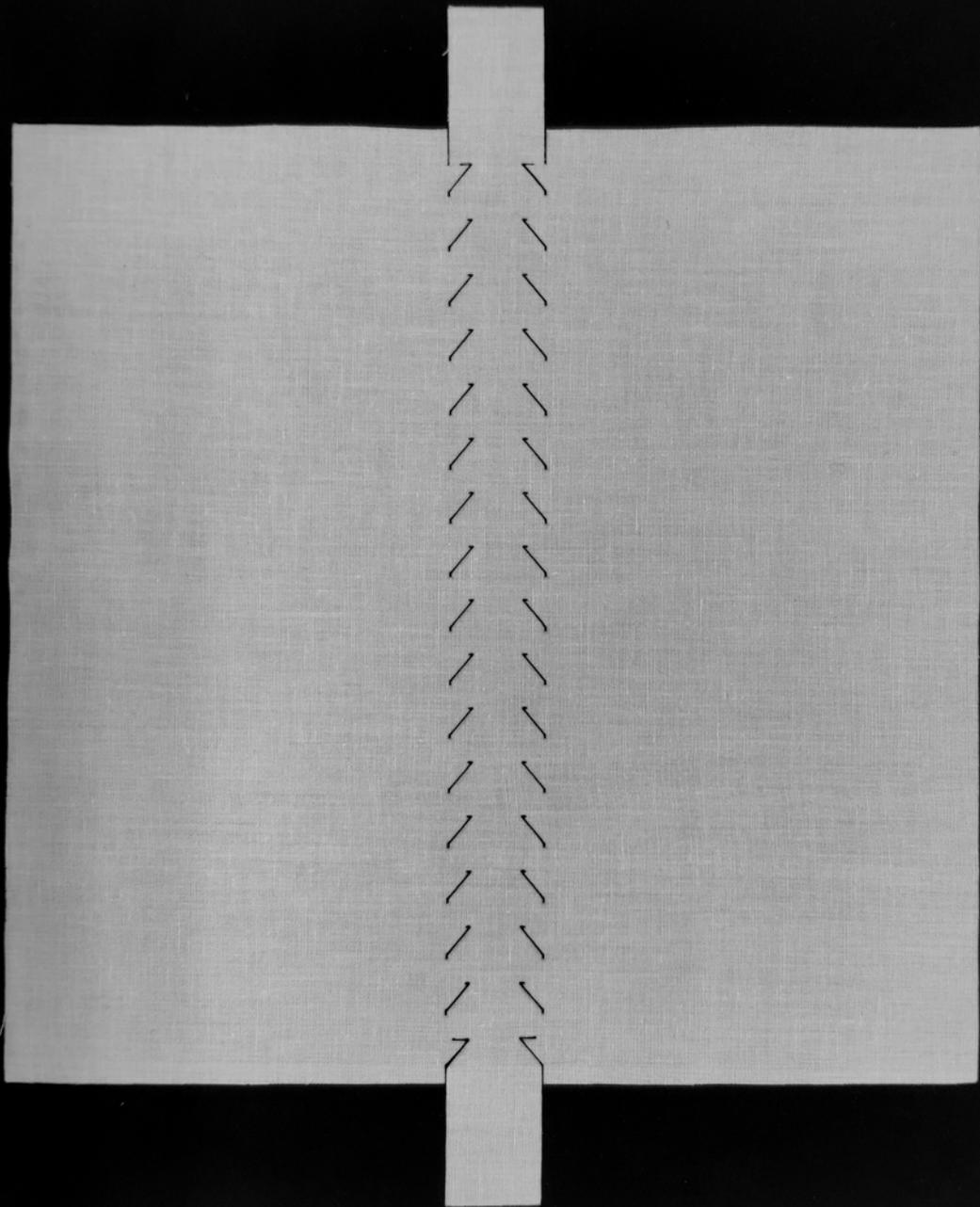


01/7

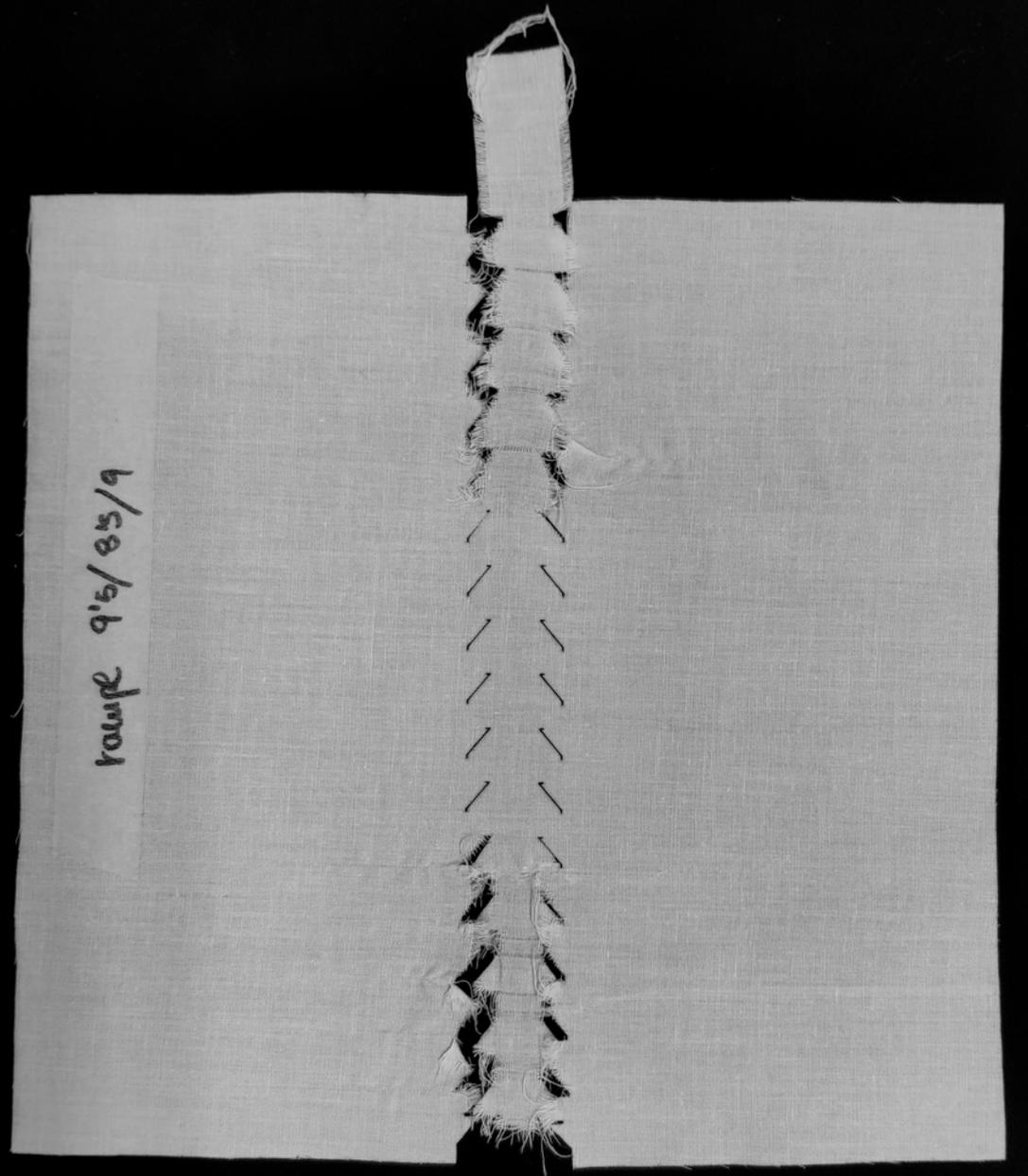


Youpe 9/8 (casi original)

