



UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY

FACULTAD  
DISEÑO  
ARQUITECTURA  
Y ARTE

**ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA**

**TEMA: MODA CONCEPTUAL A PARTIR DE *RECYCLING***

**TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN  
DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN DISEÑO TEXTIL  
E INDUMENTARIA**

**AUTORA: SAMANTHA MICAELA PAUTA BARETTA  
DIRECTORA: DIS. MARÍA ELISA GUILLÉN SERRANO, MGT.**

CUENCA – ECUADOR  
2023





## **DEDICATORIA**

Dedicado a todas esas personas que probablemente no sean conscientes totalmente de la gran problemática de contaminación textil y que ahora puedan tener un cambio de visión y actuar de manera sostenible, agradable, responsable y empática.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por siempre haberme llenado de su sabiduría, creatividad, capacidad y fuerza para culminar una de muchas metas. También a mis padres que con mucho esfuerzo y amor siempre me apoyaron en cada momento de esta increíble etapa. Agradecida de igual forma con mi familia que nunca dejaron que bajara los brazos y mantuvieron ese pilar con mucha paciencia y cariño. A mis amigos que hicieron de esta etapa, totalmente inolvidable y de aprendizaje mutuo. Con esas personas que ya no están y que siempre me dieron el impulso y ganas de seguir adelante. Finalmente agradezco a los docentes, y especialmente, a mi tutora María Elisa Guillén por guiarme, ayudarme y compartir sus conocimientos conmigo de una forma especial.



## ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>DEDICATORIA</b>	<b>3</b>
<b>AGRADECIMIENTO</b>	<b>3</b>
<b>RESUMEN</b>	<b>11</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>11</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>13</b>
<b>1. CONTEXTUALIZACIÓN</b>	<b>17</b>
1.1 MODA CONCEPTUAL	17
1.1.1 ¿QUÉ ES LA MODA CONCEPTUAL?	17
1.1.2 MODA CONCEPTUAL A PARTIR DEL ARTE CONCEPTUAL	18
1.1.3 PRINCIPALES EXPONENTES DEL DISEÑO DE MODA CONCEPTUAL	22
1.1.4 MODA CONCEPTUAL EN LATINOAMÉRICA Y ECUADOR	30
1.1.5 LA MODA COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN	33
1.2 IMPACTO DE LA INDUSTRIA TEXTIL AL MEDIO AMBIENTE	35
1.2.1 PRODUCCIÓN MASIVA DE LA INDUSTRIA TEXTIL	35
1.2.2 LA INDUSTRIA TEXTIL Y LAS CONSECUENTES PROBLEMÁTICAS DE CONTAMINACIÓN	36
1.2.3 DESECHOS, RESIDUOS, MATERIAL EN DESUSO DE LA TEXTILERÍA: REMANENTES TEXTILES Y NO TEXTILES	39
1.3 DISEÑO Y RECICLAJE	40
1.3.1 ¿QUÉ ES UNA LÍNEA DE MODA?	40
1.3.2 PROCESO PARA LA CREACIÓN DE UNA LÍNEA DE MODA CONCEPTUAL	41
1.3.3 EL RECICLAJE COMO ESTRATEGIA PARA REDUCIR EL IMPACTO MEDIOAMBIENTAL EN EL DISEÑO DE MODA.	46
1.3.4 MARCAS Y DISEÑADORES QUE HAN IMPLEMENTADO EL RECYCLING EN EL DISEÑO.	49
1.3.5 PROCESO CLASIFICACIÓN DE MATERIALES RECICLADOS	52
1.3.6 EXPLORACIÓN: TÉCNICAS Y ACABADOS TEXTILES	54
<b>2. PLANIFICACIÓN</b>	<b>61</b>
2.1. PERFIL DE USUARIO	61
2.2. BRIEF DE DISEÑO	64
2.2.1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	64
2.2.2. ANTECEDENTES	64
2.2.3. MENSAJE	64
2.2.4. OBJETIVOS	64
2.2.5. CRONOGRAMA	65
2.2.6. PRESUPUESTO	65
2.3. CONCEPTUALIZACIÓN	65
2.4. ESTRATEGIAS CREATIVAS	66
<b>3. INVESTIGACIÓN DE CAMPO: RECOLECCIÓN Y CLASIFICACIÓN</b>	<b>71</b>
3.1 ¿QUÉ ES LA INVESTIGACIÓN DE CAMPO?	71
<b>4. ANTEPROYECTO</b>	<b>79</b>
4.1. PROCESO CREATIVO	79
4.1.1 MOODBOARD DEL ARTE CONCEPTUAL EN PROTESTA CONTRA LA CONTAMINACIÓN	79
4.1.2 MOODBOARD DEL CONCEPTO: LLUVIA DE IDEAS	80
4.1.3 MOODBOARD DE IDEACIÓN	81
4.1.4 MOODBOARDS: ETAPAS DE LÍNEA	83
4.2. CONSTANTES Y VARIABLES	86
4.2.2 CROMÁTICA	86
4.3 EXPLORACIÓN DE TÉCNICAS Y ACABADOS TEXTILES	87
4.4. BOCETACIÓN	107
<b>5. RESULTADOS</b>	<b>115</b>
5.1 FICHAS TÉCNICAS	115
5.2 FOTOGRAFÍAS FINALES	118
5.3 VIDEO	121
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>122</b>
<b>RECOMENDACIONES</b>	<b>123</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>124</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>128</b>

## ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1 - MODA CONCEPTUAL	17
FIGURA 2 - WORTH	18
FIGURA 3 - POIRET	18
FIGURA 4 - SCHIAPARELLI Y DALÍ	19
FIGURA 5 - MARGIELA	19
FIGURA 6 - DIRK VAN SAENE	20
FIGURA 7 - WALTER VAN BEIRENDONCK	20
FIGURA 8 - CAMISETAS CON ESTAMPADOS HOMERÓTICOS	21
FIGURA 9 - EL CAMPO DE RELÁMPAGOS	21
FIGURA 10 - VAN SAENE	22
FIGURA 11 - SKELETON DRESS	22
FIGURA 12 - SHOCKING PINK	23
FIGURA 13 - ELSA SCHIAPARELLI	23
FIGURA 14 - CORPIÑO DE MIMBRE	24
FIGURA 15 - A-POC	24
FIGURA 16 - PLEATS PLEASE	24
FIGURA 17 - PLEATS PLEASE	24
FIGURA 18 - YAMAMOTO	25
FIGURA 19 - YAMAMOTO	25
FIGURA 20 - DRESS MEETS BODY	26
FIGURA 21 - EL CUERPO COMO VESTIDO	26
FIGURA 22 - THE ART OF THE IN BETWEEN	26
FIGURA 23 - MARGIELA	27
FIGURA 24 - CHALAYAN	29
FIGURA 25 - PRENDA ANIMATRÓNICA	29
FIGURA 26 - SALTZMAN	30
FIGURA 27 - EL CUERPO DISEÑADO	30
FIGURA 28 - HERCHCOVITCH	31
FIGURA 29 - MARTIN ACROSS	31
FIGURA 30 - ACROSS	32
FIGURA 31 - PADILLA	32
FIGURA 32 - AVE	33
FIGURA 33 - PRODUCCIÓN MASIVA TEXTIL	35
FIGURA 34 - FAST FASHION	35
FIGURA 35 - CONTAMINACIÓN TEXTIL	36
FIGURA 36 - DESIERTO ATACAMA	37
FIGURA 37 - OBJETIVOS DESARROLLO SOSTENIBLE	37
FIGURA 38 - VISIÓN CIRCULAR	38
FIGURA 39 - CRISIS CLIMÁTICA	38
FIGURA 40 - COMPRA, USA Y DESECHA	39
FIGURA 41 - DESECHOS	40
FIGURA 42 - LÍNEA DE MODA	40
FIGURA 43 - TENDENCIAS	41
FIGURA 44 - CONCEPTO	42
FIGURA 45 - MOODBOARD	42
FIGURA 46 - BOCETACIÓN	43
FIGURA 47 - MATERIALES	43
FIGURA 48 - FICHA TÉCNICA	44
FIGURA 49 - PATRONAJE	45
FIGURA 50 - R 'S	46
FIGURA 51 - KALUNA	46
FIGURA 52 - CYCLUS	46
FIGURA 53 - BENEFICIOS DEL RECYCLING	47
FIGURA 54 - CONCIENCIA RECICLAJE	47

FIGURA 55 - LOS TEXTILES NO SO BASURA	48
FIGURA 56 - RECICLAJE	48
FIGURA 57 - ANGÜISACA	49
FIGURA 58 - ANGÜISACA	49
FIGURA 59 - GRAJALES	50
FIGURA 60 - GRAJALES	50
FIGURA 61 - SIPA	51
FIGURA 62 - SIPA	51
FIGURA 63 - GROSOR	52
FIGURA 64 - PESO	52
FIGURA 65 - DISTORSIÓN	53
FIGURA 66 - ELASTICIDAD	53
FIGURA 67 - CAÍDA	54
FIGURA 68 - TEJIDO PLANO	54
FIGURA 69 - TEJIDO DE PUNTO	54
FIGURA 70 - MACRAMÉ	55
FIGURA 71 - PLISADOS	55
FIGURA 72 - TINTURADO TEXTIL	55
FIGURA 73 - PINTURA MANUAL	56
FIGURA 74 - TEXTIL Y CALOR	56
FIGURA 77 - CORTE	57
FIGURA 75 - PATCHWORK	57
FIGURA 76 - ACOLCHADO/RELLENO	57
FIGURA 78 - VARIABLES	61
FIGURA 79 - MÁRQUEZ	62
FIGURA 80 - GÁRATE	62
FIGURA 81 - BARZALLO	62
FIGURA 82 - HUGO	63
FIGURA 83 - REINOSO	63
FIGURA 84 - ROBLES	63
FIGURA 85 - CONCEPTO	67
FIGURA 86 - AFICHE DE MICRO CAMPAÑA	71
FIGURA 87 - ARTE CONCEPTUAL	79
FIGURA 88 - LLUVIA DE IDEAS	80
FIGURA 89 - IDEACIÓN	81
FIGURA 90 - CEGUERA	83
FIGURA 91 - ENVOLVER	84
FIGURA 92 - AUTODESTRUCCIÓN	85
FIGURA 93 - PALETA DE COLOR	86
FIGURA 94 - MUESTRA 1	87
FIGURA 95 - MUESTRA 2	88
FIGURA 96 - MUESTRA 3	89
FIGURA 97 - MUESTRA 4	90
FIGURA 98 - MUESTRA 5	91
FIGURA 99 - MUESTRA 6	92
FIGURA 100 - MUESTRA 7	93
FIGURA 101 - MUESTRA 8	94
FIGURA 102 - MUESTRA 9	95
FIGURA 101 - MUESTRA 8	96
FIGURA 104 - MUESTRA 11	97
FIGURA 105 - MUESTRA 12	98
FIGURA 106 - MUESTRA 13	99
FIGURA 107 - MUESTRA 14	100
FIGURA 108 - MUESTRA 15	101
FIGURA 109 - MUESTRA 16	102
FIGURA 110 - MUESTRA 17	103

FIGURA 111 - MUESTRA 18	104
FIGURA 112 - MUESTRA 19	105
FIGURA 113 - MUESTRA 20	106
FIGURA 114 - BOCETACIÓN	107
FIGURA 115 - SELECCIONADO 1	109
FIGURA 116 - SELECCIONADO 2	110
FIGURA 117 - SELECCIONADO 3	111
FIGURA 118 - FICHA TÉCNICA MOMENTO 1	115
FIGURA 119 - FICHA TÉCNICA MOMENTO 2	116
FIGURA 120 - FICHA TÉCNICA MOMENTO 3	117
FIGURA 121 - MOMENTO 1	118
FIGURA 122 - MOMENTO 2	119
FIGURA 123 - MOMENTO 3	120

## ÍNDICE DETABLAS

TABLA 1. CRITERIO DE EVALUACIÓN DEL GROSOR	52
TABLA 2. CRITERIO DE EVALUACIÓN DEL GROSOR	52
TABLA 3. CRITERIO DE EVALUACIÓN DEL GROSOR	53
TABLA 4. CRITERIO DE EVALUACIÓN DEL GROSOR	53
TABLA 5. CRITERIO DE EVALUACIÓN DEL GROSOR	54
TABLA 6. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	65
TABLA 7. - PRUEBAS DE CARACTERÍSTICAS EN REMANENTES TEXTILES	73
TABLA 8. - PRUEBA DE CARACTERÍSTICAS REMANENTES NO TEXTILES	74
TABLA 9. CONSTANTES Y VARIABLES	86



## **RESUMEN**

En la actualidad, el excesivo consumo de los recursos del planeta Tierra ha generado una preocupante acumulación de desechos. Este proyecto de graduación se enfoca en la creación de moda conceptual a través del reciclaje y la transformación de materiales. Se recopilan retazos de tela de talleres locales y residuos no textiles de la facultad de Diseño, Arquitectura y Arte, los cuales se clasifican y exploran mediante diversas técnicas y acabados textiles. A partir de los resultados obtenidos, se diseñan prendas conceptuales que buscan transmitir los impactos negativos de la industria de la moda en el medio ambiente.

## **PALABRAS CLAVE:**

Contaminación, medio ambiente, técnicas textiles, proceso creativo, reciclaje.

## **ABSTRACT**

At present, the excessive consumption of the planet's resources has generated a worrying accumulation of waste. This degree project focuses on the creation of conceptual fashion through recycling and the transformation of materials. Remnants of local workshops and non-textile waste of the Faculty of Design, Architecture and Art are collected, which are classified and explored through various techniques and textile finishing. From the results obtained, conceptual garments are designed that seek to transmit the negative impacts of the fashion industry on the environment.

## **KEYWORDS:**

Pollution, environment, textile techniques, creative process, recycling.



## INTRODUCCIÓN

El creciente agotamiento de los recursos naturales de nuestro planeta en la era actual, ha dado lugar a una preocupante acumulación de desechos en diversos sectores de la sociedad. Uno de los campos que ha contribuido significativamente a esta problemática es la industria de la moda, caracterizada por un consumo desenfrenado y una producción masiva de productos de corta vida útil. En respuesta a esta problemática, el presente proyecto de graduación se centra en abordar el problema de los desechos a través del reciclaje y la transformación de materiales.

El objetivo principal de esta investigación es explorar la creación de moda conceptual mediante el aprovechamiento de retazos de tela provenientes de talleres locales y residuos no textiles de la facultad de Diseño, Arquitectura y Arte. Estos materiales se recolectan, clasifican y se someten a diversas técnicas y acabados textiles con el propósito de darles una nueva vida. A partir de los resultados obtenidos, se plantea el diseño de prendas conceptuales que buscan transmitir de manera impactante y visual los efectos negativos de la industria de la moda en el medio ambiente.

En este contexto, la moda conceptual se presenta como una herramienta creativa y visualmente impactante para generar conciencia sobre la importancia de adoptar prácticas sostenibles en la industria de la moda. A través de la reutilización y la transformación de materiales, se busca demostrar que es posible crear piezas únicas y atractivas, al tiempo que se reduce el impacto ambiental asociado con la producción de nuevas prendas.

Esta tesis tiene como objetivo contribuir al desarrollo de alternativas más sostenibles en la industria de la moda, fomentando la conciencia ambiental y promoviendo la adopción de prácticas responsables. Además, busca inspirar a diseñadores, consumidores y actores clave en el sector a repensar la forma en que concebimos y consumimos la moda, fomentando un cambio hacia un modelo más circular y sostenible.

A través del análisis de los procesos de reciclaje y transformación de materiales, así como la creación de prendas conceptuales, esta investigación busca generar un impacto positivo en la industria de la moda y en la preservación del medio ambiente. En última instancia, se pretende ofrecer una perspectiva fresca y creativa que comunique e inspire a la comunidad a repensar y rediseñar el futuro de la moda, hacia un enfoque más sostenible y respetuoso con nuestro planeta.





# CAPÍTULO 1

## CONTEXTUALIZACIÓN



# CAPÍTULO 1

## 1. CONTEXTUALIZACIÓN

### 1.1 MODA CONCEPTUAL

#### 1.1.1 ¿QUÉ ES LA MODA CONCEPTUAL?

A decir de Morley (2013, p. 39) la moda conceptual, al igual que el arte conceptual, transmite un sentido profundo al desafiar las convenciones establecidas en el mundo de la moda. A través de ideas que cuestionan las normas y expectativas habituales, busca comunicar mensajes más profundos y trascendentales; no está demás decir que la moda por sí misma es capaz de reflejar ideas, conceptos, historias, sentimientos, tal como lo hace una pieza de arte, en lugar de simplemente crear prendas comerciales o estéticamente agradables.

Como derivado del diseño de modas, la moda conceptual no sigue las reglas de la industria, sino se refiere al ejercicio en el entorno creativo de quien diseña una pieza que, como tal, da lugar a la reflexión en el contexto en el que se crea.

La diseñadora de moda y profesora Shelley Fox (de la Parsons School of Design) describe la moda conceptual mencionando que esta cuestiona otras posibilidades, indaga otros métodos de producción, materiales y grandes temas de la sociedad y la cultura contemporánea. (Melchior, Marie Riegels y Svensson, Birgitta, 2014, p. 82)

Puede decirse que Issey Miyake (Japón, 1938-2022) fue quien dio inicio a un segmento de la moda cuya estética rechazaba el convencionalismo de la moda occidental tradicional, sin embargo en la actualidad son muchos los diseñadores que se han apegado a este campo del diseño de la moda.

**Figura 1**  
Moda conceptual



Tomado de Issey Miyake y el diseño tecnológico, (fotografía), BlogDsigno, 2018, <https://www.dsigno.es/blog/dise-no-de-moda/issey-miyake-y-el-diseno-tecnologico>

**Figura 2**  
**Worth**



Tomado de El legado, (fotografía), Fashion Dies Tomorrow, 2012, <https://fashiondiestomorrow.wordpress.com/2012/02/04/el-legado-worth/>

Existen conexiones evidentes entre la moda y el arte sobre todo cuando se trata de alta costura y, consecuentemente, es oportuno hablar de ello desde el momento en el que surge el diseñador de moda en el s. XIX, pese a que la moda conceptual inicia en el s. XX y, sin duda alguna, se relaciona con el propio arte conceptual surgido en periodos casi simultáneos. De modo concreto, es a partir de la década de los 80 del s. XX que la moda conceptual se empieza a reconocer, mas es bien sabido que existen precursores mucho antes, tales como:

Charles Frederick Worth (Francia, 1825-1895) o Paul Poiret (Francia, 1879-1944) de quienes se decía que sus creaciones podían ser obras de arte.

En el texto de Stupples y Venis (2017), se presentan las décadas del 20 y del 30 (del s. XX) como un periodo referencial y sustancial en el mundo de la moda gracias a la diseñadora Elsa Schiaparelli (Italia, 1890-1973) quien siempre mantuvo estrechas cooperaciones con artistas como Salvador Dalí (España, 1904-1989), convirtiendo sus prendas en verdaderos lienzos.

**Figura 3**  
**Poiret**



Tomado de Danza y Moda, (fotografía), Historia del traje, 2020, <https://historiadeltraje.com/2020/06/16/danza-y-moda/>

Lo mismo ocurriría con Yves Saint Laurent (Francia, 1936-2008) que trabajó rigurosamente de la mano de artistas cubistas como George Braque (Francia, 1882-1963) y Pablo Picasso (España, 1881-1973); o a su vez, el trabajo conjunto de Marc Jacobs (EE. UU., 1963) como director creativo de Louis Vuitton y el artista Stephen Sprouse (EE. UU., 1953-2004).

Como se vio en el primer punto, al intentar responder ¿qué es la moda conceptual?, es inevitable referirse a algunos ejemplos, pues sin estos acercamientos, que con el tiempo han sido bastante frecuentes, no sería posible poder cotejar y hacer comparaciones o hallar semejanzas entre arte y diseño o viceversa; no obstante, no necesariamente siempre se habla de una moda conceptual.

Pocas han sido las verdaderas entradas para comprender la definición real de la moda conceptual, pese a ello en las últimas décadas (hace 25-30 años aproximadamente) y desde una mirada deconstructiva de algunos diseñadores, es posible referirse por ejemplo a Martin Margiela (Bélgica, 1957), personaje de la moda que vio el nexo entre arte y diseño, que se deslindó de las fronteras establecidas en la moda convencional, todo gracias a una formación dada en una de las tres potenciales academias de bellas artes (la Real Academia de Bellas Artes de Amberes) que son un referente para reconocer la importancia del producto tanto en sus resultados como en sus procesos. Esta academia en la que se formó Margiela es de gran prestigio, pues allí se instruyó en la década de los 80 el grupo de diseñadores denominados “Antwerp Six”, estableciendo una reputación internacional por prácticas experimentales y, entre ellos, Margiela es el diseñador probablemente más renombrado; y además de él, en este grupo de seis diseñadores, sobresalen también personajes que vinculan el diseño de moda con objetos escultóricos, tal es el caso de Walter Van Beirendonck o Dirk Van Saene.

**Figura 4**  
Schiaparelli y Dalí



Tomado de Dalí y su faceta como diseñador de moda, (fotografía), Blog Dsigno, 2019, <https://www.dsigno.es/blog/diseño-de-moda/dali-y-su-faceta-como-diseñador-de-moda>

**Figura 5**  
Margiela



Tomado de Martin Margiela: 9 Claves Para Comprender Al “Diseñador Ausente”, (fotografía), VEIN, 2017, <https://vein.es/martin-margiela-9-claves-comprender-al-diseñador-ausente/>

**Figura 6**  
**Dirk van Saene**



Tomado de Historias de esperanza y desesperación, Dirk van Saene, (fotografía), Brankopopovicblog, 2021, <http://brankopopovic.blogspot.com/2021/01/stories-of-hope-and-despair-dirk-van.html#.Y8ddMnbMJPY>

**Figura 7**  
**Walter Van Beirendonck**



Tomada de Walter van Beirendonck Fall-Winter 2020 - Paris Fashion Week, (Fotografía), Male Fashion Trends, 2020, <https://www.malefashiontrends.com.mx/2020/01/walter-van-beirendonck-fall-winter-2020.html>

De sobra se sabe que la relación, entre los estudiantes de moda y de bellas artes, ha sido permanente y ha producido una suerte de simbiosis haciendo que en la práctica de la moda puedan considerarse también temas culturales, artísticos, políticos, entre otros. Si pensamos en las diferentes posibilidades, así como lo menciona Hazel Clark (Stupples y Venis, 2017, p. 180), en la moda conceptual no solo prima el proceso sobre el resultado o la apariencia, sino la autorreflexión/innovación/experimentación por encima de la resolución, o incluso son mucho más importantes las múltiples preguntas que puedan surgir de los procesos, antes que las mismas respuestas que de ellas puedan derivar.

Todos estos criterios pueden verse quizá como una especie de guía para definir la moda conceptual que, en cierta forma, tiende a rechazar la primacía del comercio e incluso la usabilidad o funcionalidad de la prenda. Así, la indumentaria debería ser consecuente con los momentos o problemáticas de una sociedad, reflejándolas y cuestionándolas a través de los mismos productos; de hecho, Linda Loppa (exdirectora de la escuela de gran influencia, Real Academia de Bellas Artes de Amberes) ha sugerido que el diseñador de moda es un actor comprometido con la sociedad, tal y como el artista, y así también es un ente conectado con las problemática y las discusiones que surgen de su entorno social, por tanto la moda cumple un rol filosófico, social y político. (Ídem, 2017, p. 181)

Imposible sería poder crear sin considerar estas particularidades, tanto es así que situaciones similares se palpan con Malcolm McLaren quien se ve influenciado por la teoría del francés Guy Debord y el arte político de la *Internacional Situacionista*<sup>1</sup>, denominando su propio diseño como “situacionismo de moda” y definiéndolo como una conexión inmanente entre la vida y el arte, realizando además prendas como camisetas que incluían estampados homoeróticos, dando forma a un nuevo concepto en la moda como si fuera un acto de rebelión política y de resistencia hacia la cultura dominante del momento.

De otra parte, si bien a través de la historia de la moda el cuerpo ha estado siempre en primer plano, con la moda conceptual el cuerpo se lleva a una segunda instancia y quizá puede incluso desaparecer, tanto es así que las piezas de moda conceptual pueden considerarse artefactos autónomos.

Si se intenta mapear la moda conceptual, también es posible y es deber referirse al concepto del “campo expandido” al cual se remite Rosalind Krauss en su texto *La escultura en el campo expandido* (1979) y desde aquí es que se aclara cómo los tipos de escultura, pintura, dibujo, arquitectura, moda adquieren nuevas formas, mismas que han sufrido alteraciones, incluyendo cualquier elemento para su concepción; todo puede dilatarse y dejar de ser escultura (o viceversa), todo puede perder el límite, todo es factible en el universo del “campo expandido”, pues los diferentes géneros que existen confluyen para dar paso a nuevas concepciones artísticas; se abandona la idea de la especificidad del medio para que sea posible ser visto de otra manera; es decir, si se anota un ejemplo, es quizá pertinente traer a colación la obra *The Lightning Field* [El campo de relámpagos] (1977), del artista Walter de María, instalada en el desierto de Nuevo México, que consistió en colocar objetos metálicos puntiagudos en grandes campos o terrenos baldíos en los que se propendieron fuertes tormentas eléctricas; el artista esperaba el momento preciso para que tales manifestaciones naturales se iniciaran y con su estrategia (la de las varillas metálicas) se provocara una condensación energética que promovía y mostraba grandes destellos y una suerte de dibujo de luces en un espacio absolutamente oscuro; en términos

generales, y artísticos, esto se llamaría instalación o incluso piezas escultóricas lumínicas, sin embargo para muchos críticos los límites de estas definiciones son bastante difusas y las prácticas de De María se vieron como un “dibujo del campo ampliado” o “dibujo expandido”; se crea una nueva forma de realizar un paisaje que no se deriva de los materiales más convencionales (óleos, lienzos, carbonillos, lápices, papel u otros), sino se dibuja a través de un nuevo medio que lejos está de ser habitual y verse como el clásico paisaje naturalista; la potencia de este dibujo/pintura/instalación... radica en otra instancia conceptual; pensar en el espacio, en el tiempo, en el momento preciso para que grandes destellos, enérgicas luces (rayos, en medio de la total oscuridad), terminen dibujando un paisaje efímero que solo puede captarse en el instante de la tormenta intensa. Lo mismo ocurre con la moda y los límites entre una prenda de vestir y una pieza escultórica; se puede insistir en lo que Krauss defendía en sus oposiciones binarias, diciendo que la moda conceptual se entendería como un no-diseño y un no-arte. (Stupples y Venis, 2017, p. 186)

**Figura 8**  
Camisetas con estampados homoeróticos



Tomado de *Sex: así nació el punk y el escándalo*, (fotografía), Smoda, 2014, <https://smoda.elpais.com/moda/sex-asi-nacio-el-punk-y-el-escandalo/>

**Figura 9**  
El campo de relámpagos



Tomado de *Campo de relámpagos Rayos en vez de pinceles*, (fotografía), HA!, 2020, <https://historia-arte.com/obras/campo-de-relampagos>

<sup>1</sup> “Una asociación internacional de situacioncitas puede considerarse como una unión de trabajadores de un sector avanzado de la cultura, o más exactamente de todos aquellos que reivindican el derecho a un trabajo ahora impedido por las condiciones sociales. Por lo tanto como un intento de organización de revolucionarios profesionales de la cultura.” (Debord, 1999, p. 23)

**Figura 10**  
**Van Saene**



Tomado de Dirk Van Saene, 'I Feel Perfectly Terrible', 2021, (fotografía), <https://tours.momu.be>, 2021, <https://tours.momu.be/en/high-light-tour/dirk-van-saene/>

**Figura 11**  
**Skeleton Dress**



Tomado de 1938 – Elsa Schiaparelli, Vestido De Esqueleto, (fotografía), Fashion History Timeline, 2021, <https://fashionhistory.fitnyc.edu/1938-schiaparelli-skeleton/>

En definitiva, se sabe que el arte conceptual existe en una variedad de formas y medios, se caracteriza por el movimiento de artistas que privilegian la crítica sobre los paradigmas visuales tradicionales; muchas veces el objeto como tal tampoco es relevante, pero sí la huella, el rastro de la investigación que puede quedar registrada tanto en video como en fotografía o en texto de los mismos hechos. El arte conceptual es conocido por su carácter efímero y su relevancia coexiste con la acción por sí mismo, mas no en la creación de un objeto perdurable, sin embargo y siempre que así se conceptualice también podría definirse como tal, es decir pensar en su perdurabilidad.

Quizá sea el caso de mencionar nuevamente, en el campo de la moda, a Dirk Van Saene, nombrado en párrafos anteriores, quien presenta en la Galería Sofie Van de Velde (en 2021) una serie de esculturas de cerámica vestidas que no son ni esculturas ni maniqués; son personajes cubiertos con tejidos/telas puestos en discusión entre la idea de módulos de presentación en el campo de la moda o pedestales en el campo del arte, siendo ambos una suerte de objetos arquitectónicos que ocupan un espacio y perduran en el tiempo.

### 1.1.3 PRINCIPALES EXPONENTES DEL DISEÑO DE MODA CONCEPTUAL

En este apartado se hará un breve recorrido por grandes nombres de la moda que lograron dar un giro significativo a su trabajo, promocionando nuevas formas, procesos y producciones.