01/7.2

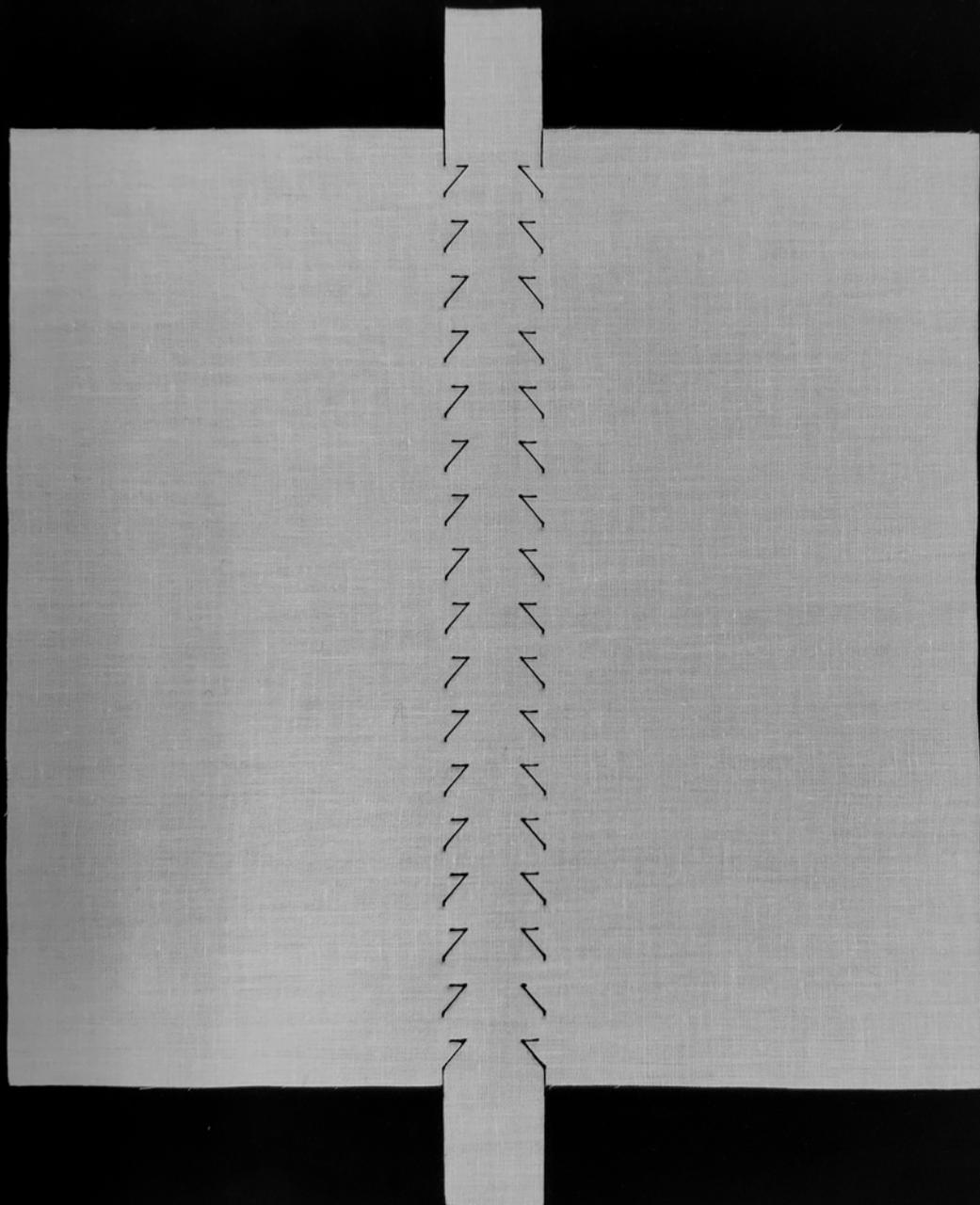


01/8

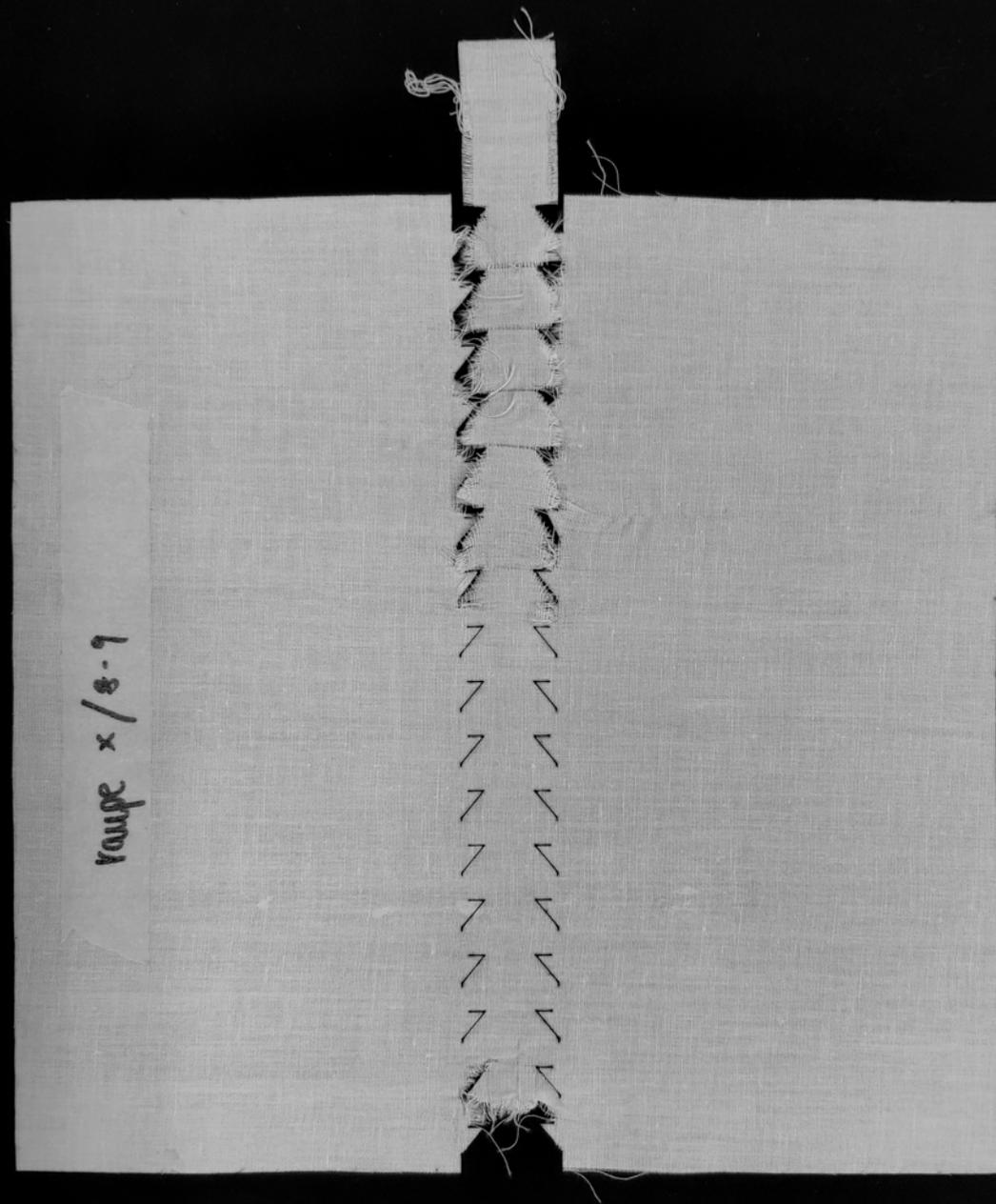


roupe 9'5/85/9

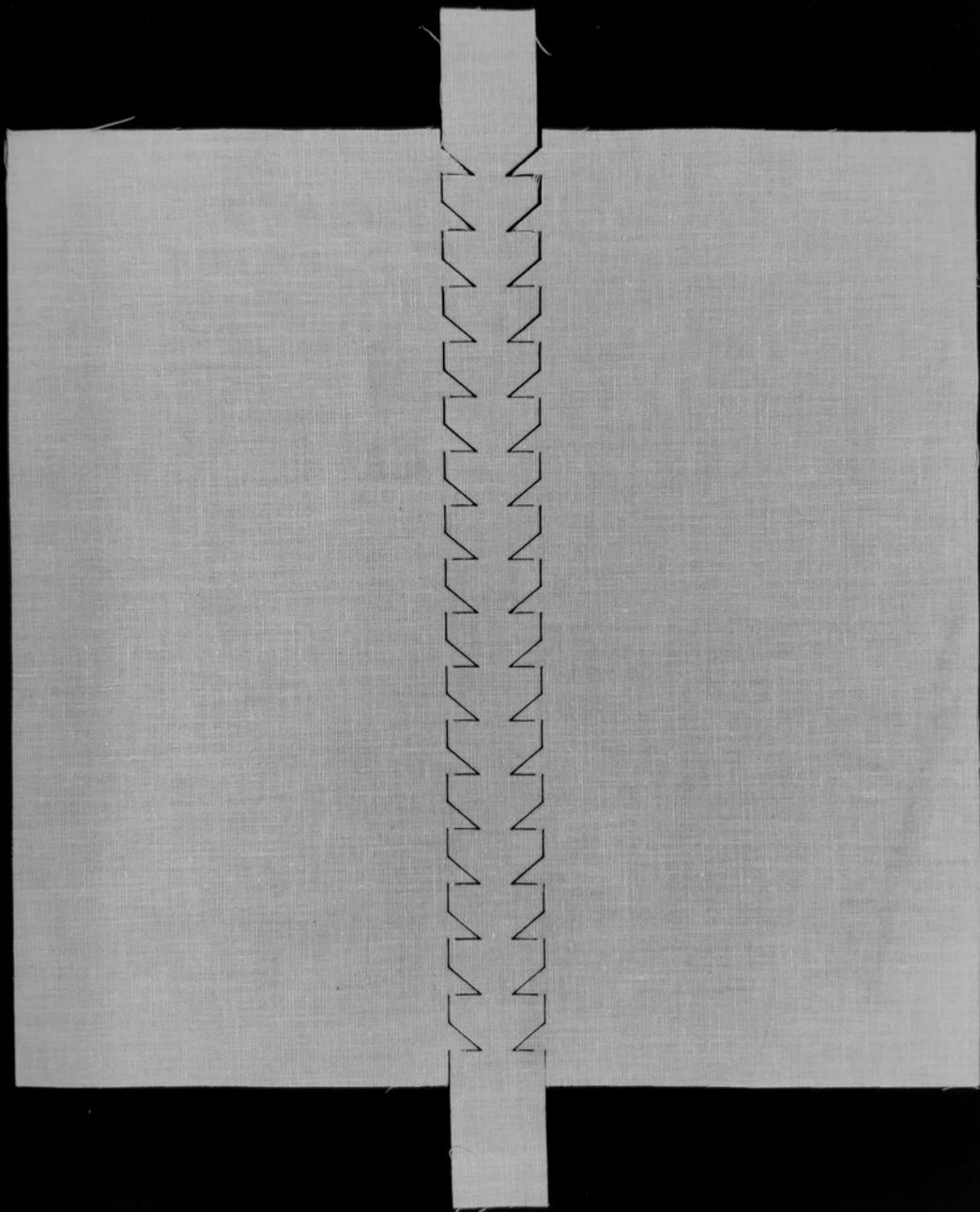
01/8.2



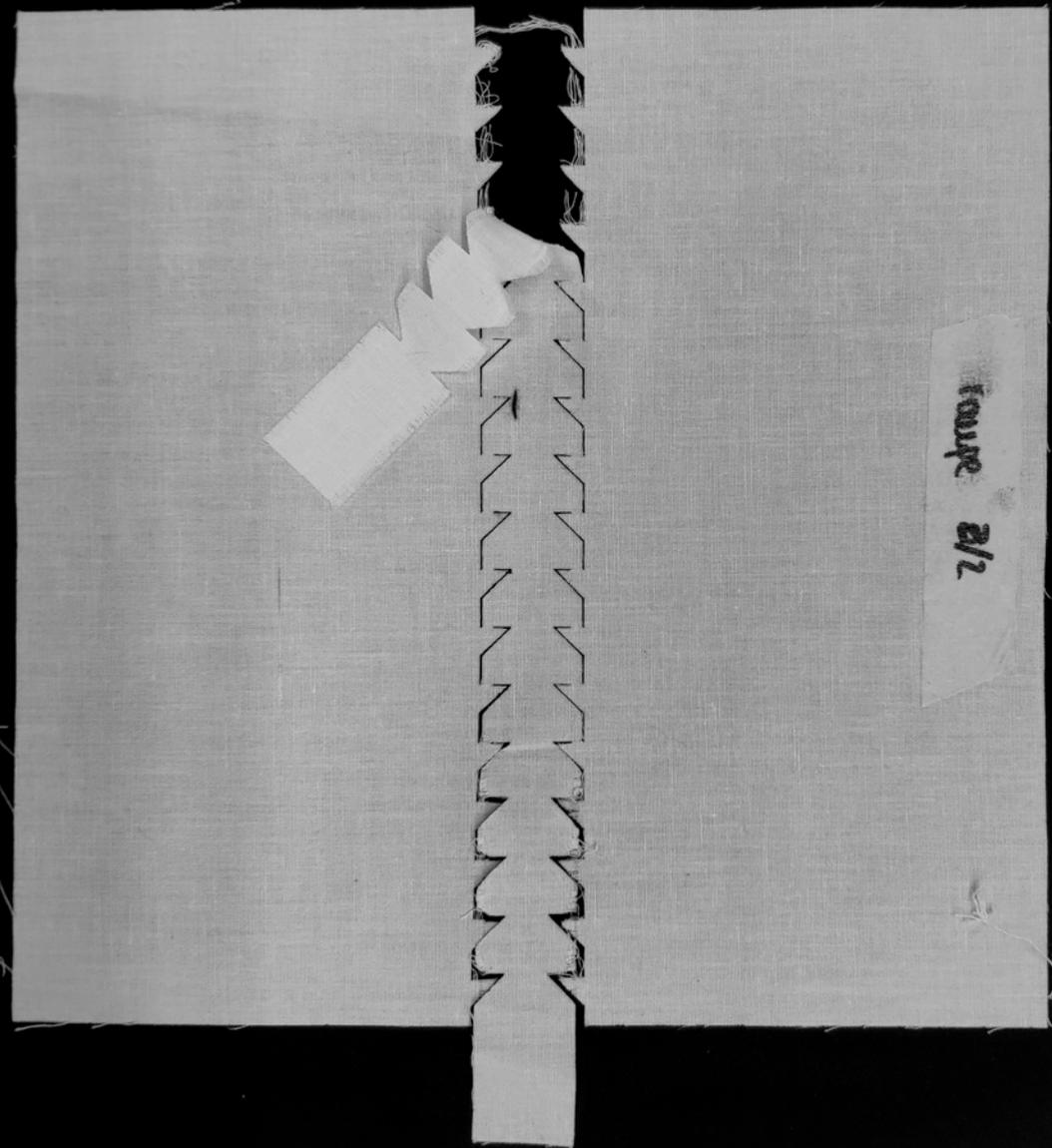
01/9



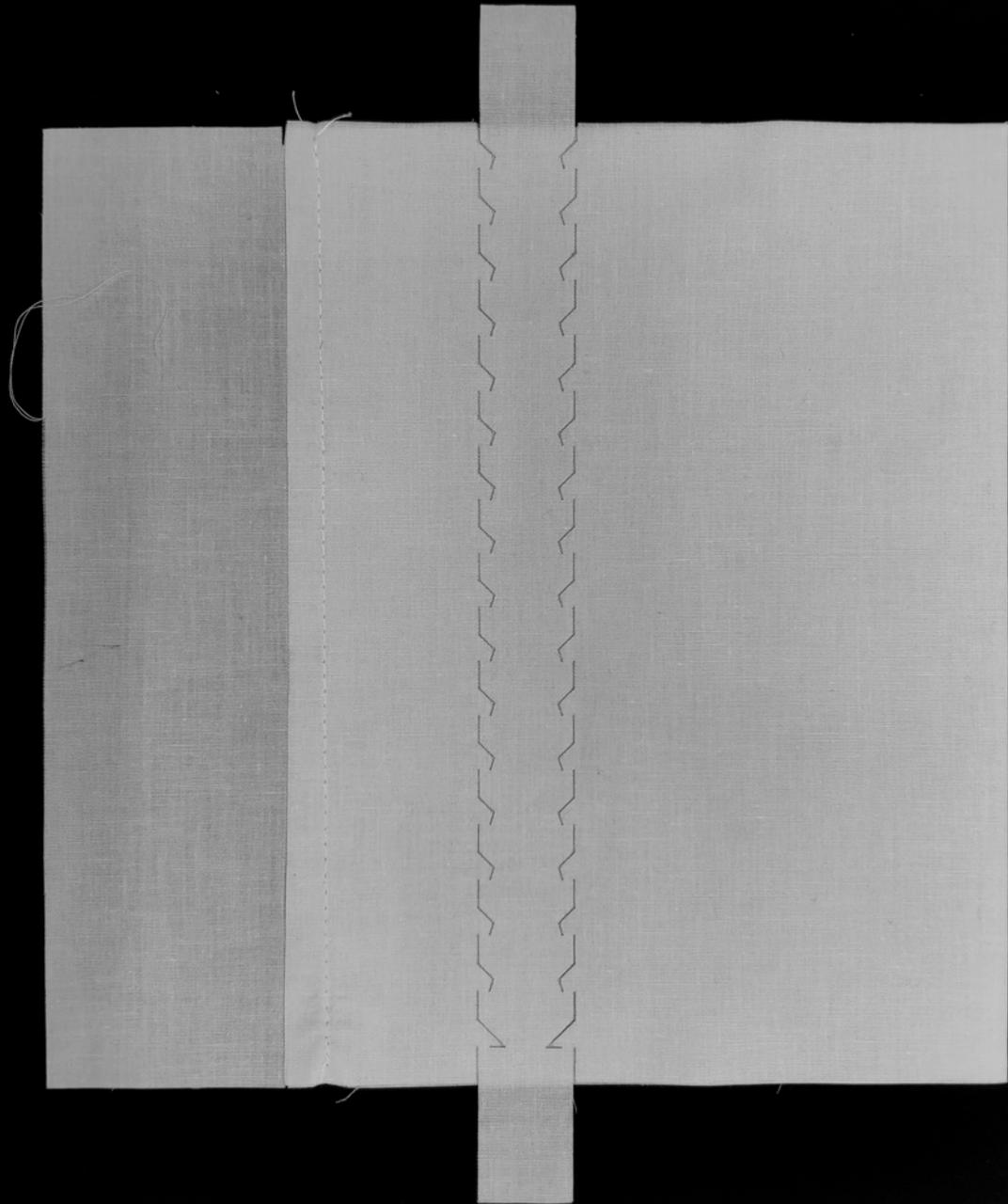
01/9.2



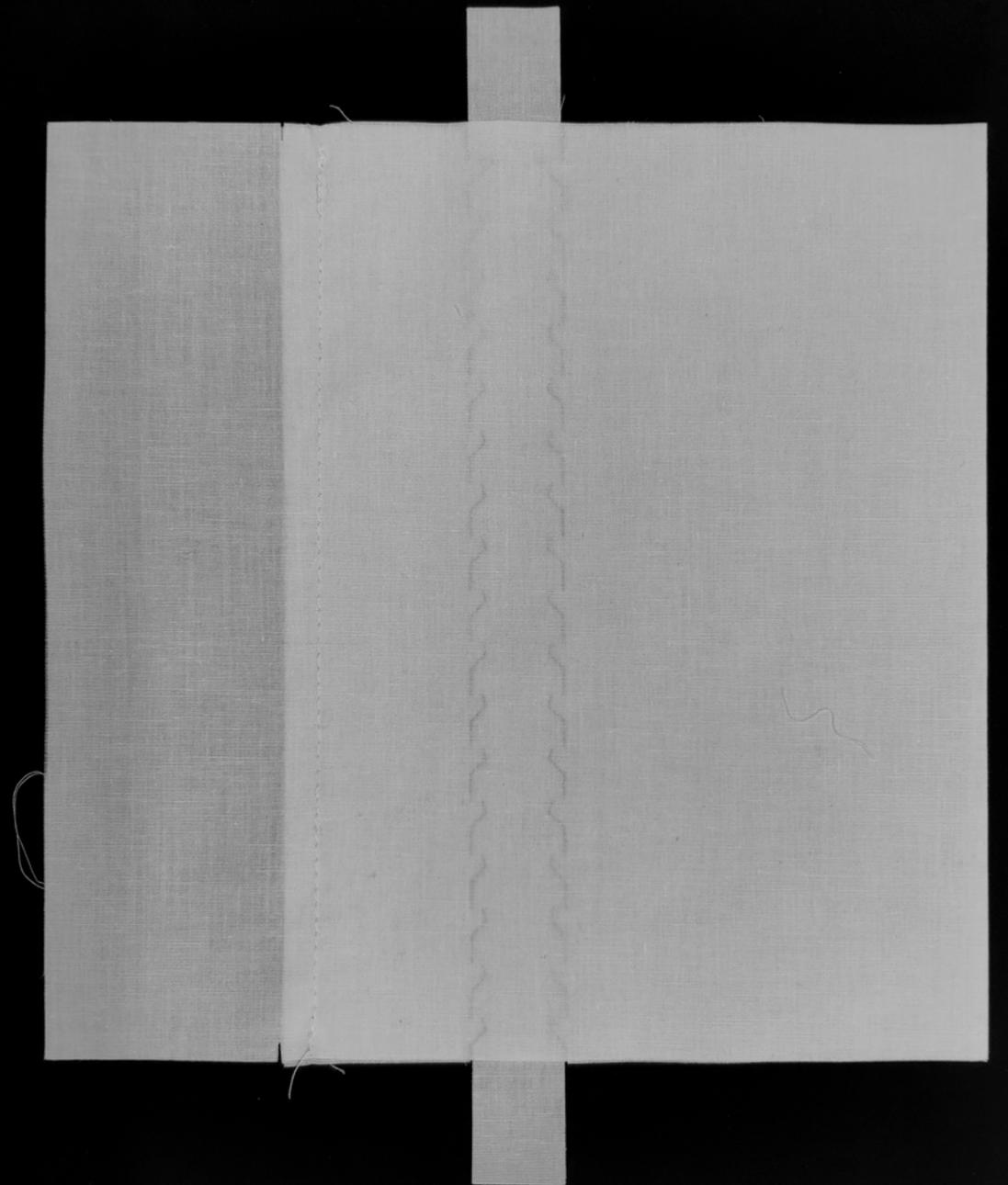
01/10



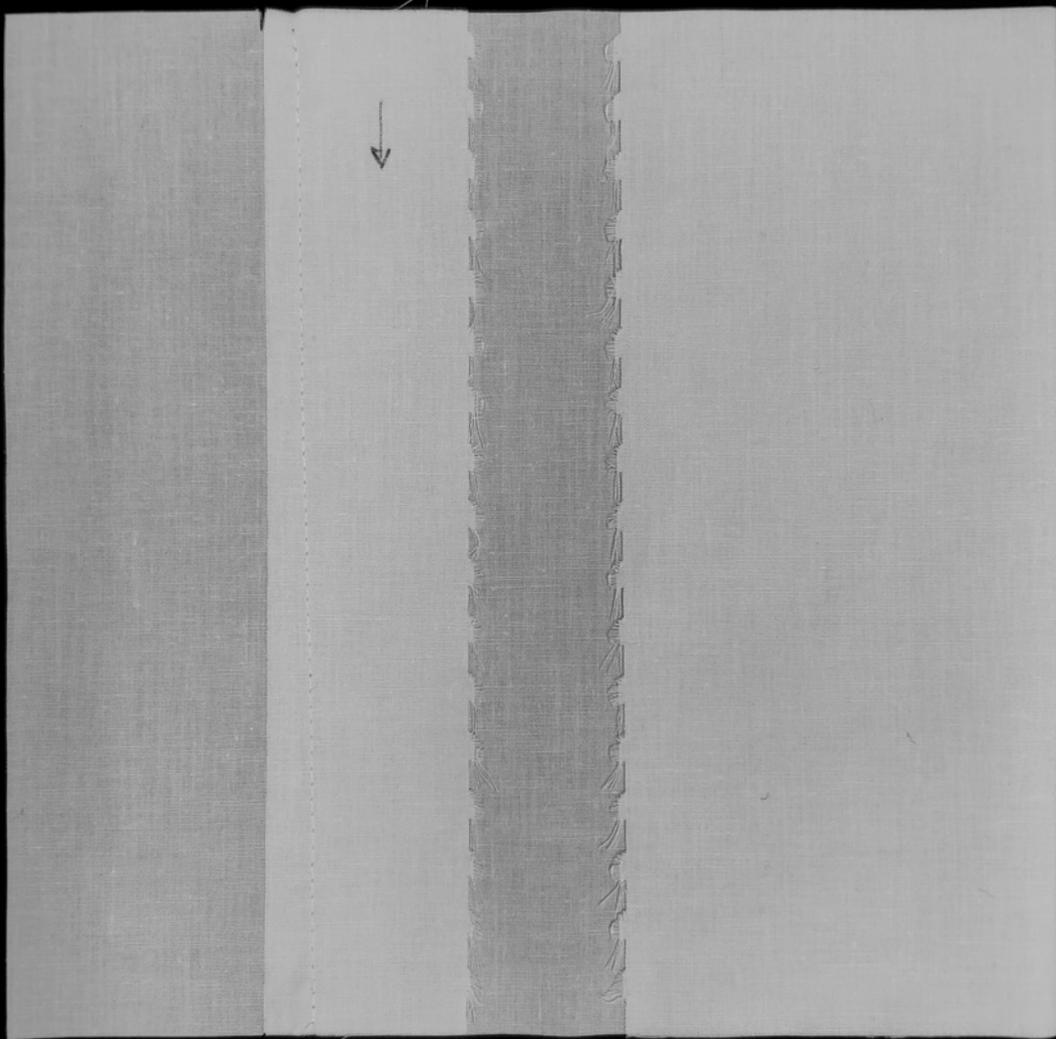
01/10.2



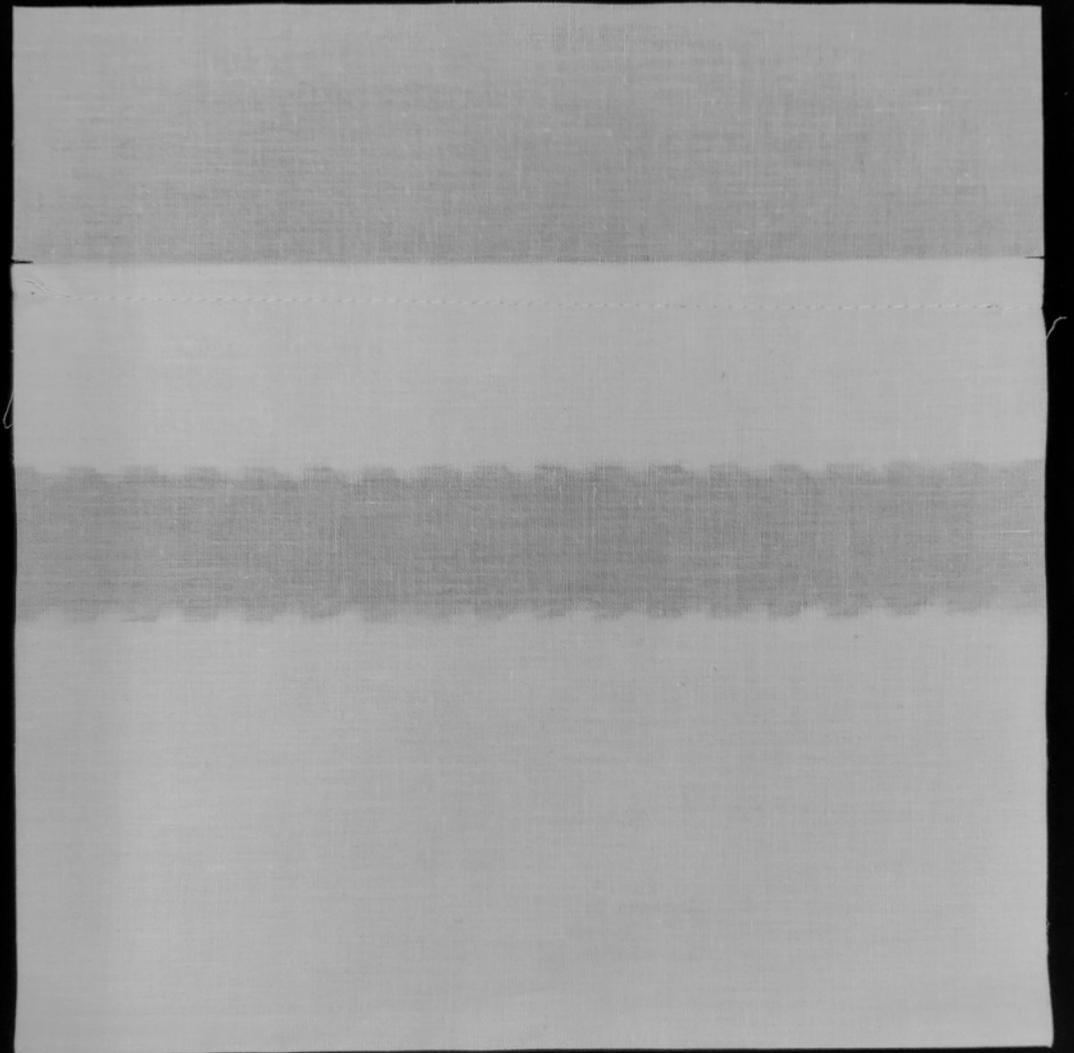
01/11



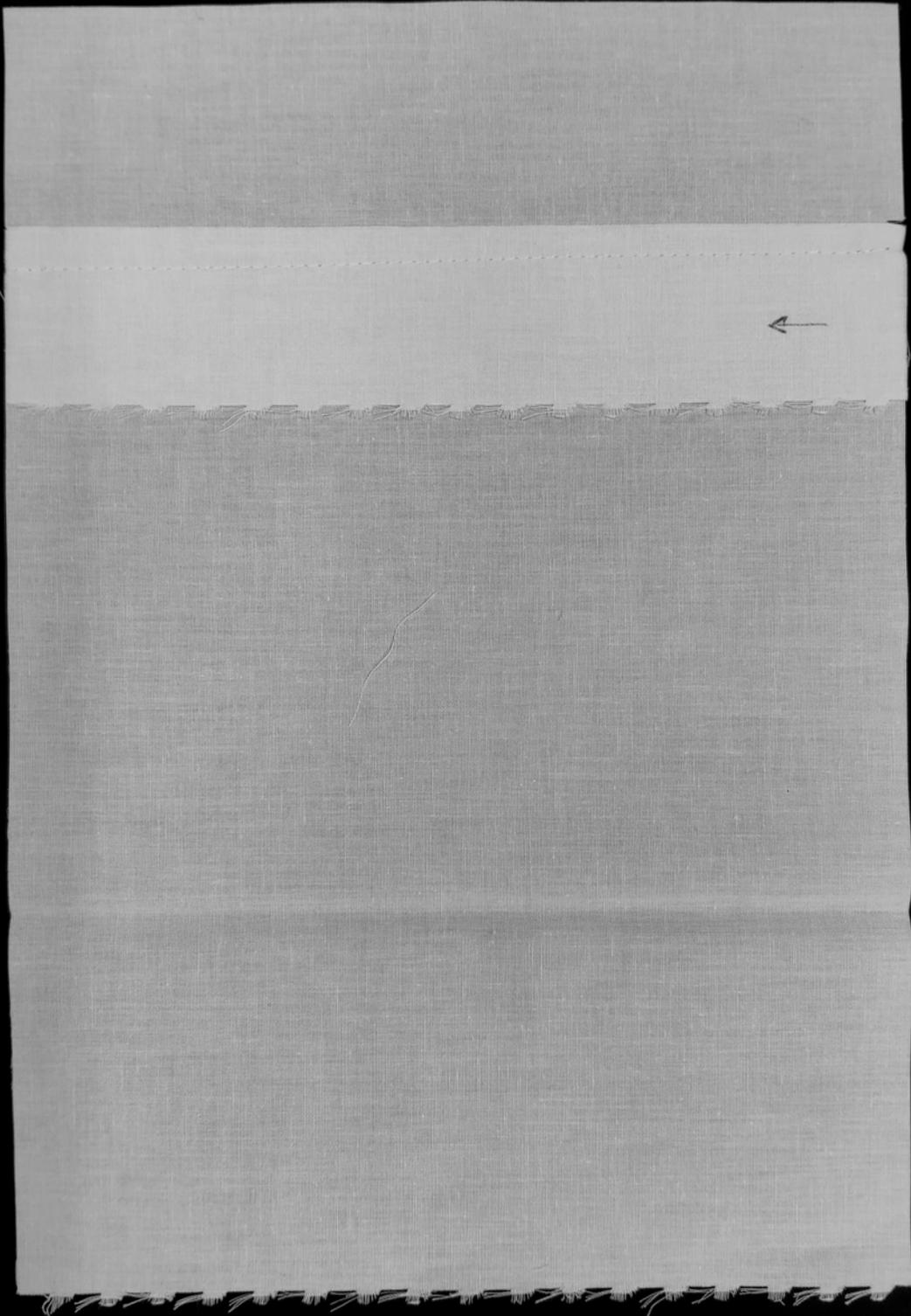
01/11.2



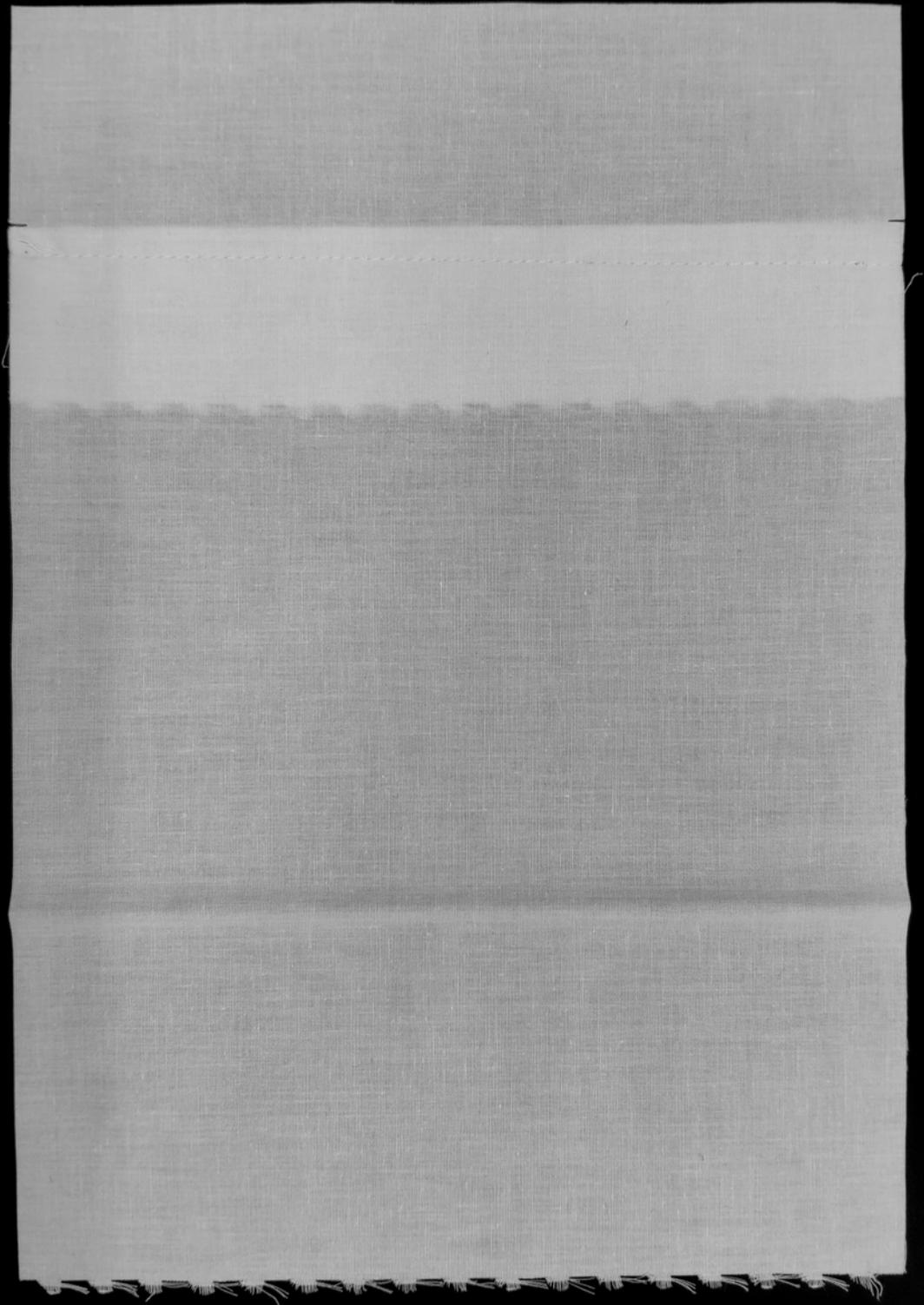
01/12



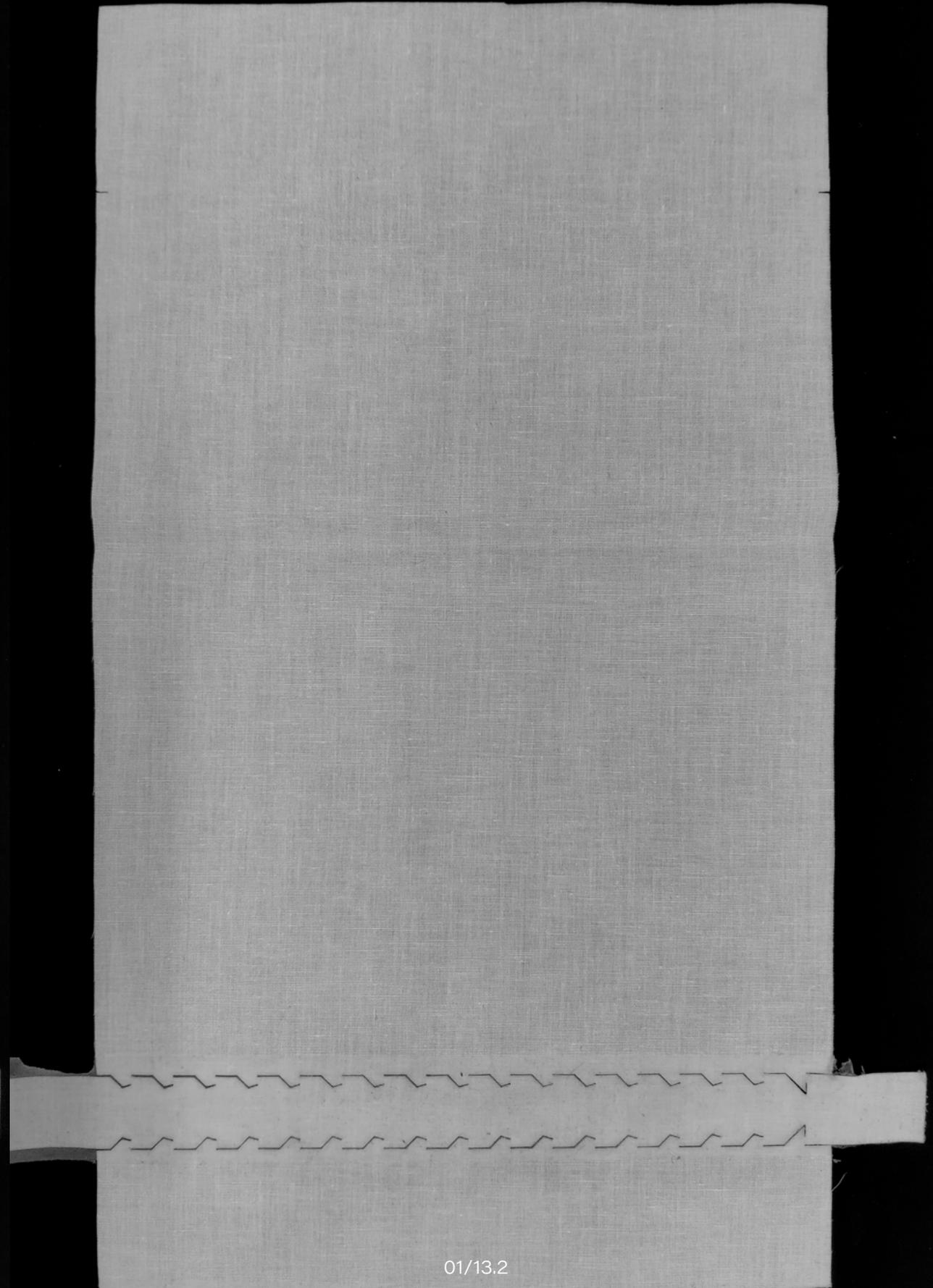
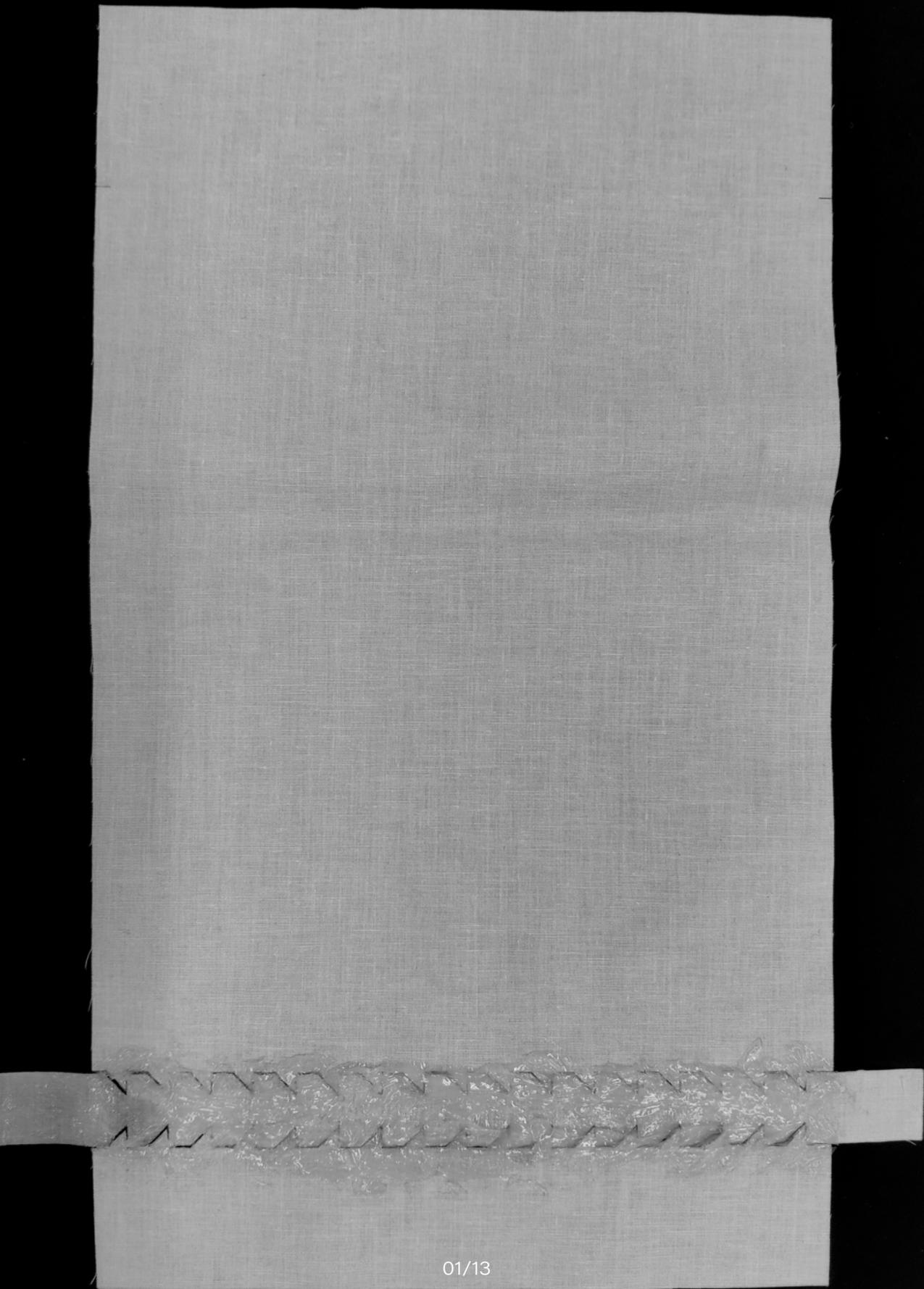
01/12.2

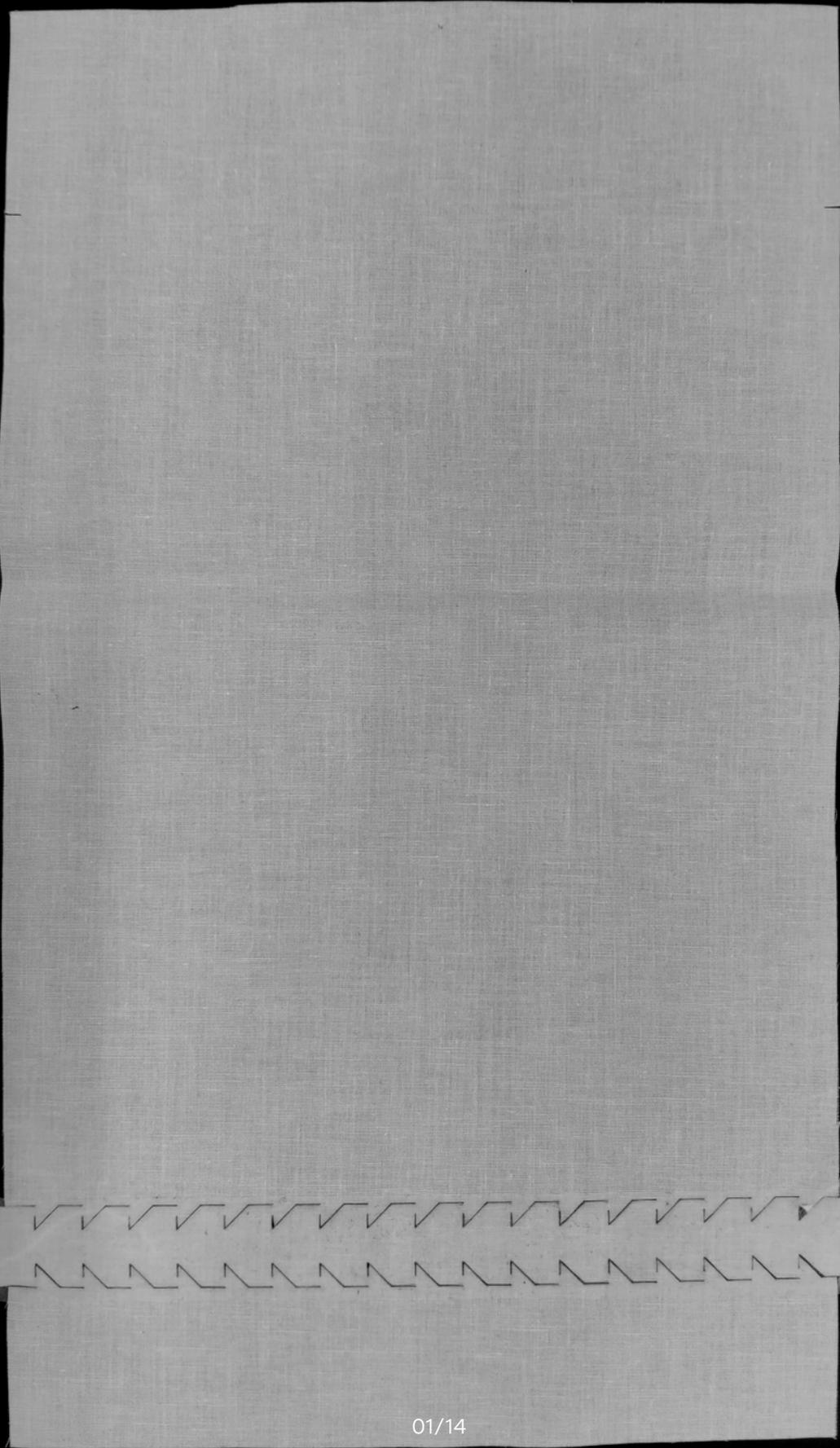


01/12

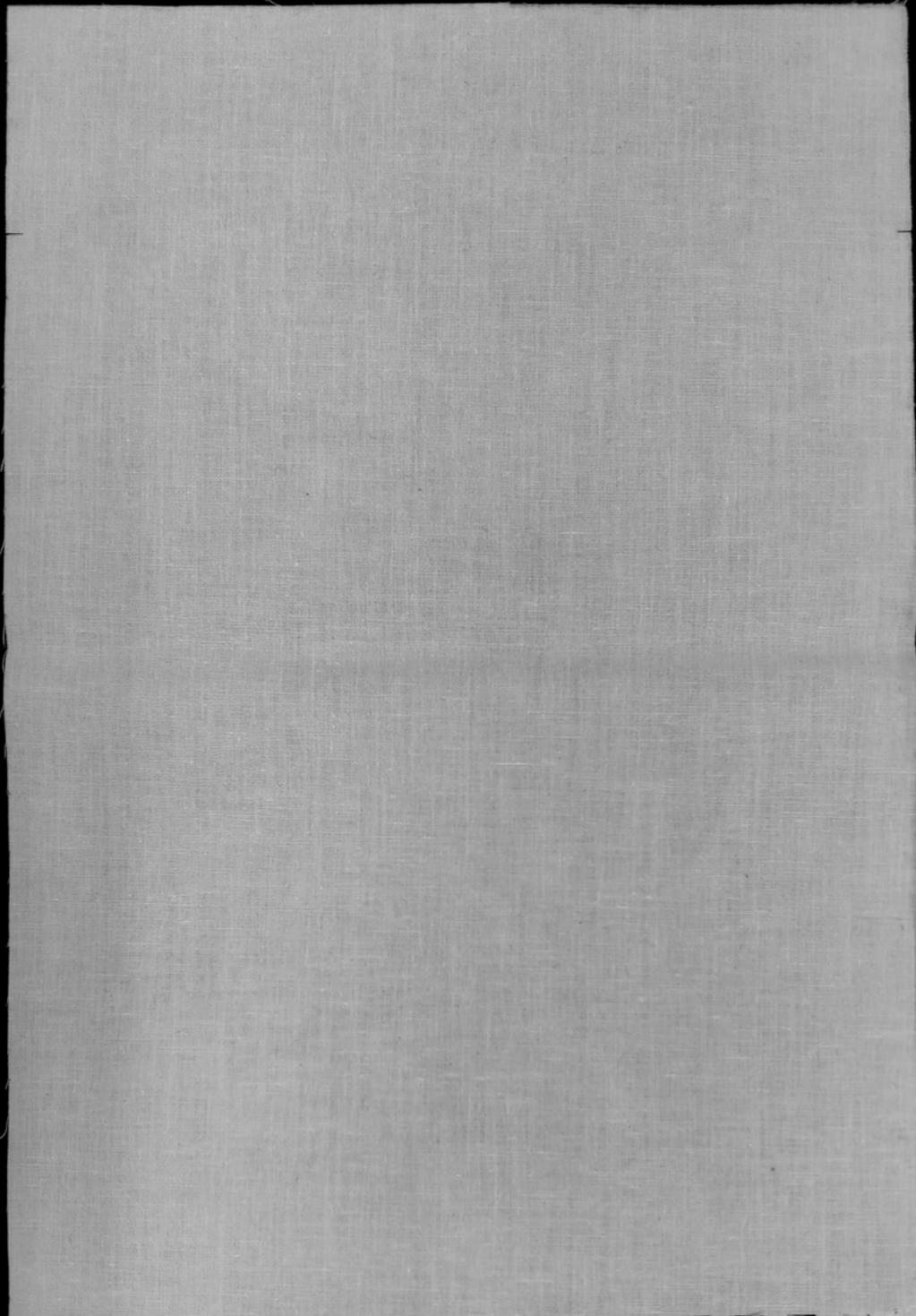


01/12.2



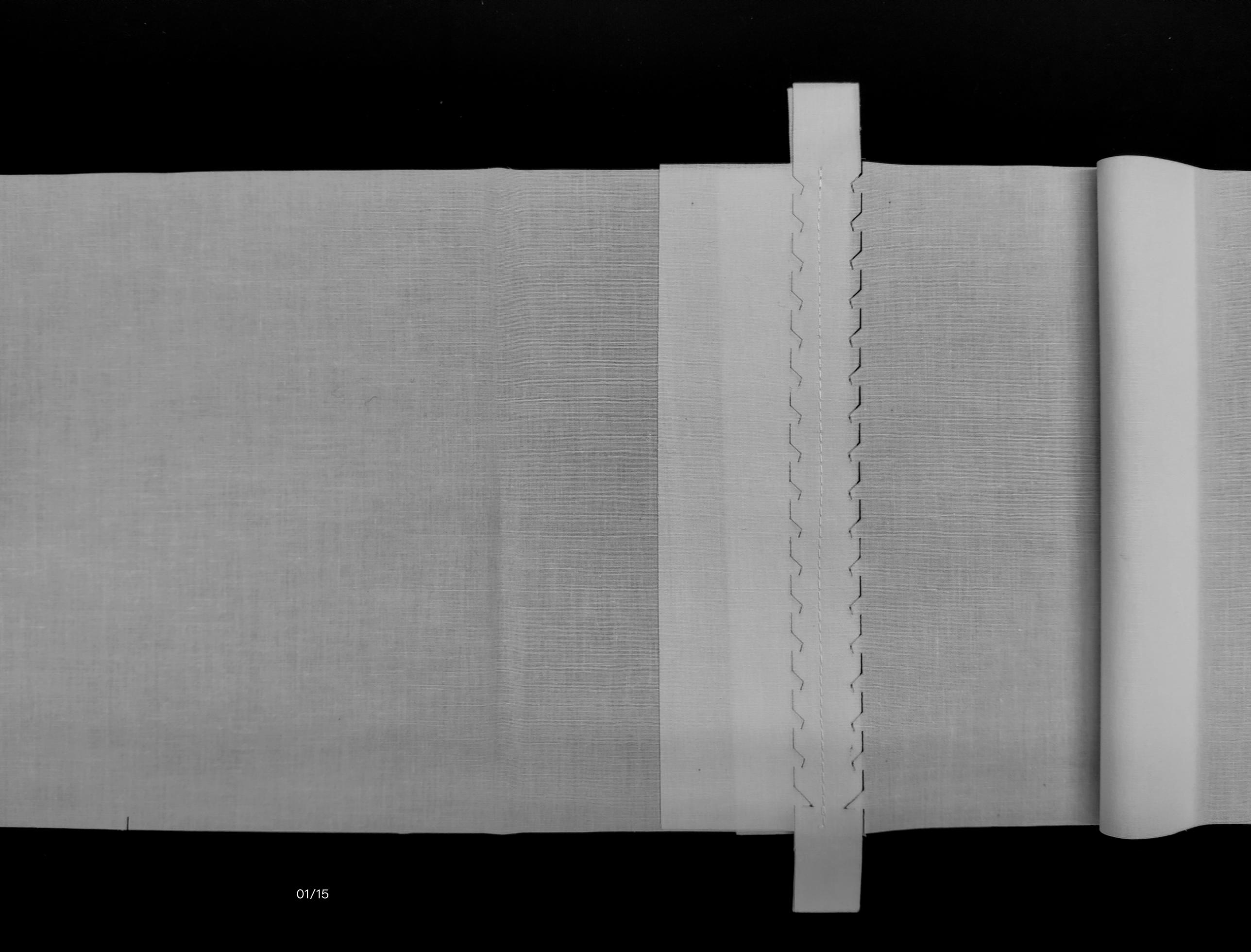


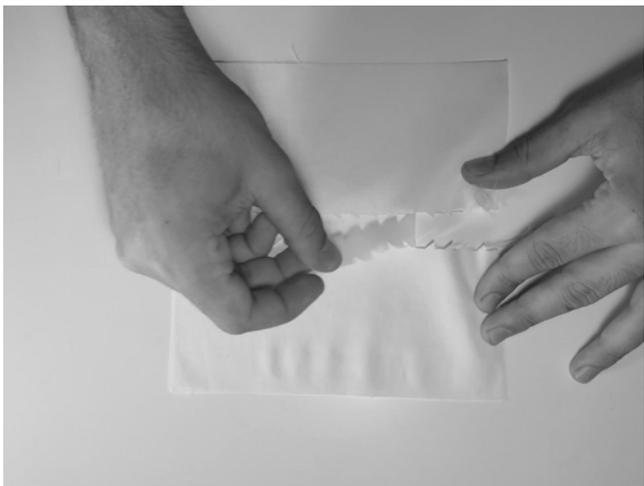
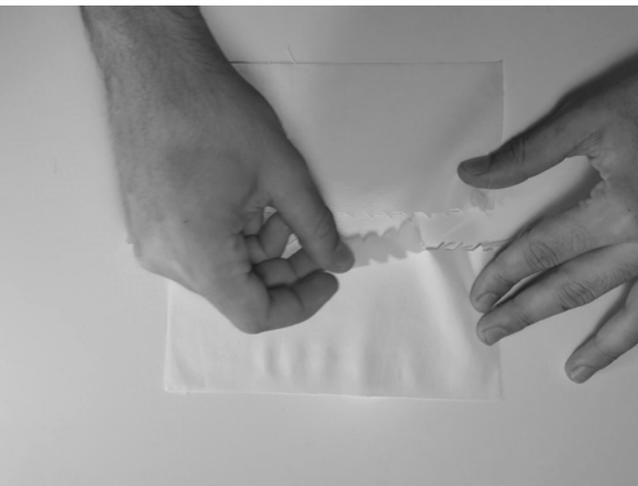
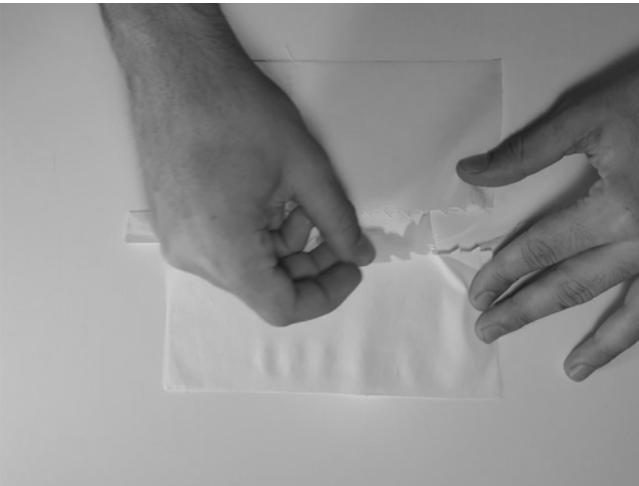
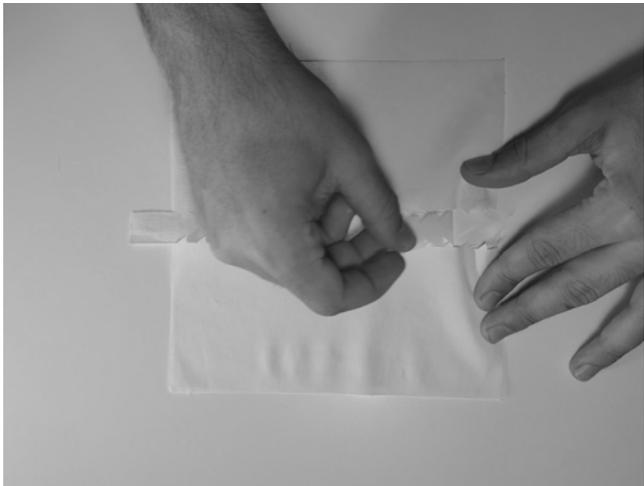
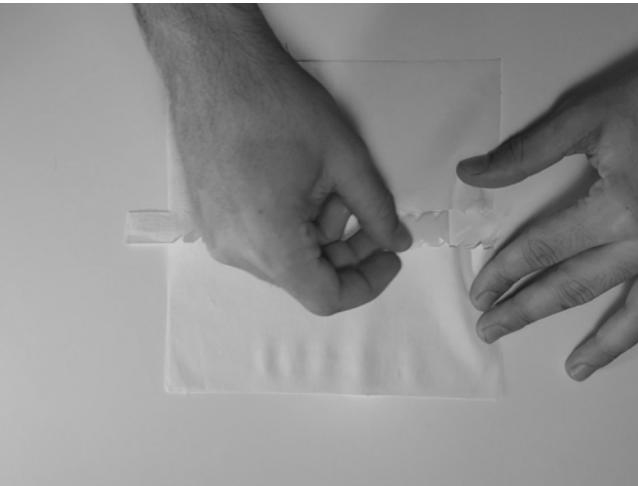
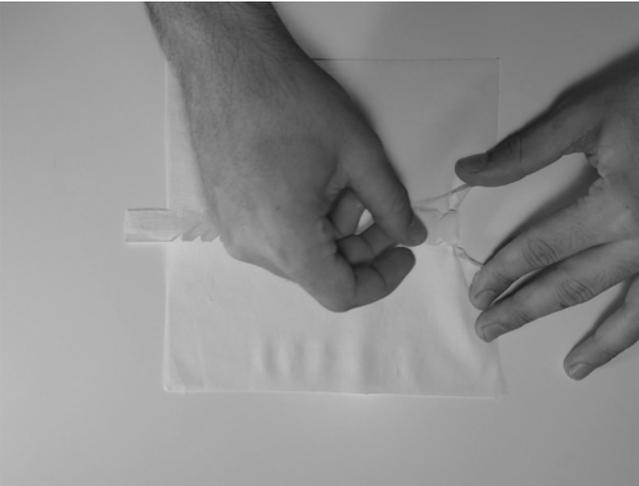
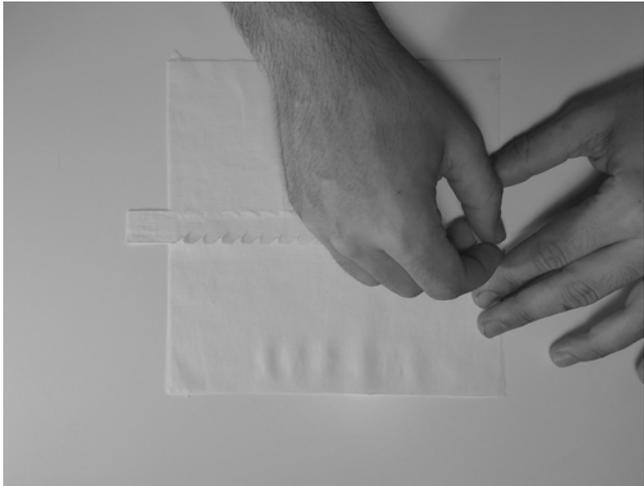
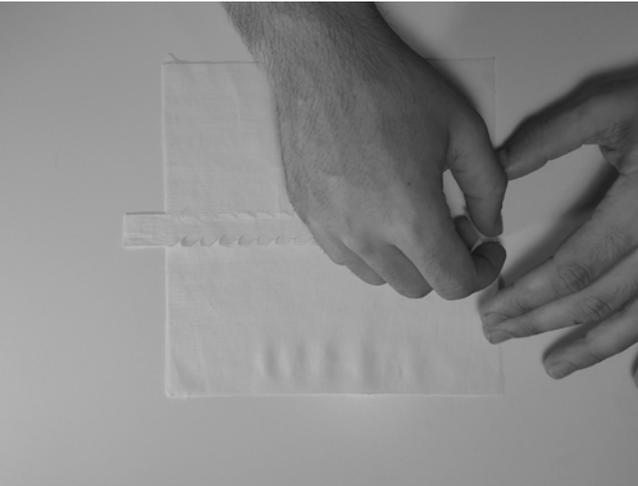
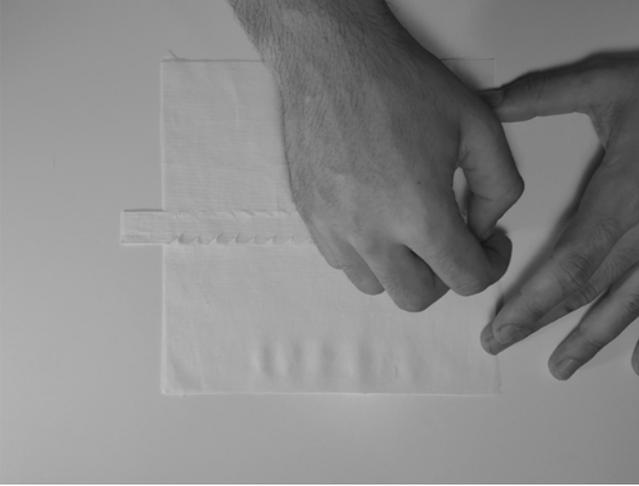
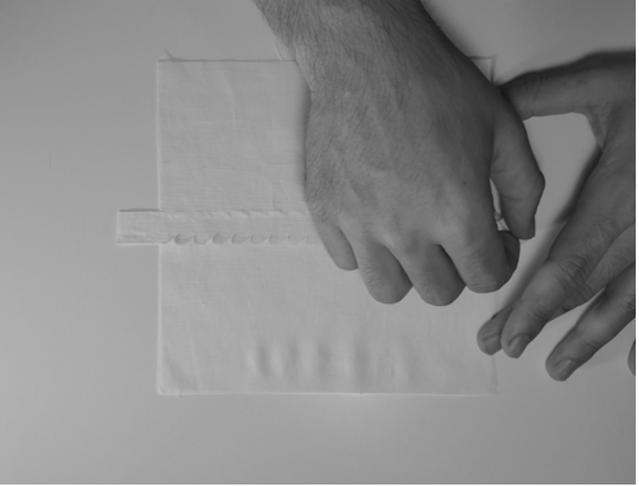
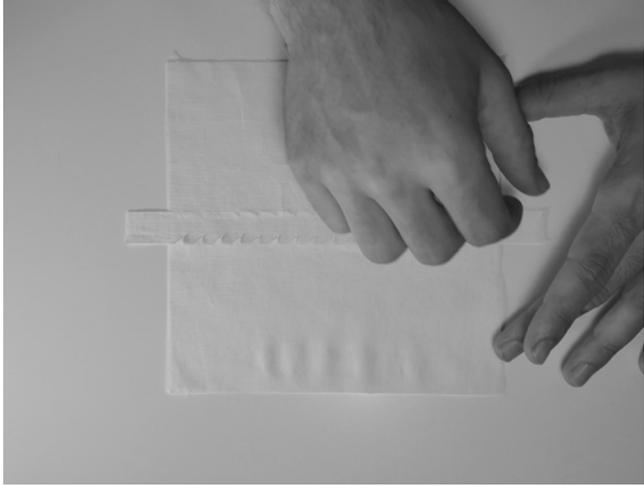
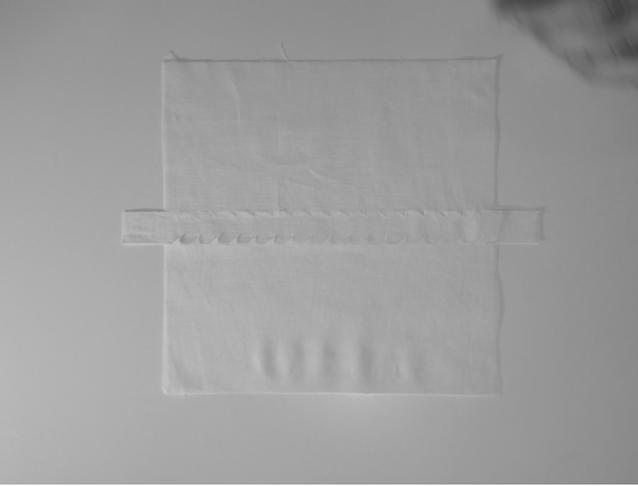
01/14