Si bien se sabe que el enfoque conceptual de la moda ganó reconocimiento en la década de los 80, gracias a los medios internacionales, no se puede obviar una de las figuras referenciales del mundo de la moda conceptual que actuó a inicios del siglo XX; se trata de la diseñadora italiana Elsa Schiaparelli quien nace en Roma y es reconocida como la creadora del término “moda conceptual”, quien se destacó por convertir cada una de sus prendas en obras de arte surrealistas. Fue pionera en este enfoque innovador y revolucionario en la industria de la moda. Su colaboración con el famoso artista Dalí resultó en la creación de piezas icónicas, como el célebre Skeleton Dress de 1938, desafiando las convenciones de elegancia y buen

gusto de la época. El aclamado galerista Julien Levi incluso la consideró la única diseñadora capaz de interpretar con éxito el surrealismo en la moda, estableciendo un notable precedente, sin olvidar su famoso Shoe hat que también es una de las piezas más icónicas de la moda. (Chapellín, 2021)

Schiaparelli fue la primera mujer, diseñadora de moda, que apareció en una publicación de la revista Time; ella tuvo la posibilidad de dar un giro innovador a la moda e introdujo el concepto de moda surrealista, activando significativas transformaciones en sus diseños, siluetas y detalles que se terminaban viendo como obras de arte. Por ella, hoy se pueden reconocer prendas de inigualables estampados floreados y de mariposas, o bordados y apliques de aves, de constelaciones, de ojos y bocas increíbles. Fue la precursora del estampado de periódico en prendas de vestir, el cual ha sido popularizado recientemente por el personaje de Carrie Bradshaw en su vestido Dior, así como por Emma Stone en su papel de Cruella, conocido como el garbage dress. Schiaparelli, además, hizo tendencia el shocking pink (véase Fig. 12), derivado del famoso anillo rosa de Cartier. Fue una diseñadora claramente influenciada por los artistas italianos del movimiento futurista y por los parisinos del cubismo y del fauvismo; esto determinó su presentación de creaciones, de evidente carácter surrealista, que terminaron compitiendo con la renombrada marca de Gabrielle Chanel. Fue, adicionalmente, una de las figuras que recontextualizó materiales en momentos de complejas carencias y usó celofán para sus bordados, o botones que simulaban aspirinas, elaborados de cerámica; o de otra parte, figuran sus estampados que replicaban motivos de la vida cotidiana, como por ejemplo textos de diarios o fósforos. (Viniestra, 2021)

**Figura 12**  
**Shocking Pink**



Tomado de De Schiaparelli a Valentino, el fucsia está de moda en 2022, (fotografía), Gratacos, 2022, <https://www.gratacos.com/blog/de-schiaparelli-a-valentino-el-fucsia-esta-de-moda-en-2022/>

**Figura 13**  
**Elsa Schiaparelli**



Tomado de Elsa Schiaparelli: la extravagancia refinada, (fotografía), Diversity Meik, 2020, <https://meikmag.com/elsa-schiaparelli-la-extravagancia-refinada/>

## - LOS TRES GRANDES REFERENTES DE LA MODA CONCEPTUAL JAPONESA

Desde inicios de los 80 se empezó a notar el trabajo de los diseñadores japoneses, especialmente el de Issey Miyake, Yohji Yamamoto y Rei Kawakubo de Comme des Garçons; el diseño de su vestimenta se veía muy elegante, generalmente cubría la mayor parte del cuerpo, no requería seguir la forma natural, podía ser usada por diferentes generaciones, pues no solo se pensaba en los más jóvenes, y podía durar más que una temporada de moda; estos diseñadores lograron desafiar las convenciones de la moda y sobre todo preguntarse:

- ¿qué es?
- ¿cómo se ve en el cuerpo?
- ¿cómo se presenta y cómo se vende cada pieza?

Si hay algo que beneficia a los diseñadores japoneses es su aparente falta de no occidentalismo; sus prendas logran definir creativamente cómo una pieza particular debe cubrir, vestir o envolver el cuerpo; sus diseños suelen mostrarse en tiendas que parecen un cubo blanco (como el del museo), o en el espacio de una galería contemporánea; esto lleva a plantearse muchas preguntas sobre la forma de crear una identidad a nivel del usuario individual y, asimismo, cómo identificarla y valorarla.

F14: Tomado de ISSEY MIYAKE, (fotografía), Historiadeltrajeiamde, 2017, <http://historiadeltrajeiamde.blogspot.com/2017/12/iss-ey-miyake.html>

F15: Tomado de ISSEY MIYAKE, (fotografía), Historiadeltrajeiamde, 2017, <http://historiadeltrajeiamde.blogspot.com/2017/12/iss-ey-miyake.html>

F16: Tomado de Recordando al príncipe de los pliegues: el diseñador Issey Miyake muere a los 84 años, (fotografía), The Lexington Line, 2022, <https://www.thelexingtonline.com/blog/2022/8/10/remembering-the-prince-of-pleats-iconic-designer-issey-miyake-dies-at-84>

F17: Tomado de Recordando al príncipe de los pliegues: el diseñador Issey Miyake muere a los 84 años, (fotografía), The Lexington Line, 2022, <https://www.thelexingtonline.com/blog/2022/8/10/remembering-the-prince-of-pleats-iconic-designer-issey-miyake-dies-at-84>

## - ISSEY MIYAKE.

Nacido Hiroshima-Japón (1938-2022).

Una vez que culminó sus estudios se trasladó a París y luego a New York donde trabajó en Givenchy. En la década del 70 logró abrir su propio estudio de diseño en Tokio, donde inició a experimentar con diferentes métodos y técnicas de confección como hilado y construcción de textiles, creando tejidos artificiales y muy livianos; asimismo trabajó en la creación de indumentaria en jersey de poliéster, siguiendo la idea de que las prendas podían envolver al cuerpo como si fuese una segunda piel.

A lo largo de su carrera, Miyake exploró los límites del arte y la moda, apoyado por la innovación tecnológica. Él utilizaba materiales no convencionales para la confección de su indumentaria como el papel, alambre, ratán o mimbre, gracias a sus diseños lo nombraron como el “padre” del movimiento vanguardista japonés, ya que fue quien transformó la escena de la moda a inicios de los 70. En marzo de 1982, un corpiño de mimbre en forma de jaula (de la colección Bodyworks) le abrió nuevos caminos y lo hizo aparecer en la portada de Artforum, siendo el primer artículo de moda presentado en una revista de arte; así pudo propiciarse un apego de las instituciones de arte hacia la moda conceptual, describiéndola como el nacimiento de un nuevo género denominado “arte de la prenda”.

Miyake empezó a examinar el concepto de A Piece of Cloth [Una pieza de ropa] que consiste en cubrir completamente el cuerpo. A inicios del siglo XXI, Miyake presentó A-POC Making, una serie de exhibiciones que evidencia un método de vestir en Tokio, París, Nueva York, Estocolmo y Berlín, en cooperación con el conservador Dai Fujiwara. A-POC (acrónimo de A Piece of Cloth) es un sistema o método revolucionario que consiste en un telar controlado por computadora capaz de producir rollos de ropa tubulares continuos que podrá vestir el cuerpo o los cuerpos, con la forma de una prenda y accesorios, para que el mismo consumidor los corte en el lugar deseado; se trata de un método tanto conceptual como funcional; así A-POC obtuvo su estudio de diseño y un espacio comercial en Tokio, en el año 2000 y, aunque los primeros resultados se vieron en la colección Primavera/Verano 1999, esta misma se agregó a la colección permanente del Museo de Arte Moderno de Nueva York en 2006. (Geczy y Karaminas, 2012, p. 68-69)

Miyake fue quien instauró el plisado como una técnica nueva que consistía en envolver la tela entre varios papeles y colocarlos en una prensa térmica, una técnica que implementó en todos sus diseños, exhibiéndolos no solo como piezas estéticas, sino sobre todo que pudiesen ser usados. Los plisados no se deshacían, mantenían su forma sin problema alguno y, de esta manera, fue como se instauró su línea Pleats Please [Plisado por favor].

**Figura 14**  
Corpiño de mimbre



**Figura 15**  
A-POC



**Figura 16**  
Pleats Please



**Figura 17**  
Pleats Please



## - YOHJI YAMAMOTO.

De otra parte, el diseñador japonés Yohji Yamamoto, nacido en Tokio en 1943; es uno de los “Tres Grandes” de la década de 1980, junto con Rei Kawakubo e Issey Miyake, por sus apasionantes diseños unisex que transformaron la moda y la alta costura parisinas, con diseño de vestuario y concepto desestructurado, asimétrico, de líneas fluidas y libres.

Yohji Yamamoto se formó en la Universidad de Keio en la carrera de derecho, pero su verdadero interés por la costura se despertó y agudizó gracias a su madre. Después de completar su formación en moda en 1976 y obtener varios premios, lanzó su primera colección de ropa femenina prêt-à-porter bajo la marca Y's en 1977. Su éxito le llevó a buscar nuevas oportunidades en París. En 1981, al igual que Rei Kawakubo, introdujo su propia firma con la misma denominación, Yohji Yamamoto, marcando así su entrada en la escena de la moda internacional. Fue él quien rechazó la recesión global de principios de la década del 80 y sus preocupaciones sociales lo llevaron a ver la vestimenta como una forma de protesta, una práctica de estilo deconstruido y una reacción a la situación de la posguerra en Japón, para resaltar la belleza de la pobreza.

Yamamoto adquirió una visión oriental en el concepto de la humanidad y basó su producción en ideas de la filosofía budista; él hizo hincapié en las imperfecciones, las irregularidades y las asimetrías y, a la par, trabajó sobre ideales japoneses que confundieron el respeto a las tradiciones orientales en medio de una transición hacia la occidentalización impuesta por la posguerra, argumentando que se puede encontrar la continuidad entre el pasado y el futuro. Sus creaciones parecen ofrecer protección psicológica a quienes las visten, privilegiando los materiales negros y pesados; como resultado, el diseño de moda se convierte en una actividad social creativa.

Adicionalmente, Yamamoto, se acercó también a la filosofía existencial francesa y, atormentado por las limitaciones de la existencia humana, rechaza y rompe las reglas de la moda relacionadas con la palabra japonesa hifu que se refiere a lo anti-elegante, una expresión de tristeza y fragilidad

emocional de quien lo lleva, así que propuso como sede de los desfiles la Sorbona (Universidad de artes liberales de París), acción para nada casual. (Inakoshi, 2013).

En las figuras 18 y 19 se observan trajes de varias capas, con amplias faldas realizadas en diferentes tipos de telas y texturas como terciopelos o cueros tratados, ganchos, armazones o estructuras metálicas, todo de colores neutros, generalmente de tonos oscuros (negros, grises), que reproducen un estilo postminimalista, recordando un trabajo escultórico con materiales experimentales que no permiten ver la silueta de la mujer de modo directo, sino la ocultan y quizá la confunden con la masculina (a modo de protección), por tanto reduce formas, produce objetos/esculturas de tipo geométrico e incluso muestra prendas deshilachadas como si de ropas ajadas y viejas se tratara.

Desde el comienzo de su carrera, Yohji Yamamoto se propuso el diseño de prendas masculinas adaptadas para mujeres. De hecho, durante los primeros años de su línea Y's en 1977, su principal objetivo era permitir que las mujeres vistieran ropa inspirada en el estilo masculino. Esta visión le llevó a concebir la idea de diseñar trajes que proporcionaran protección y disimulo al cuerpo femenino, ofreciendo una barrera frente a las miradas masculinas o las inclemencias del clima.

Yamamoto se ha ganado reconocimiento por su enfoque vanguardista en la industria de la moda, alejándose deliberadamente de las tendencias convencionales. Sus diseños se caracterizan por sus siluetas amplias, cortes originales y texturas únicas. La paleta de colores que domina sus colecciones es el negro, un tono que él describe como una combinación de modestia y arrogancia. Para Yamamoto, el negro representa una mezcla de sencillez y misterio, transmitiendo un mensaje claro de “no me molestes, no te molesto”.

A lo largo de sus respectivas trayectorias, tanto Yamamoto como Kawakubo han desafiado los conceptos convencionales de construcción, elegancia y belleza. Yamamoto ha expresado su enojo como parte intrínseca de su identidad, manteniendo siempre un espíritu independiente y apasionado en todas sus creaciones.

Figura 18  
Yamamoto



Tomado de Yohji Yamamoto Ready to Wear F / W 2015 PFW, (fotografía), Graveravens, 2015, <https://graveravens.com/2015/03/09/yohji-yamamoto-ready-to-wear-fw-2015-pfw/?lang=es>

Figura 19  
Yamamoto



Tomado de Yohji Yamamoto: Un poeta de la moda, (fotografía), Vogue, 2015, <https://www.vogue.es/suzy-menkes/articulos/cronica-suzy-menkes-de-yohji-yamamoto-en-paris-fashion-week/22073>

Figura 20  
Dress Meets Body



Tomado de La influencia de la moda de Rei Kawakubo explorada en el Museo Metropolitano de Arte, (fotografía), Interior Design, 2017, <https://interiordesign.net/designwire/rei-kawakubo-s-fashion-influence-explored-at-the-metropolitan-museum-of-art/>

Figura 21  
El cuerpo como vestido



Tomada de COMME des GARÇONS Rei Kawakubo Issue Pen 2012 y Revista SWITCH 2015 Japón, Ebay, 2015, <https://www.ebay.com/itm/274502617729>

## - REI KAWAKUBO.

Nace en Tokio, en 1942; tiene más de 50 años diseñando prendas de gran estilo, de calidad y extremado cuidado de materiales. Aunque su formación académica está ligada a la filosofía y la literatura (en la Universidad de Keio), el estilo de esta diseñadora de moda se caracteriza por su estrecha relación con los principios arquitectónicos y conceptuales, incorporando elementos de deconstrucción en sus diseños. Sus creaciones se distinguen por su enfoque en la anti-moda, desviándose deliberadamente de las tendencias y normas convencionales. Rei Kawakubo es el pilar de la marca Comme des Garçons y, gracias a su formación en filosofía, ha logrado mantener mucho más que un patrón y una talla en esta empresa de diseño de moda; en efecto, el tema central de sus diseños está en la deconstrucción de un elemento no solo visual, sino conceptual; es decir se fundamenta en los procesos y acumulaciones metafóricas que intentan materializar el pensamiento para dividirlo y tener nuevas perspectivas. Kawakubo y sus colecciones critican la moda y las normas de vestimenta de Occidente; la colección de bultos y protuberancias de Primavera/Verano 1997 denominada *El cuerpo se convierte en vestido, la ropa se convierte en cuerpo* quizá fue una de sus producciones más audaces e inigualables.

Iniciando los 80, Rei Kawakubo tuvo que enfrentarse a fuertes reacciones en París debido a los desafiantes diseños que contradecían los valores estéticos existentes en los países de Occidente; su propuesta iba de la mano de la falta de color, de ajuste, de asimetría y perforaciones, y creaba intencionadas rupturas.

Su moda se destaca por una indumentaria que puede leerse bajo acertijos diseñados para distraer, confundir y desconcertar; su trabajo, centrado en el concepto de koan mu (vacío) y sus fantasmas relacionados con el espacio, se manifiesta en medio de una estética que crea entradas visuales ambiguas y escapistas.

Rei Kawakubo / Comme des Garçons en *The Art of the In Between* investiga nueve posibilidades de creación:

Ausencia/Presencia; Diseño/No Diseño; Moda/Antimoda; modelo/múltiple; Alta baja; Entonces ahora; uno mismo/otro; Objeto sujeto; y Ropa/No Ropa. Revela cómo sus diseños ocupan los espacios entre estas dualidades, que han llegado a verse como naturales en lugar de sociales o culturales, y cómo resuelven y disuelven la lógica binaria. Desafiando la clasificación fácil en sí misma, su ropa expone la artificialidad, la arbitrariedad y el “vacío” de las dicotomías convencionales. El arte del “intermedio” de Kawakubo genera mediaciones y conexiones significativas, así como innovaciones y transformaciones revolucionarias, que ofrecen infinitas posibilidades para la creación y la recreación. (Bolton, 2017)

Figura 22  
The Art of the In Between



Tomado de Comme des Garçons, la marca que transforma la moda en arte, (fotografía), Vanitati, 2018, [https://www.vanitatis.elconfidencial.com/estilo/moda/2018-11-26marca-japonesa-comme-des-garcons\\_1644958/](https://www.vanitatis.elconfidencial.com/estilo/moda/2018-11-26marca-japonesa-comme-des-garcons_1644958/)

Así es como su indumentaria es el reflejo de la propia vivencia, del curso de la historia y de la sociedad, y *The Art of the In Between* muestra cómo la creación se vincula a una condición provocativa y poco convencional.

## - GRANDES REFERENTES DE LA MODA CONCEPTUAL BELGA

Más allá del enfoque conceptual de los diseñadores japoneses, antes mencionados, existe un grupo de diseñadores que provienen de una ciudad que nunca apareció en el mapa de la moda: Amberes, Bélgica.

Fue la colección otoño/invierno 1997-1998 *W and LT [Wild and Lethal Trash]* del diseñador belga Walter van Beirendonck que se sintió influenciado en sus procesos de trabajo por las cirugías plásticas y prótesis faciales que referían a la artista performática francesa Orlan, la que provocó la atención de muchas miradas sobre el cuerpo imperfecto y deforme. Van Beirendonck creó algunas de las declaraciones de moda más experimentales para el influyente grupo de diseñadores de moda Antwerp Six que se graduaron en la Real Academia de Bellas Artes de Amberes entre 1980 y 1981 (Dirk Bikkembergs, Ann Demeulemeester, Dries van Noten, Dirk Van Saene, Marina Yee y el mismo Walter Van Beirendonck). Su trabajo rompe con muchos de los elementos básicos de la moda europea, como el ajuste, la elegancia y el estilo; transforma, seduce e identifica a través de referencias de mundos de fantasía como los de cuentos de hadas, sadomasoquismo, violencia y agresión; a través de su vestimenta pudo explorar temas andróginos y desafió las convenciones establecidas de fabricación y uso.

Por otro lado, y aunque en realidad no forma parte de los seis de Amberes, el diseñador de moda belga más influyente de ese entonces y en la actualidad es Martin Margiela (Lovaina, Bélgica, 1957); es reconocido como un emblema del diseño conceptual y de la reflexión intelectual en torno a la indumentaria y el funcionamiento de la industria de la moda. Desde que fundó Maison Martin Margiela (MMM), en París en 1988, se apoyó en los parámetros de la reflexión y el antimarketing. Su trabajo enfatiza en nuevas tecnologías, técnicas y artesanía detallada, y la comprensión de la ropa y el cuerpo que caracterizan el trabajo de muchos diseñadores de moda conceptual. Él interrumpió y subvirtió las normas de la moda, revelando las costuras de la

**Figura 23**  
**MARGIELA**



Tomado de MARTIN MARGIELA: 9 CLAVES PARA COMPRENDER AL “DISEÑADOR AUSENTE”, (fotografía), VEIN, 2017, <https://vein.es/martin-margiela-9-claves-comprender-al-disenador-ausente/>

ropa y creando prendas que parecían crecer más allá de las dimensiones de la forma humana. El uso de objetos reciclados y encontrados, como chalecos de alambre y platos rotos, recuerda los readymades de Duchamp, sin embargo, se trata de un diseñador que ha evitado el culto moderno de los diseñadores de moda como celebridades.

Como nota curiosa se puede decir que las boutiques, salas de exhibición y oficinas de MMM se presentan de color blanco puro y el personal usa batas también de color blanco, emulando quizá los quirófanos y los estudios de alta costura. En sus colaboraciones interdisciplinarias de sus primeros trabajos con un microbiólogo que facilitó que prendas de colecciones anteriores se convirtieran en anfitrionas del molde, el tiempo de moda que se tiene, se traslada a un tiempo natural.

MMM aborda un método de moda conceptual exitoso y se ha beneficiado enormemente de la habilidad de sus diseñadores y creadores para comunicar de manera efectiva las ideas, la innovación, la experimentación y los desafíos que presenta para las audiencias y los usuarios con ejemplos como piezas pintadas, costuras expuestas, bordes sin rematar o el uso de cintas en lugar de botones.

Margiela fue uno de los primeros en apostar por el reciclaje y la reconstrucción, dando vida a nuevas prendas como las tapas de los guantes o las famosas camisetas hechas con bolsas de plástico. Gracias a sus fuentes, combinadas con su propia visión experimental, creó uno de los accesorios imprescindibles en los armarios de todo el mundo: los zapatos *Tabi*, inspirado en los calcetines tradicionales japoneses, con abertura en el primer dedo.

Varios son los elementos que siempre estarán vinculados a la historia de su marca, definiendo así una identidad; estos sirven como identificadores para la sociedad, por lo que él no requiere de un logo o nombre en la prenda; ejemplo de ello: las cuatro costuras que sujetan la etiqueta, visibles desde el exterior de la pieza; el blanco tiene un código numérico del 0 al 23 y se rodea con un círculo el número de línea al que pertenece la prenda; finalmente, termina con un color

destacado, el blanco (color que representa la pureza de la alianza, donde nada es casual), que se encuentra en costuras, etiquetas, el propio estudio, paredes, mesas, ropa de equipo y más.

Los diseñadores de moda conceptual presentados aquí continúan creando prendas que son técnica y conceptualmente sofisticadas. A medida que la moda se presenta internacionalmente en galerías, museos, espacios públicos y pasarelas, también gana potencial para un mayor impacto conceptual. Refleja el propio usuario, personas, cuerpos, identidades, ética, estética y moda.

La filosofía de Margiela ha estado siempre centrada en el anonimato, ha decidido dejar a un lado el ser una figura pública y en su lugar centrar toda la atención en sus obras y trabajo; son decisiones que han creado una ola de misterio e intriga en torno a este personaje, tanto es así que este pensamiento se traslada a sus propios desfiles y modelos, donde la ropa se realza porque en la pasarela se presentan grandes capuchas que oscurecen sus rostros, afirmando así su papel de defensor acérrimo de la diversidad, ideas que crean grandes expectativas en el público. (Geczy y Karaminas, 2012, p. 69-70)

## - HUSSEIN CHALAYAN.

Nacido en Nicosia, Chipre (1970), es uno de los diseñadores más relevantes e interesantes de los últimos 20 años, incluyendo en su lista de referentes a arquitectos como Renzo Piano, Jean Nouvel o Zaha Hadid. Esto no es sorprendente dada la forma en que se viste y sus inclinaciones hacia la arquitectura.

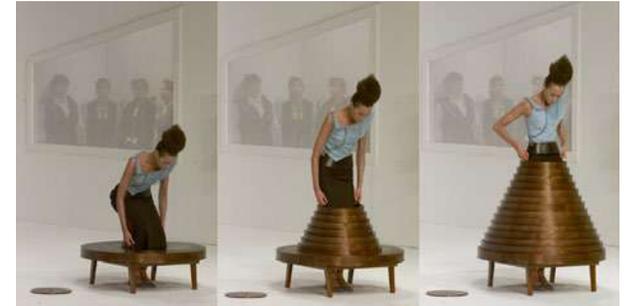
Chalayan es una de las mentes más visionarias que traspasan los límites de la moda actual. Se educó en Londres, pero se graduó en St. Martin's en 1993 y, a partir de ahí, no ha cesado de construir su nombre como diseñador conceptual mirando siempre lo venidero, pues es un diseñador de moda que combina ciencia, arte y moda.

En su primera colección, dio a conocer al mundo la ropa a base de seda degradada que él mismo había enterrado durante algún tiempo; su innata curiosidad y creatividad lo han llevado a elaborar piezas espectaculares, desde mesas que se convierten en ropa hasta ropa con forma de láser.

Gracias a la tecnología, es el creador del concepto de “ropa animatrónica”, vestuario de alta costura, obras cubistas que pueden reconfigurarse y cambiar de forma completa su apariencia en cuanto a la textura, el tamaño, la forma, el color o incluso desaparecer, debido a que la electrónica está integrada en la tela.

Cuando creó prendas “animatrónicas”, presentando su colección primavera/verano 2007, en la Semana de la Moda de París, logró encantar a todos los presentes, ya que cruzó todos los límites, usando tecnología para acomodarse, estirarse o esconderse con solo tocar un botón; de hecho, Chalayan utiliza materiales no convencionales como cables, tuberías, procesadores, varillas de metal, entre otros; su obra muestra influencias de diversas disciplinas, como la arquitectura, la filosofía, la antropología, la ciencia y la tecnología, y así es como sus diseños, usan variantes abstractas, o utilizan plástico duro para algunas de sus excéntricas creaciones. (Ídem, p. 70-71)

Figura 24  
Chalayan



Tomado de Los momentos de moda más extraordinarios de Hussein Chalayan, (fotografía), AnOther, 2019, <https://www.anothermag.com/fashion-beauty/11507/hussein-chalayan-best-shows-coffee-table-dress-airplane-dress-led-dress>

Figura 25  
Prenda animatrónica



Tomada de ¿Crees que la ropa puede cobrar vida?, (fotografía), Arte y Tecnología, 2018, <http://arteytecnologiafusion.blogspot.com/2018/12/crees-que-la-ropa-puede-cobrar-vida.html>

## 1.1.4 MODA CONCEPTUAL EN LATINOAMÉRICA Y ECUADOR

Figura 26  
Saltzman



Tomada de La metáfora de la piel, (fotografía), Universidad Politécnica de Madrid Escuela Politécnica de Enseñanza Superior, 2019, [https://oa.upm.es/62891/1/ANDREA\\_LAURA\\_SALTZMAN\\_ARDISSONE.pdf](https://oa.upm.es/62891/1/ANDREA_LAURA_SALTZMAN_ARDISSONE.pdf)

Figura 27  
El cuerpo diseñado



Tomada de Las pieles y universos que habitamos, (fotografía), Clarín, 2019, [https://www.clarin.com/revista-enie/ideas/andrea-saltzman-metaphora-piel\\_cpWvo1w.html](https://www.clarin.com/revista-enie/ideas/andrea-saltzman-metaphora-piel_cpWvo1w.html)

A pesar de partir, como siempre sucede, de referentes lejanos a nuestra más cercana geografía, en esta sección se hará un acercamiento a las latitudes más vecinas y se hará referencia al cono sur de América para, posteriormente, aterrizar en lo que ocurre en el ámbito nacional y, finalmente, local.

Se inicia con la diseñadora latinoamericana Andrea Saltzman (Buenos Aires, Argentina, 1958) quien es arquitecta, bailarina y diseñadora de moda; se titula en la UBA, evidenciando desde siempre su gran interés por lo interdisciplinar que la ha llevado a conjugar el diseño desde una mirada del arte, la ciencia y también la filosofía, y por ende se caracteriza por su forma tan variada de trabajar, tanto en la arquitectura, la creación de uniformes, de su vestuario más artístico, de su arte textil, de su danza, el video-arte, como en el asesoramiento en diseño para diferentes empresas.

En su libro *Metáforas de la piel del diseño de moda* (2020), Saltzman intenta comprender el diseño desde el elemento vital que conecta los cuerpos con el mundo. Su visión antisistema rompe el modelo industrial (aquel que entiende la eficiencia productiva) para sumergirse en la magia de las experiencias imaginativas del ciclo de vida.

Esta diseñadora estableció la primera escuela de diseño de indumentaria y textil en su país, específicamente en la Universidad de Buenos Aires. Durante su tiempo como docente, encontró la oportunidad de fusionar sus conocimientos en arquitectura con su pasión por la danza y el arte. La moda se convirtió en un punto de convergencia, al mismo tiempo que era considerado un ámbito vacío y marginal debido a la falta de interés por parte de los arquitectos, quienes lo percibían como una disciplina relacionada únicamente con la confección. (Greloni P., 2019)

Su primer libro, llamado *El cuerpo diseñado* (2004), habla de un replanteamiento debido a las urgentes problemáticas que atañen al diseño de moda y que van de la mano de una crisis planetaria, y por tanto de un cambio de perspectiva que invita a generar nuevos imaginarios, debido a que el acelerado sistema industrial y el mercado masivo ha arrollado las formas de convivir en el mundo, así como la democratización de la moda que ha hecho que la imaginación, la fantasía y el elemento lúdico del diseño se haya de a poco perdido.

Es así como Saltzman aborda su trabajo desde su propia formación, que se fundamenta entre la arquitectura y la danza, transfigurándose en una vestimenta espacio-corporal, llegando a abordar rutas que la hacen transitar por el concepto de cuerpo diseñado. Ella comprende el diseño desde el protagonismo de la silueta en la acción, alcanzando una construcción escénica que se enfoca en lo dinámico, para transformarse, metamorfosearse y promover simultáneamente el desarrollo de prácticas performáticas y acciones en diversos espacios públicos y artísticos; ella alcanza una manipulación matérica y estructural que permite volcar la mirada hacia la naturaleza para reconocer, sobre todo, transiciones y procesos.

Se inicia subiendo el cono sur hasta llegar a Brasil para poder hablar de Alexandre Herchcovitch (São Paulo, 1971), de ascendencia judía y polaco-rumana, conocido por sus diseños vanguardistas y estampados eclécticos. La consabida calavera, de la tradición mexicana, se convirtió en un símbolo de la juventud brasileña en la década del 90 y presentó su primera colección en 1994, destacándose por su estilo *trashy*. Tuvo su primer contacto con la moda a través de su madre Regina, a la edad de 10 años, al darle lecciones básicas de modelado y costura.

Sus selectos productos se venden en EE. UU., Canadá, Reino Unido, Francia, España y Australia. Herchcovitch abrió su primera tienda en Tokio y se ha convertido en un gurú de la moda, eligiendo Tokio como el lugar para exhibir la mayor parte de su colección; así también fundó el primer gran *holding* de moda en Brasil, el grupo Identidad de Moda (IM) una de las dos marcas del diseñador, que agrupa uno de los negocios más exitosos del país sudamericano. (Clarín, 2013)

Siguiendo con el ascenso territorial, se llega a Ecuador donde se puede notar que en la moda de este país pocos son los diseñadores que han incursionado en el área de la moda conceptual, ganando reconocimiento. Sus capacidades de trabajo innovadoras para crear conceptos nuevos y originales han reinventado con poco éxito la moda, sin embargo, se han abierto nuevos caminos para este tema; entre los diseñadores conceptuales emergentes en el país se encuentra a:

### - MARTIN ACROSS.

Se trata del nombre artístico y el de su marca; su verdadero nombre es Martin Maldonado, nacido en Quito-Ecuador (1993); Across inició estudiando arquitectura y a través de este paso en su vida encontró otras formas de expresión, por lo que esto le permitió abrir sus horizontes y terminó estudiando diseño de moda en la Universidad de Westminster. Actualmente, Maldonado puede mostrar el mensaje que de verdad quiere transmitir, usando la indumentaria como un lienzo, a través del cuerpo humano. Originalmente, Martin Across era una marca independiente que se originó en Barcelona (España), sin embargo, su objetivo no era vender sus prendas, mas bien lo que él hacía era promover su creación a un nivel más conceptual.

Figura 28  
Herchcovitch



Tomada de Alexandre Herchcovitch, (fotografía),- Brenda Aballay, 2012, <http://brendaaballay.blogspot.com/2012/08/alexandre-hercovitch.html>

Figura 29  
Martin Across



Tomado de The Collector Fashion Story destaca piezas de Martin Across, (fotografía), Trend Hunter, 2014, <https://www.trendhunter.com/trends/martin-across>

Figura 30  
Across



Tomado de The Collector Fashion Story destaca piezas de Martin Across, (fotografía), Trend Hunter, 2014, <https://www.trendhunter.com/trends/martin-across>

Sus diseños se caracterizan por el uso de líneas definidas y profundamente curvas, de formas voluminosas como línea inusual entre las tendencias modernas y el futurismo. Sus diseños rompen con la estética convencional e inventan algo nuevo; existe un efecto que ha llamado mucho la atención de Across y que deriva de su particular inspiración en la naturaleza y la biodiversidad. Por ejemplo, paisajes, clima, cromática, formas del Ecuador, lo llevan a un contexto más actual, explorando el camino desde la impresión digital. Este diseñador ha viajado mucho por el país y esto le ha dado la oportunidad de apreciar todo lo que él ha visto en el transcurso de sus viajes en auto, para finalmente combinar lo vivido en su Ecuador natal con algo que mueve la sociedad de hoy, la tecnología. Él quiso definir todos estos paisajes viéndolos desde una especie de filtro digital en el cual el ambiente se muestra a través de líneas y colores; lo demás ha devenido de forma natural. Al haber definido el concepto, no le quedó más que trabajar sobre esa idea del paisaje virtual con distintas técnicas y medios. Por ello, cada una de sus piezas se elaborada manualmente a partir de una exquisitez formal, realizando piezas con materiales locales que evocan la relación con su propio país.

Este joven y revolucionario diseñador también ha explorado el mundo de la ropa en 3D, una alternativa que gestiona con una tecnología de software especial que puede producir un modelo 3D completo. Este movimiento puede ser un poco inusual cuando se dimensionan las marcas para que funcionen; lo que normalmente realiza Martín Across es impulsar la innovación, crear oportunidades, estimular la creatividad, proponer nuevos modelos económicos e integrar el proceso de transformación de la industria textil. (Gómez I., 2023)

## - LIA PADILLA.

Nació en Quito, Ecuador (1987); es diseñadora, bailarina y profesora de diseño de modas en la Metro (Instituto Metropolitano de Diseño). Lia Padilla trabaja como vestuarista para películas y producciones artísticas; es así que su primera colección, llamada Sangre, salió en escena en la ópera iO; esto es la que llevó a Padilla a marcar su estilo y lo que contribuyó a su siguiente escala creativa con Nila y ahora con Respirar.

Figura 31  
Padilla



Tomado de LÍA PADILLA / AVANT-GARDE FASHION, (fotografía), Diseño en Ecuador Haremos Historia, 2020, <https://www.haremoshistoria.net/noticias/lia-padilla-avant-garde-fashion>

El objetivo de Padilla, con sus diseños, no es el de vender sino comunicar a través de ellos, producir sensaciones con una mirada más allá de lo insustancial. La inspiración que ella toma es una interpretación histórica y política, pero no desde el lado del folclor o el indigenismo, sino a través de visiones culturales que superan lo estético, en una búsqueda por el rescate de la identidad. Su perseverante deseo por aprender sobre tejidos históricos, técnicas y métodos de producción, realizadas a mano, fue lo que la llevó a la alta costura. Padilla se denomina a sí misma como una diseñadora vanguardista por la innovación y experimentación en sus diseños. En la colección AVE revaloriza los desechos textiles que en la actualidad producen las grandes cadenas de moda rápida; el vestido evoca la diversidad natural que posee el Ecuador, cuyo pequeño escenario se encuentra en el puesto número tres a escala mundial con más especies de aves observadas. (Molina R., 2020)

### 1.1.5 LA MODA COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN

Más allá de que la moda pueda comunicarse a través de medios diversos como revistas de moda, publicidad, desfiles y redes sociales, esta permite por sí misma expresarse y transmitir mensajes a través de estilos personales de vestimentas, cumpliendo un papel importante en la comunicación. La moda ofrece a las personas la oportunidad de comunicar su identidad, su estilo personal y su pertenencia a grupos y subculturas específicas.

La profesora y autora de moda Susan Kaiser (1990) sostiene que la moda no es solo una manifestación de la cultura, sino que también sirve como un medio para transmitir la cultura por medio de imágenes y representaciones visuales. De otra parte, para Martín Algarra (2003) la comunicación es un fenómeno universal presente en todas las sociedades humanas y su influencia se refleja también en la evolución de la moda; aún pareciendo ser disciplinas distintas, moda y comunicación comparten características que establecen paralelismos, una relación que muchas veces se ve como binomio indisoluble, ya que como ha afirmado Paricio (2000), no

puede haber moda sin comunicación. Es así como diversas disciplinas, entre ellas la historia, la antropología y la sociología, han abordado la dimensión comunicativa de la moda, enfocada en tres categorías de análisis:

- el papel que desempeña la moda como vehículo para la comunicación;
- el lenguaje utilizado en la moda;
- el significado comunicativo de la moda.

Pese a ello, sabiendo que existe una estrecha relación entre estas categorías, es de esperar que aparezcan dificultades a la hora de presentar resultados o conclusiones; es evidente que la moda se utiliza como medio de comunicación, una comunicación no verbal que sigue las normas de un sistema comunicacional. Cuando se piensa en el vocablo “comunicación”, se suele relacionar por un lado con: el lenguaje, el discurso, el diálogo y la lengua; y por otro con los medios de comunicación, como la televisión, los SMS, los correos electrónicos o en cualquier red social; es decir se piensa en la comunicación verbal, lingüística, llena de símbolos y reglas gramaticales, como la forma más elaborada de comunicación, sin considerar que existe una forma más elemental y fundamental de comunicación en la vida humana; se trata de la comunicación no verbal que precede

Figura 32  
AVE



Tomada de Lia Padilla, liapadilla.art, 2018, [https:// www.liapadilla.art/archivo-ave](https://www.liapadilla.art/archivo-ave)

a las palabras y discursos; en este sentido, la ropa, la indumentaria, la moda, son herramientas de comunicación. El estudio convencional de los medios de comunicación suele establecer una distinción fundamental entre la comunicación directa y la comunicación mediada o indirecta; desde esta perspectiva, la moda produce un tipo de comunicación mediada por la apariencia física y la ropa que se lleva puesta; la indumentaria es un objeto técnico que permite la comunicación corporal en persona.

En el trabajo titulado *El lenguaje de la moda* presentado por Lurie, una de las autoras que ha investigado en profundidad este aspecto de la moda, se resalta que “la ropa ha sido el primer lenguaje utilizado por los seres humanos para comunicarse desde hace miles de años” (Lurie, 1994, p. 21). De la misma forma, la moda, en cuanto a la indumentaria o el vestido, tiene una intención comunicativa, así lo ha señalado Squicciarino: “La ropa siempre tiene un significado, transmite información importante sobre la edad, el género, el grupo étnico al que pertenece el individuo, su grado de religiosidad, independencia, originalidad o excentricidad, así como su concepción del cuerpo y la sexualidad” (Squicciarino, 1990, p. 29).

Finkelstein también ha reconocido que aunque la moda no constituye un sistema lingüístico en el sentido técnico, sí expresa un conjunto de significados que circulan abiertamente en la vida diaria (Finkelstein, 1998, pp. 24-36). A través de la vestimenta se transmiten valores tanto a nivel individual como colectivo, la moda es un sistema de signos/valores/contextos que las personas usan e interpretan; la moda se ha identificado como un lenguaje de signos, lo que ha suscitado el interés de otra ciencia en su estudio: la semiótica; ciencia que ha investigado el significado y los procesos sociales que conectan la moda con los consumidores, productores, comerciantes y la industria editorial (Saviolo y Testa, 2002, p. 17). El vestuario es una forma de comunicación, aunque frecuentemente se considere una forma simple como si fuera un objeto neutro e indiferente en la interacción entre los actores sociales, como un producto industrial o artesanal, en lugar de ser vista como un medio de comunicación real en sí mismo.

El diseñador de moda crea cultura y su creatividad implica un proceso comunicativo; el diseñador de moda es un actor clave en la red comunicativa de nuestra sociedad y sus procesos creativos no se dan de forma unidireccional, más bien involucran múltiples actores que conforman una red comunicativa: el creador de moda, los consumidores, los medios de comunicación, entre otros; todos participan en la creación y transmisión de significados a través de la moda, y el diseñador de moda se convierte en un mediador entre la cultura y los individuos que la consumen; su papel influye en la construcción de la identidad.

La comunicación, entonces, nos permite no solo compartir significados y comprender mejor el mundo que nos rodea, sino también crear nuevos significados y símbolos compartidos a través de la interacción social. La capacidad de comunicar y transmitir significados simbólicos permite la creación de la cultura y la producción de innovación cultural, misma que se relaciona con el creador de moda; la comunicación, así, no solo es un medio para transmitir significados, sino que es un proceso fundamental para la producción y transformación de significados en la cultura; el diseñador es alguien que modifica el estado del mundo que lo rodea para provocar acciones nuevas y significativas para el destinatario, o cliente final; se sabe que una prenda de vestir es significativa en la medida en que cambia el entorno; comunicar significa modificar el estado de las cosas y el diseñador de moda, con sus engranajes, cada vez más participa de un sistema fluido de significados.

## 1.2 IMPACTO DE LA INDUSTRIA TEXTIL AL MEDIO AMBIENTE

### 1.2.1 PRODUCCIÓN MASIVA DE LA INDUSTRIA TEXTIL

Si se piensa en la producción del pasado, la mayor parte de ella se realizaba de forma manual y era verdaderamente revolucionaria; sin embargo, cuando se llegó a la producción en serie, o en cadena, tras la Revolución Industrial (entre los siglos XVIII y XX), se dio cuenta no solo de una forma de organización de la producción en la que cada trabajador se especializaba en una función específica, sino además operaba máquinas, mejorando la calidad del producto y sobre todo el rendimiento por unidad.

De una parte, se siguieron las primeras ideas de Frederick Winslow Taylor (1856), de ahí el término conocido colectivamente como “taylorismo” (inicios siglo XX) y conociendo su nueva forma de organización industrial se sabe que su finalidad fue aumentar la productividad y evitar el control que puedan tener los trabajadores sobre el tiempo de la producción misma; de otro lado, se adoptó la famosa idea de Henry Ford (1863), ingeniero industrial norteamericano del que deriva el término “fordismo”, y del que se determina la producción en masa que permitió a las empresas tanto satisfacer las necesidades de los consumidores, como reducir costos.

La producción en masa promovía, de forma quizá sensata, una manera para evitar la escasez de productos en el mercado, aumentando la eficiencia del proceso de producción y simplificándolo. (Warshaw, s/f)

Pese a ello, es evidente que, en los últimos años y hablando concretamente de la industria textil, la producción se ha visto envuelta en diversas controversias; el consumo de moda ha cambiado por conceptos que van de la ropa que dura toda la vida, es decir la ropa que se transmite de generación en generación, hasta la ropa temporal y de mala calidad porque muchas veces no dura absolutamente nada, ni siquiera una sola temporada.

La producción masiva de ropa y la moda rápida, en los últimos años, han tomado protagonismo; ambas reflejan: rapidez, economía y reemplazo. El fenómeno de la moda rápida se basa en copiar las tendencias que se ven en las principales pasarelas, reproducirlas a precios bajos y distribuir las rápidamente a varias marcas de repartición, creando una necesidad de “alta demanda” por parte de los consumidores. Si se piensa en moda rápida, de inmediato surgen marcas como Zara, Shein, H&M, Bershka, entre otros, que son sinónimo de mantenimiento de últimas tendencias y precios que alcanzan la mayor cantidad de usuarios del mercado, sin embargo habría que pensar en los daños colaterales de tal producción. (Severgnini, 2022)

Hablar de producción masiva, entonces, es poner sobre la mesa habilidades que ponen en riesgo, en beneficio de la velocidad y tiempos cortos de producción, a un gran porcentaje de talento humano, que realiza la mayor factura de prendas de vestir para la industria de la moda, justificando tal producción gracias al poder estar al día en tendencias, mismas que cambian constantemente, dependiendo de la exigencia de innovación de cientos y miles de marcas, dando como resultado una cantidad inaudita de toneladas de textiles que muchas veces ni siquiera alcanzan a ser consumidos.

**Figura 33**  
Producción masiva textil



Tomado de Salario de subsistencia, (fotografía), Emilio de la Peña, 2017, <https://ctxt.es/es/20170712/Politica/13881/CTXT-salarios-CEO-subsistencia-Emilio-de-la-Pe%C3%B1a.htm>

**Figura 34**  
Fast Fashion



Tomado de LA FAST FASHION SE DISPARA: ¿POR QUÉ ES UN PROBLEMA PARA EL PLANETA?, (fotografía), Cabezas Daniel, 2022, [https://los40.com/los40/2022/09/12/actualidad/1662973552\\_911460.html](https://los40.com/los40/2022/09/12/actualidad/1662973552_911460.html)

China, Bangladesh, India, Camboya, Bulgaria, Turquía, son algunos de los países que cuentan con monumentales maquilas textiles donde la sobreexplotación humana es menester del día a día, en las que hombres, mujeres y menores de edad tienen salarios de apenas un euro o quizá poco más por cada día, siempre y cuando las prendas que han sido elaboradas se encuentren en las condiciones idóneas:

Se sabe poco y no se conocen las mujeres que modelan el alma de esas prendas. Vivimos muy lejos de esas fábricas en ruinas. Todos los días acuden mujeres, hombres y muchos menores de edad a soportar 15 horas de duro trabajo por un salario que no alcanza el mínimo exigido. Se habla de un par de dólares al día en condiciones de trabajo extremadamente insalubres. (Pintus, 2022)

Este, es apenas uno de los pocos ejemplos de cómo la producción masiva, si bien adquiere valor en un tipo de capacidades y alcances, anula el trabajo manual de antaño y el poder que daba a un grupo de mujeres que podían mostrar arte, habilidad e independencia económica, una importante riqueza intangible que muchas veces se transmitía de abuela a madre y a hija, generación tras generación, convirtiéndolas desde esa condición como mujeres emancipadas.

## 1.2.2 LA INDUSTRIA TEXTIL Y LAS CONSECUENTES PROBLEMÁTICAS DE CONTAMINACIÓN

La moda “con estilo” muchas veces tiene bajos costos, pero tiene un gran impacto en el medio ambiente, pues como se ha mencionado en líneas anteriores, el resultado directo son miles de toneladas de prendas fabricadas que acaban sin ser consumidas o, lo que es peor, terminan siendo prendas cuyo fin es el vertedero.

Entre los puntos más controversiales sobre los usos de prendas está que, por lo general, las más llamativas, que son quizá las de mayor cantidad, la gran parte de las veces son de corta duración y tienden a ser usadas tan solo en algunos eventos para nunca más volver a ser ocupadas, por lo que terminan siendo una de las principales desventajas que provocan mucha preocupación en la actual sociedad, por implicaciones ambientales, éticas y económicas, ya que en ellas intervienen varias etapas y muchos recursos.

**Figura 35**  
**Contaminación Textil**



Tomado de Moda Fast Fashion, (fotografía), Bernetti Martin, 2021, <https://ecoluba.com/moda-fast-fashion/>

Cada año se venden 80 mil millones de prendas en todo el mundo y se conoce que la producción textil es la segunda industria más contaminante del mundo, siendo responsable del 20% de las toxinas que se liberan en el agua.

Nuestra sociedad se ha convertido en una suerte de ágil mercado que, a decir de la Agencia Europea del Medio Ambiente, ha alcanzado compras textiles en la UE (en 2017) por 654 kg de emisiones de CO2 por persona; la industria textil produce un 20% de la contaminación de las aguas en el mundo debido a los acabados de prendas como por ejemplo el teñido. (Salcedo, 2014, p. 77)

Es así como el creciente impacto ambiental de la industria de la moda puede atribuirse al aumento en el consumo y la producción de textiles; de 1975 a 2018, la producción mundial de textiles per cápita aumentó de 5,9 kg a 13 kg por año (más del doble); como resultado, las marcas de moda ahora producen el doble de ropa de lo que podía alcanzarse antes del año 2000; así que uno de los más grandes problemas es la generación de residuos.

También en los EE. UU., casi el 70 % de los productos manufacturados terminan en vertederos y el 18 % se incineran; en Chile, el desierto de Atacama se ha convertido en el “vertedero del mundo” donde se han tirado miles de toneladas de ropa, por lo que es imposible no preocuparse y, lo que es peor, no intervenir.

Es evidente que el desperdicio textil conlleva un impacto negativo tanto en las finanzas de un negocio o empresa como en el medio ambiente; es por ello que es indispensable identificar el tipo de desperdicio para poder reducirlo; esto con la finalidad de que no existan consecuencias mayores al momento de tratar grandes volúmenes, pues equivaldría a la generación de excedentes inútiles (tales como retazos/rechazos) que, evidentemente, no se desean; hay que decir que si esto sucede es también debido a que la mayor cantidad de veces no existe una correcta planificación en los procesos creativos y en los de modelado, corte o encaje; no hay que descartar que otra causa, puede incluso ser la falta de calidad, la estandarización de las materias primas, el empleo de mano de obra no calificada o, incluso, el uso de máquinas que resultan ser obsoletas.

La Organización de las Naciones Unidas (ONU) menciona que la industria textil es la más dañina para el planeta y, si se piensa en su primera conferencia científica, se sabe que ya se abordó el tema de conservación y utilización de los recursos y se promovió una noción de su protección como método de supervivencia y permanencia de la especie, y así también se consideró racionalizar: energía, alimentos y otros elementos de desarrollo económico (Jackson, s.f.). A partir de ese momento, y a lo largo de los años, muchos han sido los encuentros en los que esta problemática se ha discutido. En tiempos más recientes (2015) se plantearon 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en la agenda 2030, apuntando a reducir las emisiones de CO2 como uno de los principales objetivos, puesto que el planeta sufre con el efecto invernadero de este gas que tiene un alto impacto en el ambiente.

**Figura 36**  
**Desierto Atacama**



Tomado de En fotos: El desierto de Atacama, convertido en basurero clandestino de ropa usada, Bernetti Martin, 2021, <https://www.lanacion.com.ar/el-mundo/en-fotos-el-desierto-de-atacama-convertido-en-basurero-clandestino-de-ropa-usada-nid09112021/>

**Figura 37**  
**Objetivos Desarrollo Sostenible**



Tomada de La Asamblea General adopta la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, (fotografía), ONU, 2015, <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/2015/09/la-asamblea-general-adopta-la-agenda-2030-para-el-desarrollo-sostenible/>

**Figura 38**  
**Visión Circular**



Tomada de La moda sostenible entra en el armario, (fotografía), El País, 2019, <https://elpais.com/especiales-branded/2019/la-moda-sostenible-entra-en-el-armario/>

**Figura 39**  
**Crisis Climática**



Tomada de Los miedos y los fines... del mundo. (fotografía). Nueva Sociedad. 2019. <https://nuso.org/articulo/los-miedos-y-los-fines-del-mundo/>

Estos 17 ODS son, actualmente, los que guían el abordaje de varias temáticas, por lo que para este proyecto de graduación se toman en consideración los que más se ajustan a estas necesidades, y entre ellos se selecciona: el objetivo 11 que mira hacia las ciudades y comunidades sostenibles, el objetivo 12 que refiere a la producción y consumo responsable, y finalmente el objetivo 13 que apunta hacia la acción por el clima.

Elena Salcedo (2014), experta en moda ética, menciona:

La visión de un sector donde los residuos desaparecen requiere una nueva manera de diseñar, producir y consumir las fibras, los tejidos y las prendas. Una nueva manera de actuar que exige pensar en términos de ciclos de vida cerrados en los que los residuos se conciben como algo útil, como un componente fundamental para dotar de vida a futuros productos y, por lo tanto, dejen de ser residuos. (p. 111).

La crisis climática está actualizando viejas imágenes del “fin del mundo”, mientras la especie humana pasa de ser un agente biológico a uno geológico, capaz de afectar al planeta. “El espacio psicológico se va volviendo coextensivo con el espacio ecológico, pero asiste, no obstante, a una enorme distancia entre nuestra capacidad (científica) de imaginar el fin del mundo y nuestra incapacidad (política) de imaginar el fin del capitalismo” (Danowski y Viveiros de Castro, 2019, p. 37).

Son múltiples, en definitiva, las fuentes que nos hablan de esta problemática y aquí, antes de cerrar esta sección, anotamos una pequeña síntesis en la que se advierte lo que ocurre no solo con nuestros suelos, sino con nuestros océanos, según una investigación llevada a cabo por un grupo de científicos de la Universidad de Barcelona que han detectado una gran cantidad de microfibras textiles en el fondo de algunos mares sur europeos:

Las fibras identificadas por espectrometría incluyeron celulosa (79,7 %), poliéster (tereftalato de polietileno) (12,9 %), acrílico (metacrilato de polimetilo) (4,5 %), poliamida

(1,0 %), polietileno (1,0 %) y polipropileno (1,0 %).

El principal tipo de microfibra que se encuentra en los sedimentos del fondo marino no es esencialmente plástico, sino fibras de celulosa, que consisten tanto en celulosa natural teñida (algodón, lino) como en fibras manufacturadas compuestas de celulosa regenerada, por ejemplo, rayón. (Sánchez Vidal y Thompson, 2018)

Es desde hace mucho tiempo atrás que nuestras aguas han estado expuestas a este sistema, por tanto no es nada nuevo que nuestra cadena alimenticia también se haya visto afectada; los resultados ya son catastróficos por lo que impera recurrir a emergentes acciones.

Un artículo del Dr. Mark Browne de la Universidad de California fue atraído significativamente hacia el tema de las microfibras, informando en 2011 sobre las que fueron encontradas en las playas y que la gran mayoría coincidía con los tipos de materiales como poliéster utilizados en la ropa. Según estimaciones, el 35 % de los microplásticos primarios que ingresan al océano se liberan a través del lavado de textiles. El número real de microfibras que se libera al lavar la ropa es difícil de medir, y las estimaciones varían ampliamente a veces en órdenes de magnitud, dependiendo de la tela y la metodología utilizada. George Leonard, científico jefe de The Ocean Conservancy, ha estimado que ya podría haber 1,4 billones de microfibras en el océano. (Informe Fundación Ellen MacArthur, 2017)

Si bien es difícil cuantificar la cantidad de textiles o microfibras de ellos en los suelos marinos, y si bien son muchos los esfuerzos (casi sin resultados) por recuperar estas partículas para ser reusadas, los resultados son evidentes así como las consecuencias para la biodiversidad marina y, sin duda, para todo ser vivo; todo termina siendo una cadena, así que cualquier gesto por reivindicar tal daño no es sino apenas el inicio y, obviamente, la continuidad de tantas otras acciones será a favor de una moda más consciente para con el usuario y el medioambiente.

### 1.2.3 DESECHOS, RESIDUOS, MATERIAL EN DESUSO DE LA TEXTILERÍA: REMANENTES TEXTILES Y NO TEXTILES

Para iniciar esta sección del proyecto de graduación es importante mencionar que los desechos sólidos acompañan inevitablemente la urbanización y el desarrollo económico de las ciudades del mundo, en tanto que los países tiendan a urbanizarse, del mismo modo aumenta el nivel de vida, su riqueza económica, el consumo de bienes y servicios, y no se queda atrás la gran cantidad de desechos generados.

En el informe *What a Waste (2012)*, del Banco Mundial, se presentó que hasta aquel momento en el mundo se generaba un promedio de 1.300 millones de toneladas de Residuos Sólido Urbano (RSU) cada año, o 1,2 kg/cápita/día, dependiendo de los diferentes países y ciudades. Los residuos sólidos son, fundamentalmente, los que se producen en hogares, comercios, edificios, oficinas, instituciones, pequeñas empresas, basura de las calles, mercados, contenedores de basura públicos, en los que podrían constar: desperdicios de alimentos, basura de jardines/parques, papel, cartón, madera, textiles, pañales desechables, caucho, cuero, plástico, metal, vidrio, cerámica, aparatos electrónicos y otros.

La industria textil tiene pendiente un gran compromiso con la sociedad y su entorno; y siendo, como se ha dicho, la segunda responsable en generar impactos negativos hacia el ambiente, en un planeta donde los recursos se agotan, debe pensarse en el modo de convivir, transformando o haciendo que los consumidores adquieran un alto grado de conciencia; esto no resulta ser nada fácil porque, en un sistema capitalista como en el que vivimos, la sociedad responderá, principalmente, a la lógica de compra: usar y desechar.

A este punto es importante, por tanto, definir el término remanente (residuo) que según la RAE (2022) señala ser una “parte que queda de algo”, es decir, es un sobrante de algo que se ha realizado. Los residuos textiles (remanentes) se definen como piezas obtenidas al cortar telas para la producción y estos suelen ser muchas veces tan pequeños que no pueden cumplir una nueva

función y por lo tanto no son considerados en la producción de prendas y al final terminan por ser desechados. Se determinan, entonces, categorías de los residuos textiles que se presentan en varios tamaños y se caracterizan por el predominio de tipos pequeños que, generalmente, son retirados por el propietario de la industria textil; los personales implicados en esta producción acumulan grandes cantidades de residuos (de cualquier tipo) en sus procesos productivos, lo que con el tiempo genera problemas porque se convierte en desperdicio que, a su vez, provoca una alta contaminación ambiental. (Brito S., 2018)

**Figura 40**  
**Compra, usa y desecha**



Tomada de Fast Fashion, el espejismo de los precios bajos de alto potencial contaminante, (fotografía), Las empresas verdes, 2021, <https://lasempresasverdes.com/fast-fashion-el-espejismo-de-los-precios-bajos-de-alto-potencial-contaminante/>

**Figura 41**  
**Desechos**



Tomada de EMAC y la Universidad de Cuenca trabajarán en proyectos recolección, reciclaje y talento humano, (fotografía), CCI Online, 2021, <https://ccionline.com.ec/2021/07/06/emac-y-la-universidad-de-cuenca-trabajaran-en-proyectos-recoleccion-reciclaje-y-talento-humano/>

En nuestra ciudad, Cuenca-Ecuador, la situación no es diferente; la repercusión apunta al ambiente directamente y a los ciudadanos indirectamente. La Empresa Pública Municipal de Aseo de Cuenca (EMAC, 2023), controla y fomenta el reciclaje de desechos sólidos, recolecta 433 toneladas de estos, es decir 0,519 kilogramos por cada habitante al día y procesa y/o transforma los elementos siguientes: plásticos suaves o duros, envases o cubiertos de plástico, papel, cartón, chatarra, artículos electrónicos, aluminio. Residuos como los orgánicos son re-usados para crear abono de calidad y otros residuos son recolectados mas no procesados y/o transformados, tal es el caso de los textiles. Según una indagación previa, varios talleres de indumentaria locales como Nua Estudio de Diseño, Segatex, Angeles Auros Jeans, Ugo Denim, Safety Factory Cuenca y Gemely's por cada corte de tela en un rollo de de 100 m, es decir entre 8 a 10 kg, generan entre el 5% y el 10% de desperdicios textiles y se suma un costo si estos son desechados y recolectados por la EMAC-EP; en el mejor de los casos, este material es regalado a recolectores independientes que le otorgan un nuevo uso. Si no se afronta esta problemática desde pequeñas acciones los volúmenes de desechos seguirán en aumento y las condiciones que propician la contaminación ambiental seguirán siendo un problema sin resolver.

**Figura 42**  
**Línea de moda**



Tomada de Origen de los desfiles de moda, (fotografía). Mobiliario Comercial Maniques, 2016, <https://www.mobiliariocomercialmaniques.com/blog/origen-de-los-desfiles-de-moda>

## 1.3 DISEÑO Y RECICLAJE

### 1.3.1 ¿QUÉ ES UNA LÍNEA DE MODA?

Charles Frederick Worth (Bourne, Reino Unido, 1825-1895), alrededor de 1850, fue el primer sastre en convertirse en “creador”, es decir, algo así como la profesión de diseñador en la actualidad. En lugar de coser solo por encargo, comenzó a coser trajes por su cuenta y a ofrecerlos a sus clientes. Para presentar estas prendas, contrató a mujeres de un biotipo similar al de sus clientes, inaugurando así la profesión de modelo/maniquí, pero a pesar de todos estos detalles, todavía no había un impulso visual de una línea, colección o serie por sí misma entre las piezas.

Fue Paul Poiret (París, Francia, 1879-1944), a principios del siglo XX, quien comenzó a crear utilizando un tema, en su caso de inspiración oriental; si bien aún no logró constituir una línea, una colección o una serie por sí misma, fue desde ese momento que se comenzó a utilizar el concepto de inspiración.