2/2 dmpa

01/14.2



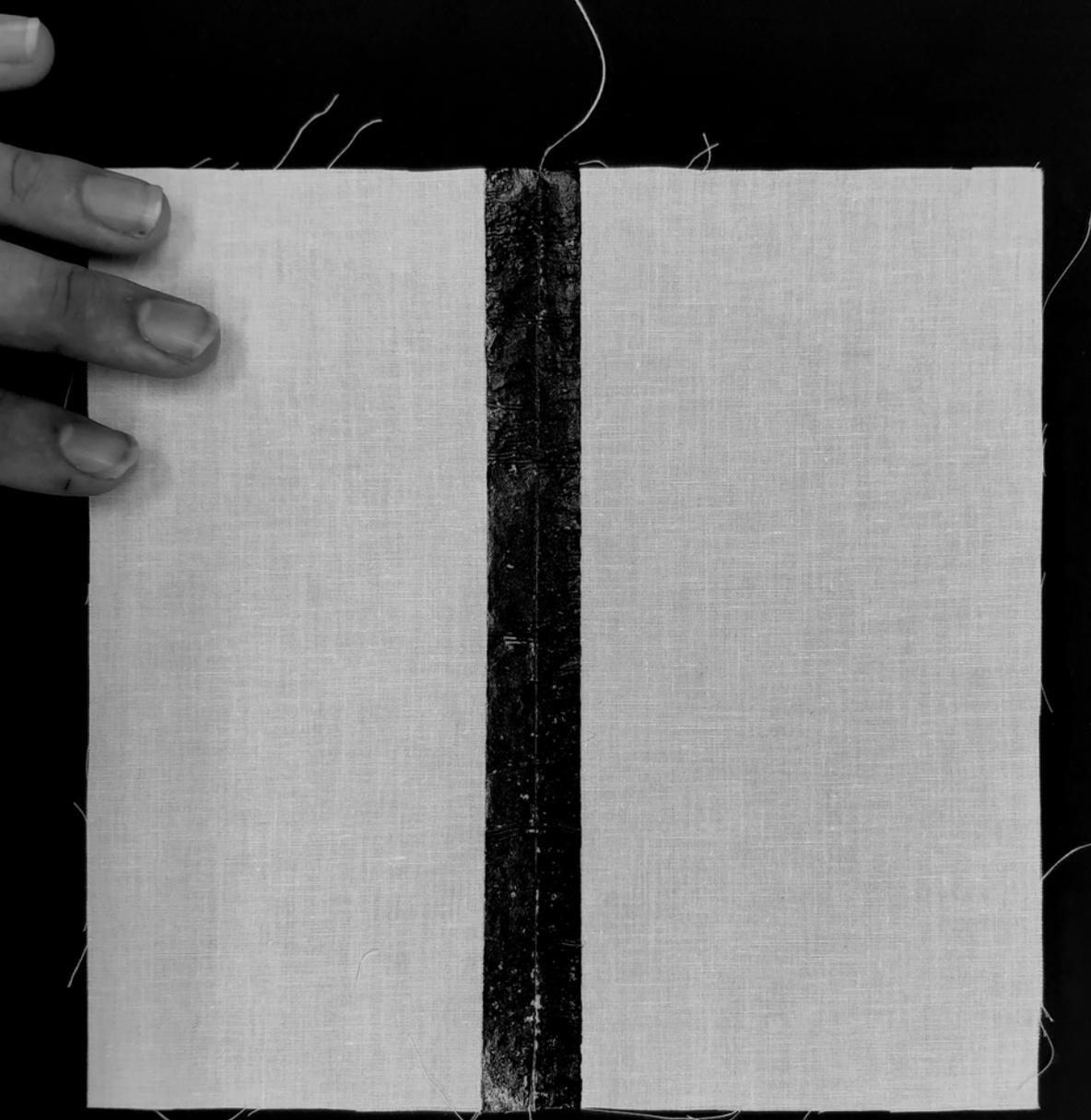


COMES FROM

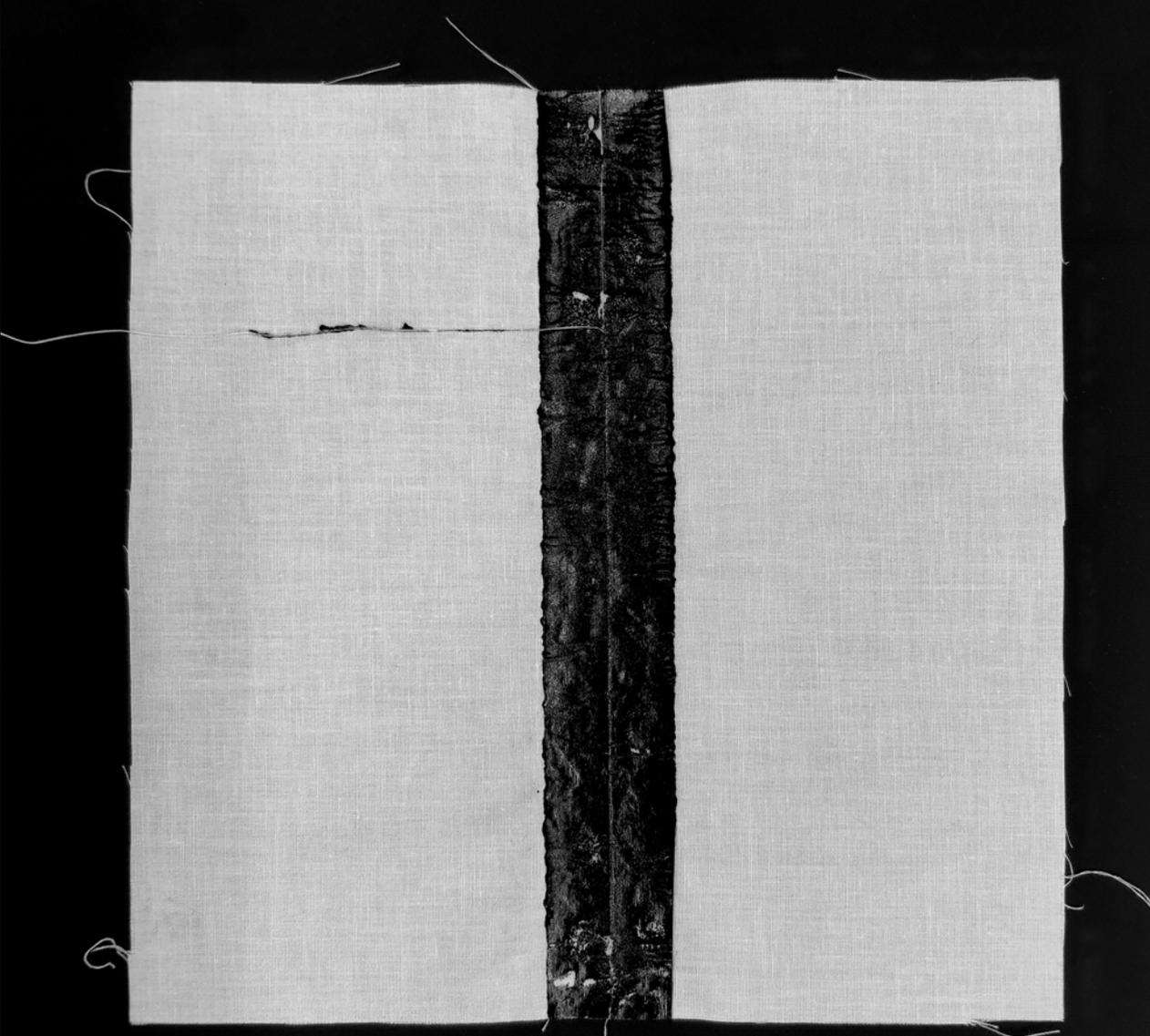
02/1

STILLNESS

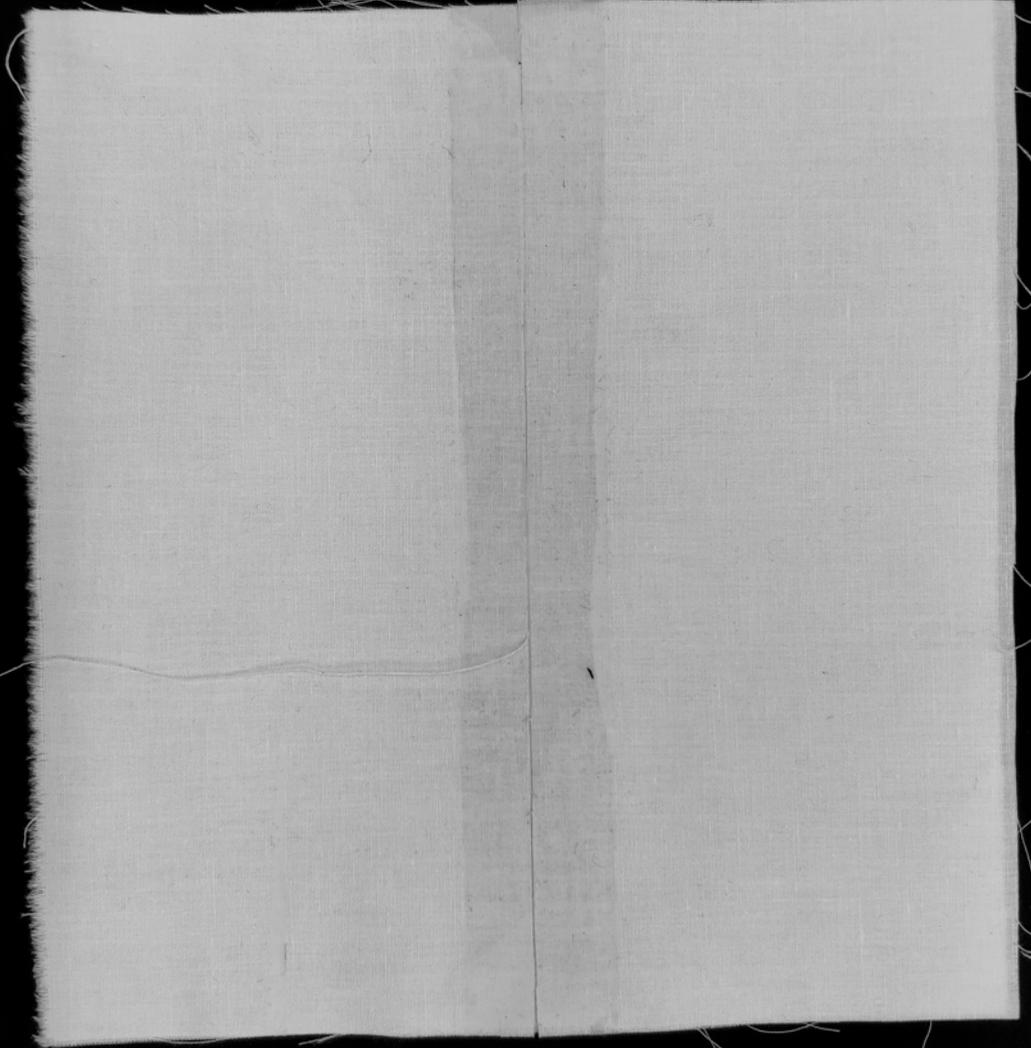
02/1.2



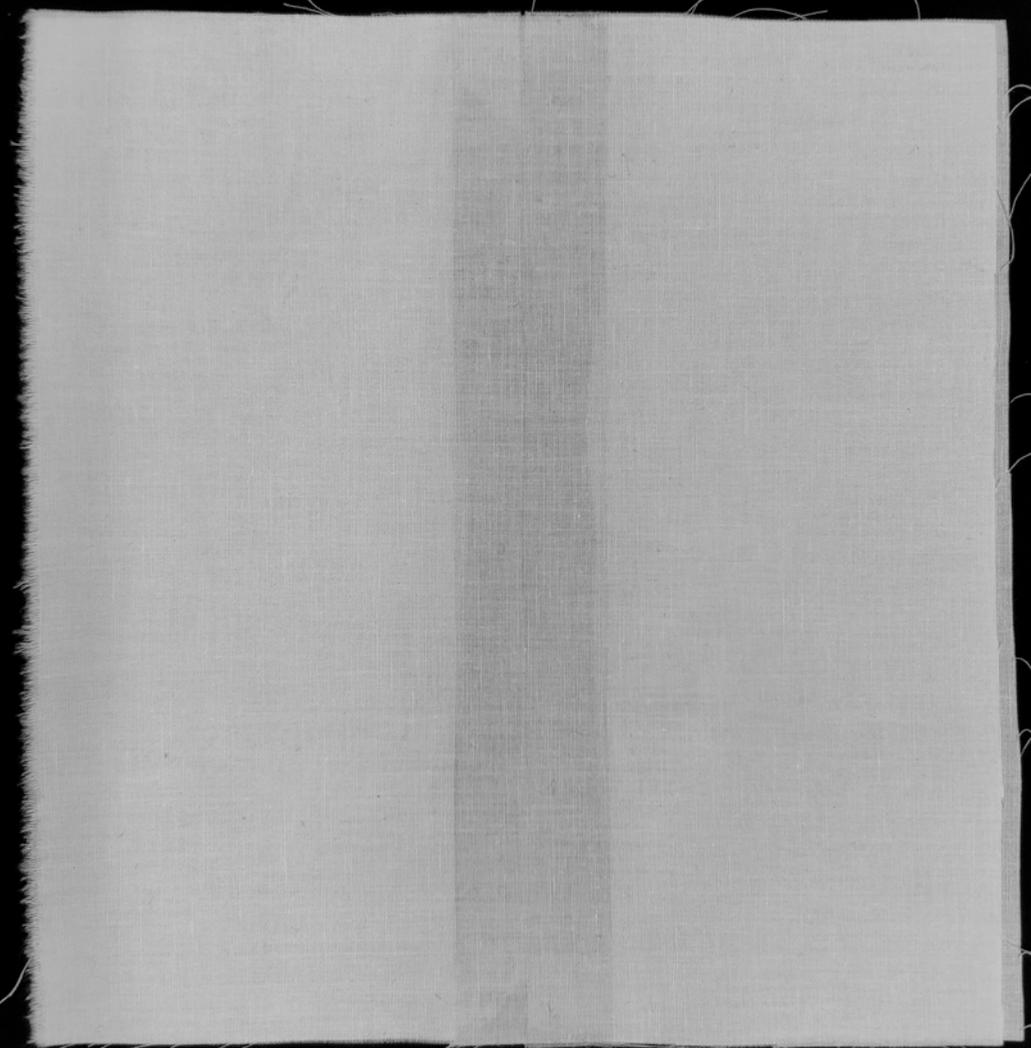
02/2



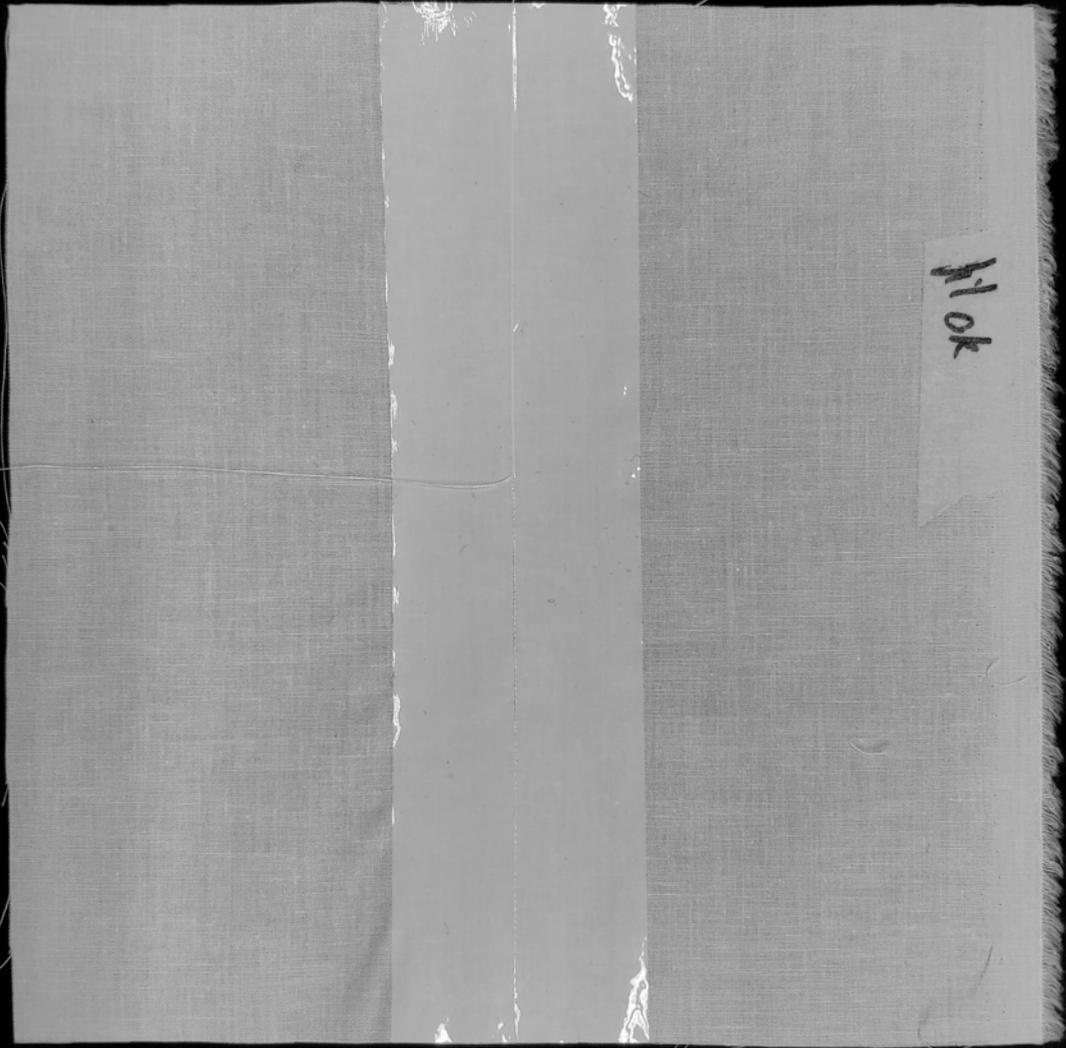
02/2.2



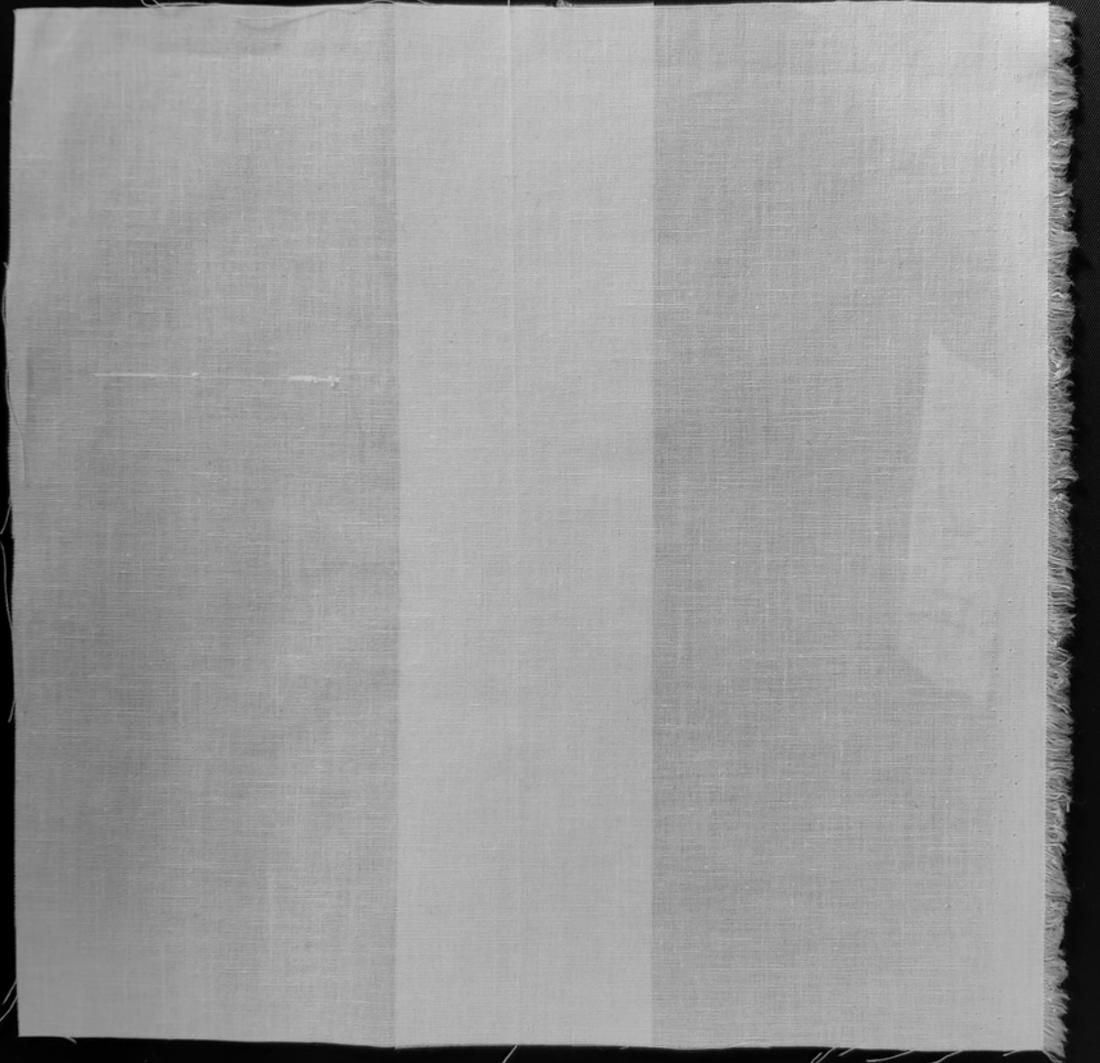
02/3



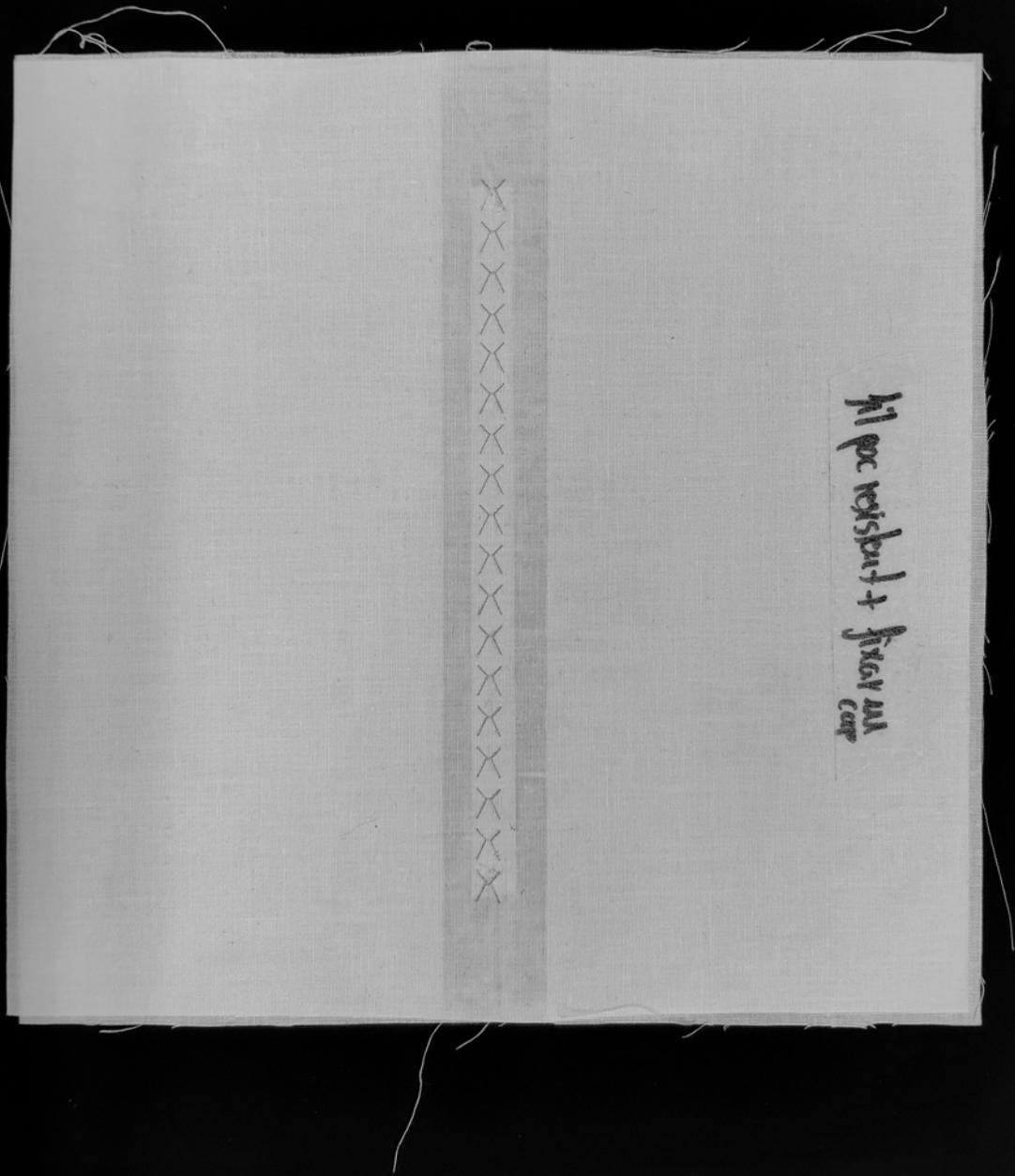
02/3.2



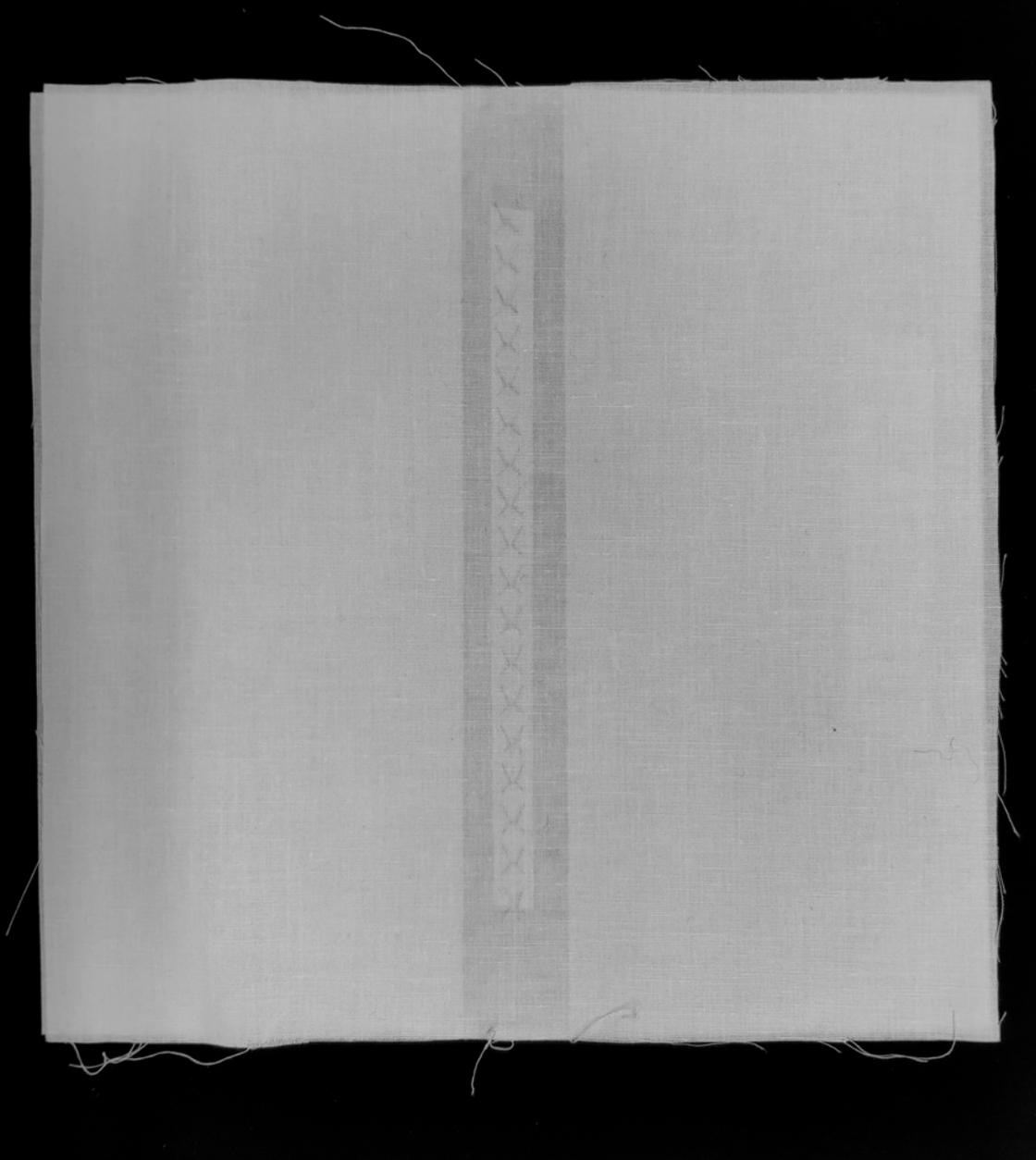
02/4



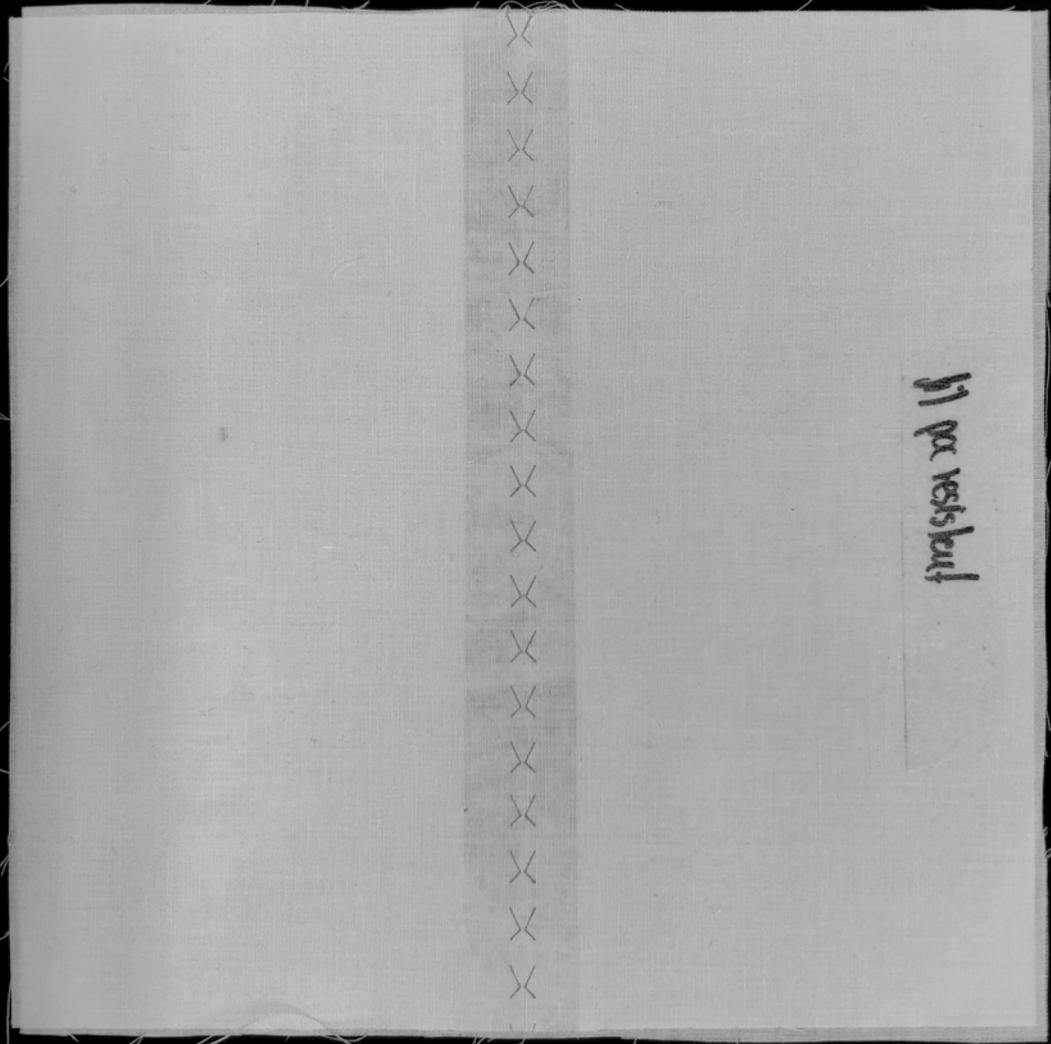
02/4.2



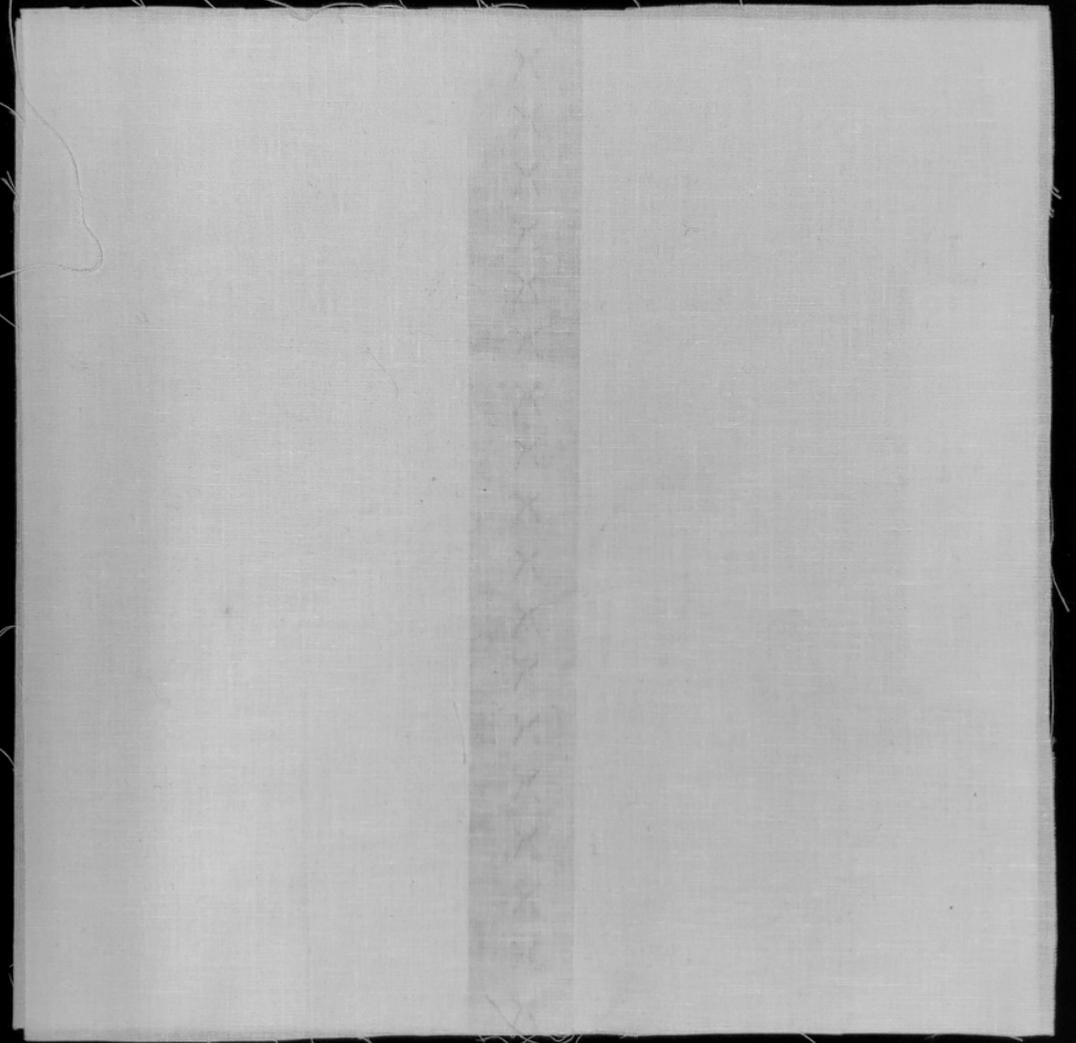
03/1



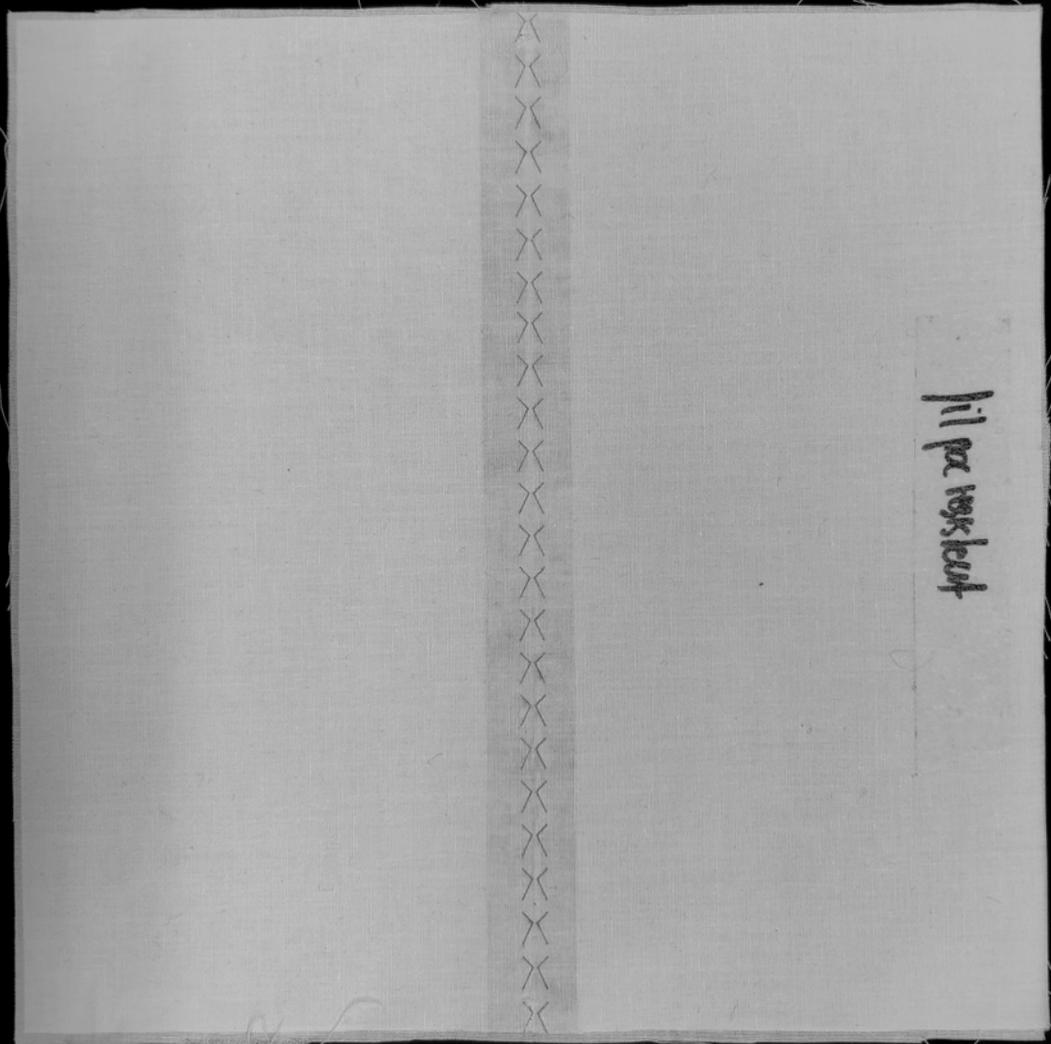
03/1.2



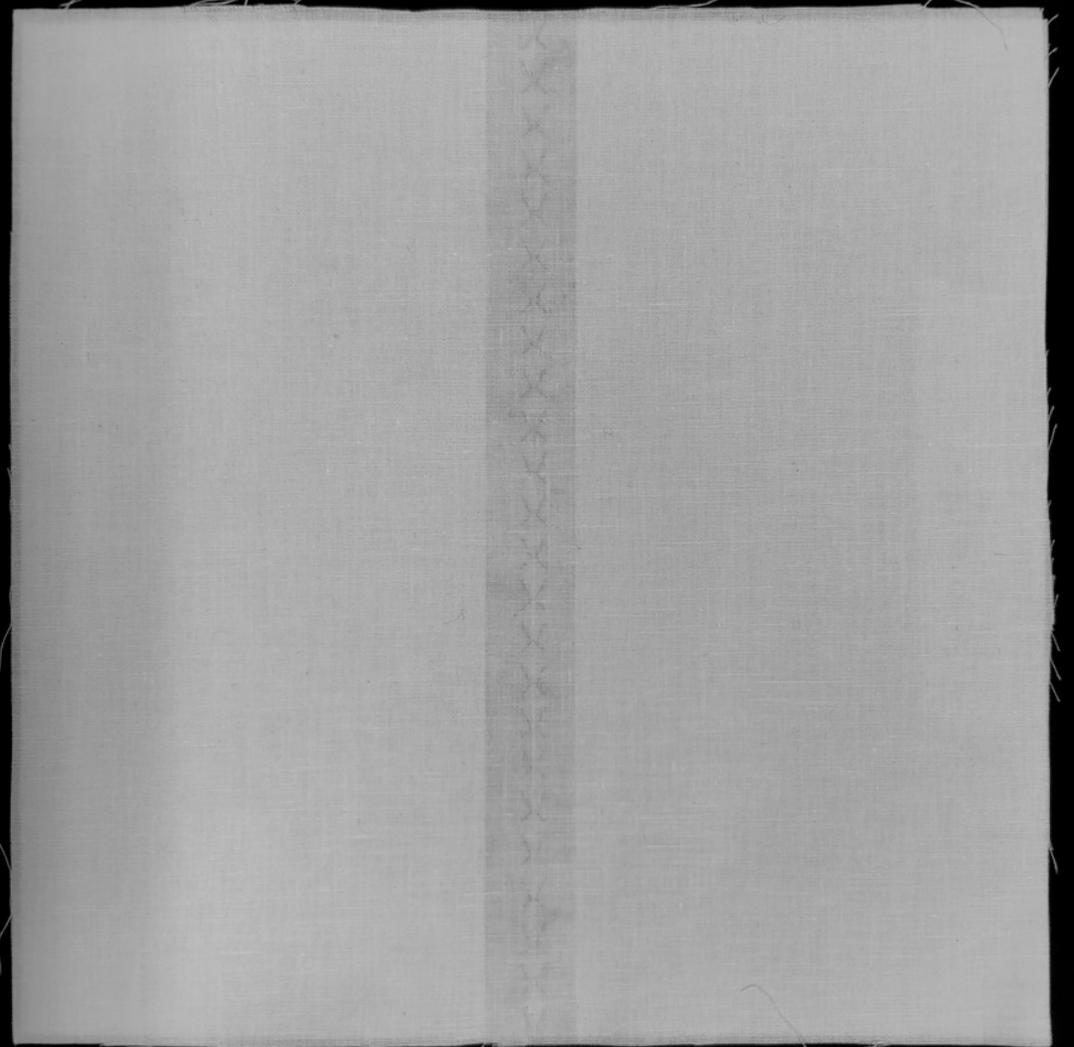
03/2



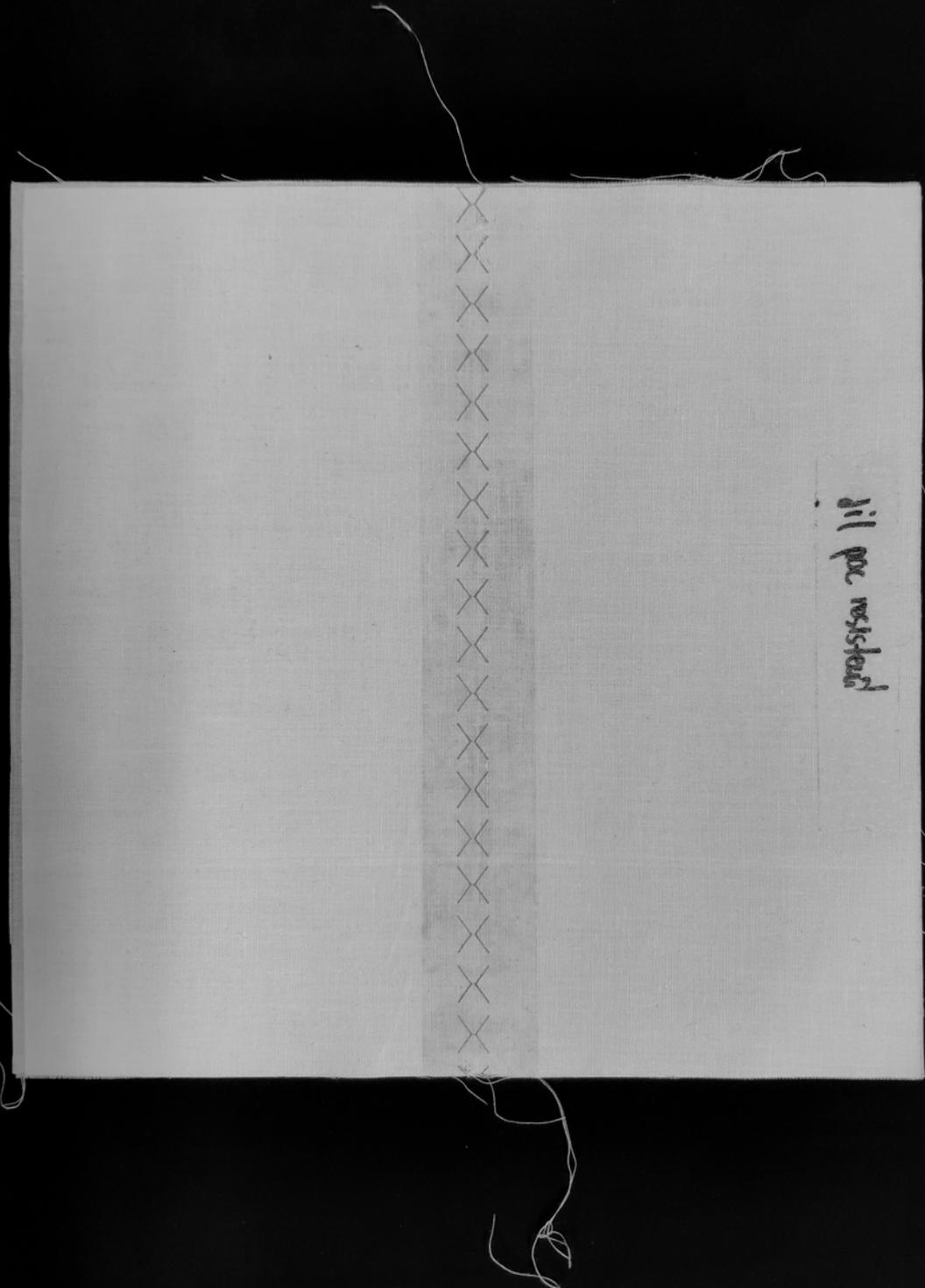
03/2.2



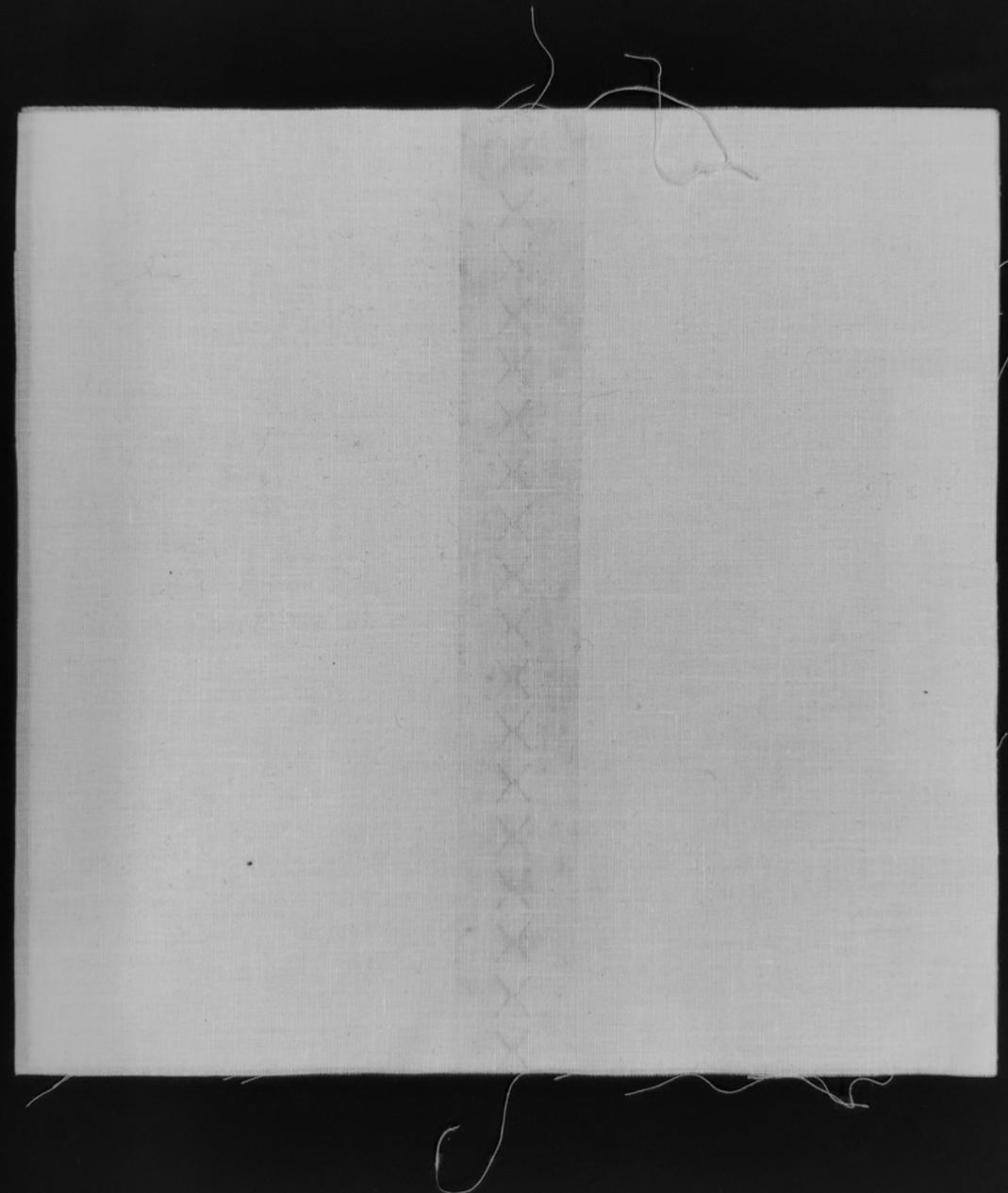
03/3

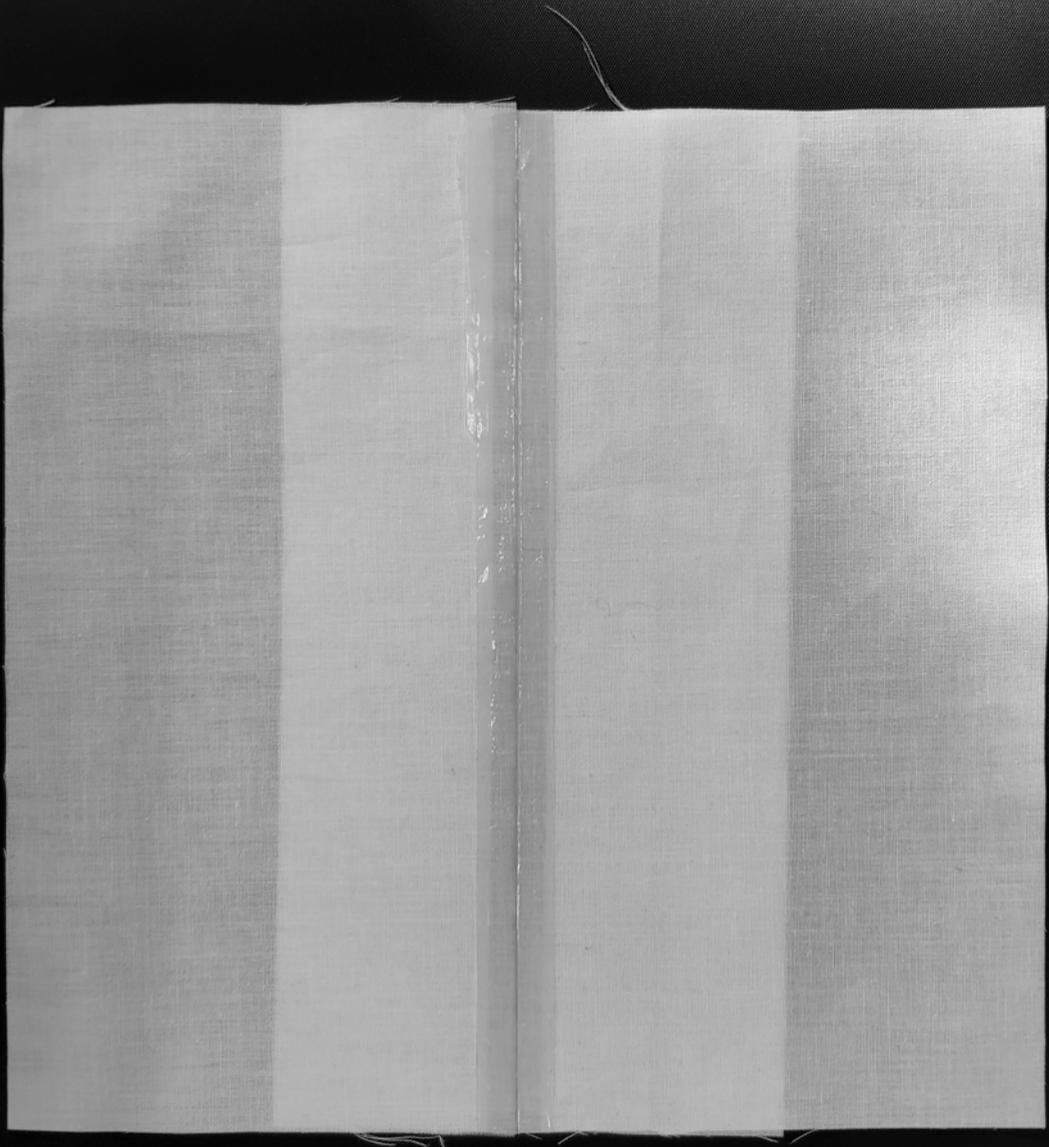


03/3.2

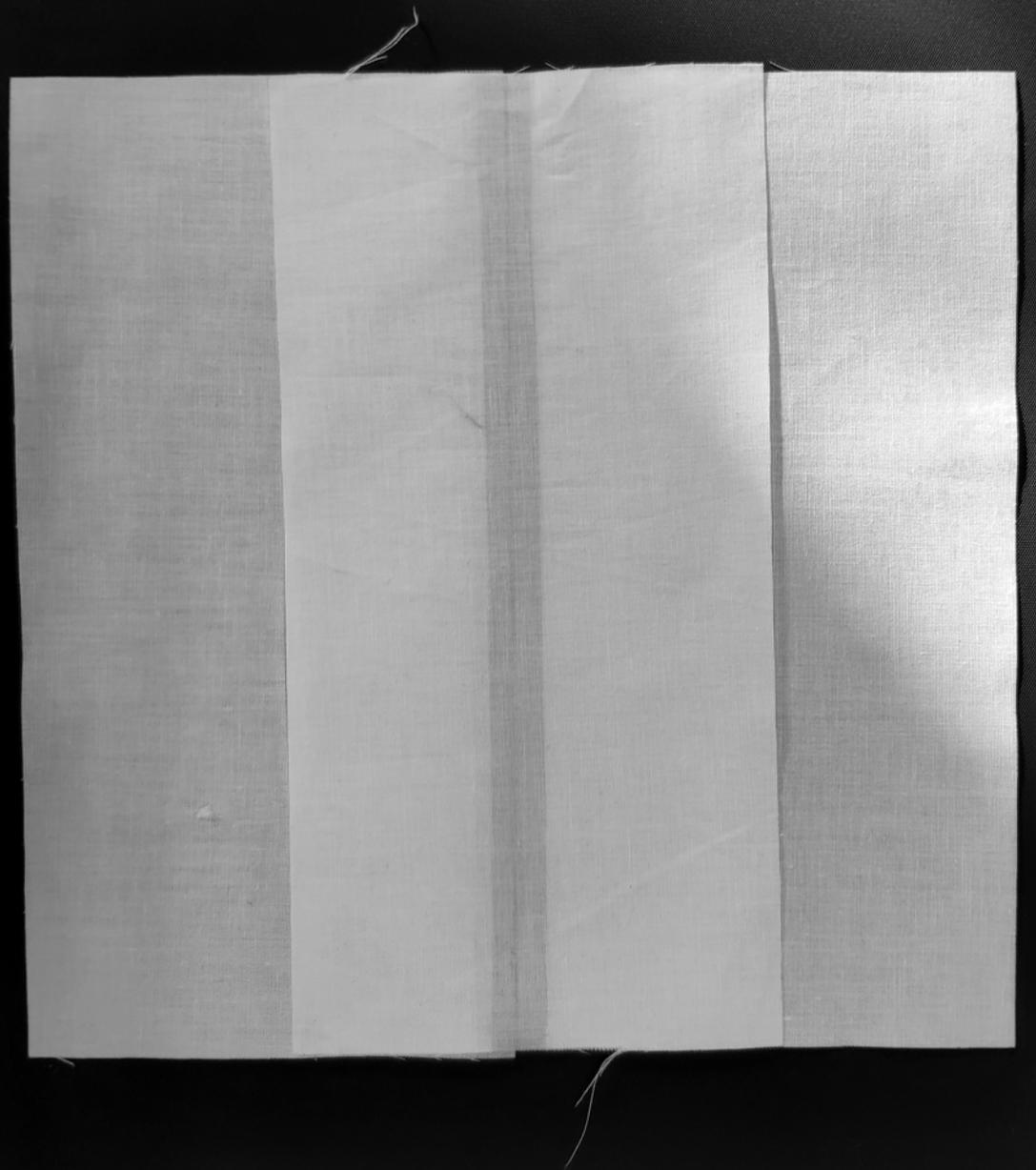


Jill pvc resisten

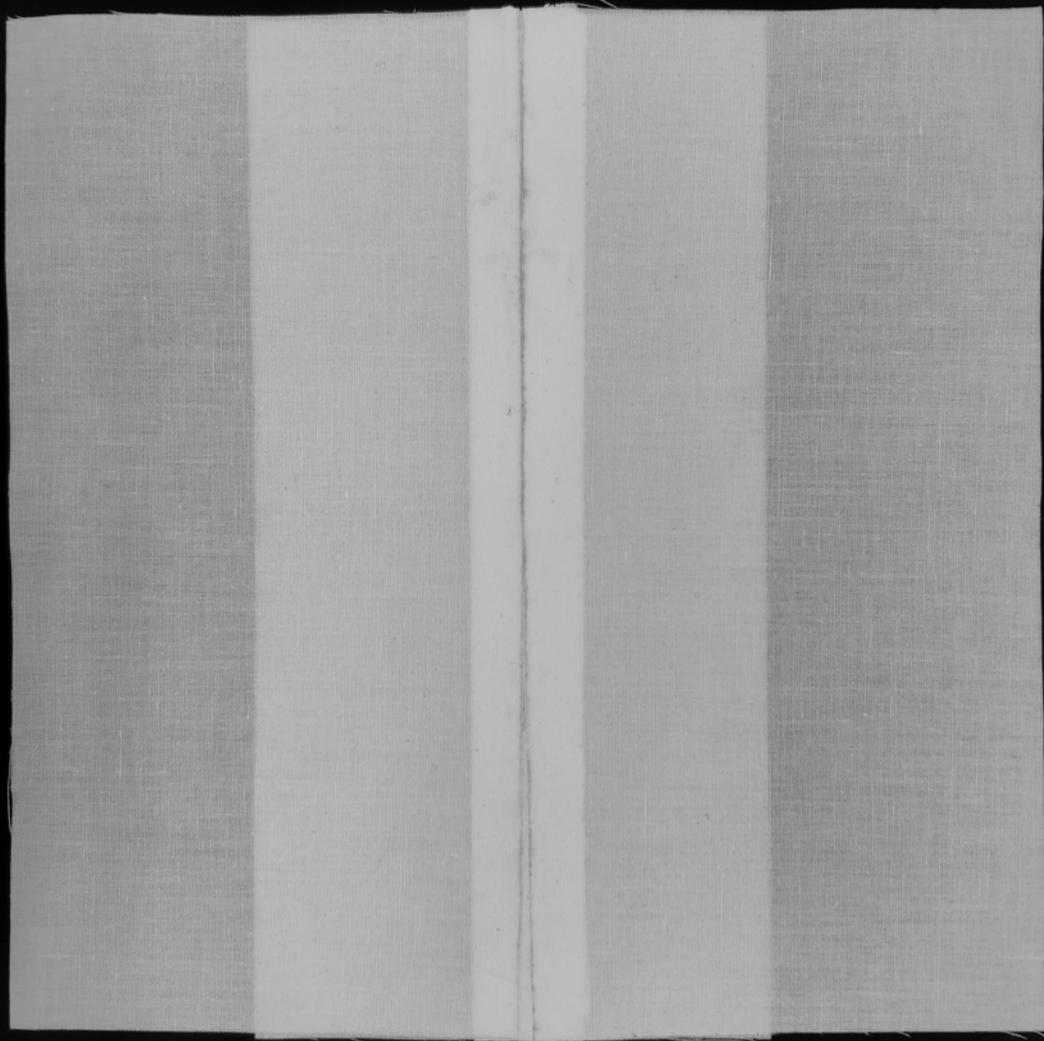




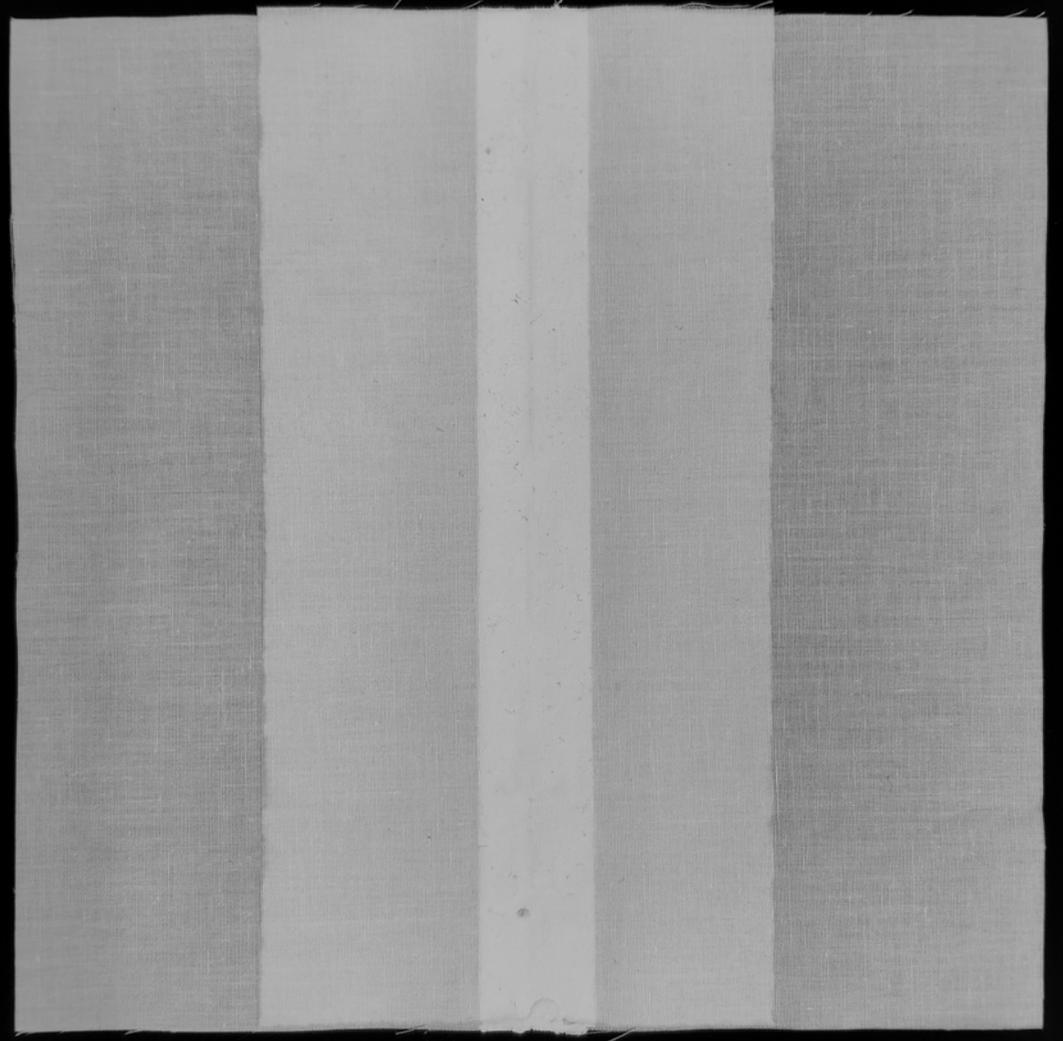
03/5



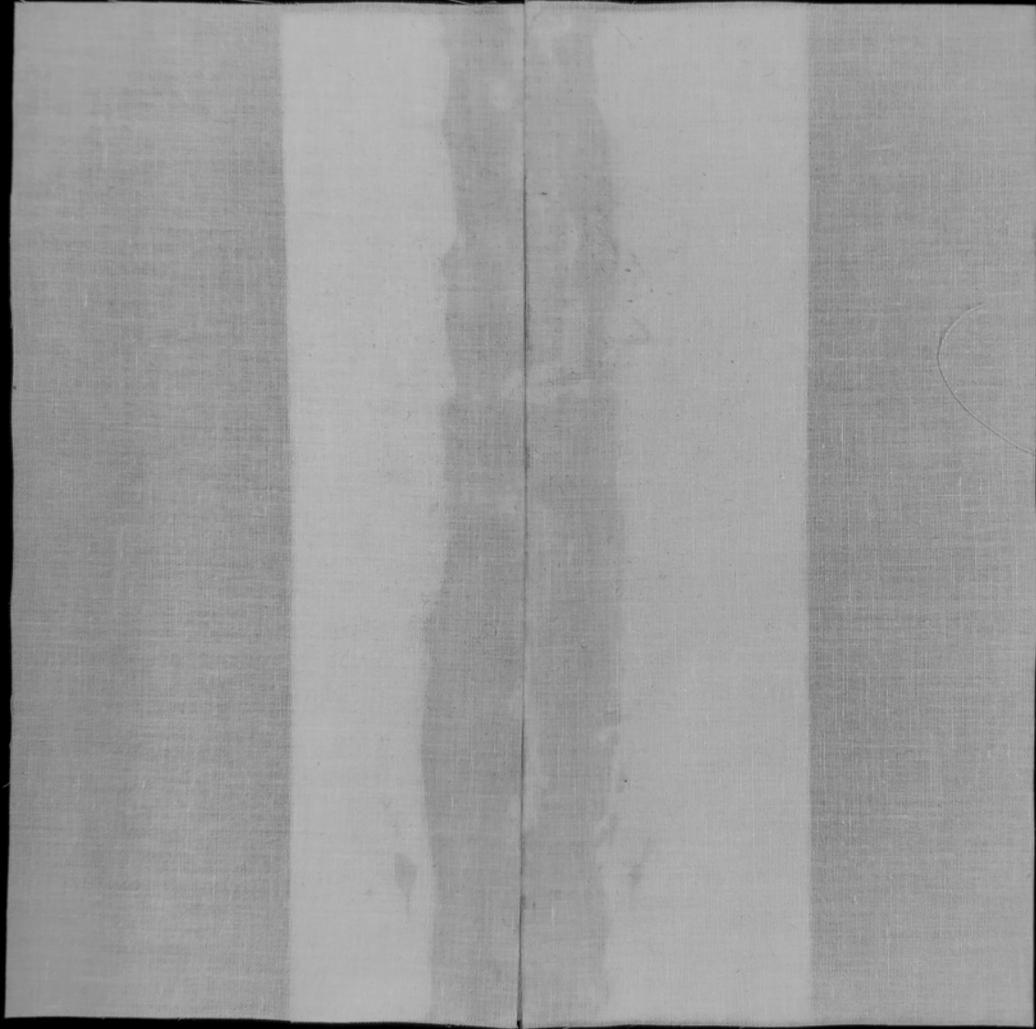
03/5.2



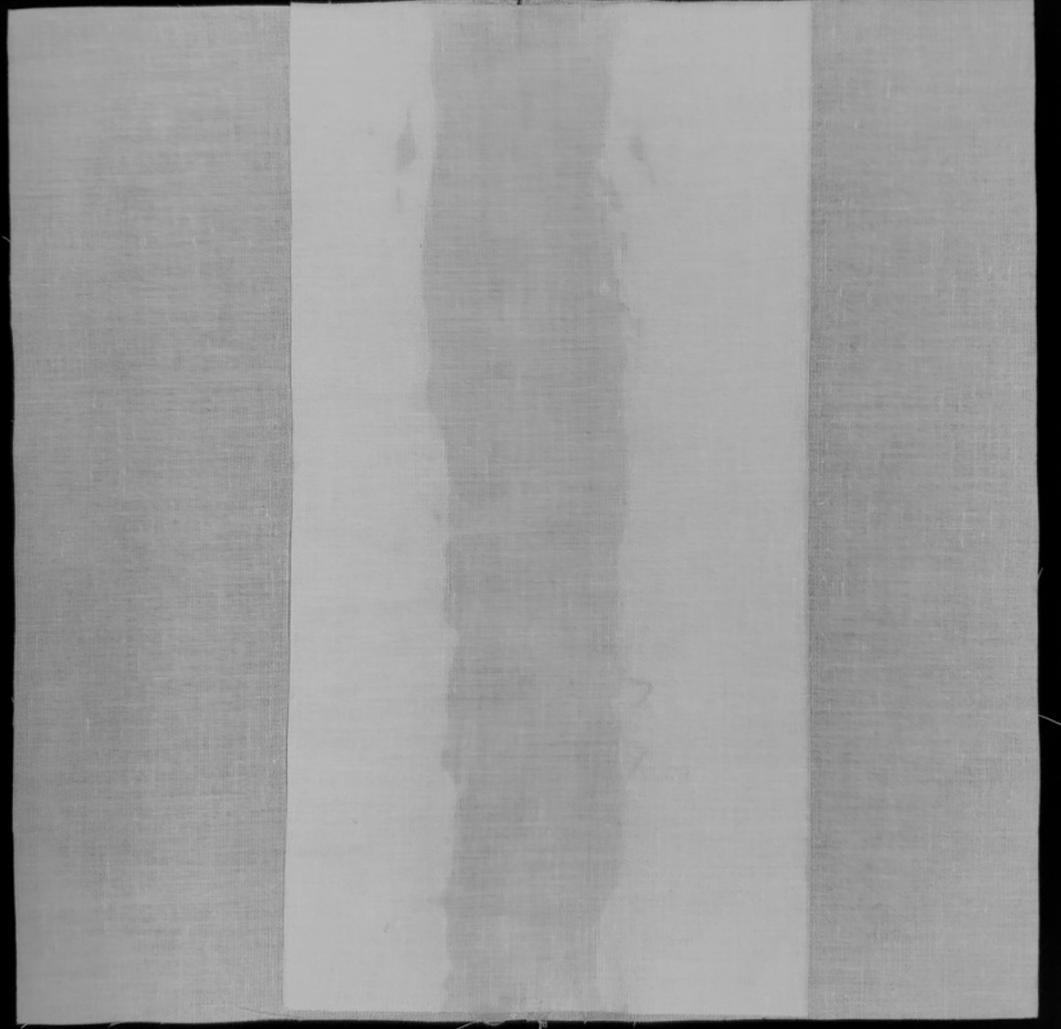
03/6



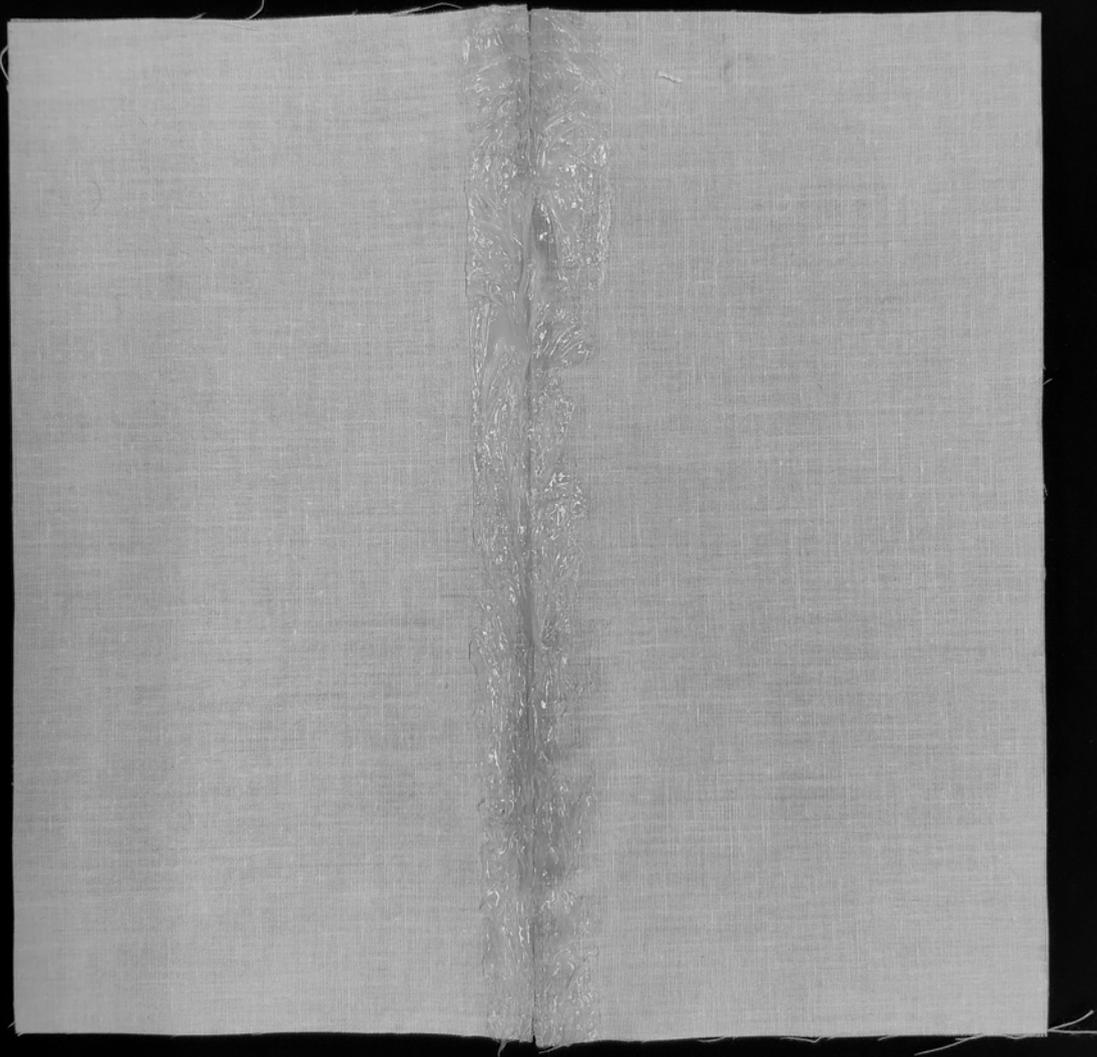
03/6.2



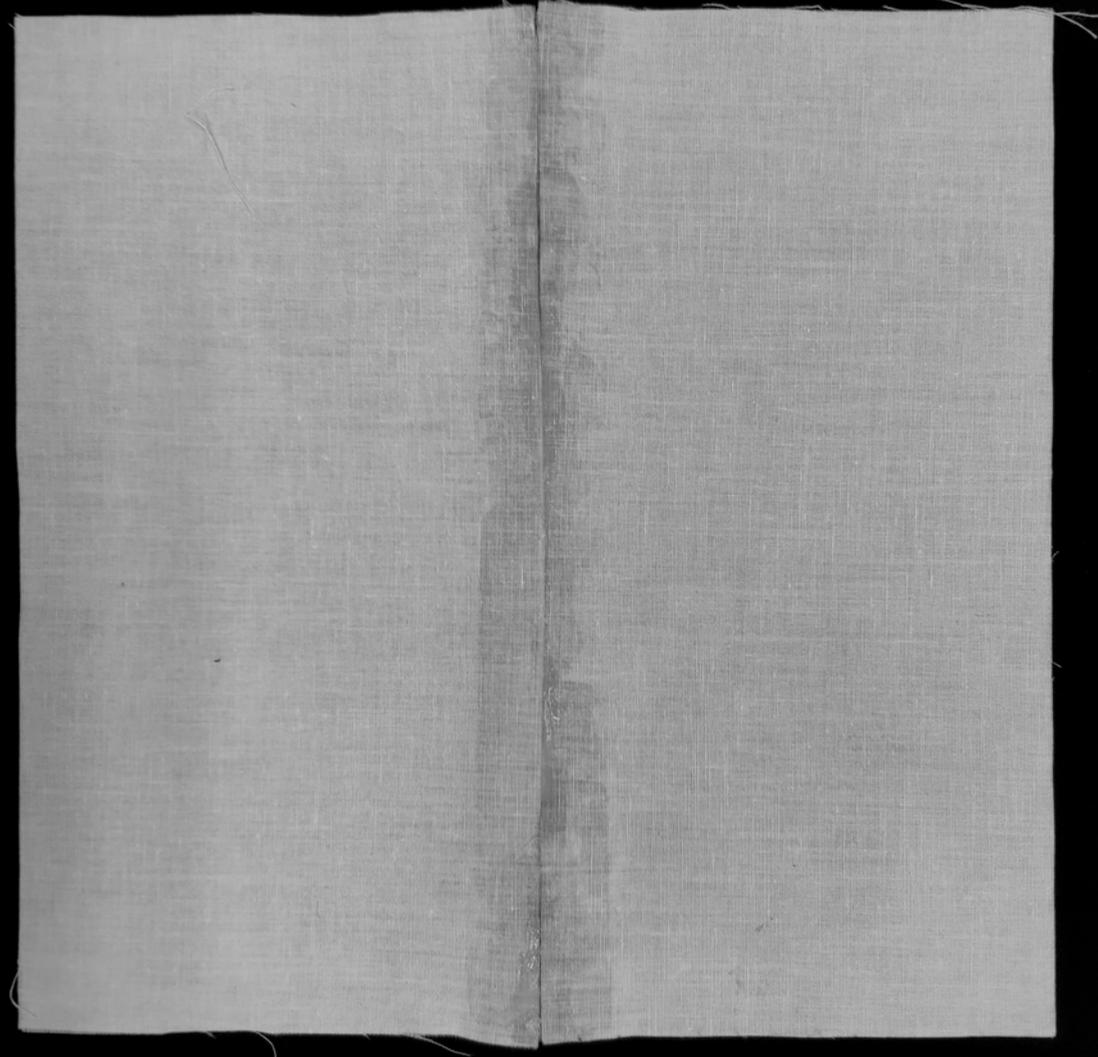
03/7



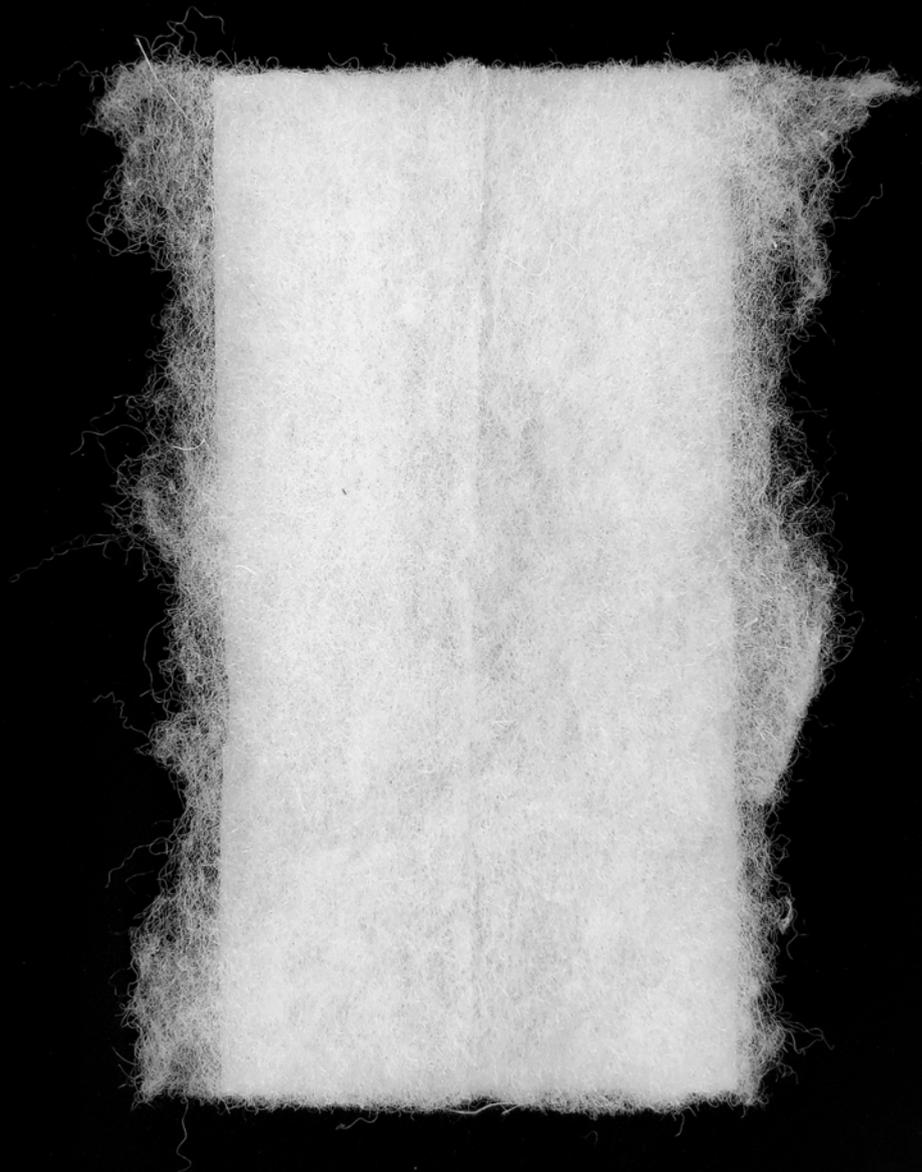
03/7.2



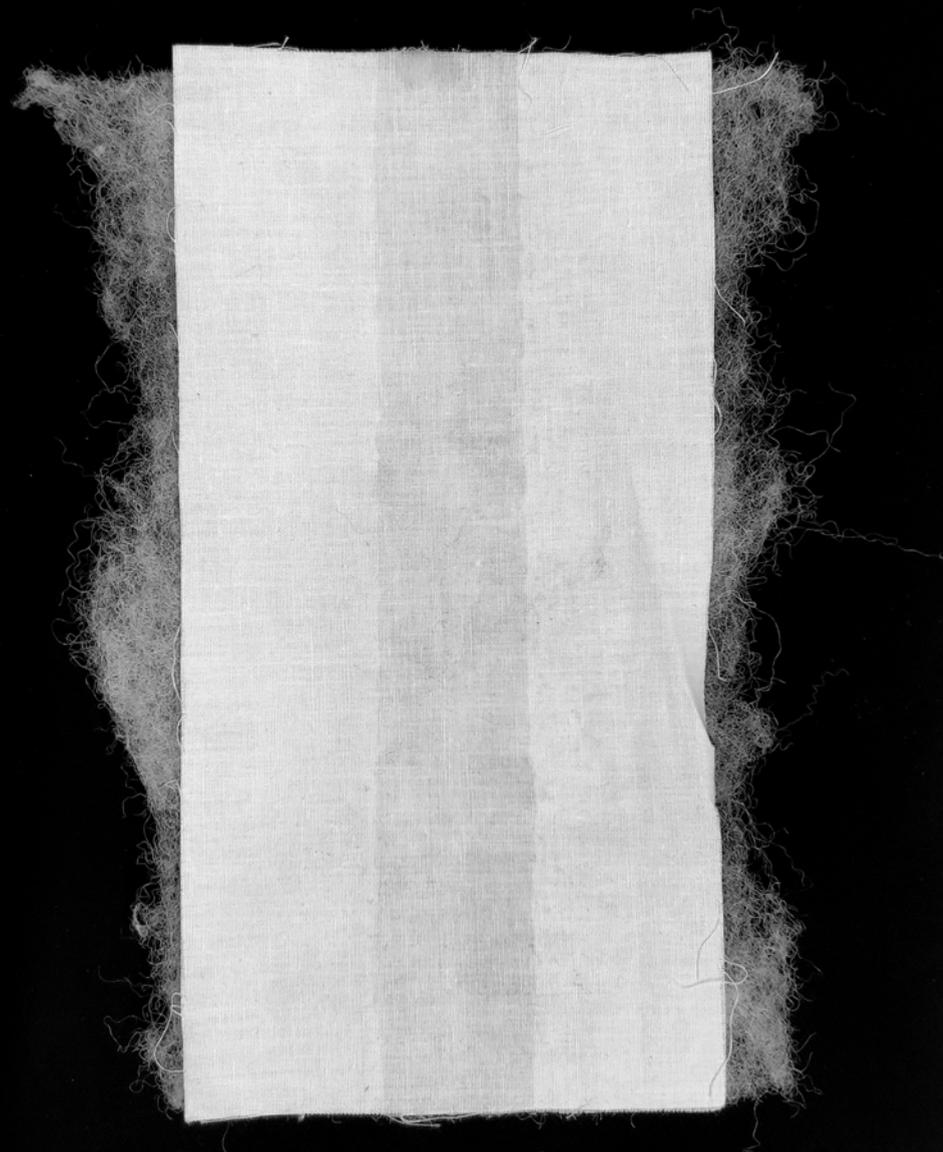
03/8



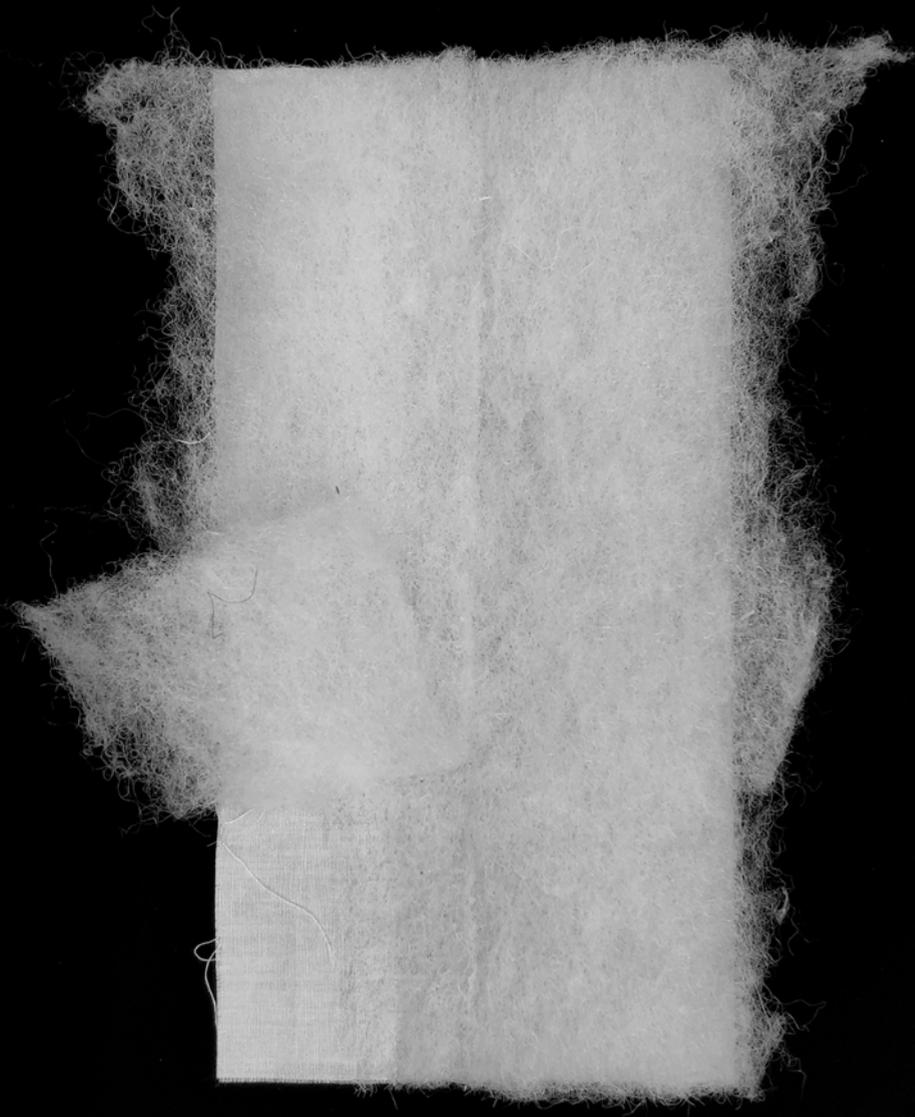
03/8.2



03/8



03/8.2



(Metodología y práctica)

5

CONVERGENCIA ENTRE LOS