En otras generalidades de esta disciplina es adecuado nombrar los métodos de producción por líneas y colecciones que desarrollan los diseñadores para realizar y dividir sus productos y diseños; estos métodos forman parte de los principios básicos del diseño de moda (Sorger y Udale, 2007); aunque a veces se confunda una línea y una colección, y su proceso de creación sea similar, estos sistemas son diferentes; entonces, se puede definir a una línea de moda como un conjunto de prendas que, sin pertenecer al mismo rubro ni compartir la misma moltería base, se ven unificadas y asociadas por conceptos generales, ideas, detalles que unifican la idea en conjunto, colores, texturas, formas, asegurando no solo con la venta final, una capacidad de ingresos superior; incluso muchas veces ni siquiera deben cumplir este objetivo, pero sí el ser prendas tan llamativas o que cumplen el orden conceptual y estético del proyecto que terminan siendo los elementos fundamentales de anclaje o enganche del público/usuario a través del sistema escaparatismo, provocando un choque visual que atraiga miradas; también puede tratarse de prendas que se muestran a compradores y que no necesariamente son exhibidas (Atkinson, 2012).

Planificar una línea de creación favorece el equilibrio de las prendas, lo que permite mantener una coherencia en la producción, mostrando la estética del diseñador. “En la industria, diseñar y planificar la línea de una colección son dos actividades claramente diferenciadas; esta distinción se difumina cuando se trata de una colección final”. (Ídem, 2012, p. 95).

Debe saberse que para producir una línea es necesario utilizar tanto procesos creativos como técnicos, pues el objetivo final de cualquier marca, casa de moda o empresa es mantener clientela y una alta rentabilidad.

### 1.3.2 PROCESO PARA LA CREACIÓN DE UNA LÍNEA DE MODA CONCEPTUAL

En la mayoría de los campos creativos, las reglas de lo que constituye un buen diseño se repiten una y otra vez, con dos finalidades básicas y posibles: una para ser descartada y otra para ser reescrita. El papel de los diseñadores en la moda es contribuir a este desarrollo dentro de los procesos creativos, de tal manera que se puedan encontrar nuevas formas de diseñar indumentaria que innoven en el campo del diseño, haciendo que los diseñadores consideren tendencias e influencias para que sean integradas en un ejercicio profesional consistente que forme un estilo personal con las propias lógicas creativas, conceptuales y estéticas. (Ídem, 2012)

De aquí que se puede mencionar un orden en la organización sobre los procesos de creación:

#### - ANÁLISIS DE TENDENCIAS.

Se trata de una exploración y análisis de las preferencias de la moda en cuanto telas, materiales, colores, accesorios, procesos especiales, artesanías, nuevas tecnologías, estilos y más. Este punto es el centro que define las características del producto final. Al estar conscientes de las inclinaciones de la moda, los últimos productos de las mejores marcas y de los competidores, es esencial diseñar y presentar una gama de moda que respalde tanto a los clientes como la información que difunden los medios de comunicación. (Ídem, 2012, p. 38)

Figura 43  
Tendencias



Tomada de Las 10 tendencias de moda para 0que tienes que conocer ya mismo, (imagen), Vogue, 2021, <https://www.vogue.mx/moda/galeria/tendencias-de-moda-para-2022-que-tienes-que-conocer>

Figura 44  
Concepto



Tomada de Chiaroscuro mare mito, (imagen), Vogue, 2012, <https://www.vogue.it/magazine/fashion-stories/2012/02/scrapbook-chiaroscuro-mare-mito>

Figura 45  
Moodboard



Tomada de My Moodboard: Marni's Francesco Riso, (imagen), CHARLOTTE DAVEY, 2017, [HTTPS://WWW.HARPERSBAZAARARABIA.COM/FASHION/STYLE-FILES/MY-MOODBOARD-MARNIS-FRANCESCO-RISSO](https://www.harpersbazaararabia.com/fashion/style-files/my-moodboard-marnis-francesco-riso)

## - CONCEPTO.

Es la parte fundamental en la organización de los elementos utilizados por los diseñadores para capturar e interpretar una línea. La idea o conceptualización contribuye a la cohesión de la línea y su lógica ayuda a tomar decisiones no solo en términos de diseño de las prendas, sino también en estilo y presentación. El concepto es la forma en que el diseñador interpreta el tema elegido, en el que se destaca una interacción de formas, materiales, cromática, entre otros, que dan origen a la colección resultante.

A veces, cuando un diseñador elige una sola influencia, el concepto y el tema tienen la misma redacción; en este caso, la línea representa la interpretación del diseñador del tema. En otros casos, la idea puede tomar la forma de una historia, vinculando diseños individuales en una línea, como es el caso de Hussein Chalayan.

Probablemente, se tenga una idea clara de la colección desde el principio, por lo que puede usarse como guía durante la fase de diseño y muestreo, o muy probablemente, tal idea llegue gradualmente; el diseñador, por norma, evalúa y selecciona ideas de diseño a medida que avanza en el proceso de desarrollo y muestreo. A través de este proceso de evaluación, surgirá una historia que explica cómo su tema lo influenció y cómo lo ayudó a crear su concepto de diseño. Una buena respuesta a las preguntas ¿qué se logra? o ¿qué se expresa? podría ser la definición del concepto. (Ídem, 2012, p. 86)

## - INSPIRACIÓN.

El concepto de una línea a menudo se registra por escrito, a modo de narración; sin embargo, existe la posibilidad que adquiera otra forma, la de un tablero conceptual que contiene no solo texto, sino adicionalmente se insertan imágenes, presentándose de una manera más práctica y cuyo resultado termina siendo una suerte de collage de ideas; de aquí que el proceso de evaluación ayude a crear no solo notas y dibujos, sino también tableros de inspiración, una selección de muestras donde se describen telas, colores e incluso formas físicas. El concepto termina siendo una herramienta de orientación, una brújula, un tablero de inspiración, un mapa que conduce los procesos de creación.

Si bien el desarrollo y el muestreo se convierten en una investigación lúdica, es indudable que se trata de una contribución concreta y efectiva que de a poco va construyendo la colección, todas las partes son piezas clave del rompecabezas. Conceptualizar y crear un tablero de inspiración permite combinar diferentes elementos y fortalece la idea sobre cómo, más adelante, podría verse la colección.

Otro aspecto fundamental es que permite reorganizar el trabajo que se realiza en las diferentes etapas de desarrollo y patronaje, a lo largo de las tres dimensiones que definen la ropa: estética, función y tecnología; es una perspectiva analítica que no activa la creatividad, pero contribuye en el avance cuando existen momentos de estancamiento en la creación.

El tema elegido, y el proyecto en sí, toma forma gradualmente y, en tanto se avanza con la investigación, se detectan palabras clave y conceptos centrales; el moodboard, o tablero de inspiración, es también esencial para trazar los puntos de la trama, ya que su representación visual consiste en un collage de imágenes, ilustraciones, texturas, colores y textos, que son capaces de transmitir la idea general o el sentir conceptual. (Ídem, 2012, pp. 53-54)

## - BOCETACIÓN.

Los bocetos son capaces de reflejar la idea principal del diseñador tanto para una sola pieza o una colección; son esos dibujos que proyectan el inicio de la creación, de las ideas preliminares de la imaginación, de las diversas pruebas/error, de combinaciones sugerentes, de probabilidades y múltiples correcciones. Es la herramienta que permite ser creativo y, dado que en esta instancia todo puede ser posible, contribuye al juego libre de la imaginación, de la cromática, de la textura, de las tendencias, de las preferencias, aquí se muestra el estilo y el modo de expresión del diseñador. (Ídem, 2012, pp. 56-59)

## - MUESTRARIOS DE MATERIALES.

En el ámbito del diseño de moda, es necesario que el diseñador tenga conocimientos sobre el comportamiento de los tejidos. Es fundamental tener en cuenta que la elección de un tejido debe ser compatible con la temporada, la línea de la prenda, la forma deseada, el precio previsto para el nicho de mercado y la cromática; muy frecuentemente al inicio la textura y el color pueden ajustarse, mientras en etapas posteriores la textura y otras propiedades de la tela son constantes; se debe tener presente que los materiales (tejido) con que está fabricada una prenda puede crear un estilo o romperlo.

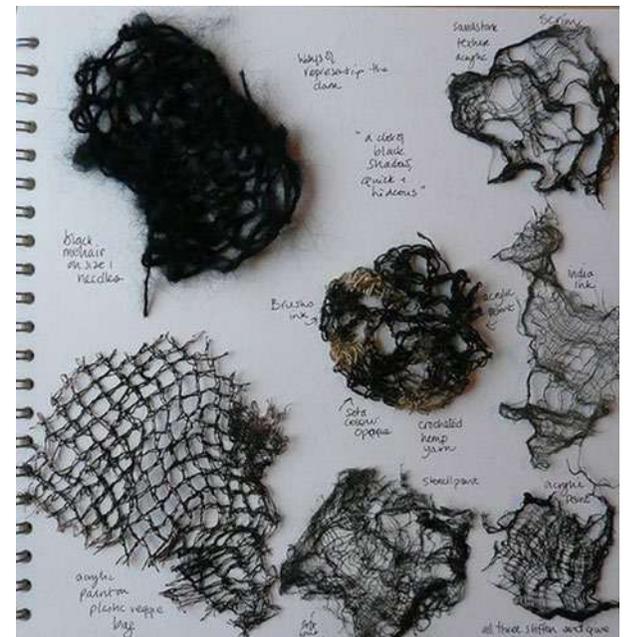
Se llevan a cabo una serie de procesos físicos que incluyen la solicitud de muestras de telas y materiales, la evaluación de costos, la aprobación y la creación de fichas técnicas. Además, se realiza un seguimiento durante la producción y se lleva a cabo un control de calidad para asegurar la conformidad con los estándares establecidos. (Ídem, 2012, p. 60)

Figura 46  
Bocetación



Tomada de Cómo vivir la vida como Karl Lagerfeld, (imagen), Albrecht Fuchs, 2016, [https://www.anothermag.com/fashion-beauty/9123/how-to-live-life-like-karl-lagerfeld?utm\\_source=fb&utm\\_medium=social+&utm\\_campaign=dazed%3Futm\\_source%3Dfb&utm\\_medium=social+&utm\\_campaign=dazed](https://www.anothermag.com/fashion-beauty/9123/how-to-live-life-like-karl-lagerfeld?utm_source=fb&utm_medium=social+&utm_campaign=dazed%3Futm_source%3Dfb&utm_medium=social+&utm_campaign=dazed)

Figura 47  
Materiales



Tomada de samples to convey darkness, (fotografía), Fiona Dix, 2008, <https://www.flickr.com/photos/lovefibre/2226076678/in/photostream/>



## - DESARROLLO: PATRONAJE Y/O MODELADO.

Una vez encontrado el mejor método de diseño, llega la hora de elegir la técnica más adecuada para crear y cortar el patrón.

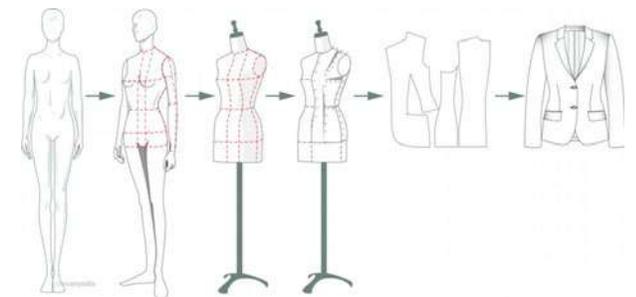
Se pueden recortar patrones planos de bloques o patrones existentes; también puede cubrirse o hacer modelado sobre maniqués.

El texto *Diseño y Gestión en Moda. Técnicas de patronaje. Tomo I - Mujer* (Valdelomar, Fernández Santi, Pinto Rojas, Prokudin, 2013, p. 11) menciona que el patronaje es un sistema que permite construir una prenda desde un diseño predefinido; este sistema separa, por piezas, las distintas áreas que deben ser cubiertas del cuerpo humano hasta que cada parte (trazada/cortada) se acople perfectamente; ya con las distintas piezas listas se puede asegurar que se cuenta con el modelo diseñado; cada pieza trazada/cortada se denomina “patrón de pieza”, mientras todas las piezas en conjunto se denominan “patrón de modelo”.

La figura del patronista es fundamental en el proceso de creación de una prenda, ya que se encarga de transformar la idea conceptual del diseñador en una prenda concreta y tridimensional que cumpla con las especificaciones técnicas y estéticas necesarias; es capaz de interpretar con precisión los diseños y plasmarlos en un patrón que servirá como base para la producción de la prenda final. Tener este conocimiento ayuda a desarrollar nuevos modelos y a trazar dibujos de cortes, pinzas u otros detalles de forma eficiente; solo así la prenda podrá confeccionarse satisfactoriamente, sabiendo que se cuenta un patronaje adecuado.

Una vez que se obtiene el patrón, es posible realizar una verificación del ancho de la tela que se utilizará y calcular con exactitud la cantidad de material necesario para la confección de la prenda; de esta manera, se asegura un uso eficiente de los materiales y se evita el desperdicio innecesario. Por otro lado, Katz (2012) dice que: “El modelado en maniquí es una técnica esencial utilizada en el diseño de moda para crear patrones de ropa en tres dimensiones que se ajustan perfectamente al cuerpo humano”.

**Figura 49**  
**Patronaje**



Tomada de El patrón un juego de dimensiones, (imagen), sean pedia,2017, <http://mitimitiostudio.com/20/seamp/el-patron-un-juego-de-dimensiones/>

**Figura 50**  
**R 's**



Tomada de Las 3 R: REDUCIR, REUTILIZAR Y RECLAR, (fotografía), ecolaundry, 2019, <https://ecolaundry.es/la-importancia-de-las-3-r-reducir-reutilizar-y-reciclar/>

**Figura 51**  
**Kaluna**



Tomada de PROYECTO KALUNA, (fotografía), Ideame, 2021, <https://www.idea.me/proyectos/557/proyecto-kaluna>

**Figura 52**  
**Cyclus**



Tomada de Cyclus: bolsos y complementos desde el upcycling de neumáticos, (fotografía), QuintaTrends, 2015, <https://www.quintatrends.com/2015/11/cyclus-bolsos-y-complementos-desde-el.html>

### 1.3.3 EL RECICLAJE COMO ESTRATEGIA PARA REDUCIR EL IMPACTO MEDIOAMBIENTAL EN EL DISEÑO DE MODA.

Por todo aquello mencionado en ítems anteriores, sin duda se atraviesan tiempos difíciles, es por ello que se requiere pensar en procesos de producción conscientes para que se usen materiales no necesariamente nuevos, para que su elaboración sea menos nociva, para que su durabilidad sea más permanente; lo que aquí se pretende es un llamado a la conciencia porque nuestro planeta cuenta con graves problemas medioambientales como altas temperaturas que se intercalan con otras más bajas aunque, lamentablemente, la tendencia global sea la alta; y no es diferente si pensamos en el acelerado ritmo con el que aumenta la concentración de CO<sub>2</sub>.

Bajo esta premisa, se cree que el concepto de reciclaje, unido a la moda conceptual, resulta ser una alternativa adecuada para afrontar esta problemática, pues una clave fundamental de este concepto es volcar nuestra mirada hacia lo que se denominan las “R” (UNICEF, CDN30, 2019): reducir (evitar compras innecesarias, despicio energético, consumo conciente), reutilizar (alargar la vida útil de un producto), reciclar (procesar y transformar residuos en el mismo u otro producto, devolviendo valor funcional, económico y energético); existen otras “R” que conocemos como: recuperar, reparar, redistribuir, reflexionar, rechazar, rediseñar, reinventar, etc... Por lo tanto, el reciclaje es un método para transformar materiales de tal forma que estos adquieran una nueva vida.

El *recycling* se caracteriza por un reciclaje que potencia los materiales y realiza su valor; un ejemplo de ello es la marca mexicana *Kaluna* que elabora camisetas con materiales que provienen de radiografías recicladas; de igual modo la marca colombiana *Cyclus* que realiza productos (accesorios de vestir) con neumáticos (Salcedo, 2014, p. 109-110), o la empresa ecuatoriana Fui que trabaja de manera consciente y conjunta dando una nueva vida a lonas, llantas, vidrios u otros materiales no degradables que han sido desechados por otras empresas provocando consecuencias desalentadoras para nuestro planeta, pero a la vez fomentando una conciencia ambiental.

Las actividades de reciclaje se enfocan en reutilizar materiales desechados de productos específicos y convertirlos nuevamente en algo útil, por lo que en este proyecto de titulación se abordaron varias posiciones de varios autores para comprender mejor el reciclaje en el entorno general y luego enfocarse en el sector de la moda.

Reciclar trae incontables beneficios: ahorra energía y evita la contaminación causada por la extracción y procesamiento de materias primas; reduce las emisiones de gases de efecto invernadero que afectan al cambio climático; protege los recursos naturales (madera, agua, minerales, etc.); contribuye a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS); reduce la cantidad de residuos municipales y crea más lugares de trabajo. (ONU, 2015)

Como se mencionó anteriormente, el reciclaje es muy bienvenido y la sociedad se beneficia de él ya que ayuda al medio ambiente; resulta ser una práctica que ha sido adoptada por muchos, desde los espacios más íntimos (hogares de todo el mundo), hasta instituciones educativas o las diversas industrias manufactureras como la industria papelera e incluso la industria textil.

**Figura 53**  
**Beneficios del Recycling**



Tomada de ¿QUÉ HACEMOS?, (gráfico), Ecomosa, 2020, <https://extractorademora.es/que-hacemos>

En los últimos años, los temas ambientales han sido el centro de debates, presentaciones, foros y sesiones plenarias, al igual que ocurre con la toma de decisiones en muchos lugares de la Tierra; también forman parte de diálogo de muchas organizaciones de todo el mundo que están tomando medidas para reducir este controversial problema de la contaminación ambiental y, pese a ello, parecería ser que la situación empeora día a día, tal como lo demuestra la creciente cantidad de desechos que vemos en todo el mundo.

La acumulación de diversos tipos de residuos sigue siendo un problema urbano sin resolver en la mayoría de las ciudades del mundo, pues provoca enormes focos de contaminación y potencialmente promueve todo tipo de enfermedades y migraciones, porque introduce un nuevo elemento tóxico a la cadena alimentaria.

Se sabe que ante esta situación es necesario un diagnóstico que permita a las instituciones, empresas y gobiernos reforzar las condiciones positivas, pero sobre todo abordar lo negativo del ineficiente manejo de residuos sólidos y el alto impacto que conlleva sobre la salud humana, las personas, la especie animal, el medio ambiente.

**Figura 54**  
**Conciencia Reciclaje**



Tomada de Reciclaje de ropa - Ilustración de stock, (imagen), iStock, 2021, <https://www.istockphoto.com/es/vector/reciclaje-de-ropa-gm1343562623-422257957>

Figura 55  
Los textiles no so basura



Tomada de Markham's award-winning recycling program keeps 20M pounds of textiles out of landfill, (fotografía), The Record, 2021, <https://www.therecord.com/local-markham/news/2021/04/26/markham-s-award-winning-recycling-program-keeps-20m-pounds-of-textiles-out-of-landfill.html>

Figura 56  
Reciclaje



Tomada de Kids Recycling, (fotografía), iStock, 2017 <https://www.istockphoto.com/es/foto/grupo-de-ni%C3%B1os-ambiente-de-escuela-voluntariado-caridad-gm670719454-122705127>

Para la mayoría de personas, reciclar es solo “recolectar” materiales para reutilizarlos, sin embargo, la recolección es nada más que el comienzo del proceso de reciclaje. Siguiendo una definición más precisa, **el reciclaje es el procedimiento mediante el cual se recogen los residuos y se transforman en nuevos materiales que pueden utilizarse o venderse como nuevos productos o materias primas.**

Reciclar es un proceso sencillo que ayuda a resolver muchos de los problemas que plantea el estilo de vida actual; el uso de materiales reciclados en el proceso de fabricación ahorra una gran cantidad de recursos naturales no renovables; los recursos renovables, como los árboles, también se pueden salvar, así que se debe pensar en reducir el consumo de energía mediante el uso de productos reciclados.

Menos consumo de combustibles fósiles significa menos producción de CO<sub>2</sub>, lo que equivale a menos lluvia ácida y menos efecto invernadero; desde un punto de vista económico, se puede decir que el reciclaje puede crear muchos puestos de trabajo, pues se necesita mucha mano de obra para reunir los materiales correctos para reciclar y clasificar, y un buen proceso de reciclaje tiene el potencial de generar ingresos.

Ahora bien, los problemas sociales relacionados con el reciclaje no son fáciles de resolver solo con la educación, pues la sociedad tiende a resistirse a los cambios, por lo tanto el ciclo tradicional de compra, consumo y disposición es difícil de romper; se piensa en el reciclaje de oficinas y lugares más domésticos, siendo evidente que aquí se implica una mayor exigencia, un mayor esfuerzo en cuanto a la separación de materiales y es, en este punto, donde el hábito de botar las cosas, cualquiera que estas sean, se vuelve siempre más real.

De esta manera, quizá se pueda iniciar con la reducción del volumen de residuos, y si bien esto suene bastante raro y algo aparatoso, la posible solución al problema de producción excesiva de residuos sea precisamente la reutilización. En los hogares se generan diferentes tipos de residuos, por encima de todos están los plásticos, este material maleable de la vida cotidiana que tiene múltiples formas y colores; se sabe que, a mediados del siglo XX, el plástico, experimentó un verdadero auge en el mercado; se cuenta con muchos tipos de él, algunos fáciles de reciclar, livianos y convenientes, resistentes a los ataques físicos, a la humedad, al calor y al frío, sin embargo, este plástico representa aproximadamente el 12 % del peso total de los residuos que cada uno de nosotros produce y lo que es más importante es que al ser un materialidad de fácil acceso y traslado también es mucho más factible encontrarlo en los lugares menos pensados (lagunas, fondos marinos, etc.).

### 1.3.4 MARCAS Y DISEÑADORES QUE HAN IMPLEMENTADO EL RECYCLING EN EL DISEÑO.

#### - ANDREA ANGÜISACA (CUENCA, ECUADOR).

Inició desarrollando un trabajo de titulación que contempló una colección de indumentaria atemporal experimentando con una serie de acabados y técnicas textiles de cortes lineales y formas geométricas que se yuxtaponen; el objetivo del proyecto tuvo como tema central un modelo sostenible ejecutado gracias a varias directrices que abarcaron desde la recolección inicial hasta la etapa de diseño, con el fin de lograr una reutilización sostenible de los pantalones jean después de su uso inicial (pos-consumo); así que, debido a la acumulación de pantalones jeans no utilizados, planteó desafíos ambientales significativos, puesto que estas prendas no se descomponen fácilmente y tienen una huella de carbono considerable durante su proceso de fabricación.

La diseñadora, en su colección, siguió el siguiente proceso creativo: tomó como guía el modelo sostenible propuesto por Alison Gwilt denominado “Ciclo de vida de una prenda” (2014, p. 32) que abarca fases como: diseño, producción, distribución, uso, fin de la vida y reciclaje.

La diseñadora Angüisaca obtuvo su material de producción a partir de pantalones jeans pos-consumo, así que gracias a una encuesta realizada a estudiantes de la carrera de diseño textil e indumentaria (UDA), vio prudente incorporar preguntas para saber si aquellos estudiantes querían donar pantalones jeans que ya no usaran o que, en su defecto, ya hubieran concluido su vida útil.

Una vez recabada tal información, y tras recolectar el material, se procedió con la desinfección de las prendas (de los jeans pos-consumo) y se realizó una clasificación de las diferentes partes de los jeans, juntando primero los pantalones por su condición o estado, lo que permitió saber si el pantalón era apto o no para ser usado en la confección de una nueva prenda.

En una segunda instancia, se realizó la deconstrucción de los pantalones y sus partes para obtener un mayor aprovechamiento de la materia prima; finalmente, se organizó un cuadro que contenía el tiempo de deconstrucción del pantalón y, las partes obtenidas de la deconstrucción de este producto, a su vez, fueron diferenciadas según variables como: peso, grosor, elasticidad, distorsión, caída; al final, la diseñadora tuvo la precaución de elaborar un cuadro de resultados y posibilidades de uso con base en dichas características.

La labor continuó hasta llegar a obtener una serie de prendas, tipo collage, con partes de jeans de distintos tonos, texturas, formas, dimensiones, con los que se construyeron nuevas chaquetas, vestidos, faldas, u otras prendas innovadoras como las que vemos en la imagen a continuación.

Figura 57  
Angüisaca



Tomada de MODA SOSTENIBLE: REUTILIZACIÓN DE JEANS POSCONSUMO PARA GENERAR PROPUES TAS DE INDUMENTARIA CASUAL ATEM-PORAL FEMENINA, (fotografía), S P A R K L Y, 2021 , <https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/11062>

Figura 58  
Angüisaca



Tomada de MODA SOSTENIBLE: REUTILIZACIÓN DE JEANS POSCONSUMO PARA GENERAR PRO-PUE STAS DE INDUMENTARIA CASUAL ATEM-PORAL FEMENINA, (fotografía), S P A R K L Y, 2021, <https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/11062>

Figura 59  
Grajales



Tomada de Del reciclaje a la alta costura: la colombiana Gabriela Grajales y su concepto de moda sostenible arrasan en Europa, (imagen), infobae,2021, <https://www.infobae.com/america/colombia/2021/02/07/del-reciclaje-a-la-alta-costura-la-colombiana-gabriela-grajales-y-su-concepto-de-moda-sostenible-arrasan-en-europa/>

Figura 60  
Grajales



Tomada de Del reciclaje a la alta costura: la colombiana Gabriela Grajales y su concepto de moda sostenible arrasan en Europa, (imagen), infobae,2021, <https://www.infobae.com/america/colombia/2021/02/07/del-reciclaje-a-la-alta-costura-la-colombiana-gabriela-grajales-y-su-concepto-de-moda-sostenible-arrasan-en-europa/>

## - GABRIELA GRAJALES (PEREIRA, COLOMBIA).

La diseñadora completó su formación en diseño de prendas de vestir y textiles en la Escuela Argentina de Moda (Buenos Aires); de inmediato, ella comenzó a posicionarse en España debido a que fue vista como una propuesta fresca y arriesgada de moda sostenible.

Grajales comenta:

Tenía que dar a conocer mi trabajo y para ello necesitaba crear una colección. Como no tenía muchos recursos para arrancar decidí explorar la vía del reciclaje. Empecé a investigar y asistir a diferentes conferencias y talleres sobre diseño sostenible (Osorio Abril, 2021).

De esta manera sus investigaciones la llevaron a encontrarse con una cruda realidad, la de una industria altamente contaminante, por lo que dice haberse sentido en deuda y decidió “Transformar el proceso y enfoque de las actividades, así como promover la conciencia mediante el uso de la creatividad”. (Ídem)

Así pues, Grajales se encontró con una problemática algo peculiar sobre el alto consumo y, sobre todo, poco consciente de las famosas cápsulas de café; de hecho, en 2017 en España, estas cápsulas tuvieron una gran demanda y fueron incluidas (por el Instituto Nacional de Estadística) bajo el índice de productos más consumidos. En un año, el país vendió alrededor de 9,395 toneladas de estas cápsulas y se estima que se desecharon alrededor de 20 mil millones de ellas, según datos de la compañía Nielsen. (Ídem)

Del mismo modo, la diseñadora Grajales, menciona que supo darse cuenta del impacto de la gran cantidad de basura que se generaba por estas cápsulas de café y, así también, de la dificultad en promover un buen reciclaje con ellas; por ello, sin reconocer en aquel momento de forma clara que estaba frente al material que se convertiría en su sello personal, unos años más tarde, estupefacta, estremecida y gracias a su creatividad, este mismo material la conduciría a presentar su propuesta en plataformas internacionales.

De este modo es como logra organizar su proceso de producción que arrancó con el reciclaje de las cápsulas en su casa, luego continuó con una pequeña campaña entre familiares y amigos para que también las reciclarán para su proyecto, logrando reunir un aproximado de 15.000 de ellas; el siguiente paso fue limpiarlas y desinfectarlas para poder seguir adelante con el procedimiento y, una vez limpias, las ordenó por colores y procedió a cortarlas y doblarlas. Unas piezas (el filo de la cápsula) solo se conformaban del anillo, mientras otras se constituían del resto de la cápsula; una vez clasificado todo el material, ella empezó a unir las con argollas, transformándolas en tejidos similares a joyas y realizando vestidos de alta costura; con todas ellas, logró concretar tres prendas.

Grajales dice que cuando ella evidenció el problema de contaminación alrededor de este producto, que derivaba de la industria del café, más allá de crear un nuevo textil, quiso llevar un mensaje a las personas sobre el mal uso que hacen de sus desechos; así que luego de la recolección de las cápsulas, ella potenció la estructura de su proyecto e investigó temas que fueron el motor de su producción. Tras mucha búsqueda, encontró el mosaico islámico que llamó su atención por toda su historia, por los patrones y el manejo de la cromática que conforma tal producto; entonces, fue a partir de esto que inició a mezclar este concepto con el reciclaje, diseñando patrones que se inspiraran en esos mosaicos, en esas geometrías y, al final, fue como empezó a modelar sobre el maniquí; su experiencia resultó ser un verdadero descubrimiento, una completa mezcla de geometría, color, ingenio, creatividad y extremo cuidado por el uso de la fibra/material.

## - ALEXANDRA SIPA.

Es una joven diseñadora de indumentaria rumana, graduada en la prestigiosa Central Saint Martins, Londres, con residencia en el Reino Unido. Cuenta con la colección *Romain Camouflage*, una serie de prendas en la que experimentó con materiales inusuales, pues tras la casual y fantástica coyuntura del rompimiento de sus audífonos, empezó a extraer los hilos conductores para enrollarlos en bobinas y luego crear una especie de encaje que tejía con crochet como si tuviese un hilo convencional. La diseñadora decidió implementar el reciclaje de un producto consumible cotidianamente y dar una segunda vida a la creciente chatarra del mundo para, de esta forma, poder marcar la diferencia en el planeta porque según sus investigaciones había logrado detectar que cada año se desechan 50 millones de toneladas de aparatos electrónicos. Las Naciones Unidas estima que el peso total de los equipos eléctricos desechados cada año podría triplicarse para 2050 a 120 millones de toneladas y Sipa no hace más que recolectarlos y extraerlos de centros de reciclaje en Londres; al final, ella ajusta cada pieza y al hacerlo tiene mucha precaución de que cada cable sea pulido al detalle, excluyendo cualquier parte que pueda causar lesiones o daños como por ejemplo la fibra de vidrio. (Aguilar, 2021)

Para crear las diversas prendas de su colección, Sipa enrolla el hilo en carretes largos llamados bolillos, luego los separa por colores y grosor de tal manera que ella contemple la facilidad del manejo y la torsión; en cada prenda la diseñadora comienza colocando el diseño en el tablero, luego se insertan las clavijas en puntos clave alrededor de estos puntos para que el hilo se enrolle.

Sipa nació y se crió en Rumania y esto se evidencia en sus creaciones porque salta a la vista la influencia de su lugar natal cuando incorpora técnicas tradicionales de tejido a su proceso creativo; para la diseñadora, al inicio, fue complicado obtener hilos a base de cable que imitaran la suavidad del clásico encaje de su lugar de origen; sin embargo, es notorio cómo en la conceptualización de su colección queda en evidencia el gran contraste de una señal de su país: la austeridad y la feminidad suprema de la vida cotidiana rumana. Cabe recalcar, y quizá es de esperárselo, que otra influencia directa fue su abuela, personaje que la inspiró porque sabía que cualquier cosa ella hiciera, tenía la facultad de transformarlo en arte para decorar su hogar.

Figura 61  
Sipa



Tomada de Conocé a Alexandra Sipa, sensación de la moda sustentable, (fotografía), Puro Diseño, 2021, <https://purodiseno.lat/tendencias/conoce-a-alexandra-sipa-sensacion-de-la-moda-sustentable/>

Figura 62  
Sipa



Tomada de Alexandra Sipa transforma cables eléctricos desechados en impresionantes vestidos, (fotografía), designboom, 2020 <https://www.designboom.com/design/alexandra-sipa-romanian-camouflage-electrical-wired-dresses-07-14-2020/>

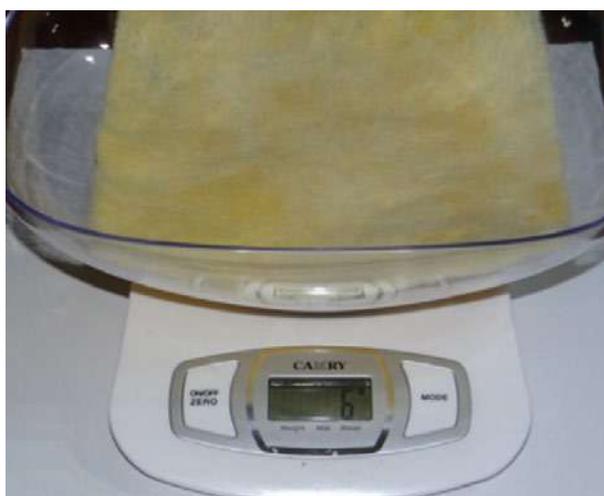
### 1.3.5 PROCESO CLASIFICACIÓN DE MATERIALES RECICLADOS

Figura 63  
Grosor



Tomada de EXPERIMENTACIÓN CON LAS TÉCNICAS DE TINTURADO NATURAL Y AFIELTRADO DE LANA DE OVEJA Y FIBRA DE ALPACA, (Fotografía), Jennyfer Urgiléz, 2020, <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/10009/1/15639.pdf>

Figura 64  
Peso



Tomada de EXPERIMENTACIÓN CON LAS TÉCNICAS DE TINTURADO NATURAL Y AFIELTRADO DE LANA DE OVEJA Y FIBRA DE ALPACA, (Fotografía), Jennyfer Urgiléz, 2020, <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/10009/1/15639.pdf>

Ahora bien, a partir de estos referentes, se puede decir que en este proyecto tal como lo han hecho las diseñadoras mencionadas con antelación, se deberá clasificar los distintos materiales recolectados; para ello, en este subcapítulo, se obtendrán pruebas de características que pueden aplicarse a los remanentes textiles y es desde aquí que vale la pena decir que es gracias a estas pruebas que se podrá determinar características para valorar el grosor, el peso, la distorsión, la elasticidad, la caída, pudiendo apreciar las características del material recuperado y la potencialidad de uso de dichos materiales.

#### - GROSOR.

El grosor de la tela está relacionado con el flujo de aire a través del textil; una de sus funciones es cubrir el cuerpo para que la piel esté en contacto directo con la propia tela. Cuanto más gruesa es la base de la tela, más retiene el calor corporal, mientras que cuanto más delgada es, es más probable que el calor corporal interactúe con el ambiente (Aldrich, 2015).

La manera para evaluar esta característica es colocar la tela en medio de dos bloques que puedan sostener la muestra de 20 cm x 20 cm y luego medir su espesor con la ayuda de una lupa que tenga una regla milimetrada

1	2	3	4	5
Delgado	Delgado Medio	Medio	Medio grueso	Grueso
0mm - 0.4mm	0.5mm - 0.9mm	1mm - 2.4mm	2.5mm - 4.9mm	+5mm

TABLA 1. Criterio de evaluación del grosor. (Anguisca con base en Aldrich, 2015)

#### - PESO.

Este se determina para comprobar que cantidad de materia o masa esta empleada en la fabricación de la base textil, y que esta aporte a las propiedades deseadas en el producto final. Esta muestra se mide en gramos por metros cuadrados (Aldrich, 2015).

La manera en cómo se evalúa el peso conlleva la ayuda de una balanza; la muestra de tela debe medir 20 cm x 20 cm y al resultado se lo multiplica por 25, obteniendo así el peso en gramos por metros cuadrados.

1	2	3	4	5
Ligero	Ligero medio	Medio	Medio pesado	Pesado
0 - 79.9gr	80gr - 179.9gr	180gr - 299.9gr	300gr - 449.9gr	+450gr

TABLA 2. Criterio de evaluación del grosor. (Anguisca con base en Aldrich, 2015)

## - DISTORSIÓN.

La distorsión se determina por la deformidad que puede llegar a tener la base textil, se evalúa con el motivo de ver si el textil con alta distorsión no se deforma al cortar al hilo, evidenciando así que la base textil seleccionada tenga un aspecto visual idóneo (Aldrich, 2015).

El método que se utiliza para determinar esta característica es por medio de una cartulina en la que se debe trazar una línea horizontal con dos líneas verticales, separadas de 16 cm entre sí; desde la línea vertical final se señala 10 cm para dividirla en distancias de 0,5 cm; de la misma manera se debe marcar en la línea horizontal hacia el lado derecho. Finalmente, se marca también a la muestra textil de 20 cm x 20 cm a los extremos de la regla con la ayuda de cinta adhesiva, aplicando la primera regla en la primera línea vertical y la segunda regla se traslada hacia arriba adhiriendo presión hasta que se llega a observar ondas en la muestra. La escala vertical da la medida para esta característica.

Alta distorsión	Alta media	Media	Media baja	Baja distorsión
5cm	4.9cm - 3.5cm	3.4cm - 2cm	1.9cm - 0.5cm	0.4cm - 0cm

TABLA 3. Criterio de evaluación del grosor. (Anguisaca con base en Aldrich, 2015)

## - ELASTICIDAD.

Da la posibilidad de estirarse sin generar ningún tipo de deformación cuando esta recupera su tamaño original (Aldrich, 2015).

La manera para determinar esta característica consiste en colocar la muestra textil que mide 20 cm x 20 cm en los extremos de una regla con la ayuda de una cinta adhesiva y se utiliza la misma cartulina de evaluación de distorsión; después se coloca la primera regla sobre la primera línea vertical y empieza a estirar la tela, tratando de que su aspecto visual no se deforme; la medida obtenida se la compara con el cuadro a continuación:

Alta elasticidad	Alta media	Media	Media baja	Baja elasticidad
+5cm	4.9cm-3.5cm	3.4cm-3.5cm	1.9cm-0.5cm	0.4cm-0

TABLA 4. Criterio de evaluación del grosor. (Anguisaca con base en Aldrich, 2015)

Figura 65  
Distorsión



Tomada de EXPERIMENTACIÓN CON LAS TÉCNICAS DE TINTURADO NATURAL Y AFIELTRADO DE LANA DE OVEJA Y FIBRA DE ALPACA, (Fotografía), Jennyfer Urgiléz, 2020, <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/10009/1/15639.pdf>

Figura 66  
Elasticidad



Tomada de EXPERIMENTACIÓN CON LAS TÉCNICAS DE TINTURADO NATURAL Y AFIELTRADO DE LANA DE OVEJA Y FIBRA DE ALPACA, (Fotografía), Jennyfer Urgiléz, 2020, <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/10009/1/15639.pdf>

**Figura 67**  
**Caída**



Tomada de EXPERIMENTACIÓN CON LAS TÉCNICAS DE TINTURADO NATURAL Y AFIELTRADO DE LANA DE OVEJA Y FIBRA DE ALPACA, (Fotografía), Jennyfer Urgiléz, 2020, <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/10009/1/15639.pdf>

**Figura 68**  
**Tejido Plano**



Tomada de Creación de tapices y tejidos en telar cuadrado, (fotografía), Centro social virtual o video, 2021, <https://centrosocialvirtualoviedo.es/creacion-de-tapices-y-tejidos-en-telar-cuadrado>

**Figura 69**  
**Tejido De Punto**



Tomada de CÓMO TEJER PUNTO DE ONDAS, (fotografía), The blog we are knitters, 2018 <https://blog.weareknitters.es/puntos-tejer/como-tejer-punto-de-ondas/>

## - CAÍDA.

Esta característica tiende a generar pliegues, por tal motivo, al momento de colgar la base textil, no debe evidenciarse o provocarse ningún ángulo, tampoco arrugas (Aldrich, 2015).

La forma de evaluación inicia por generar una línea vertical en la cartulina y dos líneas a los extremos formando un ángulo de 45°, después se divide esos dos espacios en 5 partes iguales. Por último, se toma un extremo de la muestra de 20 cm x 20 cm y se la cuelga en el punto superior central para poder identificar en qué división cae.

1	2	3	4	5
Alta caída	Alta - media	Medio	Media baja	Baja caída

TABLA 5. Criterio de evaluación del grosor. (Anguisaca con base en Aldrich,2015)

## 1.3.6 EXPLORACIÓN: TÉCNICAS Y ACABADOS TEXTILES

Este subcapítulo aborda los conceptos básicos de técnicas y acabados textiles existentes para en lo posterior considerar aplicarlas a los remanentes recolectados en este proyecto. Así que, tras la revisión del texto Manuales de diseño de moda. Diseño textil. Tejidos y técnicas (Udale, 2014) es imprescindible revisar la definición sobre técnica, por lo tanto se menciona que, de acuerdo con el Diccionario de la Real Academia Española (2023), es el “conjunto de procedimientos y recursos de que se sirve una ciencia o un arte; pericia o habilidad para usar de esos procedimientos y recursos. Habilidad para ejecutar cualquier cosa, o conseguir algo”.

## - LA TEJEDURÍA.

Es un proceso de elaboración de textil a partir del entrelazamiento de hilos. Puede producirse por medio de telares manuales o máquinas de tejer automáticas; esta es una técnica empleada en la producción de una amplia variedad de prendas y de textiles.

Aquí se puede distinguir el tejido plano que es aquel que consiste de una urdimbre y una trama;

los hilos de urdimbre y trama deben formar un ángulo de 90 grados, de lo contrario, la tela podría tener una mala caída o no se podría modelar correctamente, lo que causaría problemas en el proceso de confección. Los hilos de la urdimbre se estiran en el telar antes de comenzar a tejer; esto significa que hay más “holgura” en lo ancho o dirección de la trama. Los hilos de urdimbre a veces se recubren con almidón para aumentar la resistencia, eliminándose al final del proceso de tejido.

Las tres estructuras básicas de tejido pueden variarse para conseguir estructuras más complejas: doble tela, tejidos de pelo y tejidos técnicos. Es interesante tener en cuenta las múltiples manipulaciones que pueden incluirse en la tejeduría para influir en el patrón, dibujo, color o la función del tejido. Si se teje con un hilo elástico en el sentido de la trama, es posible cambiar la estructura; puede decirse que los principales ligamentos son: tafetán, ligamento sarga, ligamento raso (o satén).

Otro tejido es el de punto que es aquel que se construye entrelazando bucles de hilo tejidos en las direcciones de la urdimbre y la trama, dando elasticidad al tejido; las líneas horizontales de puntos se llaman pasadas y las líneas verticales se llaman columnas.

El tejido de trama está hecho de hilos que forman bucles a lo largo de la pasada; si el tejido se deshace, los puntos pueden moverse a lo largo de la columna, formando una “carrera”.

Existen puntos básicos, bastas o hilos flotantes, intarsia o taracea, puntos en relieve, punto de encaje o por transferencia de malla, puntos tejidos parcialmente, trenzas u ochos e incrustados.

## - OTRAS FORMAS DE CONSTRUCCIÓN.

Existen muchos otros métodos de construcción de telas que se pueden utilizar para crear una amplia variedad de tejidos, creaciones decorativas, artesanales, funcionales o tecnológicamente avanzadas, como son los de: anudar y torcer, ganchillo, macramé y encaje.

De otra parte, se conoce al acabado textil como el proceso realizado en un tejido para cambiar su apariencia, condición táctil o comportamiento; el objetivo del acabado es mejorar la calidad del producto final y la calidad obtenida puede ser funcional o estética, o ambas, sabiendo que el proceso puede ser mecánico o químico.

Las fibras le dan carácter al tejido e igualmente al acabado; de allí que se puedan distinguir:

## - LOS ACABADOS BÁSICOS.

Como los procesos necesarios para preparar el tejido para la tinción o el estampado.

## - LOS ACABADOS ESTÉTICOS.

Como los que contribuyen a dar la condición táctil o la apariencia deseada al tejido.

En cuanto a los acabados textiles estéticos se menciona a continuación los que son de interés para este proyecto:

## - EL PLISADO.

Aquí la tela se lava para crear arrugas y, tras lavarla y dejarla secar al aire, sin planchar, la tela se arruga aleatoriamente; si la tela está arrugada y rígida antes del lavado, tendrá arrugas en ciertas áreas, dejando ciertas partes con arrugas permanentes; sin embargo, las arrugas se alteran permanentemente en la mayoría de las telas sintéticas y en lanas al aplicar calor para dar forma a las fibras. Este proceso también se puede aplicar a telas que combinan múltiples fibras sintéticas. Crear pliegues manualmente significa colocar la tela entre dos cajas predobladas, posteriormente esta es enrollada y es puesta en la autoclave, para

que finalmente la tela resultante tenga la textura del cartón plisado. Existe un proceso especial que es aplicado a las lanas y que se denomina Siroset; este se puede aplicar en áreas específicas de la prenda para crear pliegues permanentes.

## - EL TEÑIDO.-

Las telas y sus colores inspiran, motivan y atraen a diseñadores y consumidores hacia prendas particulares. Los tintes son productos que dan color, así como manchas; al momento de teñir una prenda, las fibras absorben los tintes, mismos que pueden ser tanto sintéticos como naturales. Antes de teñir la prenda, se comprueba su encogimiento; el teñido generalmente requiere mucho calor para fijar el color y el calor, evidentemente, hace que las fibras se encojan. Es importante percatarse de que todas las partes de la prenda, como por ejemplo sus hilos, costuras, cremalleras, elásticos y ribetes, reaccionen con el tinte; es así que, antes de teñir, la tela debe lavarse porque absorbe mucho tinte dependiendo del tipo de recubrimiento. Los tejidos naturales, sintéticos y artificiales requieren tintes y fijadores específicos según el tipo de fibra.

Los tintes naturales son procedentes de tierras, plantas, insectos y animales; se cuenta con dos tipos de pigmentos naturales: sustantivos y adjetivos. El adjetivo necesita un mordiente que permite al tinte absorberlo en la tela, mientras el sustantivo no requiere el uso de mordientes en el proceso de teñido para lograr tejidos vibrantes y duraderos.

La técnica del tinturado también permite crear patrones; algunas técnicas utilizan emulsiones que actúan como una barrera para el color cuando se aplican a la tela. Finalmente, después de teñir la tela, se eliminan las emulsiones o nudos, lo que da como resultado una imagen negativa. Existen varias técnicas como: el Tie-dye, el Ikat o el Batik.

Figura 70  
Macramé



Tomada de Simple & mindful Macramé art finds takers in Ahmedabad, (fotografía), Masumi Shah, 2022, <https://timesofindia.indiatimes.com/life-style/spotlight/simple-mindful-macram-art-finds-takers-in-ahmedabad/articleshow/96457509.cms>

Figura 71  
Plisados



Tomada de HISTORIA DE LA MODA Y LOS TEXTILES - EL PROFE ABDÓN, (fotografía), El Profeabdón, 2015, <http://elprofeabdón.blogspot.com/2015/10/plisados-lognon-de-paris-arte-del.html>

Figura 72  
Tinturado textil



Tomada de Shibori: la antigua técnica japonesa para teñir textiles que se sigue utilizando hasta hoy, (fotografía), Sofía Vargas, 2019, <https://mymodernmet.com/es/tecnica-shibori/>

**Figura 73**  
**Pintura Manual**



Tomada de Manual de Conservación y Restauración de Textiles, (fotografía), tintoreriaylavanderia, 2011, <https://www.tintoreriaylavanderia.com/tintoreria/67-analisis/599-manual-de-conservacion-preventiva-de-textiles.html>

**Figura 74**  
**Textil y calor**



Tomada de ACABADOS TEXTILES CON CALOR, (fotografía), Samantha Pauta, 2022, Cátedra de Acabados Textiles y De La Confección

## - PINTURA EN TEXTIL.

Esta consiste en aplicar color en patrones o diseños predefinidos; en tejidos correctamente impresos el color debe adherirse a la fibra para resistir la abrasión y los lavados.

Existen distintas técnicas de pintura sobre tejido, entre ellas: serigrafía, tampones, rodillos, transferencia, manual o digital. El dibujo, color y textura se aplican al tejido utilizando diversos materiales como por ejemplo: pigmentos, tintes, flocados, pintura textil o purpurina.

Es importante elegir los materiales adecuados para conseguir una pintura satisfactoria; los materiales usados para pintar deben fijarse correctamente en el tejido y darle un tacto adecuado para la confección de prendas.

A lo largo de la historia, los diseños en el textil se han caracterizado por estilo, como son: el camuflaje, *el trompe-l'œil*, *el toile de Jouy*, los estampados de pieles de animales, el *chinoiserie*, los estampados conversacionales, el étnico, el folclórico, los motivos florales, los geométricos, entre otros. (Udale, 2014)

## - ACABADOS TEXTILES CON CALOR.

Existen herramientas de aplicación de calor para quemar, superponer, fundir, deformar, que conforman una serie peculiar de materiales que permiten crear textiles u objetos con texturas o formas distintas. Se pueden usar materiales sintéticos o naturales y, para corroborar de qué tipo de tela se trata, lo que se suele hacer es aplicar calor con la pistola de aire caliente en una esquina de la pieza textil; de ahí que la tela sintética reaccione de inmediato arrugándose e incluso fundiéndose; puede experimentarse con telas de acetato, acrílico, nailon o poliéster para ver la respuesta que se obtiene con la pistola de aire caliente; de otra parte, la tela natural se comporta primero poniéndose de un color marrón y luego quemándose.

Thittichai (2013) evidencia las herramientas, instrucciones y técnicas creativas para proceder artísticamente en los tejidos con herramientas simples como planchas domésticas, pistolas de aire caliente y soldadores.

Hay técnicas innovadoras que se pueden emplear, tales como:

- Plásticos fundidos, estos se planchan entre láminas de papel vegetal a una temperatura media baja hasta que lleguen a aplanarse.

- Otra técnica es la de los abalorios para accesorios que consiste en envolver y retorcer la tela o plástico alrededor de una aguja metálica larga de tejer o un alambre grueso y pasar la pistola de calor.

- Acabado con Therm o Bond que consiste en pintar el therm o bond en la parte texturizada y, una vez seco, se plancha encima de la tela que se desea.

- Para generar una textura tipo encaje se usa la pistola de calor acercándola o alejándola o también se puede aplicar un soldador para dar un efecto de envejecimiento.

- Se puede realizar una superposición de distintos materiales a través de la costura y aplicar el soldador.

- Se puede realizar cortes con soldador para esto debe cortarse o pasarse por la tela, en sitios específicos, para crear distintos efectos, etc. (Thittichai, 2013, p.20 )

## - PATCHWORK.

Se trata de un técnica que usa retazos que, unidos con costuras visibles o no, arman una tela multicolor de mayor dimensión.

De esta técnica se tienen tipos conocidos como el *Patchwork* inglés y el americano; el primero consiste en usar plantillas de papel que permiten cortar los retazos uniformemente y mantener costuras no visibles; mientras el segundo se distingue por una superposición de telas sin que necesariamente sean uniformes y sus costuras están a la vista. (Udale, 2008, p. 106)

## - ACOLCHADO.

Esta técnica parte de mantener dos capas de tela y en el centro de ellas, obligatoriamente, se rellena con cualquier tipo de material, como: guata, lana, pelo de caballo, plumas, retazos pequeños de otras telas.

En esta técnica se cuenta con varios tipos:

- Acolchado inglés - dos capas de textil, relleno de guata.
- Acolchado acordonado italiano - se fijan costuras paralelas con cordón de lana, creando patrones en relieve.
- Acolchado almohadillado o trapunto - se construye con diversas figuras dejando en la parte posterior de la tela pequeños aberturas que sirven para rellenar.

## - CORTE.

En el ámbito experimental del textil, el corte se utiliza como una técnica para generar efectos visuales y estructurales específicos en los tejidos. Consiste en realizar cortes estratégicos en la tela con el objetivo de lograr resultados deseados, como texturas, patrones o volúmenes. Esta técnica experimental puede aplicarse de diferentes maneras y los resultados varían según el tipo de tela, el diseño y las herramientas utilizadas. Algunos ejemplos de técnicas de corte

experimental incluyen el corte al láser para crear diseños precisos y detallados, el corte de formas geométricas para generar patrones o texturas, el corte asimétrico para crear dinamismo y el corte en capas para añadir relieve y volumen.

**Figura 77**  
Corte



Tomada de Eruption, (fotografía), eva camacho, 2021, <https://evacamacho.com/#/eruption/>

**Figura 75**  
Patchwork



Tomada de Qué es el patchwork y todo, lo necesario para platicarlo, (fotografía), 65ymas.com, 2023, [https://www.65ymas.com/personas-mayores/consejos-mayores/que-es-patchwork-necesario-para-practicarlo\\_850\\_102.html](https://www.65ymas.com/personas-mayores/consejos-mayores/que-es-patchwork-necesario-para-practicarlo_850_102.html)

**Figura 76**  
Acolchado/Relleno



Tomada de Tela Textil acolchada de doble cara para abrigo, tejido Antiestático de alta calidad y todo, lo necesario para platicarlo, (fotografía), Alibaba.com, 2022, <https://spanish.alibaba.com/product-detail/Anti-Static-High-Quality-Woven-Double-60826836003.html>

# CONCLUSIÓN.

Este primer capítulo aborda los conceptos clave de la moda conceptual y cómo, a partir de aquí, se puede pensar en creaciones innovadoras, recordando que la indumentaria es el reflejo de la propia vivencia, del curso de la historia y de la sociedad, que es capaz de desafiar las convenciones establecidas de fabricación y uso.

El estudio de grandes referentes del diseño de moda en diferentes momentos de la historia, del s. XX y XXI, permite enfrentarse a una inicial investigación sobre estrategias de creación, técnicas y acabados en los que prima el proceso sobre el resultado, así como la autorreflexión/innovación/experimentación; además se revisa la moda a partir de reciclaje en el contexto europeo y latinoamericano, lo que posibilita tener las primeras ideas para enfrentarse a lo que se vendrá en los próximos capítulos, abandonando el propósito de la especificidad del medio para que pueda ser visto de otra manera.

En cuanto a la recolección, categorización y selección de materiales que conformarán los primeros elementos de lo que será la línea creativa propuesta para este proyecto de graduación, se tendrá una recontextualización de materiales que parten del reciclaje y por tanto de la reconstrucción que desafía, en cierto modo, las convenciones de la moda, con materiales poco usuales que huyen de las tendencias tradicionales, teniendo en cuenta tanto procesos creativos como técnicos, es decir otras formas de crear y producir, revelando quizá partes que normalmente se mantienen ocultas como las costuras expuestas, las etiquetas a la vista, las dimensiones exageradas, los bordes sin rematar o el uso de cintas en lugar de botones; se recordará que el usuario y su cuerpo constituyen una identidad, reflejan una ética, una estética, una tendencia fusionada en tecnología/ciencia, arte y moda, en definitiva un trabajo en el que confluyen influencias de diversas disciplinas, un trabajo dinámico, transformador, de metamorfosis, que evoca muy probablemente la relación que se mantiene con el propio contexto.

El afán del proyecto es alinearse a los ODS 11, 12 y 13 que miran hacia las ciudades y comunidades sostenibles, que refieren a la producción y consumo responsable, y que finalmente apuntan hacia la acción por el clima, siendo conscientes con el alto impacto de la moda en nuestro medio ambiente; un potente concepto de moda como fuente comunicacional.



# CAPÍTULO 2

PLANIFICACIÓN



# CAPÍTULO 2

## 2. PLANIFICACIÓN

### 2.1. PERFIL DE USUARIO

Para su definición, el perfil de usuario ha sido desarrollado empleando las variables de segmentación según Posner (2011) que se describen a continuación:

- Usuario Femenino (personas que portarán los vestidos).
- Beneficiario: Femenino y masculino (personas a las que se quiere llegar con el mensaje).

Figura 78  
Variables



Tomada de Variables, (fotografía), Samantha Pauta, Proyecto de graduación, 2023, Moda conceptual a partir de recycling

El objetivo de este subcapítulo es identificar, en primer lugar, un perfil de usuario con la finalidad de conocer a las personas que se puedan identificar con la línea a desarrollar en este proyecto de graduación.

Después de realizar las listas donde se describe el perfil del usuario, se realiza un texto que abarca las características más relevantes que representarán a este perfil de usuario/beneficiario:

- Camila Fernández es una estudiante de diseño de interiores que tiene 21 años de edad, cursa su tercer año académico, reside en la ciudad de Cuenca, vive junto a sus padres y durante las vacaciones suele ir de viaje para pasarla bien, conocer y hacer compras. Ella aspira a poner en marcha su propia empresa de diseño; le interesa la moda y espera fusionar la moda y el diseño de interiores. Camila es una muy buena estudiante, es apasionada por su carrera, tiene un carácter emotivo, atrevido y obsesivo, ella es muy sociable, siempre está en fiestas, eventos, reuniones; también le agrada mucho ir a museos, le interesa el arte y cada vez que se promociona una exposición, ella la visita; además, tiene una gran atracción hacia la fotografía.

Le gusta estar vestida con lo último en tendencia; ella dice que ir de compras o comprar en línea le satisface, utiliza ropa de marcas con precios accesibles como son los de: Zara, Stradivarius, Pull & Bear, Shein, entre otras marcas que son parte de su armario; tiene demasiada ropa, en su ropero guarda prendas que aún no ha usado, pero cada vez que sale algo nuevo, ella lo quiere, así que resulta ser una compradora obsesiva.

Todos los días Camila revisa páginas de indumentaria, le gusta mucho inspirarse en Pinterest ya sea para sus diseños como para vestirse; ella dice que vestirse bien y con ropa nueva la hace sentir diferente; al momento de realizar sus compras masivas, tanto en línea como directamente en las distintas tiendas, obtiene descuentos y suele diferir los costos en la tarjeta de crédito, lo cual hace que compre más.

A través de las siguientes fotografías de cuencanos, quienes representan físicamente el usuario potencial de la línea a diseñarse, se tendrá en cuenta las características de esta persona u otros beneficiarios, así como sus gustos, siendo estos los posibles perfiles del presente proyecto de graduación.