DISTINTOS SABERES TÁCITOS.
LENGUAJES Y ESPACIOS

+

DISEÑO DE PROTOTIPOS.
FICHAS METODOLÓGICAS

"Mediante esta investigación se obtiene la
posibilidad de alterar la materialidad del objeto
una vez se haya consolidado como tal"

5.1 CONVERGENCIA ENTRE LOS DISTINTOS SABERES TÁCITOS. LENGUAJES Y ESPACIOS.

Convergencia entre diferentes saberes que ponen en tensión sus propios lenguajes.

Esta investigación se compone por un lado, del análisis y experimentación entorno a los límites físicos del patrón y por otro lado de la investigación y experimentación de uniones móviles de no retorno. Para iniciar y contextualizar esta investigación es necesario retomar brevemente la importancia de la investigación previa del TFG. En ella se exageraba el límite del patrón con la intención de provocar nuevos códigos visuales que desdibujan las partes interior y exterior de una prenda. De este modo se consigue igualar esta percepción del espacio (en términos de ropa) favoreciendo una mayor comprensión de su materialidad, modificando el comportamiento del sujeto frente al objeto, abriendo unas multi-posibilidades de interacción y posición del cuerpo respecto la prenda de ropa. Como se puede apreciar en la siguiente imagen⁵⁹, las prendas resultantes otorgan al usuario la posibilidad de interactuar de distintas maneras gracias a la modificación de esos límites normativos del patrón.