**Figura 79**  
**Márquez**



Arleth Márquez, 21 años, Dis. Textil.  
Instagram (fotografía), 2023

**Figura 80**  
**Gárate**



Emilia Garate, 23 años, Dis. Interiores.  
Instagram (fotografía), 2023

**Figura 81**  
**Barzallo**



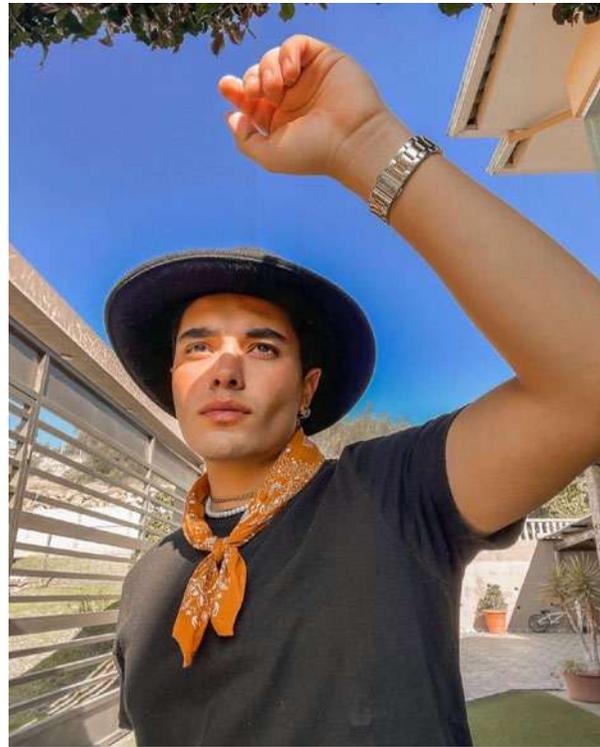
María Jose Barzallo, 22 años, Dis. Interiores.  
Instagram (fotografía), 2023

**Figura 82**  
**Hugo**



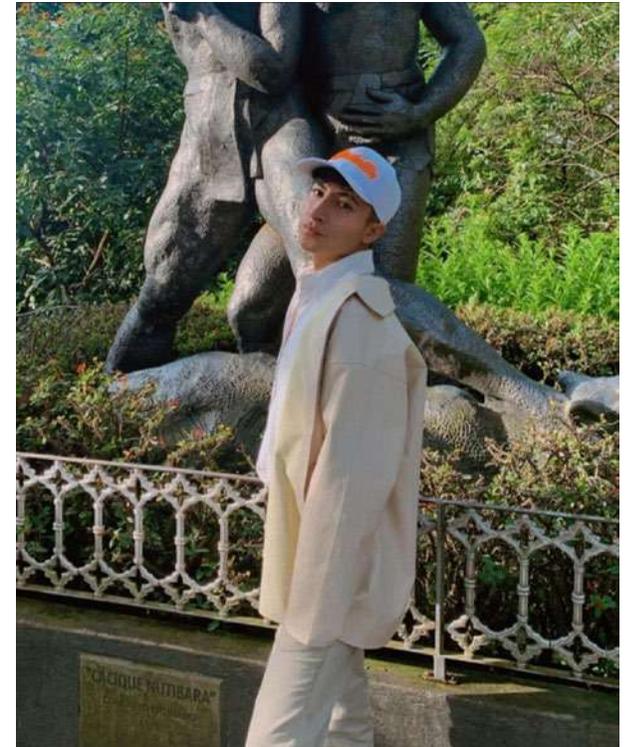
Danna Hugo, 19 años, Marketing y Publicidad.  
Instagram (fotografía), 2023

**Figura 83**  
**Reinoso**



Marcos Reinoso, 26 años, AbogadoInstagram  
Instagram (fotografía), 2023

**Figura 84**  
**Robles**



Alex Robles, 23 años, Trabaja en un café.  
Instagram (fotografía), 2023

## 2.2 BRIEF DE DISEÑO

En el presente brief se plantea todo el proyecto creativo de la propuesta de diseño de indumentaria conceptual, se define el motivo gestor y el concepto de la línea.

### 2.2.1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Este proyecto implica la creación de una línea de moda a partir de tres vestuarios con criterios de diseño conceptual la cual transmitirá un mensaje para usuarios que están acostumbrados al consumo excesivo de la moda y están cegados sobre cómo la moda impacta negativamente hacia el medio ambiente de manera directa y a los seres vivos de forma indirecta; así que, mediante este proyecto, se pretende generar desde el diseño de moda una iniciativa de concientización en los usuarios sobre esta gran problemática.

Este proyecto partirá de la recolección y reutilización de remanentes textiles de los residuos que surgen de tres empresas textiles cuencanas y de la entrega de materiales no textiles dados por estudiantes de la Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte, con los que se podrá crear una línea de trajes conceptuales que fusione técnicas y acabados textiles.

### 2.2.2. ANTECEDENTES

La producción de prendas anteriormente tenía una gran obra manufacturera, era mucho más exclusiva, pero desde que llegó la revolución industrial esto cada vez se fue reemplazando con maquinaria, así es como se inició la generación de prendas en grandes volúmenes y en tiempos *réconds*.

Llegaron también, gracias a la industria de la moda, las tendencias que hacen que tanto las marcas como los consumidores exijan el producir cada vez más y más. Esto hizo que muchas personas se conviertan en consumidores extremos y tengan su armario a reventar hasta el punto en el que haya ropa completamente nueva sin haberla usado. De esta manera se puede observar que existe una falta de información, que posiblemente

derive del mal manejo comunicacional de muchas marcas, lo que genera falsas necesidades y una sobreproducción, dando como resultado la problemática que aquí se aborda: contaminación hacia el medioambiente directamente y hacia los seres vivos indirectamente.

### 2.2.3. MENSAJE

Se comunica, a través de una línea de prendas conceptuales realizadas a partir de residuos textiles y no textiles, el impacto negativo de tal consumismo de la industria textil que ha llegado a deteriorar el planeta tierra de manera cada vez más acelerada, al igual que la producción de esta industria, generando cantidades de residuos que contaminan el ambiente general: suelos, agua, aire y más; se afecta así, y de manera drástica y sin retorno, la existencia de los seres vivos; se llama la atención de los consumidores y se les hace reflexionar sobre sus excesivos y malos hábitos de consumo: “compremos con conciencia, ayudemos al planeta”.

### 2.2.4. OBJETIVOS

#### GENERAL:

- Diseñar una línea de indumentaria conceptual a partir de la reutilización de material textil y no textil con técnicas textiles innovadoras para comunicar sobre los impactos negativos de la moda en el medio ambiente.

#### ESPECÍFICOS:

- Recolectar y reutilizar remanentes textiles y no textiles.
- Explorar con técnicas y acabados textiles.
- Crear una línea de indumentaria conceptual.

## 2.2.5. CRONOGRAMA

La línea de indumentaria conceptual deberá ser presentada a finales del mes de junio de 2023 y para ello se debe cumplir con un proceso creativo que incluirá:

- ideación,
- experimentación,
- bocetación,
- ilustración,
- fichas técnicas,
- producción de los trajes.

CRONOGRAMA							
ACTIVIDADES	12-20 MARZO	20-27 MARZO	27-03 ABRIL	03-12 ABRIL	12-19 ABRIL	19- 15 MAYO	15- 17 JUNIO
IDEACIÓN							
PROCESO CREATIVO							
EXPLORACIÓN							
BOCETACIÓN							
FICHAS TÉCNICAS							
PRODUCCIÓN							
PRODUCCIÓN FOTOGRÁFICA							

TABLA 6. Cronograma de actividades. (Pauta S. 2023)

## 2.2.6 PRESUPUESTO

Para la realización de este proyecto se debe tener en cuenta dentro del presupuesto toda participación como:

**Diseñador:** creación de proyecto, indagación, estrategia creativa, ilustración, diseños, concreción y producción.

**Materia prima:** herramientas para el desarrollo de técnicas textiles, maquinaria, telas e insumos.

**Producción:** horas de trabajo para la concreción de las propuestas.

**Puesta en escena:** organización de producción fotográfica, ambientación y presentación/comunicación. Costo: \$0,00 ya que fue una colaboración.

Considerando estos factores, se ha realizado la ficha de costos de un traje (véase anexo 2. Ficha de costos) teniendo como valor total un costo de 708,12; este valor aproximado se ha multiplicado por los tres trajes construidos dando un total 2.124,36, que sería el presupuesto aproximado de esta línea.

## 2.3. CONCEPTUALIZACIÓN

La línea de indumentaria conceptual para este proyecto pretende conjugar técnicas y acabados textiles utilizando remanentes tanto textiles como no textiles para la creación de estampados y texturas que se convertirán en prendas singulares, trajes algo extravagantes.

El concepto de la creación del vestuario de este proyecto de graduación parte de una preocupación sobre la compleja relación que existe entre los seres humanos y la naturaleza, lo que lleva a pensar en el fin, el fin de la existencia, el fin de un proceso de evolución que conduce a la destrucción, a la autodestrucción, al desamparo, a la ruina, por lo que se trae a colación el tema del consumo y autoconsumo que destruye nuestra existencia y, a la par, permite repensar un nuevo inicio.

La línea que se proyecta consiste en mostrar moda ecosófica (eco = del gr. oikos = “casa” y sofía = sabiduría), una línea de moda que conjuga el cuidado por nuestro planeta (casa), que promueve una conciencia ética sobre qué se consume y cómo se cubre el cuerpo del ser humano; una línea que crea modelos respetuosos con nuestro entorno; una línea que mostrará etapas de cómo el consumo destruye de forma latente, de cómo poco a poco los excesos masivos destituyen, mientras el planeta clama a gritos por cuidado y atención cuando el ser humano está sumido en la despreocupación y poco o nada hace para ayudar al cambio; el daño al medio ambiente implora un cese, la tierra habla y habla, ya no susurra, sino grita y lamenta, ante sordidos oídos.

Es así como, el trabajo de graduación proyectará tres trajes que muestran la evolución, las etapas del duro consumismo representado a través de un alto porcentaje de jean (textil fuerte, resistente y muy contaminante) que envuelve

al consumidor capitalista, que lo cubre por completo, convirtiéndolo en ente abatido y que, como se ha mencionado en la primera fase del trabajo investigativo, alcanza un porcentaje entre el 5 y el 10% de desperdicio por rollo sobre los cortes de tela en su producción de prendas.

Entonces, los excesos se presentan en siluetas fragmentadas, con cortes recargados de elementos que vuelven a viejos conceptos ya dados por filósofos como Arne Naess (primer filósofo noruego, no antropocéntrico, que acuñó el término ecosofía en 1972) o Felix Guattari (filósofo francés que siguió revisando tal teoría) quienes ya desde los años 60 promulgaron una conciencia ecosófica donde cada individuo reflexiona, debate, analiza, su diario comportamiento y su conexión con la naturaleza.

Si la humanidad es el motor directo de devastación para las vidas de seres vivos inconscientes a escalas difíciles de concebir, esta línea de moda pretende ser el sacudido encuentro para dar inicio a una reestructuración de nuestro actuar social y las políticas del ser humano con la naturaleza.

## 2.4. ESTRATEGIAS CREATIVAS

El proceso creativo se lleva a cabo con herramientas que se han utilizado a lo largo de la carrera y otras que son utilizadas dentro del diseño de modas, de las cuales se pueden obtener interesantes resultados:

### - MOODBOARDS.

Sirven como un respaldo para analizar las propuestas de indumentaria conceptual; se realizarán moodboards de tendencias y de inspiración.

### - BOOK CREATIVO.

Se utiliza como un método de recopilación de datos, donde entrará todo tipo de información e imágenes que sirvan para la creación del proyecto.

### - MUESTRARIOS.

Este cuaderno permitirá registrar los textiles y su experimentación con los distintos acabados y técnicas para, de esta manera, poder recrear e identificar bien el proceso de creación de los vestuarios.

# CONCLUSIÓN.

La importancia de definir al usuario/beneficiario con el que se quiere trabajar es que se puede entender más a profundidad quién es ese usuario, cómo vive, cómo piensa, para de esta manera crear un proyecto creativo que llegue a generar un cambio de pensamiento en el espectador especificado. Es así que también es primordial crear un buen brief de diseño, definiendo con exactitud cómo se va a trabajar para poder llegar de manera correcta al perfil planteado, especificando los objetivos de diseñar una línea de indumentaria conceptual a partir de la reutilización de material textil y no textil con técnicas textiles innovadoras para comunicar sobre los impactos negativos de la moda en el medio ambiente y generar un mensaje gracias a la conceptualización que proyecta una moda ecosófica, ya que el planeta clama a gritos por cuidado y atención cuando el ser humano está sumergido en la despreocupación, cegado completamente y poco o nada hace para ayudar al cambio. Las estrategias creativas a utilizarse en este proyecto de graduación ayudarán a crear moodboards, book creativo y muestrarios para evidenciar todo el proceso de creación.

Figura 85  
Concepto



Ideación fotográfica del concepto, Samantha Pauta, Proyecto de graduación Moda conceptual a partir de recycling (2023)





# CAPÍTULO 3

INVESTIGACIÓN DE CAMPO



# CAPÍTULO 3

## 3. INVESTIGACIÓN DE CAMPO: RECOLECCIÓN Y CLASIFICACIÓN

### 3.1 ¿QUÉ ES LA INVESTIGACIÓN DE CAMPO?

La investigación de campo es aquella que recopila información bajo condiciones específicas que representa el fenómeno o evento que se estudia, emplea métodos específicos de recopilación de datos y utiliza métodos y técnicas estadísticas y/o matemáticas para tabular y analizar información. Ejemplos de este tipo son los estudios de antropología, biología, patología, sociología, arqueología, física. (Ñaupas, Mejía, Novoa, Villagómez, 2018, p. 500)

La investigación de campo, realizada en este proyecto de graduación, se abordó primero con el recorrido y recolección de remanentes en los talleres y microempresas del sector textil como Nua Estudio de Diseño, Ugo Denim y Safety Factory Cuenca, también mediante una micro campaña donde se creó un afiche para compartirlo en redes sociales con la finalidad de recolectar materiales como botellas PET, bolsas plásticas y cables de varios estudiantes de la Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte quienes entregaron estos materiales en puntos mencionados en el afiche como en la Aso de la Facultad y en el edificio Pinar del lago 4, ya que estos fueron lugares estratégicos para la recolección.

A continuación se presenta el afiche de la micro campaña:

Figura 86  
Afiche de micro campaña



Imagen fotográfica tomada del Afiche, (fotografía), Samantha Pauta, Proyecto de graduación Moda conceptual a partir de recycling, 2023

Una vez que se obtuvieron los remanentes textiles, estos se clasificaron por taller y microempresa, se separaron por composición, tamaño y color del textil; utilizando el método de Aldrich (2015) se pudo determinar las características de estos remanentes, mientras para los materiales no textiles se clasificó según el tamaño, peso y color. Tras este proceso, se tomó el método cualitativo ya que este enfoque es hermenéutico, es decir, se sostiene en una concepción interpretativa, sus métodos de recolección permiten acceder a datos para ser observados, descritos e interpretados. Su aplicación se ha desarrollado preferentemente en las ciencias sociales y su interés no es medir las variables componentes de un fenómeno, sino es entenderlo e interpretarlo. Este método ayudará a determinar las características de los remanentes textiles y no textiles recolectados para el proyecto de graduación. El enfoque cualitativo se refiere a las propiedades, atributos, naturaleza, totalidad o propiedades no cuantificables, que pueden describir, comprender y explicar mejor cómo funcionan los textiles, las prendas de vestir y los no textiles para probar futuras técnicas y productos terminados. Las técnicas utilizadas en este método de recolección de datos son:

### **- PRUEBAS DE CARACTERÍSTICAS TEXTILES.**

Esta técnica se ha seleccionado porque permitirá determinar las características tales como: caída, grosor, elasticidad, distorsión y peso, observando los resultados de las pruebas planteadas por Aldrich que se explicaron en el capítulo anterior. Este método normalmente se realiza en muestras de 20 cm x20 cm, pero debido al tamaño de las muestras recolectadas, estas pruebas se escalaron a la mitad.

### **- LISTA DE COTEJO.**

Denominada también hoja de chequeo, consiste en una lámina de control, de verificación de la presencia o ausencia de conductas, secuencia de acciones, destrezas, etc.; también sirve para inventariar métodos, técnicas, materiales en general, entre otros.

En efecto, según la definición de Ugarriza, la observación requiere curiosidad y atención, es decir, concentración consciente en un objeto o persona que se observa. Dependiendo del caso, la atención puede variar de: percibir, vislumbrar, ver, mirar, considerar, examinar, identificar, resaltar, asomarse, husmear, seguir, enfocar, observar. (et al., 2018, p. 281)

La lista de cotejo se empleó para caracterizar a los textiles según las tablas del método de Aldrich y los resultados de las mismas se presentan a continuación:

**Tabla 7.**  
**Pruebas de características**  
**en remanentes textiles**

REMANENTES TEXTILES								
CÓDIGO	MUESTRA	CAÍDA	GROSOR	ELASTICIDAD	DISTORSIÓN	PESO	COLOR	POSIBLE USO
<b>UGO DENIM</b>								
1	JEAN	Baja	Delgado	Alta Media	Media	Ligerio Medio	Índigo	Patchwork, pliegues y plisados, entrelazado, relleno, pintura manual.
2	JEAN	Baja	Delgado	Media Baja	Media	Ligerio Medio	Negro	Patchwork, pliegues y plisados, entrelazado, relleno, pintura manual.
3	JEAN	Baja	Delgado	Baja	Baja	Ligerio Medio	Índigo	Patchwork, pliegues y plisados, entrelazado, relleno, pintura manual.
4	JEAN	Baja	Delgado	Media Baja	Media	Ligerio Medio	Crudo	Patchwork, pliegues y plisados, entrelazado y tinturado, relleno, pintura manual.
<b>NUA ESTUDIO DE DISEÑO</b>								
5	Satín	Media	Delgado	Baja	Media	Ligerio Medio	Azul	Acabado de calor patchwork, modelado, pliegues y plisados.
6	Tul	Baja	Delgado	Alta Media	Media	Ligerio	Celeste	Acabado de calor patchwork, pliegues y plisados, tejido, modelado, relleno.
7	Satín	Alta Media	Delgado	Media Baja	Media	Ligerio Medio	Azul Eléctrico	Acabado de calor patchwork, modelado, pliegues y plisados, tejido.
8	Gamusa	Media	Delgado	Baja	Alta Media	Medio	Negro	Acabado de calor, patchwork, pliegues y plisados.
9	Satín	Alta Media	Delgado	Baja	Alta Media	Ligerio	Lacre	Acabado de calor patchwork, pliegues y plisados, modelado, tejido.
10	Satin Slipper	Alta Media	Delgado	Baja	Baja	Ligerio Medio	Metallic Shimmers	Acabado de calor patchwork, pliegues y plisados, modelado.
11	Randa	Media Baja	Delgado	Baja	Baja	Ligerio Medio	Amarillo	Patchwork
12	Tul	Baja	Delgado	Media Baja	Media	Ligerio	Blanco	Acabado de calor patchwork, pliegues y plisados, tejido, teñido, modelado, relleno.
13	Satin	Media Baja	Delgado	Baja	Baja	Ligerio Medio	Classic Blue	Acabado de calor patchwork, pliegues y plisados, tejido, modelado, relleno.
14	Satin	Media	Delgado	Baja	Baja	Ligerio Medio	Verde	Acabado de calor patchwork, pliegues y plisados, modelado, tejido.
15	Satín	Media	Delgado	Media Baja	Media	Ligerio	Amarillo	Acabado de calor patchwork, pliegues y plisados, modelado, tejido.
16	Satin	Baja	Delgado	Baja	Baja	Ligerio Medio	Lacre Rojizo	Acabado de calor patchwork, pliegues y plisados, modelado, tejido.
17	Tul	Alta Media	Delgado	Alta Media	Alta Media	Ligerio	Gris	Acabado de calor patchwork, pliegues y plisados, modelado, tejido.
18	Satín	Alta Media	Delgado	Baja	Media	Ligerio Medio	Verde Oscuro	Acabado de calor patchwork, pliegues y plisados, tejido, modelado, relleno.
19	Satín	Alta Media	Delgado	Baja	Media	Ligerio	Azul Marino	Acabado de calor patchwork, pliegues y plisados, modelado, tejido.
20	Satin	Baja	Delgado	Baja	Baja	Ligerio Medio	Pálido	Acabado de calor patchwork, pliegues y plisados, tejido, modelado, teñido, relleno.
21	Randa	Baja	Delgado	Baja	Media	Ligerio Medio	Blanco	Patchwork, tejido, relleno, teñido.
22	Satin	Baja	Delgado	Baja	Baja	Ligerio	Rojo	Acabado de calor patchwork, pliegues y plisados, modelado, tejido.
23	Satin	Baja	Delgado	Baja	Baja	Ligerio Medio	Azul Marino	Acabado de calor patchwork, pliegues y plisados, tejido, modelado, relleno.
24	Satín	Baja	Delgado	Baja	Baja	Ligerio	Verde Oscuro	Acabado de calor patchwork, pliegues y plisados, modelado, tejido.
25	Satín	Baja	Delgado	Baja	Baja	Medio	Naranja	Acabado de calor patchwork, pliegues y plisados, modelado, tejido.
26	Randa 2	Media	Delgado	Baja	Baja	Ligerio Medio	Blanca	Patchwork, teñido.
27	Satín	Alta	Delgado	Alta	Alta Media	Ligerio	Verde	Acabado de calor patchwork, pliegues y plisados, modelado, tejido.
<b>SAFETY FACTORY CUENCA</b>								
28	Fleece	Baja	Delgado	Alta Media	Media	Ligerio Medio	Naranja	Acabado de calor patchwork, pliegues y plisados, tejido, relleno.
29	Malla	Alta	Delgado	Alta	Alta Media	Ligerio	Amarillo	Acabado de calor patchwork, pliegues y plisados, tejido, modelado, relleno.
30	Dublín	Alta Media	Delgado	Alta	Alta Media	Ligerio	Amarillo oscuro	Acabado de calor patchwork, pliegues y plisados, modelado, tejido.
31	Pollycuadros	Baja	Delgado	Media Baja	Baja	Ligerio Medio	Azul	Acabado de calor patchwork, pliegues y plisados, tejido.
32	Poliester B	Baja	Delgado	Media Baja	Baja	Ligerio Medio	Azul Marino	Acabado de calor, patchwork, pliegues y plisados, tejido.

Tabla 8.  
Prueba de características  
remanentes no textiles

<b>Material No Textil</b>					
<b>CÓDIGO</b>	<b>TAMAÑO</b>	<b>PESO</b>	<b>COLOR</b>	<b># UNIDADES</b>	<b>POSIBLE USO</b>
<b>Botellas PET</b>					
<b>1</b>	Pequeñas	Ligero Medio	Transparente	30	Acabado de calor patchwork, relleno.
<b>2</b>	Medianas	Medio	Transparente	43	Acabado de calor patchwork, relleno.
<b>3</b>	Grandes	Medio	Transparente	21	Acabado de calor patchwork, relleno.
<b>Cables</b>					
<b>4</b>	Mediano	Ligero Medio	Varios	35	Patchwork, tejido o entrelazado y pespunte.
<b>5</b>	Largos	Ligero Medio	Varios	20	Patchwork, Tejido o entrelazado y pespunte.
<b>Bolsas Plásticas</b>					
<b>6</b>	Grandes	Ligero	Varios	49	Acado con calor, patchwork, tejido, relleno.
<b>7</b>	Medianas	Ligero	Varios	46	Acado con calor, patchwork, tejido, relleno.
<b>8</b>	Pequeñas	Ligero	Varios	51	Acado con calor, patchwork, tejido, relleno.

## POSIBLE USO.

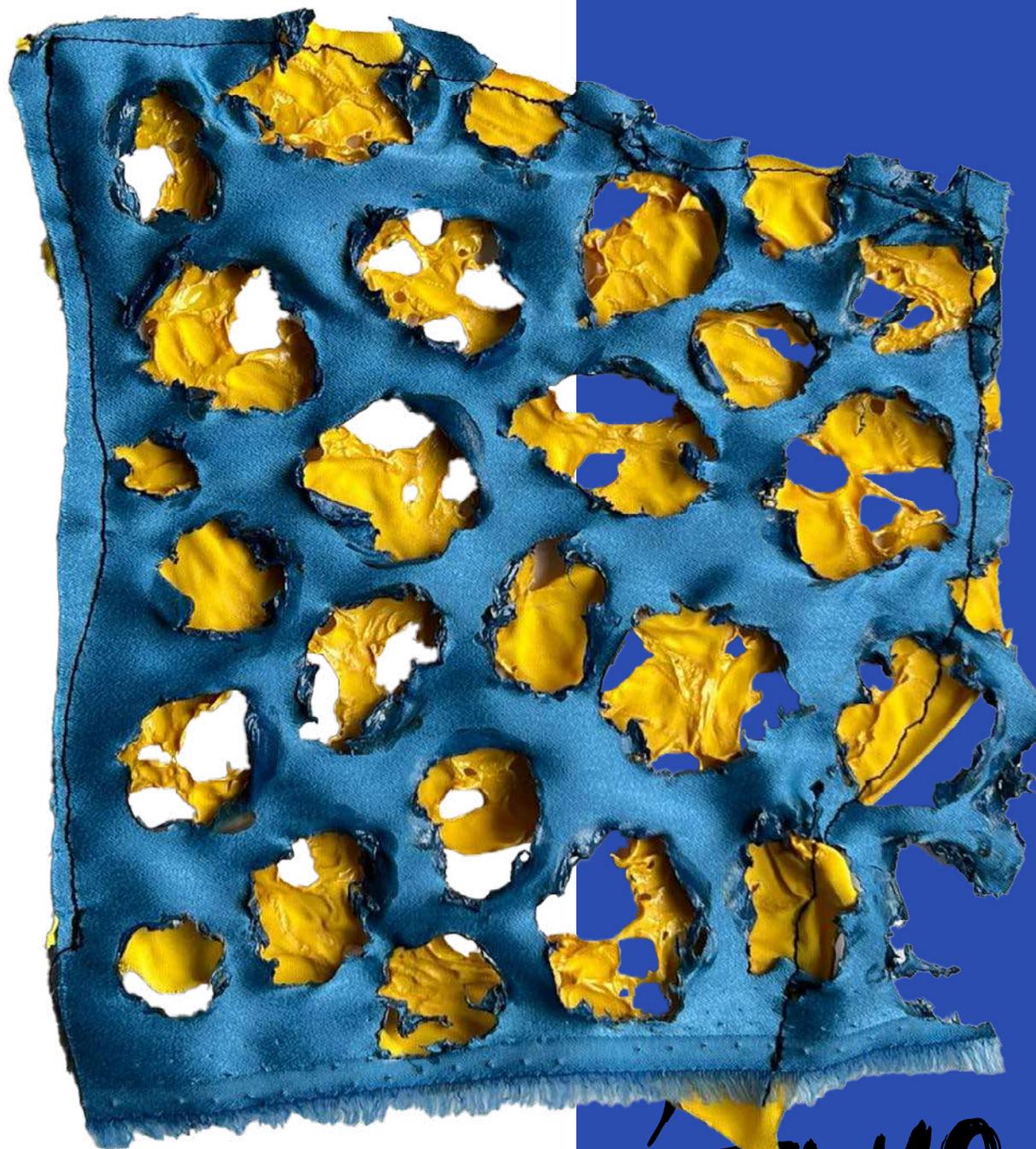
Estas pruebas sirvieron para clasificar y determinar el posible uso en técnicas y acabados textiles que fueron mencionados en el primer capítulo; así, en la siguiente etapa, se podrá aplicarlas en los distintos remanentes recolectados; es por eso que se llegó a la conclusión de que las telas con alta o media alta caída sirven para técnicas de modelado como ya se dejó sentado en el primer capítulo, por lo que en la creación de una línea de moda, las bases textiles con media o media alta distorsión y elasticidad sirven para crear tejidos al igual que los cables recolectados.

A la mayoría de bases textiles con peso ligero y los plásticos recolectados se les puede aplicar el acabado con calor. Para los acabados de teñido natural los textiles crudos o de tonalidad baja son aptos. Los plisados podrían ser aplicados con características como una media o alta media distorsión y con un grosor delgado. La técnica de pintura es apta para los textiles, mejor si el textil es grueso como el denim. El patchwork puede fusionarse con todos los materiales, es necesario ya que son remanentes y deben unirse. Para el relleno o acolchado, el material que puede ser útil es la funda plástica más gruesa y el picadillo de remanentes textiles.

## CONCLUSIÓN.

A partir de la investigación de campo se pudo recolectar los remanentes textiles de tres talleres y microempresas cuencanas, de igual manera para la recolección se generó una micro campaña para recaudar los materiales no textiles. Gracias al método cualitativo se utilizó dos herramientas clave para esta fase del proyecto de graduación, tomando información a través de las pruebas de caracterización tanto de las bases textiles como no textiles, se puede concluir que estos resultados generan un acercamiento al tipo de técnicas y acabados que puedan aplicarse en los materiales recolectados. Además, se clasificó los remanentes ayudando así al proceso de creación del proyecto, sin tener posteriormente retrasos o dificultades.





# **CAPÍTULO 4**

## **ANTEPROYECTO**



# CAPÍTULO 4

## 4. ANTEPROYECTO

Este trabajo de graduación, tal como se ha mencionado a lo largo del desarrollo de capítulos anteriores, surgió principalmente de la preocupación por la sobreproducción textil y el consecuente fin y desperdicio de una cantidad desmedida de prendas que terminan por ser desechadas (a veces sin ni siquiera ser usadas) y, por tanto, siendo material de alta contaminación ambiental; de ahí que, a partir del estudio de algunos referentes de la moda conceptual internacionales y locales, se propuso un trabajo experimental de donde derivaría una línea de moda conformada por tres trajes ecosóficos.

Figura 87  
Arte Conceptual



Tomada de Arte Conceptual, (fotografía), Samantha Pauta, Proyecto de graduación, 2023, Moda conceptual a partir de recycling

### 4.1. PROCESO CREATIVO

El proceso creativo se estableció a partir de:

- Moodboard del arte conceptual en protesta contra la contaminación
- Moodboard del concepto: lluvia de ideas
- Moodboard de ideación
- Moodboard: etapas de la línea
- Primer momento: ceguera
- Segundo momento: envolver
- Tercer momento: autodestrucción

#### 4.1.1 MOODBOARD DEL ARTE CONCEPTUAL EN PROTESTA CONTRA LA CONTAMINACIÓN

El arte conceptual ha sido utilizado como una poderosa herramienta de protesta para concientizar sobre la contaminación y el impacto negativo del ser humano en el medio ambiente. A través de la creación de obras que desafían la percepción y la interpretación convencional del arte, los artistas buscan llamar la atención y generar reflexión sobre temas ambientales críticos. Desde la década de 1960, los artistas han utilizado materiales reciclados y desechos para crear piezas de arte que reflejan la huella que el ser humano deja en el medio ambiente.

Uno de los ejemplos más notables es la obra del artista chino Ai Weiwei quien ha utilizado materiales como bicicletas, madera y metal recuperados para crear instalaciones monumentales que hacen eco del impacto negativo del desarrollo urbano y la industrialización.

El arte conceptual también ha sido utilizado para denunciar la contaminación del aire, el agua y el suelo. Los artistas crean obras que representan la degradación ambiental, utilizando imágenes impactantes para transmitir el mensaje. Por ejemplo, la artista australiana Mandy Barker ha creado una serie de fotografías que muestran la acumulación de basura en los océanos, enfatizando la urgencia de abordar la contaminación plástica. En resumen, el arte conceptual se ha convertido en una forma valiosa de protesta para generar conciencia sobre la contaminación y el impacto negativo del ser humano en el medio ambiente. Los artistas utilizan su creatividad para transmitir mensajes visuales impactantes que desafían la percepción del público y los incitan a reflexionar sobre su relación con el medio ambiente y su responsabilidad hacia él.

La línea de moda de este proyecto utiliza técnicas y acabados textiles para crear prendas únicas y extravagantes con remanentes textiles y no textiles. El concepto de la línea se centra en la compleja relación entre los seres humanos y la naturaleza, y busca crear conciencia ética sobre el consumo y el cuidado del medio ambiente, es así que sus texturas y formas son caóticas, desordenadas y, a veces, algo confusas.

La moda ecosófica que aquí se pretende muestra modelos respetuosos con el entorno y expone cómo el consumo excesivo y masivo daña el planeta, y es así que se toma el *recycling*. Este trabajo de graduación incluye tres trajes que representan la evolución del consumismo, con siluetas fragmentadas y cortes recargados. La línea de moda, en suma, pretende ser un llamado a la reestructuración social y política del ser humano con respecto al medio ambiente.

4.1.2 MOODBOARD DEL CONCEPTO: LLUVIA DE IDEAS

Figura 88  
Lluvia de ideas



Tomada de proceso creativo , (fotografía), Samantha Pauta, Proyecto de graduación, 2023, Moda conceptual a partir de recycling

Figura 89  
Ideación



Tomada de proceso de ideación, (fotografía), Samantha Pauta, Proyecto de graduación, 2023, Moda conceptual a partir de recycling



## MOMENTO 1 - "CEGUERA"

Este momento expresa el momento actual que se vive, es un reflejo de cómo los seres humanos, muchas veces por gran despreocupación y falta de compromiso, pueden ser llevados al inicio por una obsesión que los arrastra hacia su propia autodestrucción.

Es como si estuvieran ciegos y no pudieran ver las consecuencias nefastas que se avecinan. En muchas ocasiones, se enfocan en la propia comodidad y en las necesidades inmediatas, sin considerar las consecuencias a largo plazo. De esta manera, se pierde de vista la importancia de actuar de manera responsable y cuidadosa en y con el entorno que los rodea. La falta de responsabilidad y desasosiego pueden llevar hacia un camino de ruina completa, donde la atención se enfoca en objetivos sin sentido, enriquecimiento rápido y en placeres superficiales. La obsesión ciega impide ver la ramificación de todo lo malo que está por venir, hace creer que se puede seguir actuando sin consecuencias, pero bien sabemos que nada de esto es cierto. Las consecuencias están ahí, son reales y pueden ser devastadoras.

Así es como los criterios de diseño que se tomaron para este momento denominado "Ceguera" son:

- las virtualidades y las formas orgánicas.

Estas dan esa sensación de una ramificación de cómo todo empieza a carcomer a la persona; se riges de una silueta que va de más a menos, donde los ojos se encuentran ocultos bajo tejidos, de modo que se cubre toda visión en un intento figurado por representar la necesidad y la falta de acuerdos consigo mismo y el entorno.

Se generarán tiras textiles tomando las facturas (tickets) como inspiración ya que con esto se pretende mostrar (mediante la técnica de pintura) todos los datos y cifras que la industria textil causa al deterioro del medioambiente.

Figura 90  
Ceguera



Tomada de proceso creativo, (fotografía), Samantha Pauta, Proyecto de graduación, 2023, Moda conceptual a partir de recycling

## MOMENTO 2 - "ENVOLVER"

El momento dos es el punto en el que esa obsesión se ha envuelto completamente; es el momento en el que se ha comenzado a llenar el vacío de la vida del ser humano con cosas que dan placer y, al mismo tiempo, se está alejando de lo verdaderamente importante; se han vuelto sordos al clamor del planeta que grita por ayuda mientras lo destruyen poco a poco.

Este es el momento en el que se han encadenado a sus propias necesidades, envolviéndose cada vez más en ese exceso y propia obsesión. La búsqueda de la satisfacción personal ha hecho que se conviertan en esclavos ambulantes; se han perdido en el intento de explorar la felicidad inmediata, olvidando que lo que hacen hoy afectará el propio futuro y el de las generaciones venideras.

A medida que se envuelven más en lo masivo, se van consumiendo de a poco. Es como si estuvieran alimentando un fuego que arde sin control, consumiendo todo lo que encuentran a su paso.

El mundo se ha vuelto más pequeño y la visión más limitada; en este momento, la manía se ha apoderado de todo y todos, y han perdido la capacidad de ver lo que realmente importa. Se han vuelto adictos a sus propios deseos, a la satisfacción inmediata, a la búsqueda sin fin de algo que los llene y los haga sentir vivos.

Para este momento llamado "Envolver" los criterios de diseño que se han tomado provienen de una lluvia de ideas; se trata del relleno que envuelve el cuerpo como si paulatinamente este estuviera enredando a la persona.

En este punto, se toma el tejido o el trenzado y, así también, el exceso de siluetas fragmentadas y el patchwork; este momento tiene una silueta más voluminosa que lo derivado del anterior momento; aquí todo está recargado de muchos más elementos.

En este momento se evidenciará una combinación de fotografías que muestren cómo la moda impacta de forma negativa al medio ambiente

Figura 91  
Envolver



Tomada de proceso creativo , (fotografía), Samantha Pauta, Proyecto de graduación, 2023, Moda conceptual a partir de recycling



## 4.2. CONSTANTES Y VARIABLES

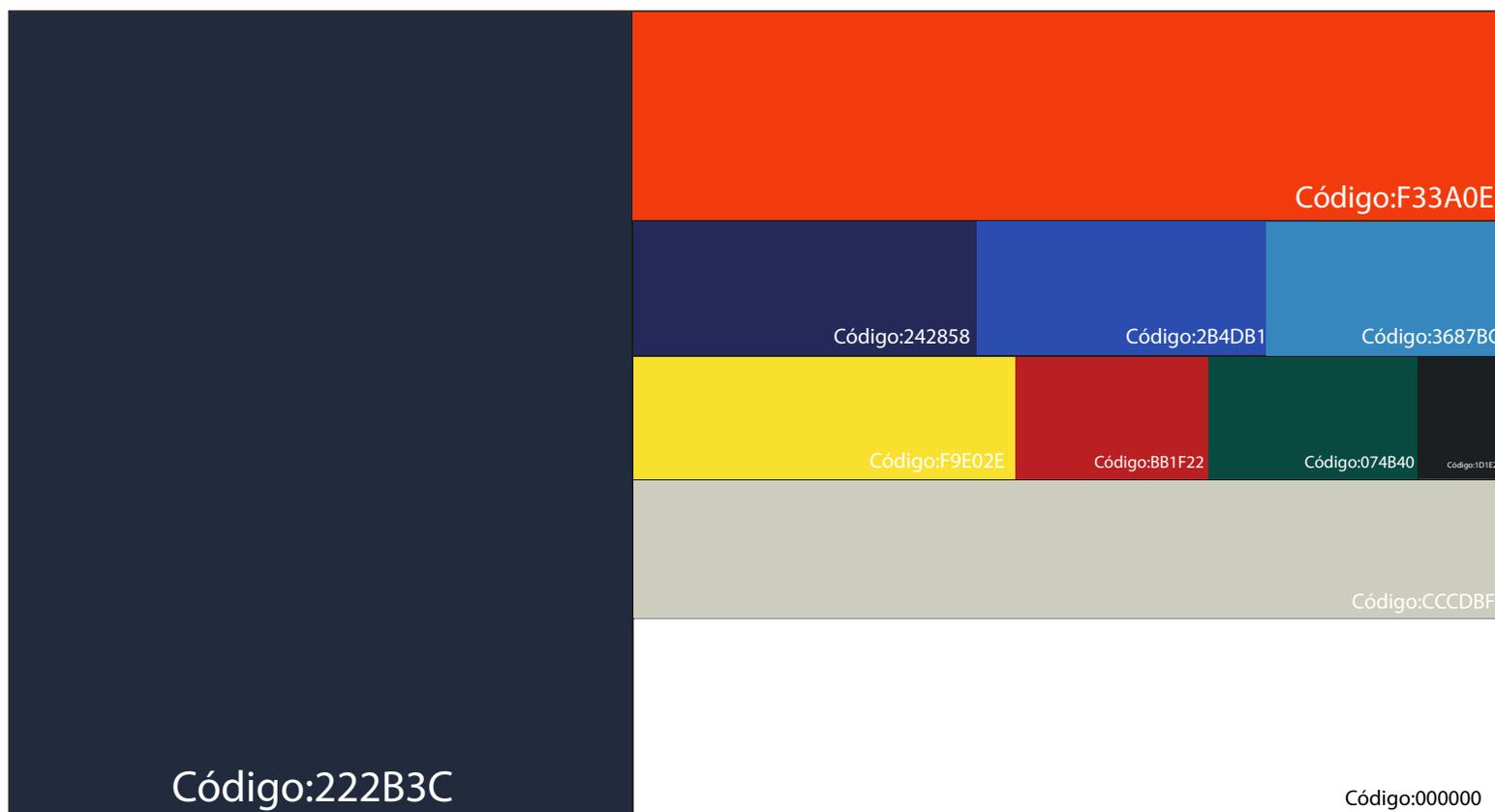
A continuación, se define un cuadro de constantes y variables que se llevarán a cabo para la línea de este proyecto de graduación:

TABLA 9. Constantes y variables. ( Pauta S, 2023 )

CONSTANTES	VARIABLES
<p><b>FORMAS:</b> Orgánicas y volumen - Representan caos.</p> <p><b>TÉCNICAS:</b> Acabado de calor, patchwork.</p> <p><b>MATERIAL:</b> Funda plástica, fleece, satín.</p> <p><b>CROMÁTICA:</b> La paleta de colores está presente en los 3 trajes.</p> <p><b>TEXTURAS:</b> Caóticas, desordenadas, confusas.</p>	<p><b>SILUETA:</b> de menor a mayor volumen.</p> <p><b>TÉCNICAS:</b> Plisados, teñido, pintura, relleno.</p> <p><b>MATERIAL:</b> Cables, Plásticos.</p> <p><b>DETALLE CONSTRUCTIVO:</b> Trenzas, pespuntos a tono y en contraste.</p> <p><b>FORMAS:</b> Virtualidades.</p> <p><b>TEXTURAS:</b> Recargadas.</p>

### 4.2.2 CROMÁTICA

Figura 93  
Paleta de color



Tomada de cromática , (fotografía), Samantha Pauta, Proyecto de graduación, 2023, Moda conceptual a partir de recycling

### 4.3 EXPLORACIÓN DE TÉCNICAS Y ACABADOS TEXTILES

En este punto se procedió a la exploración de técnicas y acabados textiles mencionados en el primer capítulo y gracias a la utilización del método de Aldrich (2015) se pudo determinar las características de estos remanentes para darle un posible uso que facilitaría la exploración de los textiles y no textiles.

A continuación se evidencian las muestras y sus fichas:

**Figura 94**  
**Muestra 1**



Tomada de Ficha técnica y foto , (fotografía), Samantha Pauta, Proyecto de graduación, 2023, Moda conceptual a partir de recycling

MATERIAL	Tul y funda plástica
INSUMOS Y HERRAMIENTAS	Guantes, aplanador, pistola de calor y cautín.
DIMENSIONES	15 CM X 15CM
TECNOLOGÍA APLICADA	ACABADO TEXTIL CON CALOR

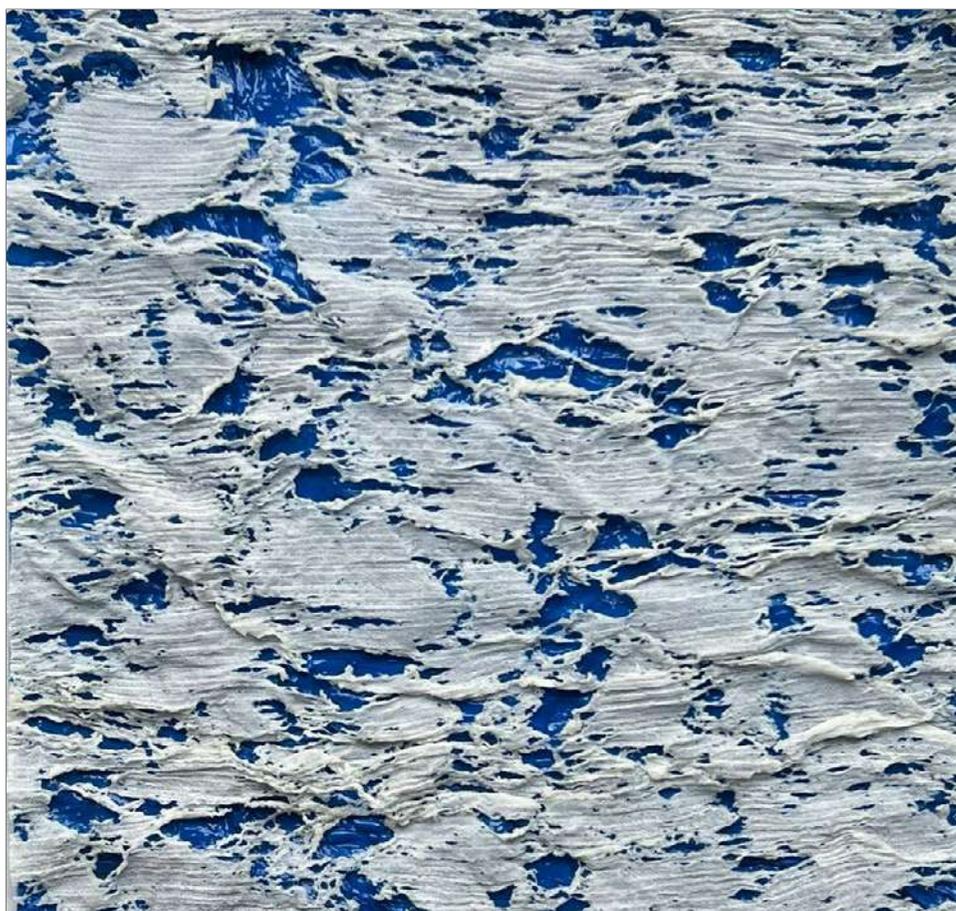
CROMÁTICA



OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES:

Realizar esta tecnología en un lugar apto, que el sitio sea abierto para utilizar las herramientas de calor, usando también protección y cuidado.

Figura 95  
Muestra 2



Tomada de Ficha técnica y foto , (fotografía), Samantha Pauta, Proyecto de graduación, 2023, Moda conceptual a partir de recycling

MATERIAL	Funda plástica
INSUMOS Y HERRAMIENTAS	Pistola de calor, mesa de vidrio y una espátula.
DIMENSIONES	15 cm x 15 cm
TECNOLOGÍA APLICADA	ACABADO TEXTIL CON CALOR

CROMÁTICA



OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES:

Al acercar o alejar la pistola de calor se generan diferentes formas orgánicas, al pasar varias veces la pistola de calor se endurecen ciertas partes más pequeñas o se generan virtualidades.

Figura 96  
Muestra 3



Tomada de Ficha técnica y foto , (fotografía), Samantha Pauta, Proyecto de graduación, 2023,  
Moda conceptual a partir de recycling

MATERIAL	Denim, funda plástica y hojas reutilizadas
INSUMOS Y HERRAMIENTAS	Olla para teñir, palillo para remover, pistola de calor, máquina de coser.
DIMENSIONES	15 cm x 15 cm
TECNOLOGÍA APLICADA	ACABADO TEXTIL CON CALOR, PATCHWORK Y TINTURADO NATURAL

CROMÁTICA



OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES:

El teñido se realizó con cúrcuma así que se debe tener cuidado de no manchar ya que su pigmentación es fuerte, para no teñir la tela completamente se debe envolverla y meterla en el recipiente hasta la mitad.

Figura 97  
Muestra 4



Tomada de Ficha técnica y foto , (fotografía), Samantha Pauta, Proyecto de graduación, 2023, Moda conceptual a partir de recycling

MATERIAL	Cables electrónicos y denim
INSUMOS Y HERRAMIENTAS	Tijeras y palillos.
DIMENSIONES	15 cm x 15 cm
TECNOLOGÍA APLICADA	TEJIDO

CROMÁTICA



OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES:

Para el tejido de punto con material no textil como el cable es importante tomar en cuenta el grosor del cable si es un cable delgado, el tejido es apto y si el cable es más grueso, el tejido se vuelve más rígido.

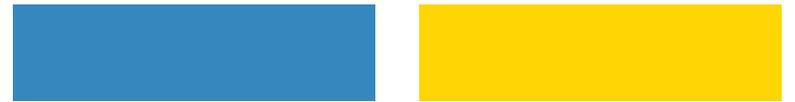
Figura 98  
Muestra 5



Tomada de Ficha técnica y foto , (fotografía), Samantha Pauta, Proyecto de graduación, 2023, Moda conceptual a partir de recycling

MATERIAL	Satín
INSUMOS Y HERRAMIENTAS	Mesa de vidrio, espátula, cautín y pistola de calor.
DIMENSIONES	15 cm x 15 cm
TECNOLOGÍA APLICADA	PATCHWORK Y ACABADO CON CALOR

CROMÁTICA



OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES:

Es importante tener mucho cuidado con las manos por eso se debe utilizar guantes y para el cuidado de el espacio donde se trabaja utilizar una base de vidrio o tabla de madera.

Figura 99  
Muestra 6



Tomada de Ficha técnica y foto , (fotografía), Samantha Pauta, Proyecto de graduación, 2023,  
Moda conceptual a partir de recycling

MATERIAL	Fleece
INSUMOS Y HERRAMIENTAS	Mesa de vidrio, pistola de calor y cautín.
DIMENSIONES	15 cm x 15 cm
TECNOLOGÍA APLICADA	ACABADO CON CALOR

CROMÁTICA



OBSERVACIONES Y  
RECOMENDACIONES:

El fusionar la pistola de calor y el cautín es interesante ya que este genera texturas y cromática que dan un efecto visual de sombras.

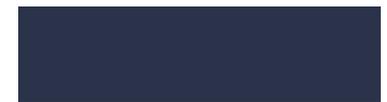
Figura 100  
Muestra 7



Tomada de Ficha técnica y foto , (fotografía), Samantha Pauta, Proyecto de graduación, 2023,  
Moda conceptual a partir de recycling

MATERIAL	Denim y fleece
INSUMOS Y HERRAMIENTAS	Tijeras y máquina de coser.
DIMENSIONES	15 cm x 15 cm
TECNOLOGÍA APLICADA	PATCHWORK, PESPUNTES Y CORTES

CROMÁTICA



OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES:

El patchwork de capas genera voluminosidad a la muestra y al realizar los cortes en el denim este tiende a desgastarse en los bordes generando en la muestra esa estética caótica.

Figura 101  
Muestra 8



Tomada de Ficha técnica y foto , (fotografía), Samantha Pauta, Proyecto de graduación, 2023,  
Moda conceptual a partir de recycling

MATERIAL	Fleece
INSUMOS Y HERRAMIENTAS	Mesa de vidrio y pistola de calor.
DIMENSIONES	15 cm x 15 cm
TECNOLOGÍA APLICADA	PATCHWORK Y ACABADO CON CALOR

CROMÁTICA



OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES:

Para generar esta textura en el fleece con la pistola de calor se mantuvo la pistola cerca durante unos 2 minutos y esta empezó a generar voluminosidad.

Figura 102  
Muestra 9



Tomada de Ficha técnica y foto , (fotografía), Samantha Pauta, Proyecto de graduación, 2023,  
Moda conceptual a partir de recycling

MATERIAL	Cables, satín, funda plástica y fleece
INSUMOS Y HERRAMIENTAS	Cautín, tijeras y máquina de coser.
DIMENSIONES	15 cm x 15 cm
TECNOLOGÍA APLICADA	PESPUNTE Y ACABADO CON CALOR

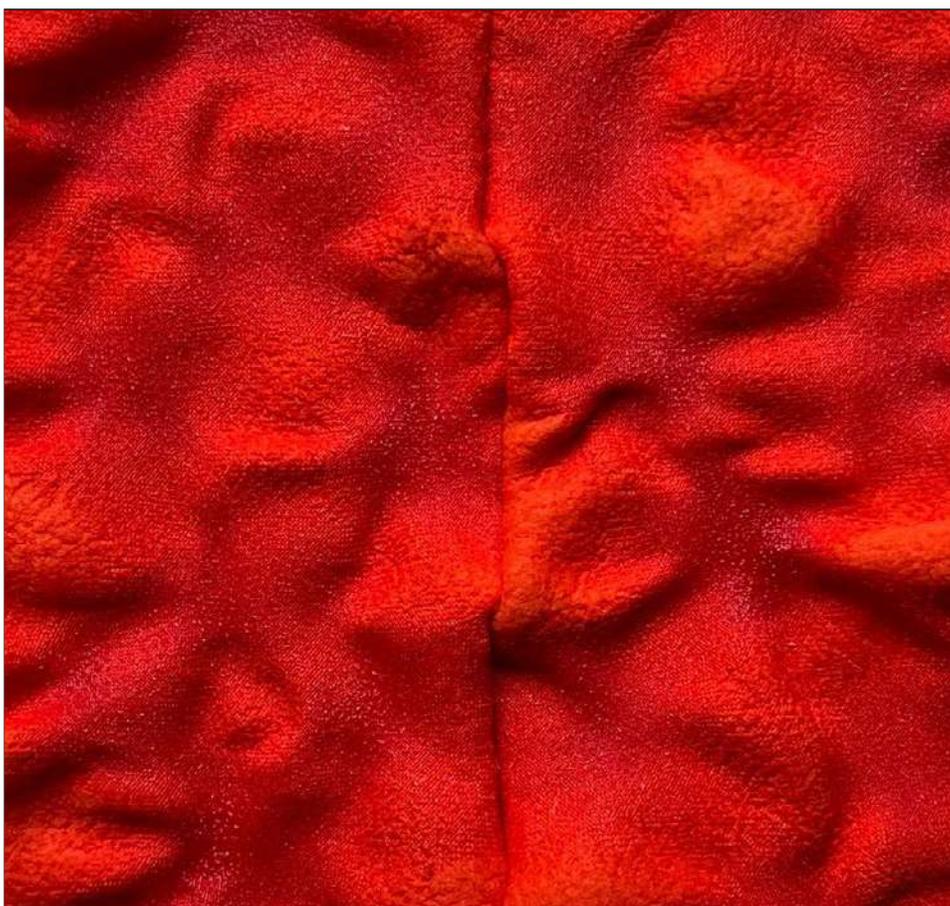
CROMÁTICA



OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES:

Se pensaba que la máquina de coser iba a tener problemas al pasar por las partes del cable pero no hubo ningún inconveniente, esta pasó de manera continua.

Figura 101  
Muestra 8



Tomada de Ficha técnica y foto , (fotografía), Samantha Pauta, Proyecto de graduación, 2023,  
Moda conceptual a partir de recycling

MATERIAL	Fleece
INSUMOS Y HERRAMIENTAS	Mesa de vidrio y pistola de calor.
DIMENSIONES	15 cm x 15 cm
TECNOLOGÍA APLICADA	PATCHWORK Y ACABADO CON CALOR

CROMÁTICA



OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES:

Para generar esta textura en el fleece con la pistola de calor se mantuvo la pistola cerca durante unos 2 minutos y esta empezó a generar voluminosidad.

Figura 104  
Muestra 11



Tomada de Ficha técnica y foto , (fotografía), Samantha Pauta, Proyecto de graduación, 2023,  
Moda conceptual a partir de recycling

MATERIAL	Funda plástica, denim, fleece
INSUMOS Y HERRAMIENTAS	Hilo, tijeras, máquina de coser, cautín y pistola de calor.
DIMENSIONES	15 cm x 15 cm
TECNOLOGÍA APLICADA	ACOLCHADO, PESPUNTE Y ACABADO DE CALOR

CROMÁTICA



OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES:

Al usar la pistola de calor en el relleno o acolchado este lo empieza a reducir y una vez que la pistola se utilizó se usa inmediatamente el cautín para generar las virtualidades de manera más sencilla.

Figura 105  
Muestra 12



Tomada de Ficha técnica y foto , (fotografía), Samantha Pauta, Proyecto de graduación, 2023, Moda conceptual a partir de recycling

MATERIAL	Denim, satín, dublín
INSUMOS Y HERRAMIENTAS	Tijeras y mesa de vidrio, máquina de coser y cautín.
DIMENSIONES	15 cm x 15 cm
TECNOLOGÍA APLICADA	PATCHWORK Y ACABADO CON CALOR

CROMÁTICA



OBSERVACIONES Y  
RECOMENDACIONES:

Es interesante mezclar cualquier tipo de tela y generar contraste con la cromática y el tipo de tela, no cerrarse a seguir formas regulares.

Figura 106  
Muestra 13



Tomada de Ficha técnica y foto , (fotografía), Samantha Pauta, Proyecto de graduación, 2023,  
Moda conceptual a partir de recycling

MATERIAL	Denim
INSUMOS Y HERRAMIENTAS	Plancha y máquina de coser.
DIMENSIONES	15 cm x 15 cm
TECNOLOGÍA APLICADA	PLISADOS, PLIEGUES Y PATCHWORK

CROMÁTICA



OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES:

Al utilizar remanentes textiles se puede aprovechar la forma del corte del desperdicio y darle un plus con manipulaciones como los pliegues.

Figura 107  
Muestra 14



Tomada de Ficha técnica y foto , (fotografía), Samantha Pauta, Proyecto de graduación, 2023,  
Moda conceptual a partir de recycling

MATERIAL	Fleece y satín
INSUMOS Y HERRAMIENTAS	Tijera, pistola de calor y cautín.
DIMENSIONES	15 cm x 15 cm
TECNOLOGÍA APLICADA	ACABADO CON CALOR, CORTE Y ENTRELAZADO

CROMÁTICA



OBSERVACIONES Y  
RECOMENDACIONES:

Realizar los cortes de cautín de las tiras entrelazadas antes de colocarlas con el fleece.

Figura 108  
Muestra 15



Tomada de Ficha técnica y foto , (fotografía), Samantha Pauta, Proyecto de graduación, 2023, Moda conceptual a partir de recycling

MATERIAL	Funda plástica, denim, satín y fleece
INSUMOS Y HERRAMIENTAS	Picadillo de remanentes y máquina de coser.
DIMENSIONES	15 cm x 15 cm
TECNOLOGÍA APLICADA	TEJIDO, ENTRELAZADO Y RELLENO.

CROMÁTICA



OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES:

Dependiendo cuantas tiras de relleno se hagan se puede generar distintos tipos de tejidos o entrelazados y también es mejor hacer tiras gruesas y otras finas.

Figura 109  
Muestra 16



Tomada de Ficha técnica y foto , (fotografía), Samantha Pauta, Proyecto de graduación, 2023,  
Moda conceptual a partir de recycling

MATERIAL	Satín y denim
INSUMOS Y HERRAMIENTAS	Hilo, mesa de vidrio, máquina de coser y pistola de calor.
DIMENSIONES	15 cm x 15 cm
TECNOLOGÍA APLICADA	Pliegues, patchwork y acabado con calor

CROMÁTICA



OBSERVACIONES Y  
RECOMENDACIONES:

No regirse a una forma de hacer los pliegues, solo fuir con la tela y siempre darle un plus como por ejemplo aquí el acabado de calor.