De esta investigación nace un nuevo lenguaje que me ayuda a entender y comprender mejor el cómo se genera un “espacio vestido”: A través de los esquemas mostrados a continuación, pienso, investigo y reflexiono en el cómo y en el qué en torno a la práctica del diseño de moda.

⁶⁰ Por una parte está la búsqueda de nuevos espacios.

⁶¹ Por otra parte está la búsqueda de cómo se pueden generar nuevos espacios gracias a las uniones móviles.

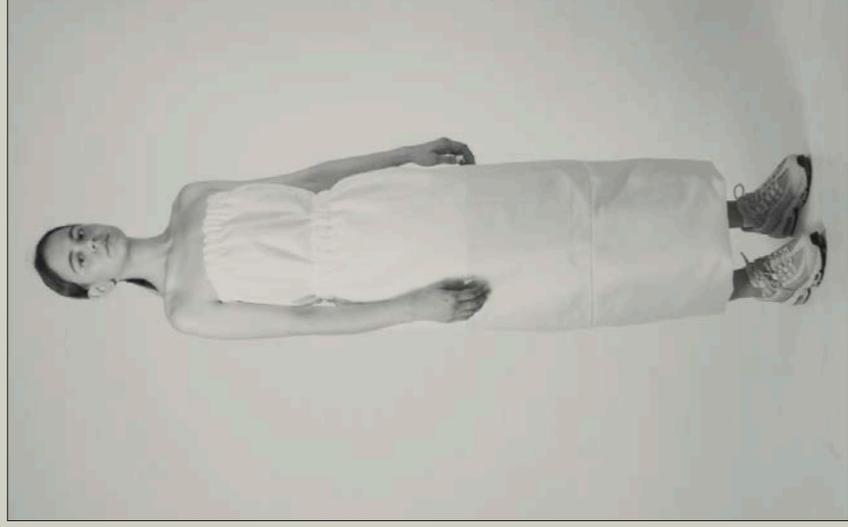
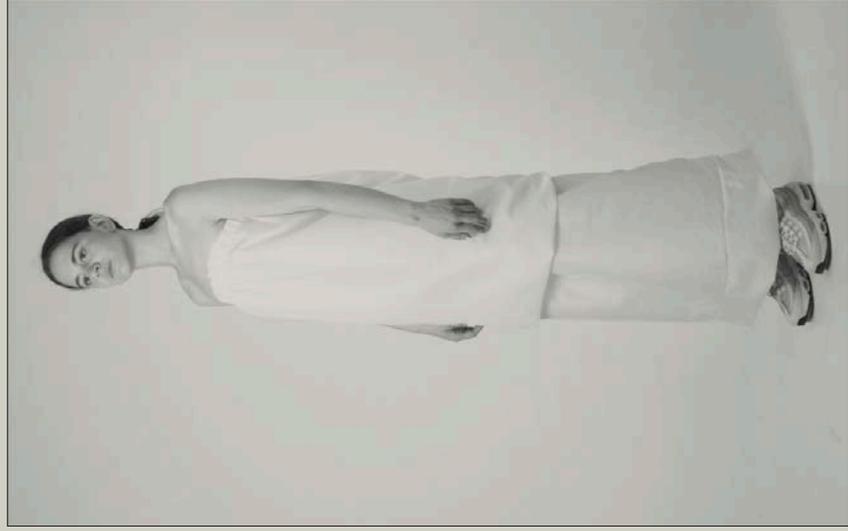
Y por último, la reflexión y entendimiento de lo que comporta una unión móvil frente a la fija. Gracias a las uniones móviles se pueden generar diferentes espacios en el transcurso del tiempo. Hasta ahora, solo era posible mediante la modificación del propio patrón, pero con la incorporación de las uniones móviles, es posible generar espacios contenidos en el tiempo o en una acción. Esta característica es importante, ya que la intención radica en utilizar todas estas técnicas y saberes con el fin de cuestionar lo que generan los estándares de producción, con la intención de prolongar la vida útil de las prendas, un modus operandi de producir moda –tanto en el taller como en la universidad–, una forma de fabricar con las máquinas y una forma de entender la práctica del diseño de moda. Mediante esta investigación se obtiene la posibilidad de alterar la materialidad del objeto una vez se haya consolidado como tal. El siguiente paso a seguir es el de aplicar y traducir este lenguaje a un espacio que tiene que ser habitado por un cuerpo, en el que van a intervenir más factores que van a dificultar la tarea tales como: curvas, piezas pequeñas, interconexiones, materiales, máquinas que van a producir las uniones, capacidades tácticas para llevar a cabo la tarea, el tiempo necesario para producirlo, el orden de los elementos, etc.

⁵⁹ Imagen del vestido del TFG

⁶⁰ Bocetos de esquemas

⁶¹ Bocetos de esquemas de espacios generados por costuras móviles.

59



0159



Intencionalidad

Esta prenda es una exploración en torno a la técnica de costura móvil por puntada 101, con la intención de desplazar la espacialidad que produce un patrón. Se sustituye la forma del corte por una costura, distanciando de este modo el límite físico de los patrones que forman la camiseta. Dado que ya no es necesario cortar la tela para dibujar la forma del patrón, el espacio restante es aprovechado como recurso para plantear otra prenda. Con este gesto se visibilizan las diferentes espacialidades que se producen en el acto de cortar un patrón. La forma de la prenda resultante es la de una prenda que se compone de un cuerpo estándar y de unas mangas montadas⁶². Todo el exceso de volumen no ofrece (aparentemente) ninguna característica técnica. No obstante, cómo la confección de la prenda se ha realizado con la puntada 101, es posible efectuar su descosido rápidamente, liberando ese patrón. El resultado de la acción es la aparición de una nueva espacialidad que da lugar a una nueva prenda de ropa.

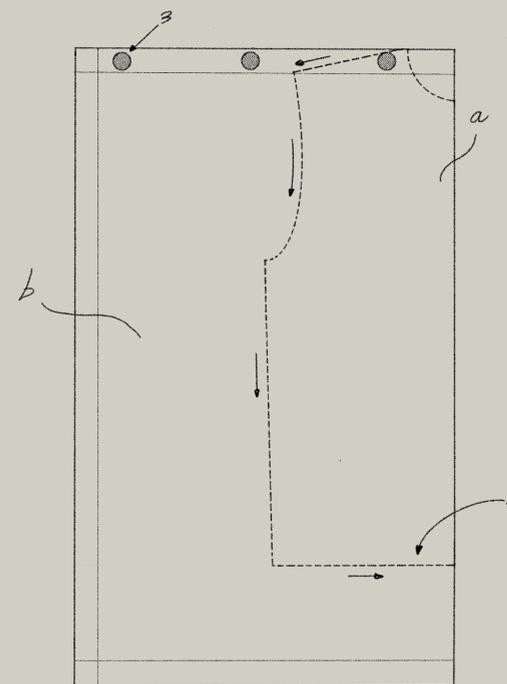
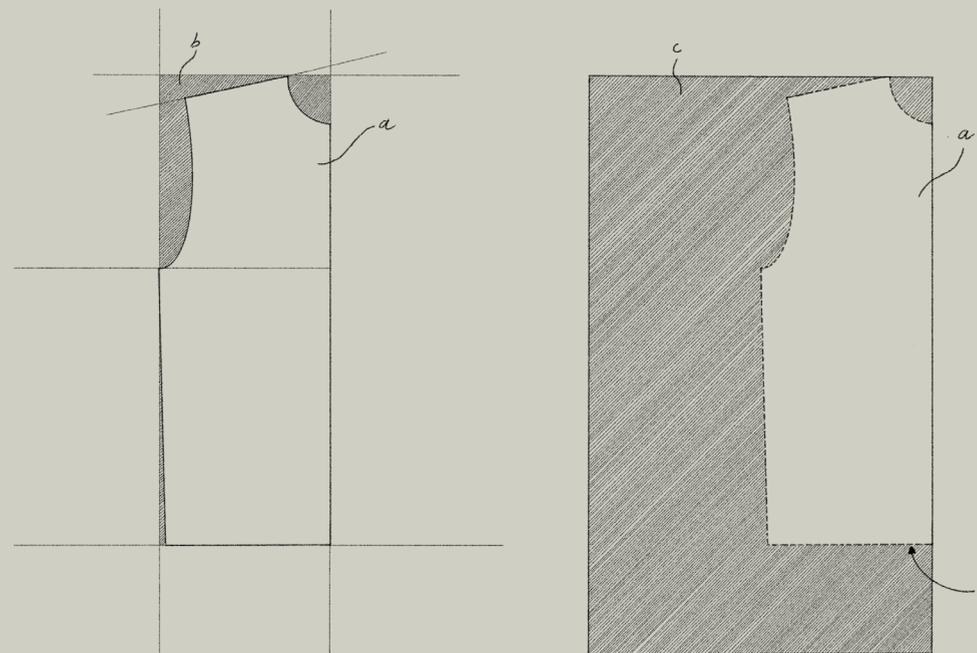
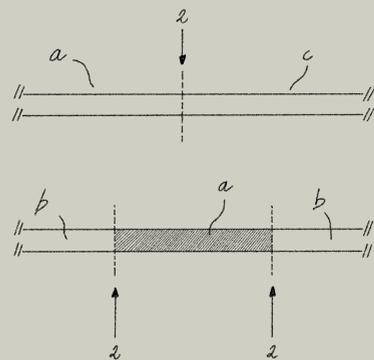
→ Resignificando el término "patrón".

Una de las conclusiones que ofrece este prototipo, es que el "patrón" no es el dibujo técnico, ni la costura situada, sino el conjunto de ambas.

Reduciendo el margen de costura (a 1 cm) en la confección, se sostiene la percepción de que el patrón (el dibujo técnico) es el que determina la forma y espacialidad de la prenda. A través de la investigación en la alteración de dicho margen, es posible visibilizar las realidades ocultas en la construcción y materialidad de las prendas de ropa y de esta forma, transformar ampliando las posibilidades de una prenda.

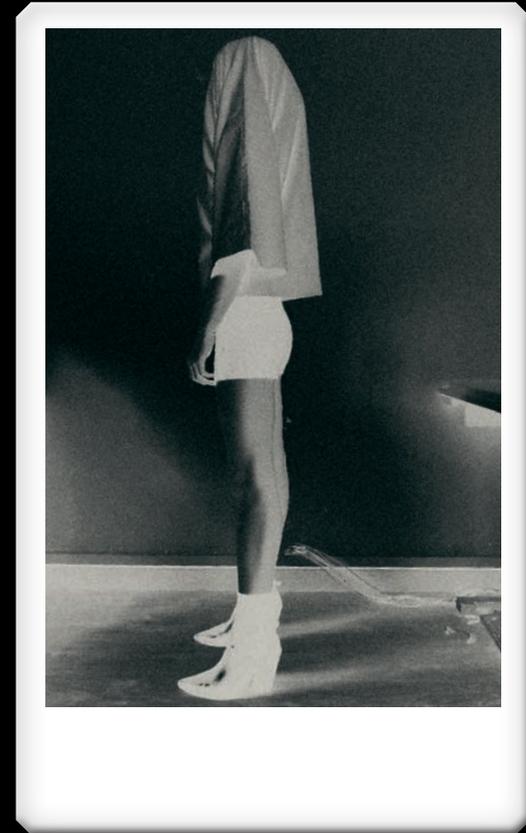
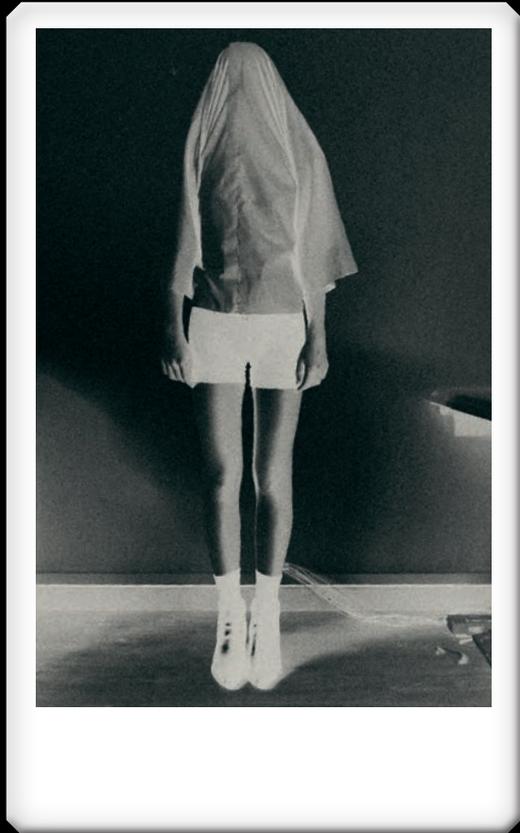
Procedimiento técnico

1. El primer paso es ampliar los márgenes y formas del patrón base, sustituyendo la línea que delimita el dibujo por la costura 101.
2. A partir de la forma que se obtiene del patrón, se configura una nueva prenda, con un volumen distinto a la "original"
3. Para que la nueva prenda pueda funcionar, se le añaden botones de presión en la parte superior, ofreciendo así la sujeción y aplomo de la prenda por la línea de hombro.



⁶² La manga montada es una terminología para clasificar el tipo de manga. Existen varios tipos, entre los más comunes: la manga montada, la manga T, la manga murciélago, la manga raglan y la manga japonesa.









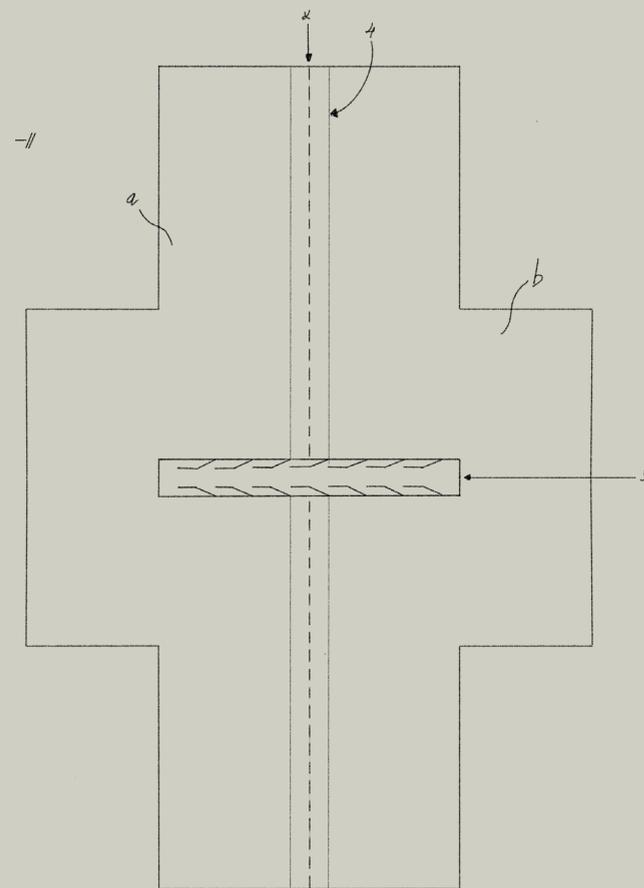
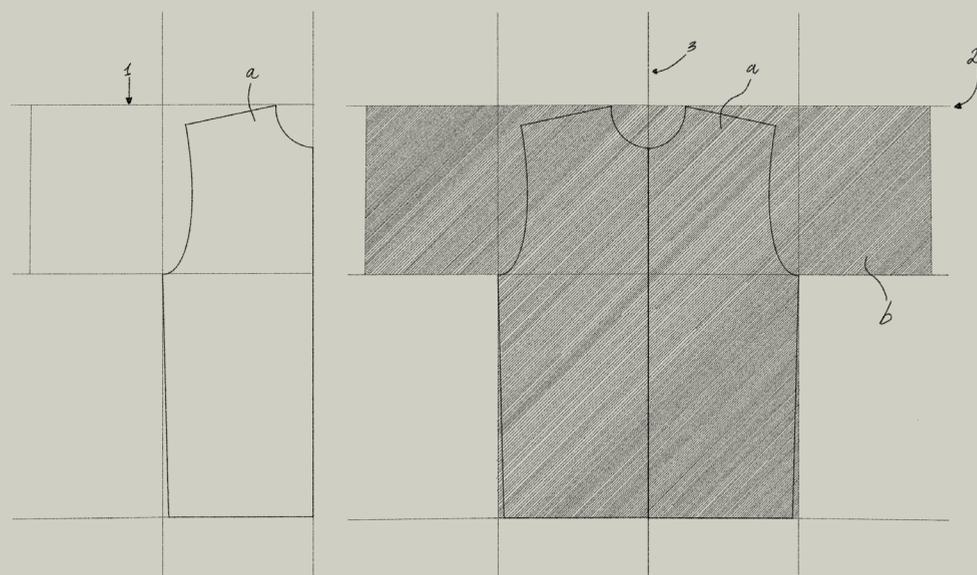
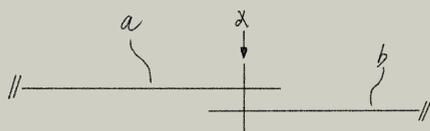
Intencionalidad

Esta nueva exploración material permite entender este objeto como una prenda que es a la vez contenedor/envoltorio, en la cual parece no haber forma aparente de intervenir o usar. La única forma que se propone para acceder a ella es rompiendo aquellas partes esenciales en su morfología básica, como son el cuello y el bajo. Ambos elementos prestan el acceso a habitar ese espacio que la prenda produce una vez nos aventuramos a romperla.

El sujeto puede intervenir e interactuar con la prenda, tirando del troquel tanto como desee, ajustando de esa forma el ancho del cuello y por tanto, adecuando a su gusto la talla y apariencia de la prenda. Debe tomar una decisión siendo consciente de que después de haber retirado el precinto, ya no hay forma posible de regresar al estado inicial. Se trata de un ejercicio que intenta aunar las particularidades que ofrece el troquel (precinto de garantía) con el acceso que actualmente puede tener un sujeto frente a un objeto que ya viene preconfigurado en dimensiones y volumen. De esta forma se plantea el troquel no solo como un elemento que permite el acceso al contenido, sino también como un elemento que cuestiona a través de su materialidad, la alteración de las dimensiones espaciales configuradas por la prenda. Con el troquel separamos partes, abrimos contenedores, producimos nuevos espacios, nuevas interacciones y toda una nueva gestualidad que, aplicada a la exploración material con la ropa, permite ver y entender mejor su capacidad tecnológica y política interrogando y movilizándolo tanto al sujeto (que deja de ser un consumidor meramente pasivo) como a la construcción social de la idea de prenda y cómo se produce.

Procedimiento técnico

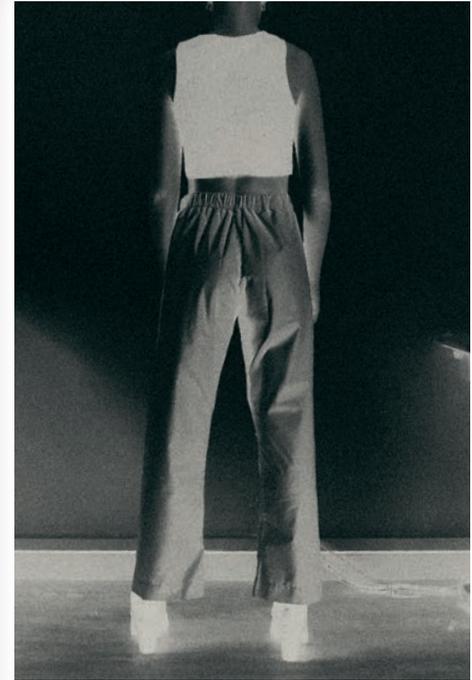
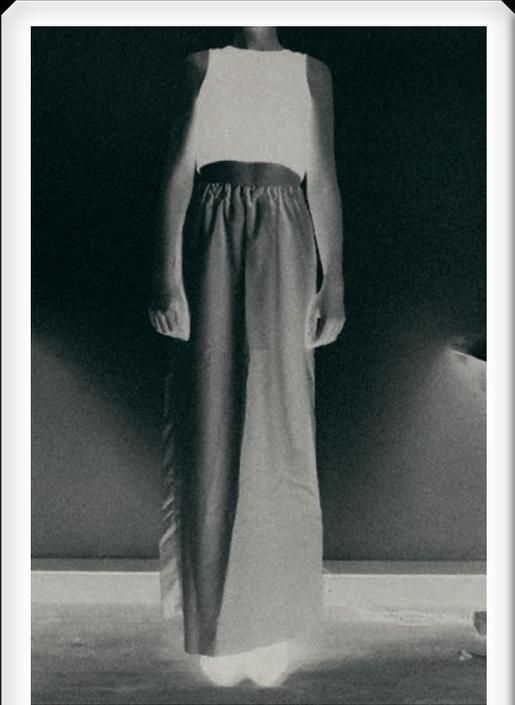
- 1.- En primer lugar, se expande el margen del cuello y del hombro hasta desdibujar la línea de hombro.
- 2.- De esta forma se elimina la manga montada y reemplazada por la manga T
- 3.- Posteriormente, se toma la nueva línea de hombro, eliminando la costura, unificando la parte delantera con la trasera en una sola pieza.
- 4.- Seguidamente, tanto el centro delantero como el centro de espalda son ampliados 4 cm respecto al margen de costura, recordando que la base es de 1 cm.
- 5.- Una vez unidas las dos líneas de hombro en una misma, se procede a situar una nueva abertura en la zona de la cabeza, mediante el troquel. El largo total de esta nueva abertura, comprende desde el piquete⁶³ de hombro izquierdo hasta el derecho. El troquel está pensado para que pueda ser retirado desde ambas direcciones.
- 6.- Para mejorar el tacto del borde ocasionado por la retirada del troquel, se diseñan un par de bieses⁶⁴ (de 4 cm de ancho respectivamente) que se sitúan justo en el borde, por el reverso de la prenda, suavizando el contacto directo de la abertura con el cuello.

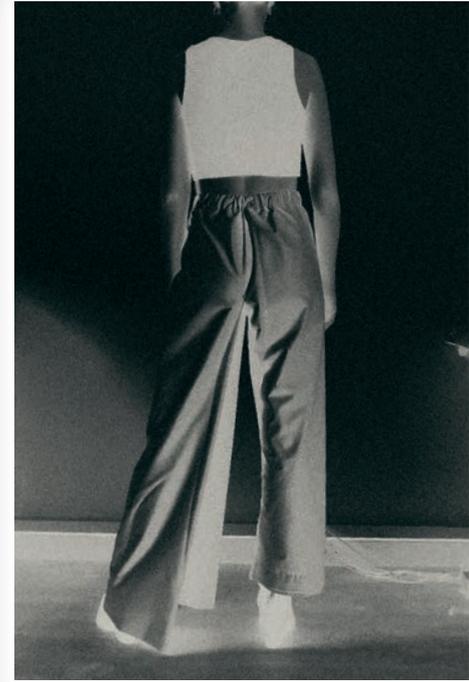


⁶³ El piquete es una indicación en el patrón para marcar los diferentes puntos claves del cuerpo al mismo tiempo que para medir los recorridos del perímetro de los patrones. Estas señales se usan también a la hora de confeccionar, como control de las partes que se unen para que no se cedan.

⁶⁴ Trozo de tela cortado al sesgo respecto al hilo, que se aplica a los bordes de algunas prendas.







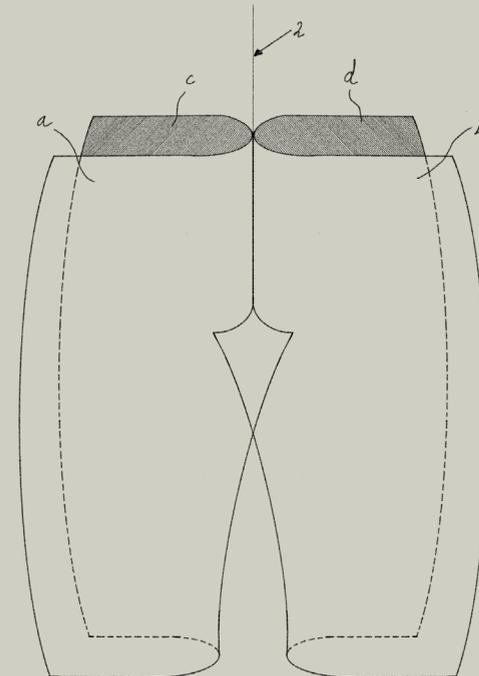
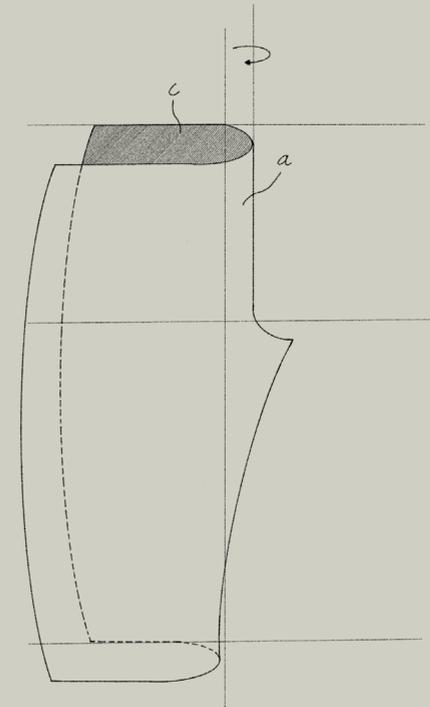
**Intencionalidad**

Este prototipo se centra en la investigación de la simetría en las prendas, producto de la estandarización, eficiencia y optimización del sistema de producción en la industria. Explorando al límite esta particularidad técnica y trabajando los patrones desde $\frac{1}{4}$ de simetría, es posible atender a cómo se podría aprovechar esa cualidad que ofrece el patrón seriado y estandarizado. Como se aprecia en la imagen, se obtiene un pantalón asimétrico, en el que aparentemente parece ser un pantalón con variaciones entre las dos perneras. Al igual que el resto de prototipos, este también habilita la posibilidad –por parte del sujeto– de desvincular esa asimetría, tirando del hilo que los sujeta por el tiro. Una vez retirado este hilo, aparecen dos nuevas prendas independientes: por un lado un pantalón recto sin costuras laterales y por otro una falda / vestido con una abertura en el trasero. Este gesto permite fusionar diferentes prendas que no tienen –aparentemente– nada en común, gracias a la simetría de sus patrones.

—>**Nota:** el sujeto obtiene un total de tres prendas, la inicial, y las dos restantes, producto de la deconstrucción de la primera.

Procedimiento técnico

1. El primer paso es ampliar los márgenes y formas propias de la base.
2. Una vez configurada la nueva espacialidad, se duplica el patrón resultante.
3. El siguiente paso es confeccionar todo el pantalón. Posteriormente se recoge la pernera izquierda y se introduce en la derecha, consiguiendo así la mitad de un pantalón, en el que tanto por dentro como por fuera se obtienen las mismas costuras.
4. Se plantea la segunda prenda, en este caso una falda / vestido sin costuras que dividan la parte inferior del cuerpo en dos mitades⁶⁵.
5. Se confecciona de forma independiente. Posteriormente se pliega por la mitad y se sitúa a la misma altura que la mitad del pantalón. Mediante una costura simple y con la puntada 101 se unen ambas prendas por la parte del tiro.



⁶⁵ Tiro del pantalón. El tiro se le llama a la costura que divide el espacio inferior de la ropa en dos mitades, generando dos espacios destinados a las piernas.





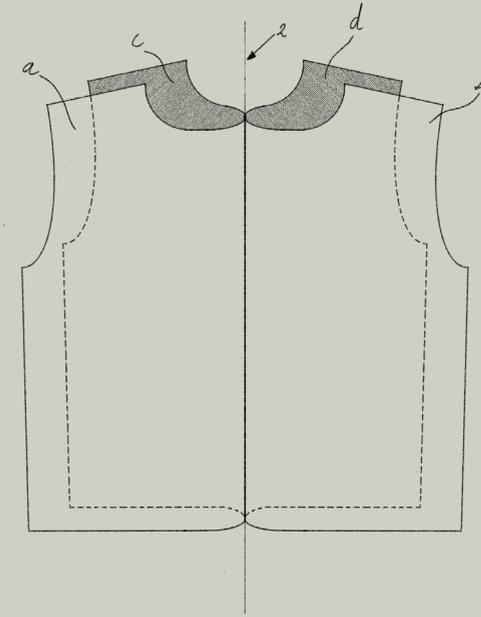
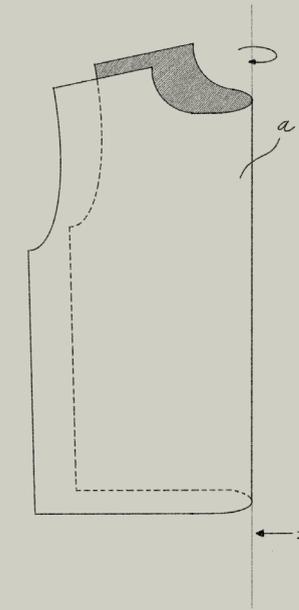
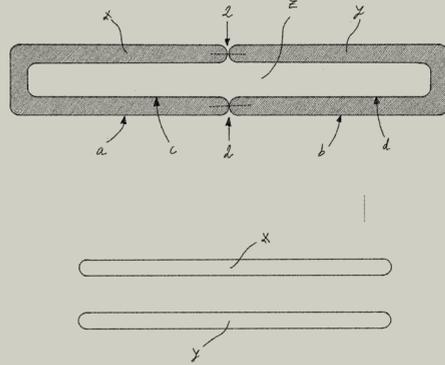
Intencionalidad

Extender el potencial, las virtudes y defectos del sistema de estandarización (basado en patrones) ayuda a explorar sus límites, ofreciendo resultados sorprendentes. Este prototipo es el que da pie al anterior (Proto 17, Falda/Pantalón). En este caso, la simplicidad de la prenda abre otra parte de la investigación en torno a las simetrías del patrón.

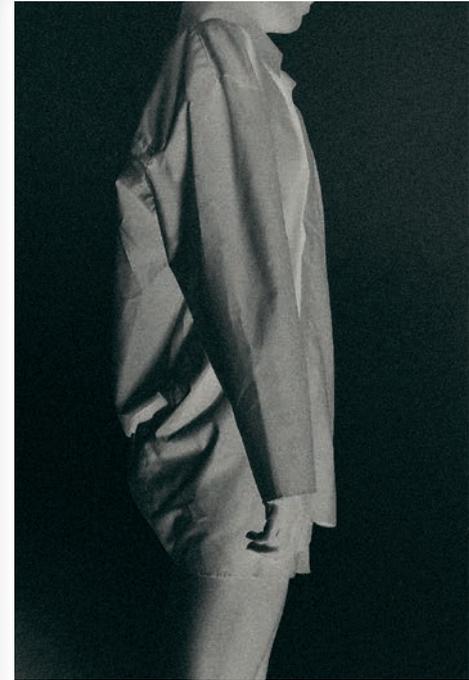
Esta exploración busca generar caminos para alargar la vida útil de la prenda a través de la interacción del sujeto. Mediante la intervención en el patrón y la unión de las dos camisetas por puntada 101, se obtiene una tercera camiseta "extra". Ésta es efímera: para acceder a las otras dos debe desaparecer. Existen muchas razones por las que alguien puede desprenderse de una prenda, entre las cuales se encuentra el gusto, la temporalidad de la moda, etc. En esa situación el sujeto puede decidir y tirar el hilo del medio, descojiendo la camiseta y haciéndola desaparecer, obteniendo de pronto dos nuevas camisetas. Con este resultado, es posible afirmar que la aparición de dos nuevas prendas pueden cambiar la percepción del estado "inútil" en el que se encontraba el objeto inicial, alargando así la vida útil y (quizás) de apego o gusto de una misma prenda.

Procedimiento técnico

1. Primero se duplica el patrón de una camiseta común.
2. Se obtienen de este modo dos camisetas iguales. Se doblan cada una entre sí por la mitad.
3. Posteriormente se cosen por el centro delantero y de espalda con la puntada 101.







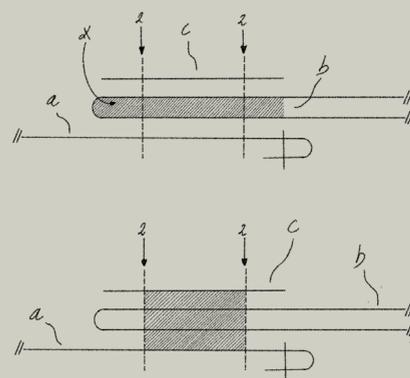


Intencionalidad

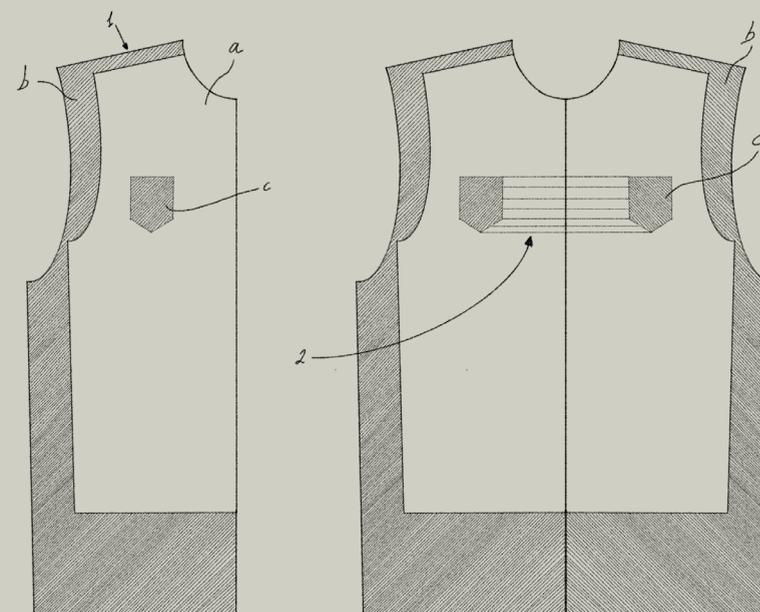
En la moda, tanto el patronaje como la confección son productores responsables de muchas políticas en torno al cuerpo. Durante la historia de la moda, ciertos aspectos técnicos de estos saberes han condicionado y perpetuado tanto roles de género, comportamientos corporales, falta de diversidad, represiones, etc. Extender y profundizar la investigación en este ámbito merecería prácticamente una nueva hipótesis de partida y la revisión de muchos aspectos que tienen que ver con la práctica del diseño de moda bajo esta mirada. Sin embargo, es ineludible al trabajar con cuerpos, aproximarnos a esta problemática; por ello de forma intuitiva, se plantea un pequeño prototipo que pueda acercarse a estas preguntas a partir de estas prácticas en torno a la exploración de los límites del patrón y las costuras móviles. Para ello, parto de la investigación de códigos que trabajé en el TFG, tomando como centro el bolsillo del pecho que llevan comúnmente las camisas. Dependiendo si la prenda es planteada para ser llevada por una mujer o por un hombre, el bolsillo se sitúa en la parte izquierda (hombre) o en la derecha (mujer) de la prenda. Esto representa sin duda un gesto político, que radica en el propio patrón.. Para cuestionar esta convención social, se ha diseñado e investigado entendiendo el bolsillo como elemento que obliga y condiciona a la prenda a tomar una cierta materialidad. Al igual que la posición del bolsillo determina al cuerpo y al género a posicionarse y definirse, lo hace también en términos espaciales y volumétricos del objeto. Esta materialización abre otras preguntas en torno a las agencias que se articulan entre el objeto y el elemento político (el bolsillo). Pensar y diseñar a través de un elemento tan pequeño como puede ser un bolsillo. Que el planteamiento de la prenda nazca en torno a la materialidad del elemento y no a la del cuerpo y género del sujeto que la viste.

Procedimiento técnico

1. En primer lugar, se patrona una camisa *oversize*⁶⁶.
2. Una vez confeccionada, se modela el lado izquierdo, forzándolo hacia el lado derecho, y situándolo en la posición en la que normalmente⁶⁷ van situados los bolsillos en una camisa de mujer.
3. Tras encontrar y situar el bolsillo, se cose por encima mediante la puntada 101, fijando de esta forma el modelaje y la nueva volumetría de la camisa.



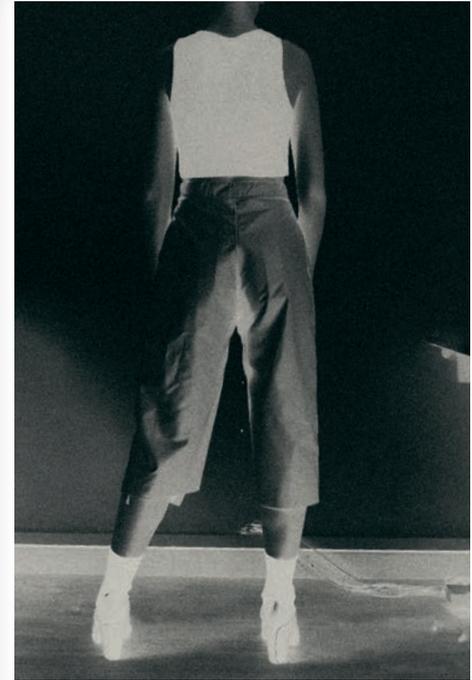
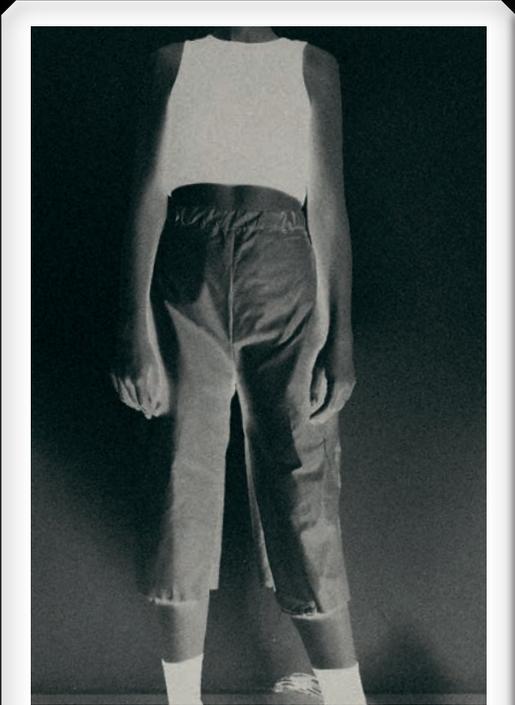
¿Qué pasaría si la camisa en sí misma tuviera que adaptarse o someterse a la posición que fuerza el bolsillo, como pasa con el género de las personas? El resultado es una camisa desestructurada en forma y volumen, diseñada y planteada por y a través de un código / elemento político. Dado que este prototipo forma parte de una investigación que pretende cuestionar, reflexionar y crear relaciones con el sujeto, a través de su materialidad, se ha cosido el bolsillo con la puntada 101. De este modo el sujeto tiene la agencia de eliminar el bolsillo, liberando la prenda del volumen y forma, alterando así su estado inicial.



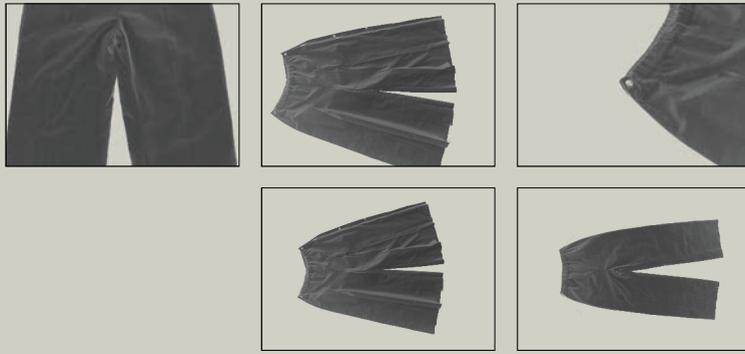
⁶⁶ El término *oversize* se utiliza para referirse a prendas con mucha holgura. Es fácil confundir el término con prendas de mayor talla. En el caso del *oversize*, se tienen en cuenta las medidas del cuerpo y se le ajustan las holguras. Por lo contrario, en un cuerpo que la talla no es la correspondiente, el aplomo de la prenda y el ajuste de la movilidad del cuerpo no encajan.

⁶⁷ Los bolsillos como las aberturas en las prendas han clasificado los géneros durante la historia reciente de la indumentaria. Dependiendo hacia que lado abrocha o se sitúan estos elementos del objeto, determinan el género del sujeto.









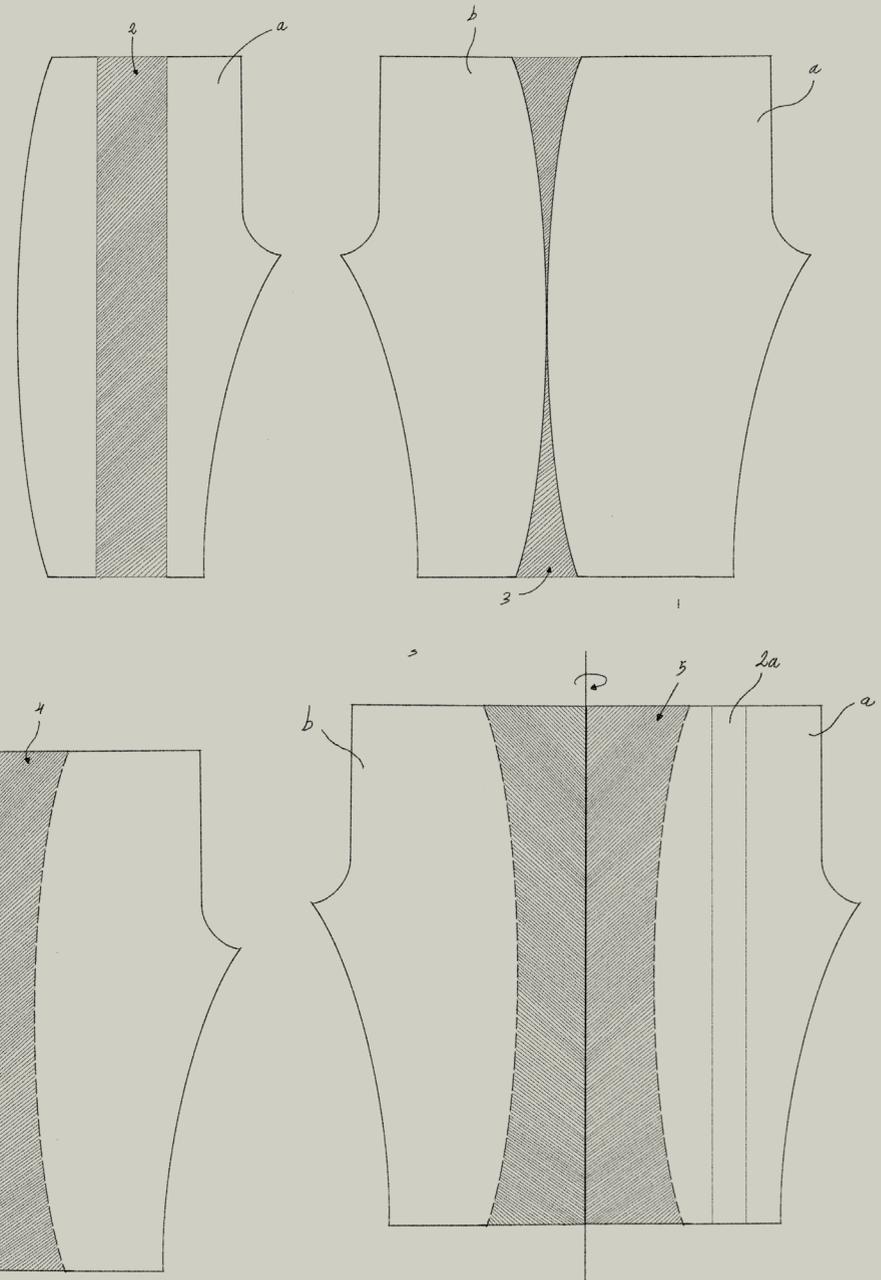
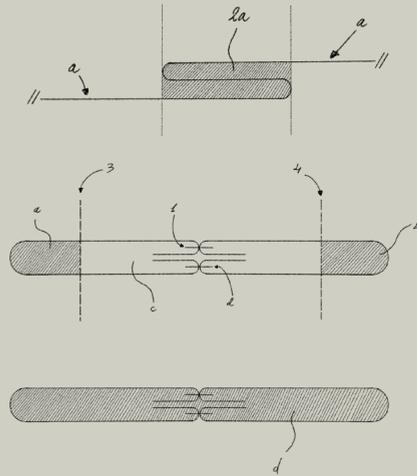
Intencionalidad

En este prototipo, el troquel es utilizado como un elemento que permite modificar la volumetría y espacialidad de la prenda mediante la liberación de espacios más pequeños. Como se puede apreciar en la imagen, el troquel está situado en el patrón B (un patrón estándar); el patrón A –gracias a la técnica del pliego–, corresponde a un patrón más grande. Además, tenemos otro aumento espacial, que es trabajado a partir de los márgenes laterales, el patrón C.

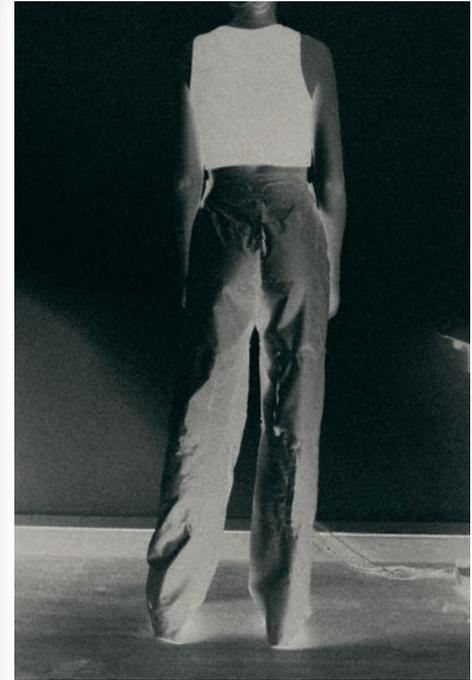
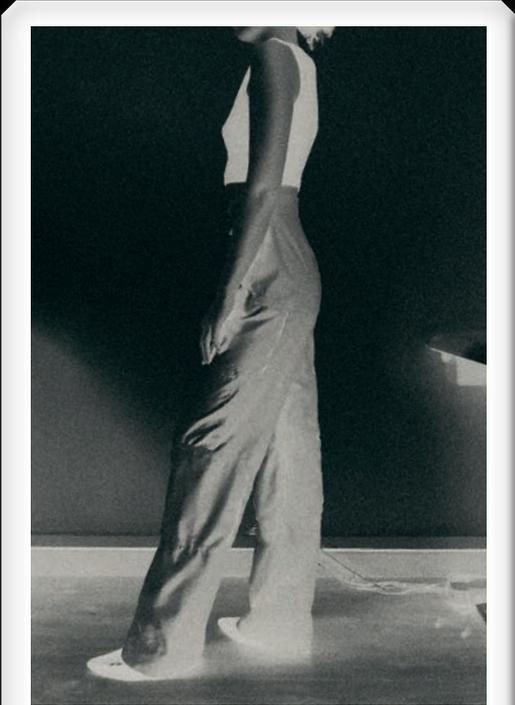
Para acceder e interactuar con el pantalón es necesario tirar del troquel. Realizada la acción se consigue liberar el volumen (patrón A), obteniendo de esta forma el patrón B. Por último, para acceder al patrón C, se descose la costura lateral, liberando el margen de costura oculto. En su interior se encuentran unos botones a presión, que podrán ser utilizados como última unión, ofreciendo un último estado de la prenda. En esta materialización convergen dos de las principales investigaciones del proyecto, por una parte la investigación material de troqueles y puntadas 101, y por otro lado la investigación y reflexión en torno al saber tácito de la modista. Los espacios extra, producidos en este prototipo, nacen de arropar la forma en la que las modistas aprovechan hasta último centímetro de tela. Saberes que habitan en la práctica, en el hacer y rehacer, en aprender su morfología y de cómo se transmite este conocimiento.

Procedimiento técnico

1. En primer lugar, se duplica el patrón del delantero. Posteriormente se juntan por el lateral.
2. Seguidamente se dejan las pinzas de entalle llenas y se añade un margen de 6 cm por la línea lateral.
3. De este proceso se obtienen dos patrones delanteros. Para diferenciar uno del otro, se les asigna una letra: patrón A y patrón B. Situándonos sobre la línea del pliego en el patrón A, se le añaden 10 cm de holgura. Posteriormente, en el patrón B se marca –encima de la línea de pliego– el troquel, que recorrerá todo el largo del pantalón.
4. Consecutivamente se doblan A y B por la línea lateral, situando B por debajo de A. En esa misma línea de doblez, se acondicionan unos botones a presión.
5. Una vez recortado el patrón y cosido hasta este punto, se marca la forma original –restando holgura al pantalón– de la línea lateral del patrón mediante una puntada 101.
6. Este mismo proceso se repite con el otro delantero y con los dos traseros.









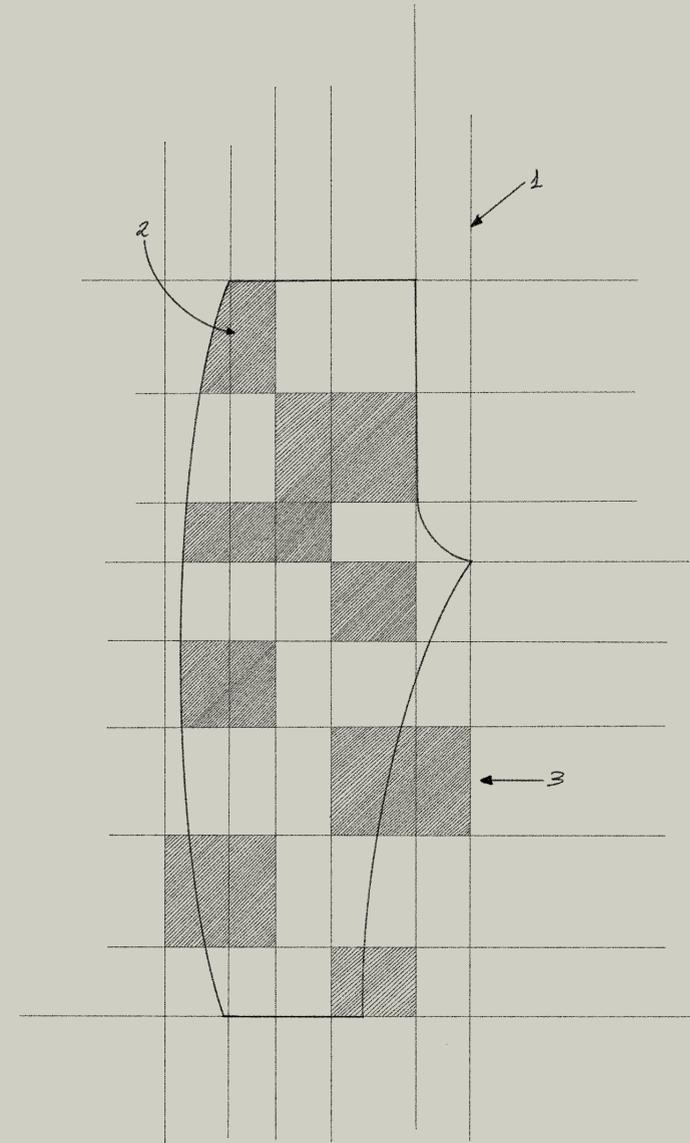
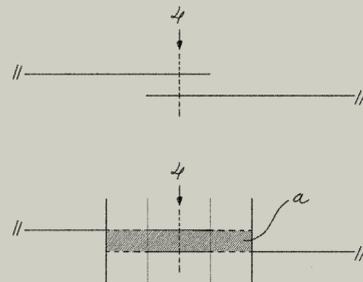
Intencionalidad

Este prototipo se plantea y experimenta en torno a dos escenarios distintos. Por un lado, la posibilidad de utilizar la puntada 101 como un sistema de unión que permita aprovechar todos los materiales utilizados en la producción de la prenda. Mediante su descosido rápido, ofrece la posibilidad particular de reciclar y separar las diferentes partes de una prenda y sus distintos materiales. En la industria textil, uno de los grandes problemas y retos actuales es el reciclado del material, causado por la extensa y compleja combinación de textiles orgánicos, vegetales, sintéticos, etc. más aquellos elementos metálicos que también están presentes en las prendas, como botones, hebillas... Esta puntada permite, (recordando la aplicación en los sacos de arroz) la posibilidad de separar las partes que están unidas sin desperdiciar ningún centímetro de material. Por otro lado, abre nuevamente una pregunta en torno a la relación que se establece entre el sujeto y la prenda. ¿Hasta qué punto el sujeto será capaz de descoser el pantalón? ¿Dónde llegará el límite de la acción? ¿Cuánto está dispuesto a perder del propio objeto?

Para que resulte lo más eficiente posible, el diseño de la prenda, en este caso un pantalón recto, se ha dividido en diferentes regiones y se han ido alterando los distintos tejidos utilizados en la investigación y la materialización de los otros prototipos. Gracias a la sección y reducción del patrón, se han podido aprovechar los desperdicios pequeños que serían imposibles de recuperar si se respetara la forma y tamaño "normal" del patrón estándar. Gracias a la unión de estos trozos por puntada 101, podemos recuperarlos y darles un nuevo uso, encontrando de esta forma otra alternativa a la emergencia sobre la sostenibilidad en la moda.

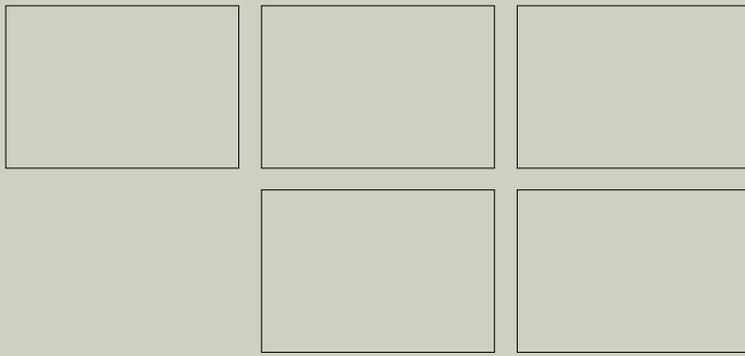
Procedimiento técnico

1. Inicialmente se escuadra el delantero y el trasero a través de sus líneas perpendiculares al hilo.
2. A partir de este escuadre se desplazan todos los puntos de unión y costuras, desdibujando el patrón y la línea que define la forma y silueta del pantalón.
3. Seguidamente, se fracciona y se divide la superficie del pantalón en distintas partes. Cada margen de costura es ampliado a 2 cm, para aumentar el margen de error y salvar la dificultad técnica añadida de operar con la máquina de coser sacos. Debido a su morfología, la máquina sólo permite sujetar el tejido con una mano, ya que la otra debe usarse para pulsar el botón de avance. A todo ello hay que sumar la rapidez con la que trabaja y el poco espacio de maniobra que ofrece.
4. Todas las costuras por debajo de la línea de cadera son cosidas con la puntada 101.









Intencionalidad

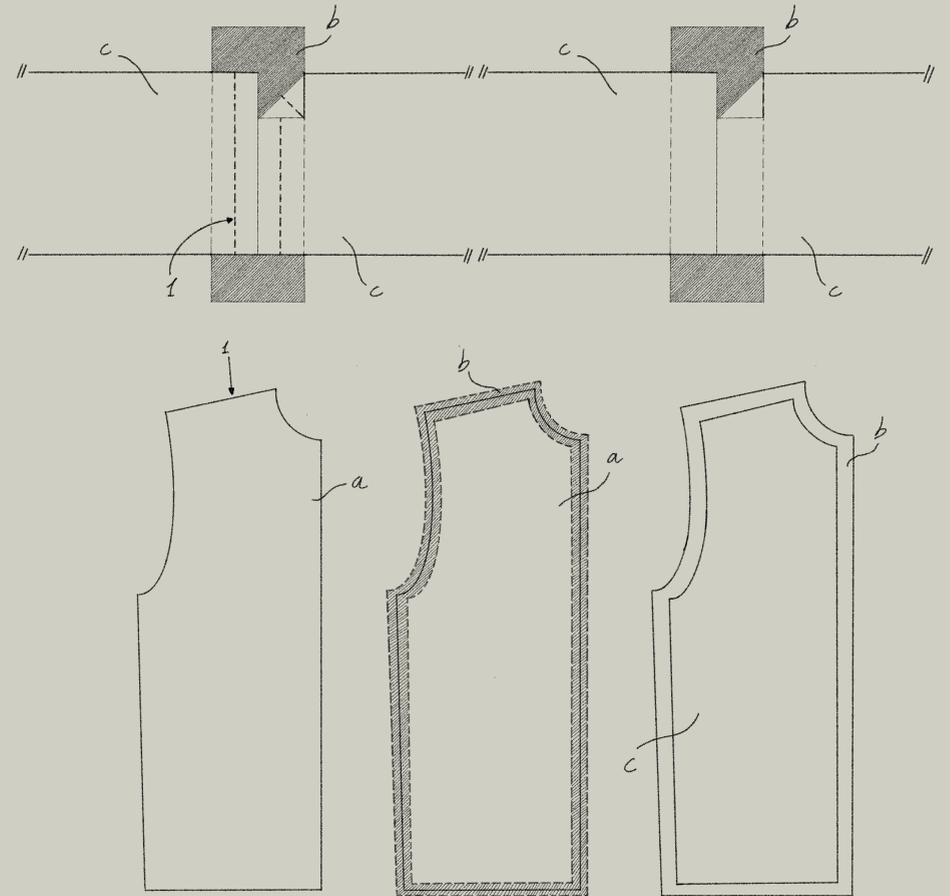
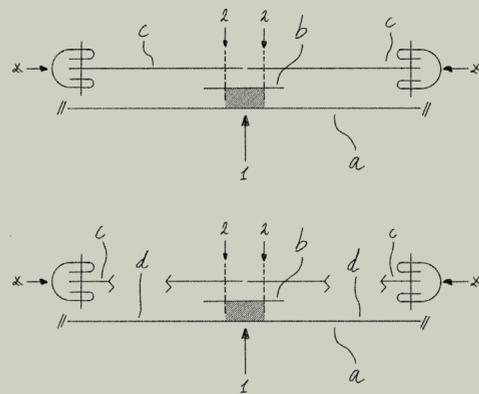
Esta experimentación persigue encontrar los límites de los sistemas de unión móviles aplicándolos a otros materiales textiles. Uno de los materiales empleados es la espuma de fieltro, utilizado mayormente en el relleno de prendas acolchadas o en hombreras.

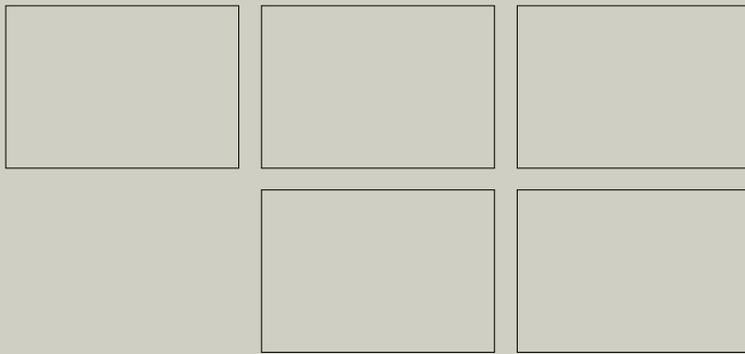
El sistema de unión remite a la investigación de precinto de garantía por cola. La cola textil en sí misma es difícil de usar, tanto por su duración de secado, fijación... como por su aplicación. No obstante, la porosidad del material escogido, más su estructura (micro filamentos entrelazados entre sí) facilita la adherencia de este material a casi cualquier superficie.

El planteamiento del abrigo lo debo al proyecto "MAMA" de Mireia Panisello (2019). El abrigo sostiene la idea de arrancar o desprender parte del contenedor para poder accionarlo. El diseño de la prenda tiene en cuenta la necesidad de otorgar un nuevo uso al material desprendido, de una forma coherente. Por ello se plantea un forro con cavidades, a modo de contenedor de ese material. El sujeto puede entonces interactuar desprendiendo partes del abrigo y rellenarlo a su vez con ese mismo material. Se modifica tanto la apariencia visual como la materialidad de la parte exterior y por ende se transforma también la espacialidad y materialidad del interior, obteniendo así un abrigo acolchado.

Procedimiento técnico

1. En primer lugar se dilata el margen de costura tanto hacia el exterior como al interior, respecto la línea base. Con un total de 2 cm por lado, se obtiene una cinta de 4 cm de ancho.
2. Posteriormente se copia la misma forma tomando de referencia la línea base. Esta copia se utilizará para hacer el forro, el cual contendrá varias aberturas que permitirán introducir elementos.
3. Se realiza una tercera copia. Esta vez es para la espuma que funcionará más tarde como acolchado.
4. Una vez cortada todas las partes se cose toda la estructura salvo los hombros y el cuello.
5. Seguidamente se pega la guata encima de la estructura.
6. Una vez secada la cola, se terminan de juntar las costuras del hombro mediante un hilván.
7. Por último se le cose el cuello.





Intencionalidad

En esta ocasión se busca hackear⁶⁸ prendas estandarizadas para ofrecer un nuevo objeto. Con la puntada 101, se puede alterar la morfología y espacialidad de las prendas ya confeccionadas, alargando además su vida útil.

Esta materialización gira en torno a la reflexión sobre la similitud compartida entre la sastrería y el fast-fashion. La sastrería es el oficio que trabaja el cuerpo "al milímetro", encajando la tela a disposición de un diseño adaptado, y por tanto exclusivo y único. El proceso que se lleva a cabo, es similar al de la modistería, pero con más matices. Esta práctica lleva mucho tiempo y, a diferencia de la modistería, muchos prototipos hasta llegar al definitivo. Aún siendo un proceso que se podría considerar la antítesis del que se produce de forma industrial en el fast-fashion y en algunas firmas del prêt-à-porter, no deja de reproducir un sistema igualmente cerrado. La automatización, los avances técnicos, la especificidad de las tareas en las cadenas de producción y el exhaustivo estudio corporal de las personas a través de la recolección de información (BIG DATA)⁶⁹, produce un sistema que adapta las prendas a un nivel de detalle parecido a la sastrería. A día de hoy, las grandes empresas se han asegurado una cantera gigante de datos biométricos de sus consumidores; tienen tanto control y estudio del cuerpo "estándar"⁷⁰, llegando a satisfacer a una alta mayoría de la población, asegurando un índice de mercado alto. Evidentemente hay cuerpos que no entran en los parámetros de cuerpos 'normativos' que ofrecen las marcas.

No obstante, es pertinente centrar el foco y valorar las similitudes que se producen tanto en la práctica de sastrería como en la producción seriada de la moda rápida contemporánea. Tal es el ajuste a los cuerpos, que no dejan espacio literal a la reinterpretación de cualquier prenda. Cuando alguien encarga un traje, lo hace para un solo cuerpo, el suyo; la

Procedimiento técnico

1. El primer paso es prolongar las líneas de hombro, cintura y cadera unos 20 cm respectivamente.
2. En segundo lugar se alinean los puntos del hombro con la caja.
3. Posteriormente se corta y se cose la camiseta mediante el sistema convencional de costura.
4. Una vez ensamblada toda la prenda se repliega la camiseta por la mitad del hombro, devolviendo la holgura de la camiseta base.
5. Se fija esta nueva volumetría con la puntada 101.

prenda responde y se confecciona según esas medidas únicas.. Curiosamente, cuando una persona compra una camisa de la talla M en una tienda, ocurre algo similar. Esta camiseta está pensada, estudiada y materializada con unas medidas estándares que se han asociado a esa letra o número, aptas para ese cuerpo. Por lo contrario, nos encontramos que un mayor estudio del cuerpo favorece la optimización de los recursos utilizados en la producción de ropa, menos cantidad de tela, menos pruebas y errores, etc.

A través de este prototipo cuestiono esa circunstancia que contrapone ambas maneras de producir prendas; por un lado es evidente que un diseño ajustado y optimizado reduce el desperdicio de material, pero por otro lado cabe preguntarse, como demuestra el prototipo, si no compensa gastar un poco más de material y ofrecer más de una posibilidad y más de una vida útil a la prenda. "Lo que a ti te sobra, a mi, me hace falta."

⁶⁸ Hacker. (2020, 19 de agosto). Wikipedia, La enciclopedia libre. Fecha de consulta: 11:01, septiembre 2, 2020 desde <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Hacker&oldid=1285799>

"No obstante, más allá de las definiciones del término hacker vinculadas al mundo informático o tecnológico, cabe destacar el uso de esta palabra por extensión (y de hecho así fue en sus inicios el origen de la misma) a toda persona que implementa soluciones para cualquier sistema, sea informático o no, de manera que este pueda emplearse de formas no pensadas por quienes crearon dichos sistemas. Así mismo, el término hacker está indisolublemente unido a toda persona que manipula o que posee conocimientos prácticos que modifican los usos de las cosas de modo que estas puedan emplearse para fines no previstos en su origen. De ahí el uso de los términos de hackeado (en inglés, hacked, pronunciado como jakeado), como sinónimo de "alterando en su fines" para cumplir otras funciones."

⁶⁹ Cuestas, M (2018) "El éxito de Inditex: al mal tiempo, un buen algoritmo", ABC, Economía. Disponible en :https://www.abc.es/economia/abci-exito-inditex-tiempo-buen-algoritmo-201801060147_noticia.html?ref=https:%2F%2Fwww.google.com%2F [Consultado 14-06-2020].

⁷⁰ El estándar aquí se entiende que es calculado por un logaritmo del que desconocemos su estructura de comportamiento. Esta tecnopolítica condiciona los cuerpos que se salen de ese "estándar", dejándolos fuera de los círculos de consumo hegemónicos.



Pt.17
Pt.18
Pt.19



Pt.15
Pt.21



Pt.16
Pt.20



0210

1CM DE COSTURA

2020

0211



0212



0213



0214



0215



0216

1CM DE COSTURA



0217



0218



0219



0220



0221



0222



0223



0224

1CM DE COSTURA

0225



0226



1CM DE COSTURA



0227



0228



0229



0230



0231



0232



0233



0234



0235



0237





0240

0241



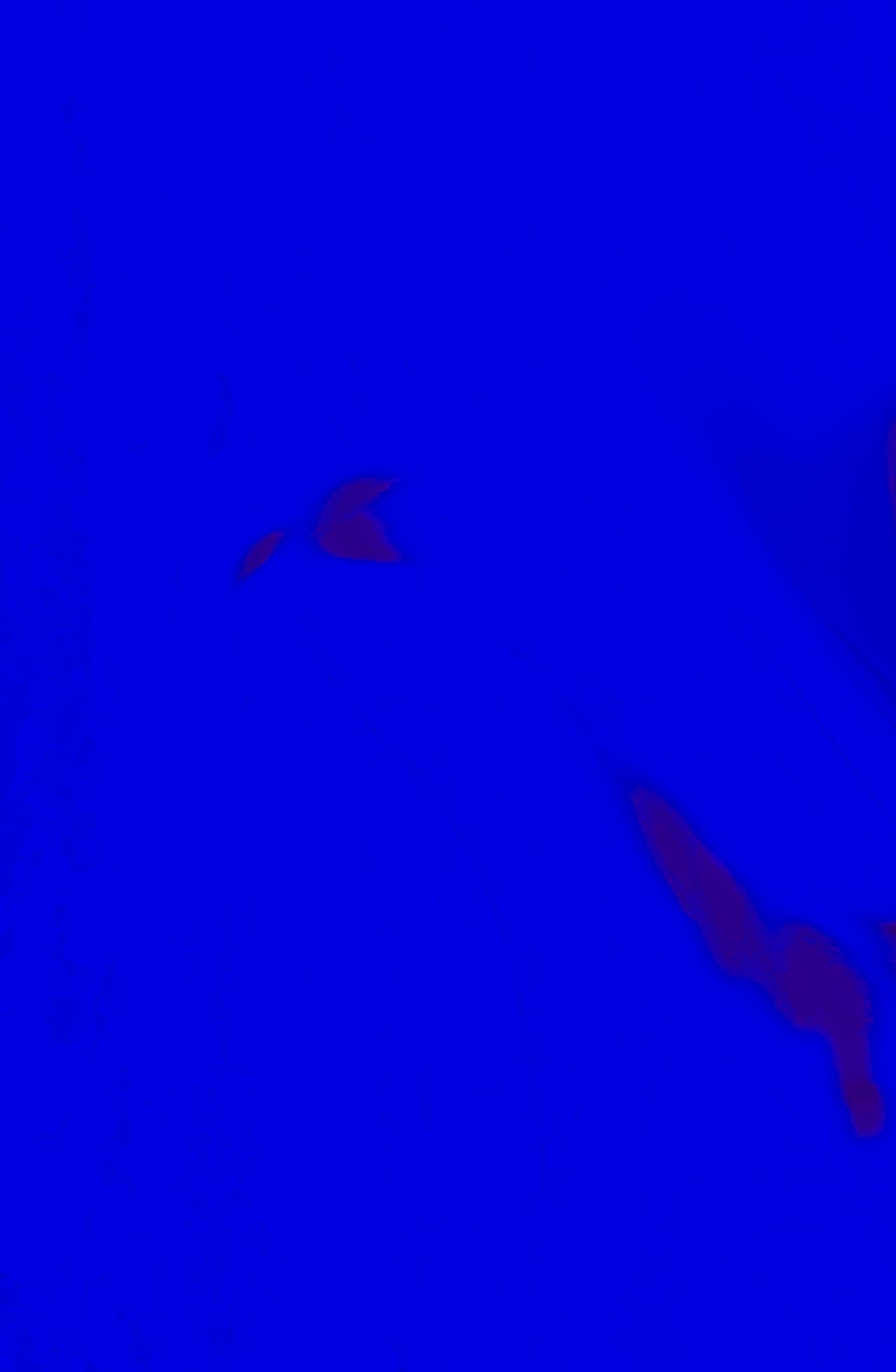


0244



0245

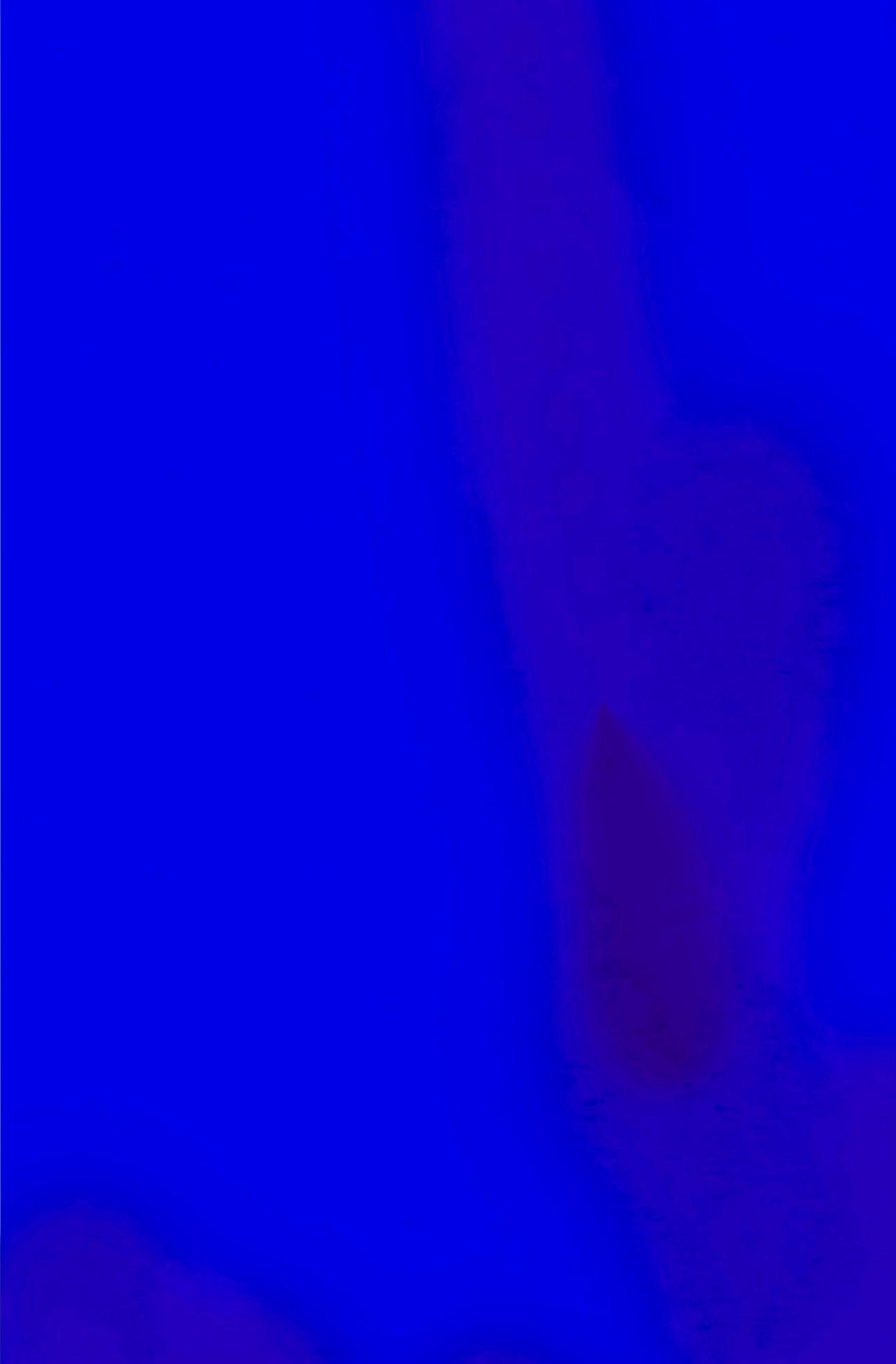


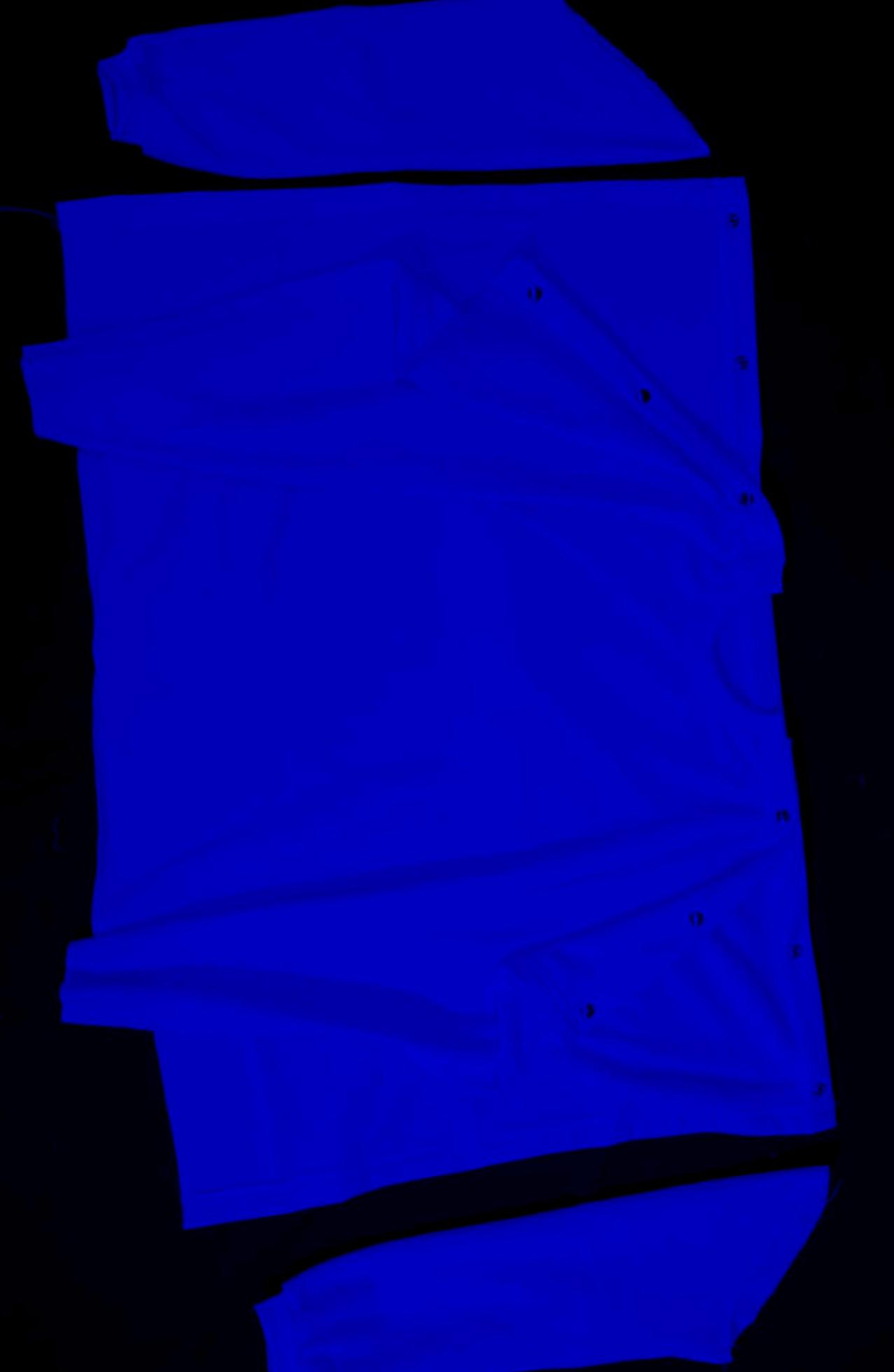






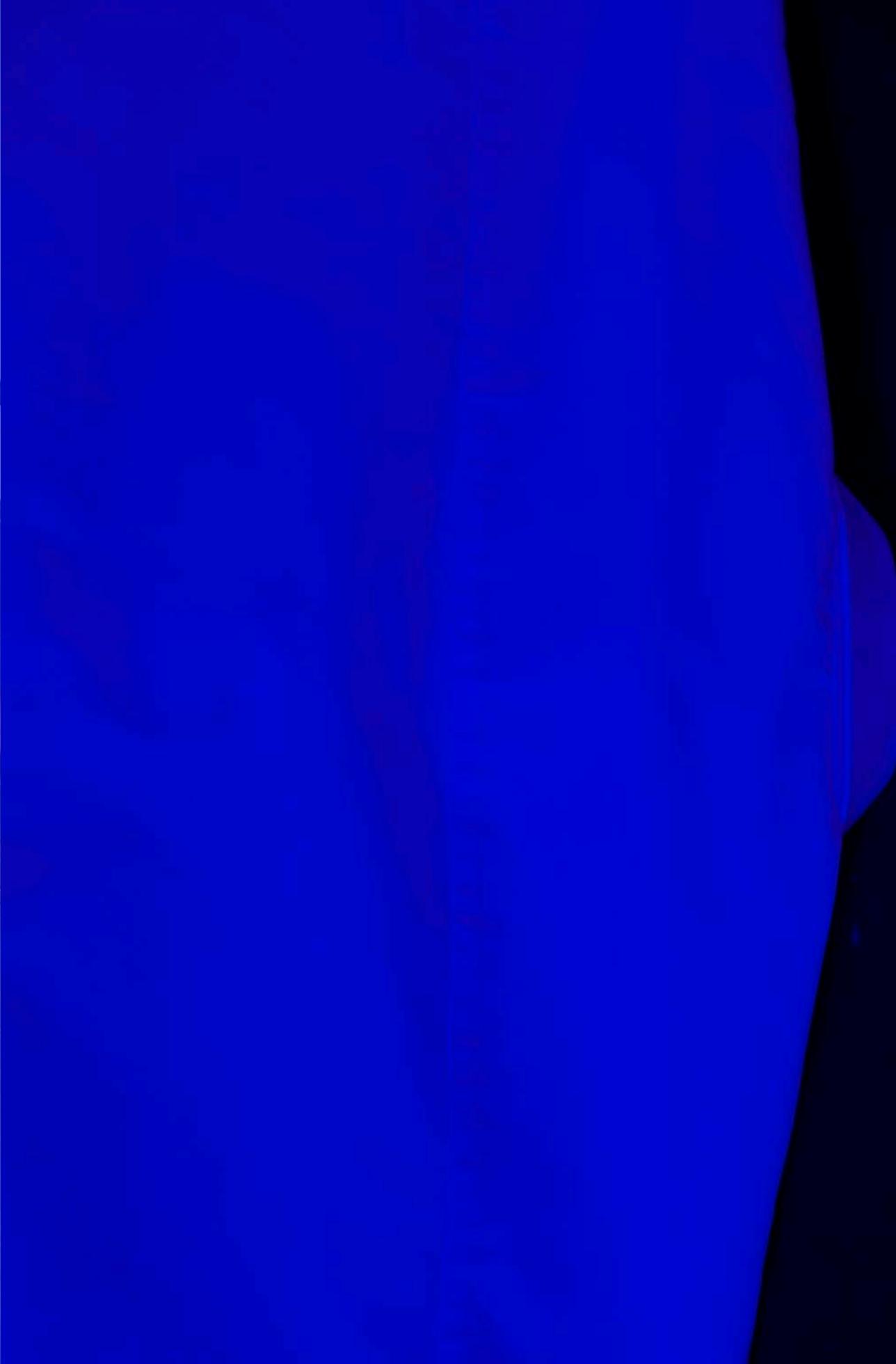


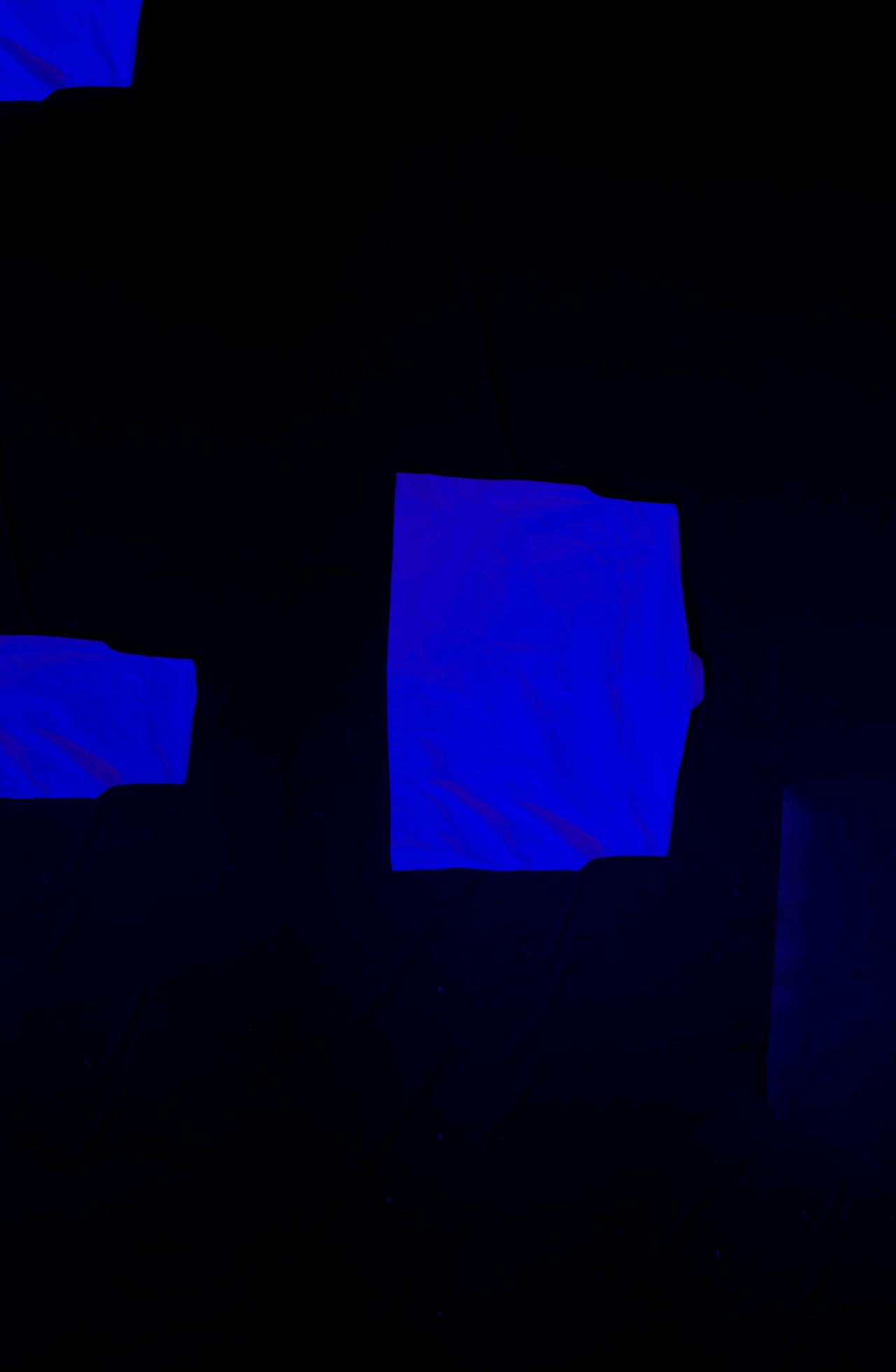












La moda es la precursora de la obsolescencia simbólica. Mediante sus ciclos de caducidad temporal, se articulan, se diseñan y se programan los objetos. Si tomamos como ejemplo, esa camiseta de la que hablábamos al principio del relato, la cual éramos incapaces de deshacernos de ella (por distintos motivos), observaremos que mediante esa vinculación emocional con el objeto, se rompe el programa de obsolescencia simbólica. Tras este hecho, aparece la segunda obsolescencia, la técnica, la cual a través de la materialidad del objeto, se ha configurado para descomponerse y dejar de ser útil.

La falsificación como precursora de la obsolescencia.

Es innegable que dentro del comercio de la ropa, se generan muchos intercambios fraudulentos. Los márgenes de beneficios son cuatro veces superior al coste de producción. La ceguera por articular mecanismos que permitan seguir aumentando esos márgenes de beneficios ha llevado a una desconfianza sobre el valor y coste de las prendas de ropa. Es por eso que a día de hoy, encontramos más normal que una camiseta cueste como máximo 9,99€ y no 70€. En ambas hay un enorme y preocupante problema. La camiseta de 9,99€ no deja de ser una que cuesta de producir 0,90 céntimos –gracias a la exportación de la producción y explotación de la mano de obra– mientras que la que cuesta 70€ pue-

de que esté producida con una mayor calidad pero que no deja de costar 10€ producirla. En ambos casos, tanto en el fast-fashion como en las marcas de prêt-à-porter, es una dilatación y adulteración del objeto y su valor de consumo. Para que se puedan dar esos márgenes de beneficio es necesario provocar un deterioro del objeto casi instantáneo, para que este sea reemplazado lo más pronto posible. Precio-calidad funcionan como variables cuantificables del valor del producto.

El ritmo desenfrenado de las tendencias, marcadas por los gigantes productores de tejidos, alimenta a la rotatividad y producción de prendas cada 6 meses. Esta estructura de producción y consumo produce una aceleración simbólica de la vida útil del objeto. Gracias al gran avance tecnológico y al estudio en fibras y materiales textiles, se llega a planificar y alterar la composición química de los tejidos, para que el objeto –en caso que la tendencia o moda no sea la causante-, caduque por la materialidad de la prenda. Hay que tener en cuenta que este ritmo, es alimentado y beneficiado por el ritmo desenfrenado de la sociedad en general. Latouche señala que en 1880 ya se producían objetos de usar y tirar como los preservativos de goma o látex, en 1895 King Camp Gillette inventó la navaja de afeitar desechable o en 1934 con uno de los casos más contorvetidos, la aparición de los Tampax. La producción de estos objetos no era inusual, ya que responden a un mercado que cada vez tomaba un ritmo más acelerado. Ahora, el ciclo de vida de una prenda se ha convertido en un fenómeno natural. Cuando echamos la mirada hacia atrás en el tiem-

po, recuperando esas prendas icónicas de nuestros padres o familiares, nos sorprendemos al ver que hay prendas que se conservan en muy buen estado.

Para que este ritmo acelerado sea sostenible, es necesario un avance tecnológico que lo acompañe. La sofisticación de las máquinas y procesos en la fabricación de ropa, conlleva una reducción en errores y sistemas defectuosos. Esta característica se traduce en términos técnicos a: una reducción de los márgenes de costura –las habilidades de la máquina son superiores a la del humano, por tanto no necesita tanto margen de error–, y a un acurado estudio de las formas y tamaños de los patrones para reducir al máximo el espacio intermedio entre ellos y rentabilizar el metraje de la tela. Por otra parte, la investigación en telas ecológicas, biomateriales, bioplásticos, etc. solo favorece la sustentación de este sistema de producción de objetos caducos. Debemos ser conscientes del contexto social, económico y político actual. Para que sea sostenible la implementación de un nuevo paradigma de moda sostenible, es necesario un convenio con ella, pues requiere de una larga permanencia en este sistema, de lo contrario, solo se estaría empeorando.

Es verdaderamente complejo y difícil actuar desde una posición que intente generar objetos duraderos en el tiempo. Son varios los ejemplos de objetos y productos que lo han intentado y han fracasado, cómo el caso de las bombillas, las medias o el de las maquinillas de afeitar. No obstante, el planteamiento que se lanza a través de esta investigación, es que la alteración del orden establecido por la industria, –en términos de producción de

ropa– sea capaz de alterar también la concepción de la obsolescencia de las prendas. Existe un factor importante dentro del ciclo de vida útil del producto, la garantía. La garantía es ese contrato social y político que se establece entre productor y consumidor, en el que el productor asegura al consumidor la duración mínima de vida del producto.

“La garantía se convierte así en una arma de doble filo: asegura al cliente una duración mínima de funcionamiento, pero autoriza también al fabricante a hacer de ella la máxima duración de vida del producto”
(Latouche, S. 2018)

Anteriormente nombramos que las tendencias o la materialidad eran las causantes de la caducidad del objeto, por ello, la utilización de esa misma característica como herramienta para tensionar, cuestionar y revertir en la medida de lo posible la naturaleza arquitectónica de las prendas y sus procesos de producción, distribución y comunicación.

Mediante la investigación material en torno a los sistemas utilizados para proteger y garantizar el estado de un objeto / producto, se proponen unos objetos sonda, que sitúan la relación entre sujeto y objeto en un estado híbrido. A través de la práctica de estos objetos, se desencadenan toda una serie de acontecimientos empíricos que desvelan otros marcos epistémicos, otras perspectivas desde las cuales mirar, escuchar y ceder agencias. La búsqueda de las técnicas y materialidades para desarrollar los objetos sonda tensionan el propio sistema de producción de ropa, acercando la mira-

da a pequeños gestos y detalles cómo la máquina de coser performa el saber, el cuerpo y el oficio del diseñador de ropa. Con la mirada puesta en la agencia producida por las máquinas, observo que el producto de estas, las costuras, no son simplemente formas de unión entre patrones, sino que cuestionan el propio término “patrón”. Debido a la mecanización, los patrones se ajustan más a las morfologías y procesos de ensamblaje que no a las distintas necesidades corporales de los sujetos. Mediante la desvinculación de esa agencia maquinista sobre el patrón, puedo entender la espacialidad de la ropa desde otra mirada. Entiendo el patrón como la convergencia entre el plano técnico y la costura. A través de la dilatación de ambos, exploro diferentes espacialidades e interacciones entre cuerpo y prenda.

6.2 Reflexiones en torno a la materialización de las prendas. Productos futuros de la investigación.

En el prototipado han intervenido distintos procesos y técnicas que han tensionado la práctica, debido al trabajo con sistemas y costuras que se descosen y troqueles que se rompen. Esto ha implicado un doble esfuerzo de producción. Todos y cada uno de los prototipos han tenido que ser repetidos mínimo dos veces, para poder testear y analizar los diferentes estados de las prendas. Uno de los momentos del proceso más destacable es aquel en el que, como diseñador, me he enfrentado a la misma situación que el usuario. En la primera fase de prototipado de las prendas, –después de semanas de cortar y coser– tuve que simular lo mismo que haría el usuario, testear que el planteamiento de las costuras, los troqueles y el patrón funcionaran. Aún siendo consciente de lo que debía hacer para poner a prueba las prendas, he de confesar que esta situación me generó cierta inseguridad y rechazo, por no tener elección, a diferencia del usuario. Estaba sujeto a visualizar y testear todos los posibles resultados e interacciones con las prendas, además de registrar todo el proceso con los antes y después.

Esta nueva práctica en diseño de moda, me ha hecho reflexionar en torno a la metodología aprendida en la universidad. Me he dado cuenta que durante estos años he estado aprendiendo a prototipar de una forma casi industrializada y seriada, desechando muchas horas y metros de tejidos en cada prenda diseñada. Esta misma forma de

proceder la he repetido durante la investigación, aplicando los resultados obtenidos en prototipos que después han sido repetidos hasta conseguir el producto u objeto que buscaba. Ya en la recta final de la materialización me percaté de que mi práctica como diseñador podría cambiar. Ahora puedo afirmar que investigar con y desde el diseño de moda ha movilizadomy mi práctica: puedo aplicar todo este saber aprendido durante el desarrollo del TFM y transformar también a cómo diseño. Cambiar esa metodología de diseño y prototipado guiado por un hacer más industrial por una práctica más híbrida, que deambule entre la modistería, la sastrería y el propio sistema seriado. Entender al patronaje no como una herramienta espacial de proyección sino como un proceso híbrido entre materiales, uniones, tiempos de producción y cuerpo en movimiento. Entender el espacio taller más allá de los límites de las máquinas de coser e incorporar otras máquinas y herramientas para extender los límites. Como ya he explicado, –el patrón entendido como ese plano arquitectónico que viste un cuerpo– es erróneo, el patrón es la convergencia entre el material, el punto situado de su unión y el proceso que se sigue para llevarse a cabo. Es por ello que en su propia práctica, propongo hibridar los distintos saberes aprendidos y estudiar cómo estos factores pueden mejorar y desplazar la visión y comprensión del diseño de ropa.

Bibliografía

- Appadurai, A. (1986)** 'La Vida Social De Las Cosas', La Vida Social Social De Las Cosas. Edited by S. . EDITORIAL GRIJALBO, pp. 125-142. Available at: https://www.academia.edu/38299607/Appadurai_La_Vida_Social_de_Las_Cosas_pdf.
- Baudrillard, J. (2019)** El Espejo De La Producción: La Ilusión Crítica Del Materialismo Histórico. 2nd ed. Barcelona: Editorial Gedisa, S.A.
- Brown, S., Callon, M., Latour, B., Law, J., Lee, N., Michael, M., Singleton, V., Domènech, M. and Tirado, F. (1998)** Sociología Simétrica. Barcelona: Gedisa.
- Coriat, B. (2015)** El Taller Y El Cronómetro. Madrid: Siglo XXI de España. Crawford, C. (1984). The Art Of Computer Game Design. Berkeley, Calif.: Osborne/McGraw-Hill.
- Cuestas, M (2018)** "El éxito de Inditex: al mal tiempo, un buen algoritmo", ABC, Economía. Disponible en :https://www.abc.es/economia/abci-exito-inditex-tiempo-buen-algoritmo-201801060147_noticia.html?ref=https:%2F%2Fwww.google.com%2F [Consultado 14-06-2020].
- El arte del diseño de juegos de computadora (no date)** Available at: https://translate.googleusercontent.com/translate_f (Accessed: 23 March 2020).
- Foucault, M. (1988)** El sujeto y el poder. Revista Mexicana de Sociología, 50(3), pp. 3-20. Disponible en: http://www.peu.buap.mx/web/seminario_cultura/El_sujeto_y_el_poder.pdf
- Foucault, M. (1999)** Las mallas del poder. En: M.Foucault, 1999. Ética, estética y hermenéutica. Obras esenciales, volumen III. Barcelona: Paidós, pp. 235-254. Disponible en: <http://www.ram-wan.net/restrepo/poder/foucault-mallasdelpoder.pdf>
- Foucault, M. (2002)** Vigilar y Castigar: nacimiento de la prisión. Buenos Aires: Siglo Veintiuno. Disponible en: <http://www.ivanillich.org.mx/Foucault-Castigar.pdf>
- Han, B. and Calderón, G. (2019)**. Ausencia. 1st ed. Ciudad de Buenos Aires: Caja Negra.
- Han, B. and Kufer, P. (2016)**. Shanzai. Ciudad de Buenos Aires: Caja negra.
- Han, B. (2017)**. La Expulsión De Lo Distinto. 1st ed. Barcelona: Herder Editorial.
- Han, B.-C. (2017)** Shanzhai : el arte de la falsificación y la deconstrucción en China. Edited by CAJA NEGRA EDITORA.
- Harvey, D. (2005)** 'El arte de la renta: la globalización y la mercantilización de la cultura', in Capital financiero, propiedad inmobiliaria y cultura, pp. 29-57. doi: B.30.693-2005.
- Koren, L. (2008)** Wabi-Sabi Para Artistas, Diseñadores, Poetas Y Filósofos. 4th ed. Barcelona: Sd edicions.
- Latouche, S. (2018)** Hecho para tirar: La irracionalidad de la obsolescencia programada - Serge Latouche - Google Libros, Editorial Octaedro. Edited by OCTAEDRO. Barcelona. Available at: https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=3QCIDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=%22OBSOLESCENCIA+PROGRAMADA%22&ots=ml-3hslPoOB&sig=9NdJnHmlMRM6VKnGpv262zZ7FA0&redir_esc=y#v=onepage&q=%22OBSOLESCENCIA+PROGRAMADA%22&f=false.
- Latour, B. (2016)** Del Realpolitik al Dingpolitik, o de cómo hacer las cosas públicas. Acta Sociológica, 71, pp. 13-50. Disponible en: <http://www.revistas.unam.mx/index.php/ras/article/view/58944>

- Latour, B. (2016)** La Esperanza De Pandora. 1st ed. Barcelona: Gedisa.
- Latour, B. and Woolgar, S. (1986)** La Vida En El Laboratorio. Madrid: alianza editorial.
- Lessig, L., Cabello, F. and García Perulero, M. (2012)** Remix. Barcelona: Icaria.
- Lessig, L. (2012)** Remix : cultura de la remezcla y derechos de autor en el entorno digital / Lawrence Lessig ; [traducción del inglés: Maryam Itatí Portillo ... [et al.]]. Available at: https://discovery.uoc.edu/iii/encore/record/C_Rb1051516_S9788498884548_Orightresult_U_X3?lang=cat.
- Lipovetsky, G. (1990)** El imperio de lo efímero. La moda y su destino en las en las sociedades avanzadas. Available at: <https://www.casadellibro.com/libro-el-imperio-de-lo-efimero-la-moda-y-su-destino-en-las-sociedades-modernas-6-ed/9788433967787/984515> (Accessed: 29 June 2020).
- Lipovetsky, G., Roux, E. and Alapont, R. (2014)** El Lujo Eterno. 1st ed. Barcelona: Anagrama.
- Marx, K. (1984)** 'El carácter fetichista de la mercancía y su secreto', El Capital, p. Part IV. Sec. 1a. Available at: <https://hernanmontecinos.com/2008/03/13/el-caracter-fetichista-de-la-mercancia-y-su-secreto/> (Accessed: 7 September 2020).
- Munari, B. (2016)** ¿Cómo Nacen Los Objetos?. Barcelona: Editorial Gustavo Gili. Sennet, R. (2009). El Artesano. 8th ed. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Sennett, R. (2009)** El Artesano. Barcelona: Anagrama.
- (2017) "Amazon lleva la moda a la industria 4.0 con una fábrica para producir bajo demanda", moda es, Empresa. Disponible en: <https://www.modaes.es/empresa/amazon-lleva-la-moda-a-la-industria-40-con-una-fabrica-para-producir-bajo-demanda.html> [Consultado 24-11-2019]