Figura 110  
Muestra 17



Tomada de Ficha técnica y foto , (fotografía), Samantha Pauta, Proyecto de graduación, 2023,  
Moda conceptual a partir de recycling

MATERIAL	Denim, funda plástica, randa
INSUMOS Y HERRAMIENTAS	Hilo, tijeras y mesa de vidrio.
DIMENSIONES	15 cm x 15 cm
TECNOLOGÍA APLICADA	Acabado con calor y Patchwork

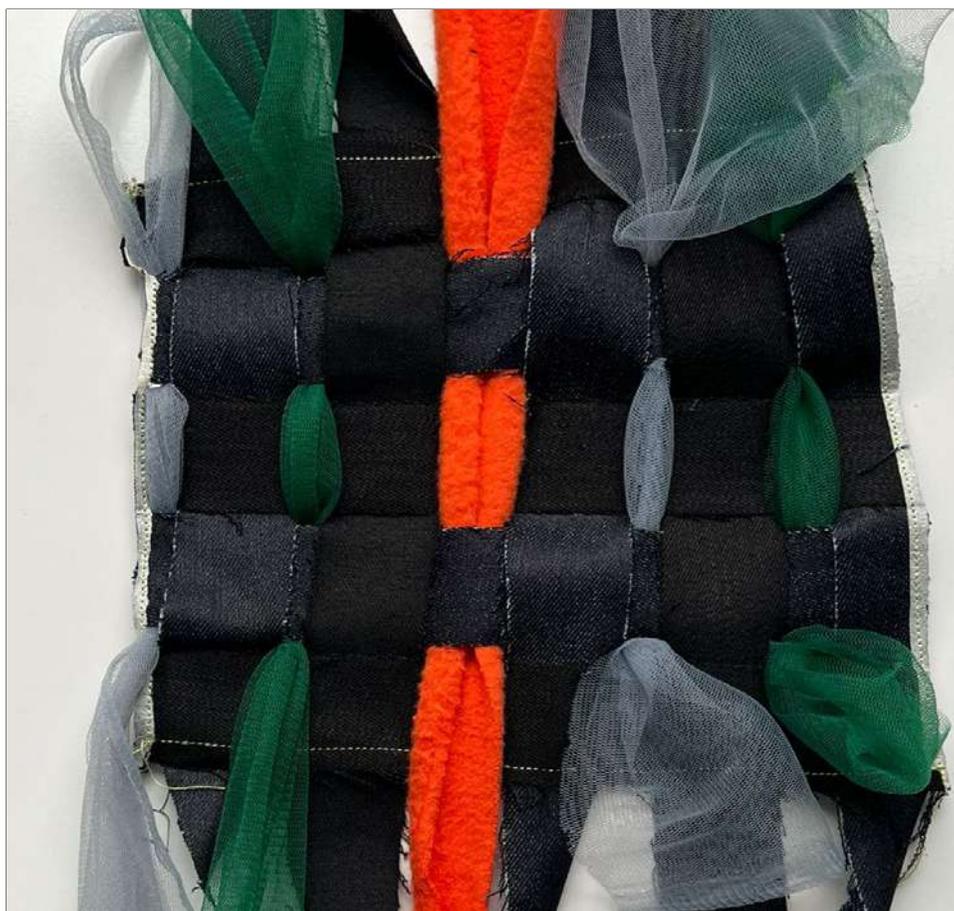
CROMÁTICA



OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES:

Mezclar textiles y no textiles para crear nuevos tipos de técnicas y textiles.

Figura 111  
Muestra 18



Tomada de Ficha técnica y foto , (fotografía), Samantha Pauta, Proyecto de graduación, 2023, Moda conceptual a partir de recycling

MATERIAL	Denim, tul y fleece
INSUMOS Y HERRAMIENTAS	Tiras de tela y telar casero.
DIMENSIONES	15 cm x 15 cm
TECNOLOGÍA APLICADA	TEJIDO PLANO

CROMÁTICA



OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES:

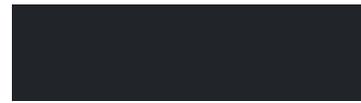
Crear contraste en el tejido para que no se vuelva básico y simple. Mezclarlo también con diferentes telas para generar diferentes texturas.

Figura 112  
Muestra 19



MATERIAL	Denim
INSUMOS Y HERRAMIENTAS	Pintura textil y máquina de coser
DIMENSIONES	15 cm x 15 cm
TECNOLOGÍA APLICADA	PLIEGUES Y PINTURA TEXTIL

CROMÁTICA

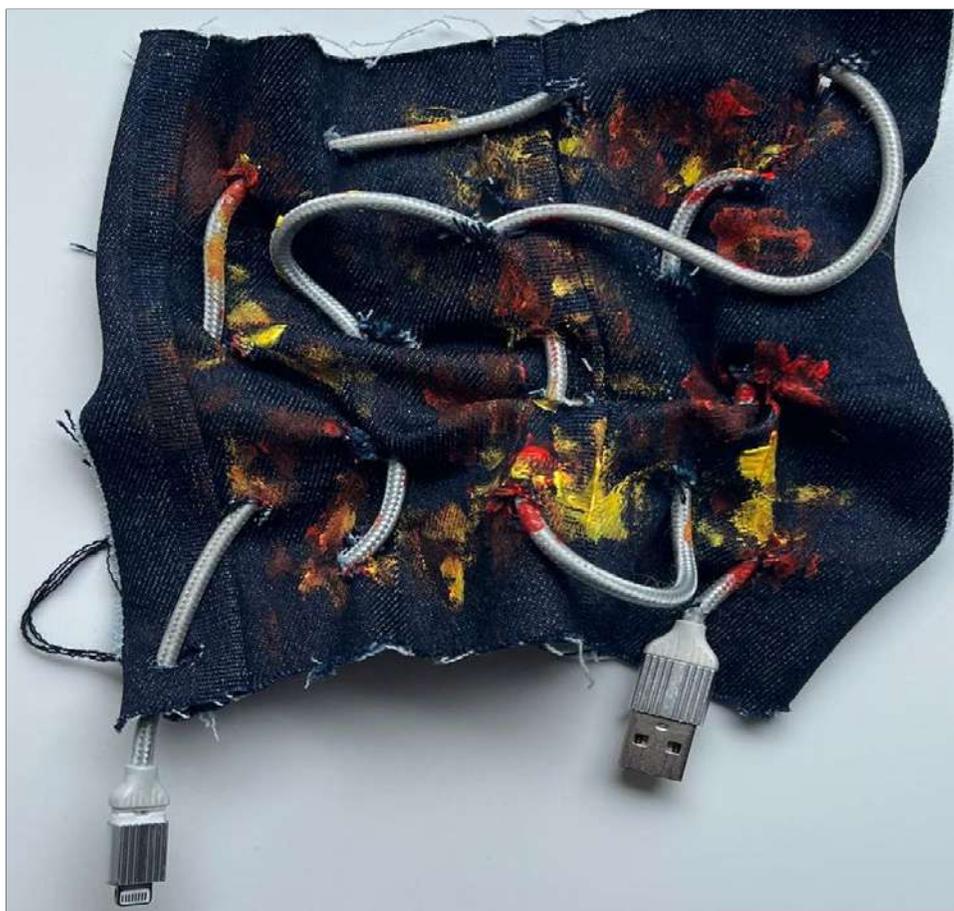


OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES:

Realizar la técnica de pintura textil después de realizar los pliegues para que pueda visualizarse el escrito.

Tomada de Ficha técnica y foto , (fotografía), Samantha Pauta, Proyecto de graduación, 2023, Moda conceptual a partir de recycling

Figura 113  
Muestra 20



Tomada de Ficha técnica y foto , (fotografía), Samantha Pauta, Proyecto de graduación, 2023,  
Moda conceptual a partir de recycling

MATERIAL	Denim y Cables
INSUMOS Y HERRAMIENTAS	Pintura textil y tijeras.
DIMENSIONES	15 cm x 15 cm
TECNOLOGÍA APLICADA	CORTE, ENTRELAZADO Y PINTURA TEXTIL

CROMÁTICA



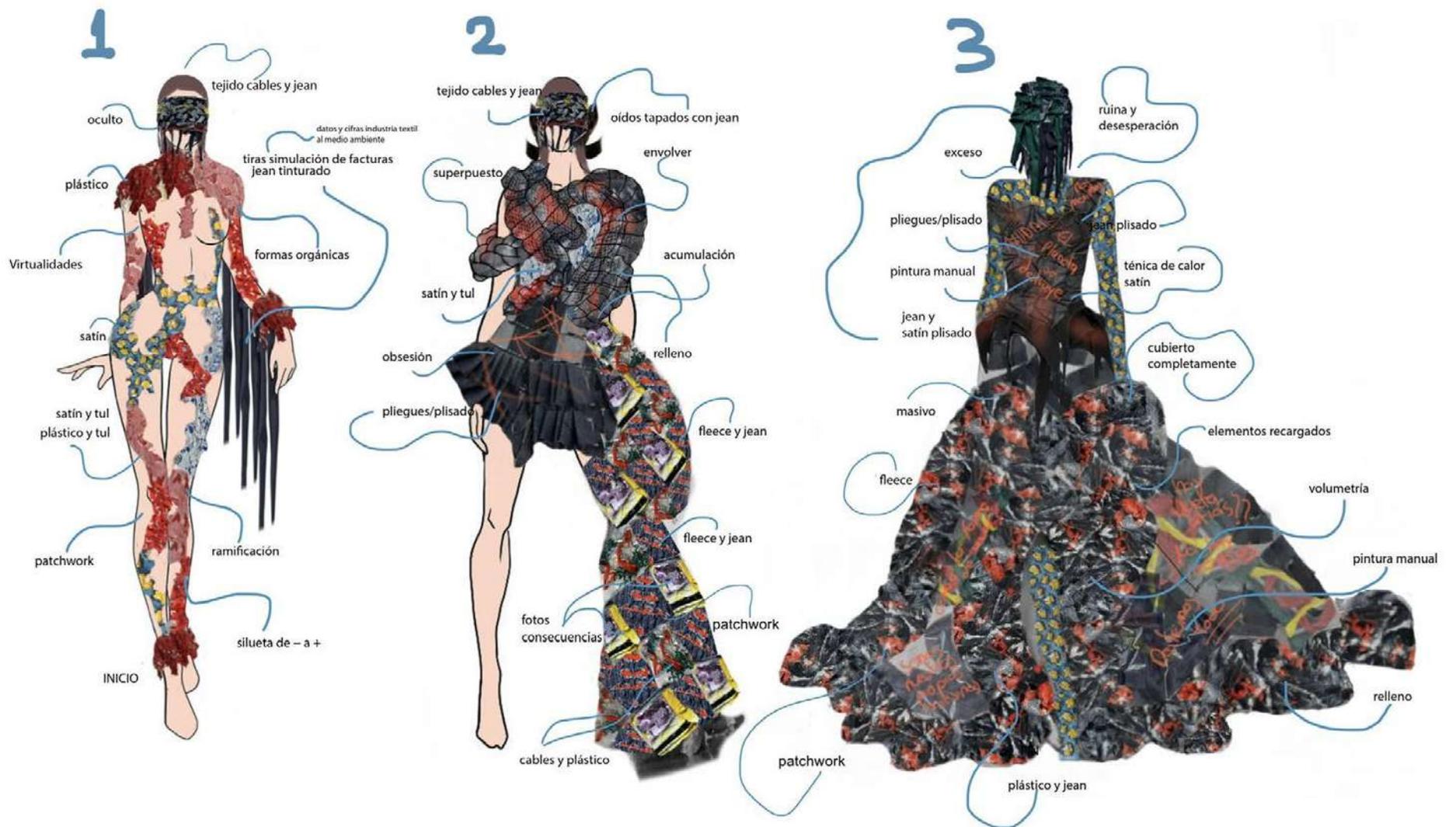
OBSERVACIONES Y  
RECOMENDACIONES:

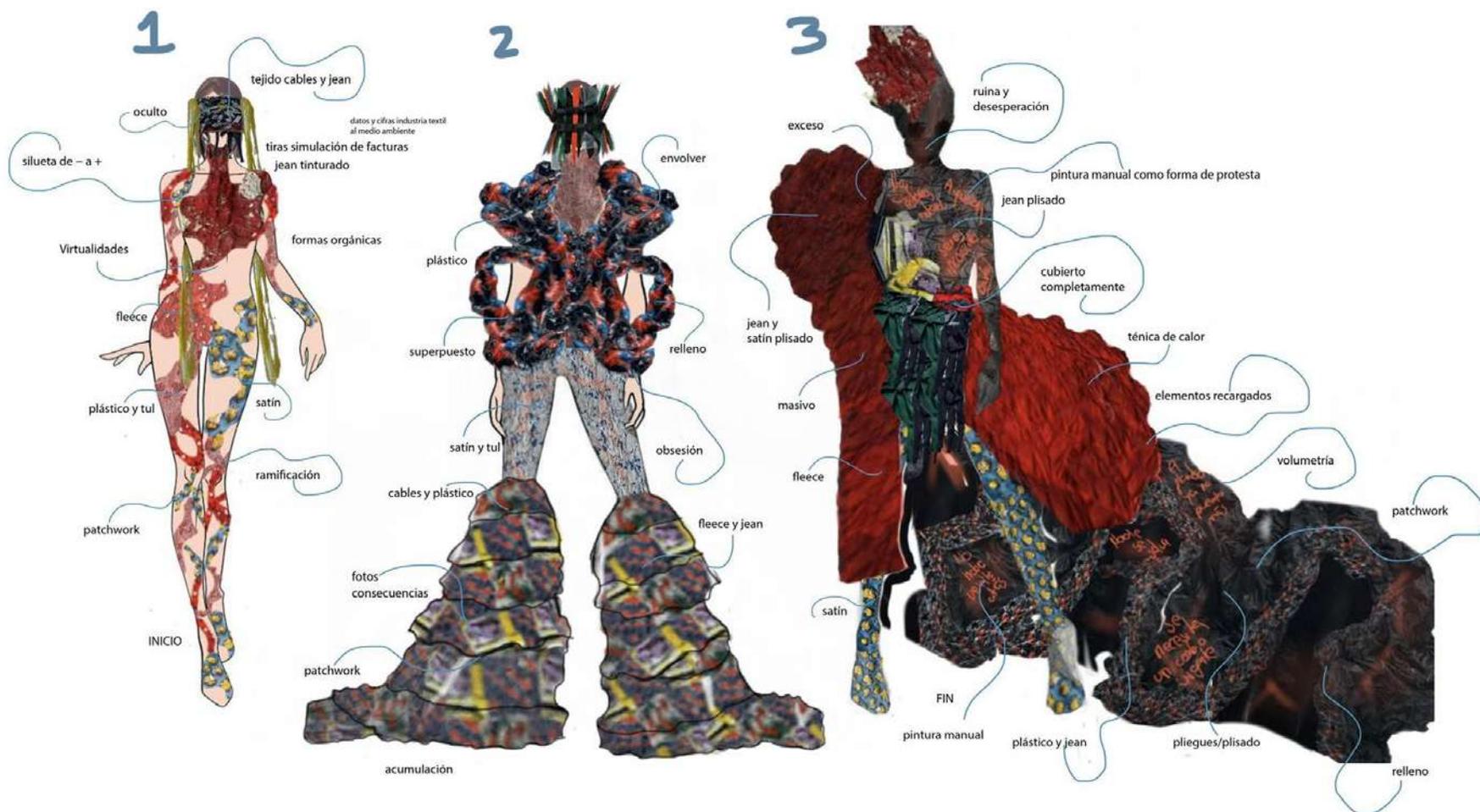
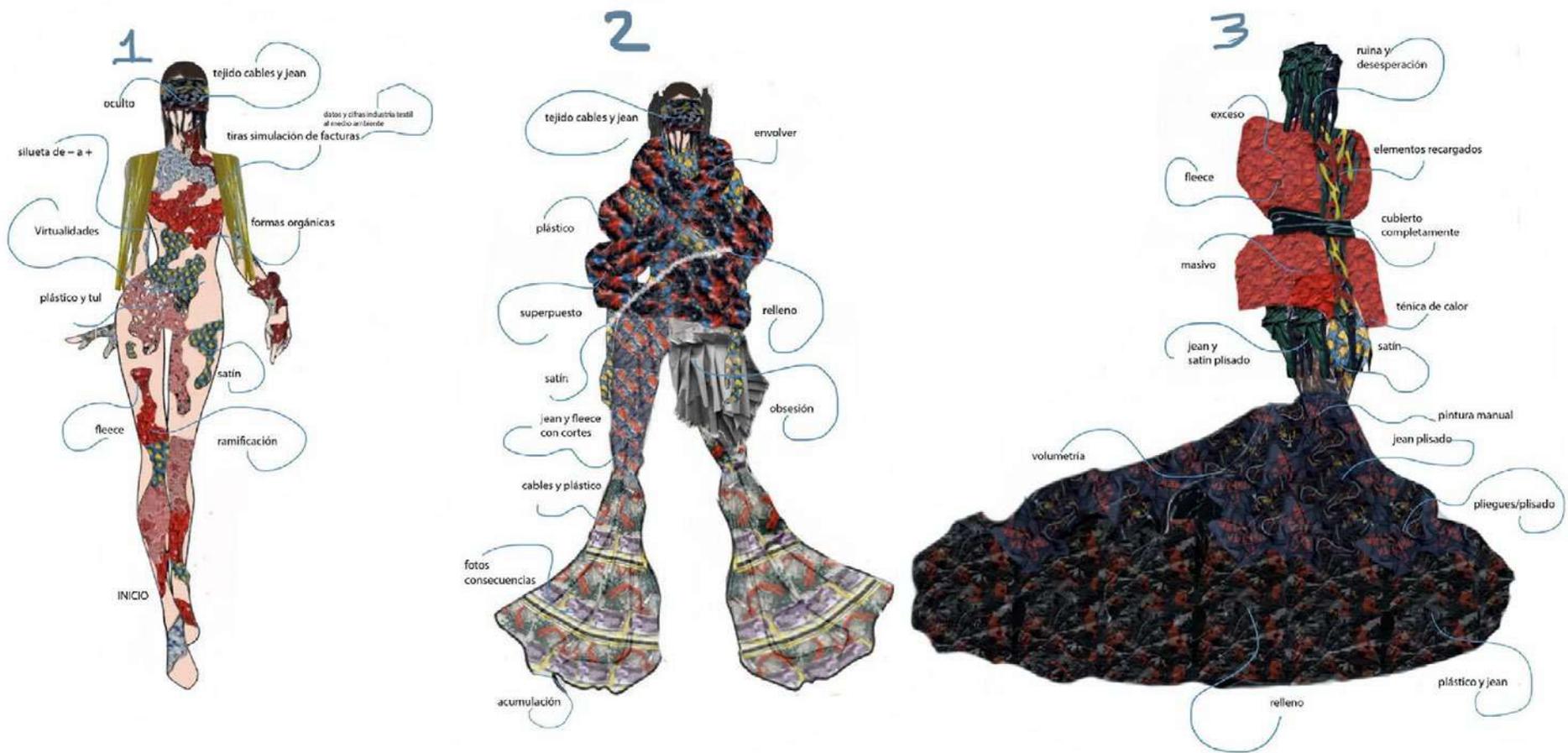
Utilizar un cable que no se mantenga rígido en una dirección.  
Realizar el acabado de pintura textil después de hacer los cortes y colocar los cables.

## 4.4. BOCETACIÓN

Las propuestas de diseño que se presentan a continuación fueron hechas gracias a el proceso creativo que se tuvo anteriormente, como son los moodboards, la lluvia de ideas y los criterios de diseño y la exploración de técnicas y acabados textiles.

Figura 114  
Bocetación





Tomada de Sketchbook , (fotografía), Samantha Pauta, Proyecto de graduación, 2023, Moda conceptual a partir de recycling

## RESULTADOS:

Figura 115  
Seleccionado 1



Figura 116  
Seleccionado 2



Figura 117  
Seleccionado 3







**CAPÍTULO 5**  
**RESULTADOS**



# CAPÍTULO 5

## 5. RESULTADOS

### 5.1 FICHAS TÉCNICAS

Figura 118  
Ficha técnica momento 1

#### SAMTTA



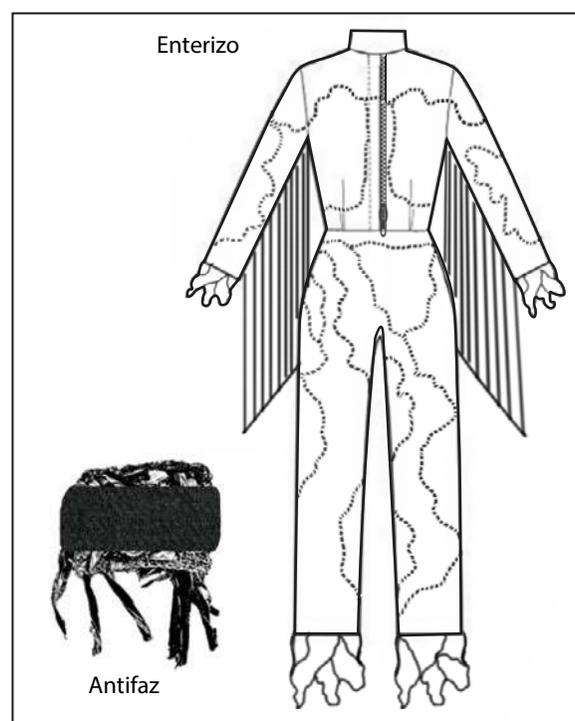
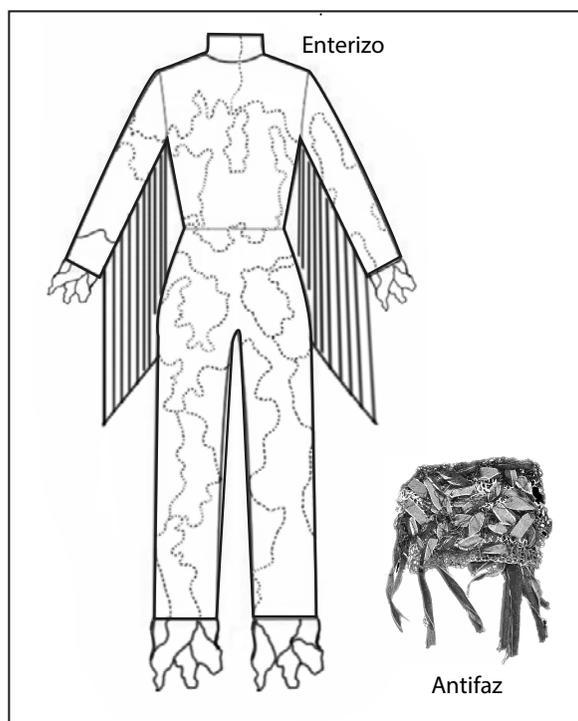
Temporada:	ATEMPORAL
Momento:	1
Referencia:	Enterizo
Talle:	S

#### MEDIDAS

Ancho de espalda	39cm
Contorno de pecho	88cm
Cadera	101cm
Cintura	76cm
Talle Delantero	41cm
Largo total	157cm
Talle Posterior	39,5cm

#### Observaciones:

El traje en cuestión es un enterizo que presenta aplicaciones de técnicas de acabados con calor, complementado con un antifaz tejido que contiene cables electrónicos. Dado que el traje es delicado, requiere un tratamiento especial y cuidadoso



#### MUESTRAS



Tul



Funda Plástica



Fleece



Denim



Tul



Satin



Pintura



Cierre

#### BOCETO

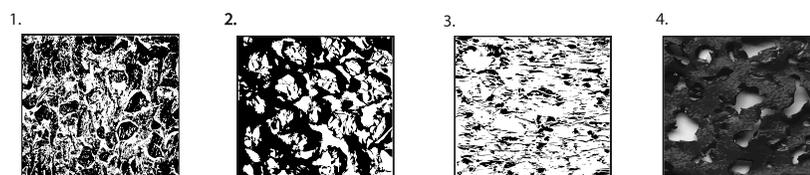


Delantero



Posterior

#### DETALLES DE TEXTURAS



#### CROMÁTICA



#### MATERIA PRIMA

TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Tul	Nua	Color piel y blanco, es delicada	Toda la prenda
Satín	Nua	Brillo y suavidad	Exterior de la prenda
Fleece	Safety Factory	Naranja, polar	Exterior de la prenda
Fundas plásticas	Alumnos DAYA	Varios colores y tamaños	Exterior de la prenda
Denim	Ugo denim	Resistente	Tiras colgantes en los brazos

#### PROCESO DE ARMADO:

#### TECNOLOGÍAS APLICADAS:

a. Manipulación de textiles y no textiles	Pistola de calor, cautín y manual
b. Realizar patronaje y modelar	Manual y uso de maniquí
c. Cortar los patrones	Corte: Tijeras
d. Confección: Unión de patrones.	Cosido: Recta y Overlock
e. Unión de insumos: cierre, detalles	Cosido: Recta
f. Realizar los acabados.	Cosido: Recta y corte de hilos
g. Tejido de máscara	Tejido: Palillos

Tomada de Ficha técnica 1, (fotografía), Samantha Pauta, Proyecto de graduación, 2023, Moda conceptual a partir de recycling

Figura 119  
 Ficha técnica momento 2

## SAMTTA



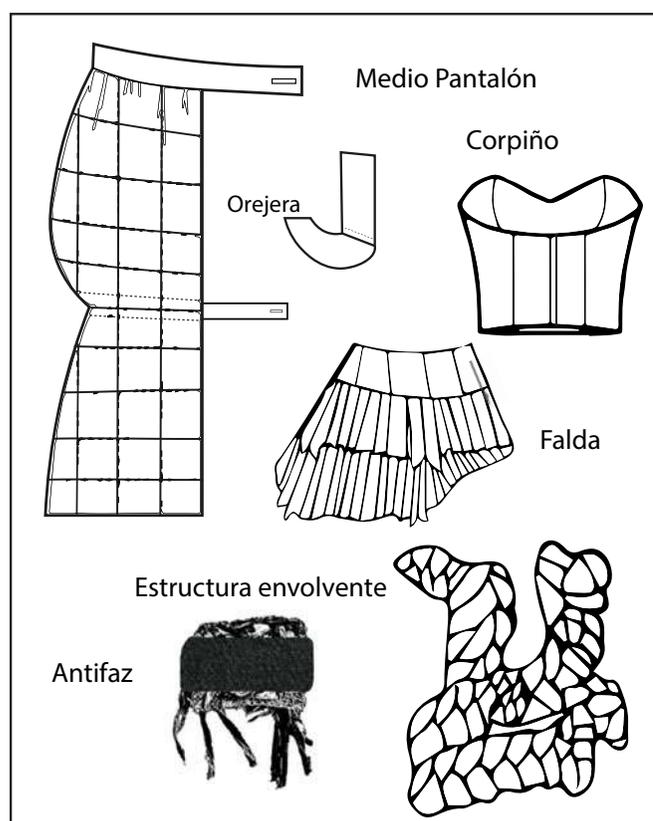
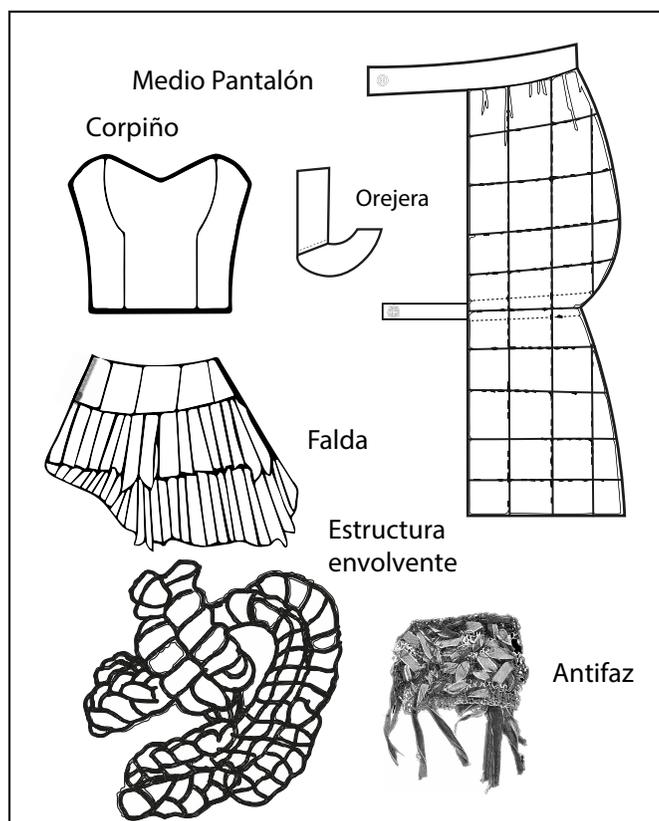
Temporada:	ATEMPORAL
Momento:	2
Referencia:	Completo
Talle:	XS

### MEDIDAS

Ancho de espalda	76cm
Contorno de pecho	74cm
Cadera	86cm
Cintura	60cm
Talle Delantero	43cm
Largo total	169cm
Talle Posterior	40cm

### Observaciones:

Este traje está compuesto por múltiples piezas, cada una de las cuales ha sido sometida previamente a técnicas y acabados textiles. La envoltura del torso presenta un peso considerable, por lo tanto, es necesario mantenerla en un maniquí o base adecuada para preservar su forma y estructura.



### MUESTRAS



Denim



Funda Plástica



Fleece



Satín



Cables



Cierre

### BOCETO

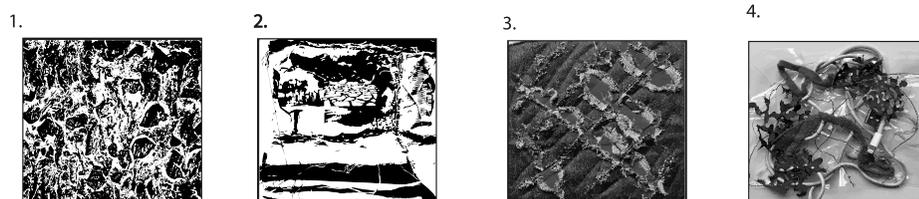


Delantero

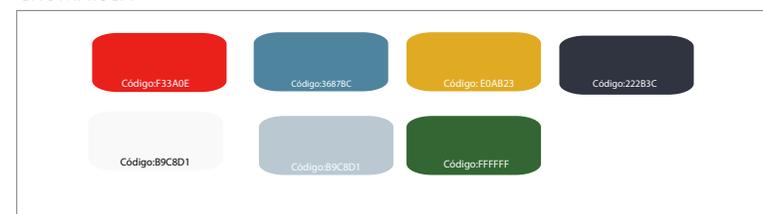


Posterior

### DETALLES DE TEXTURAS



### CROMÁTICA



### MATERIA PRIMA

TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Cables	Alumnos DAYA	Negros, blancos, rojos y grises	Antifaz
Satín	Nua	Brillo y suavidad	Corpiño y pantalón
Fleece	Safety Factory	Naranja, polar	Medio pantalón
Fundas plásticas	Alumnos DAYA	Varios colores y tamaños	Estructura envolvente
Denim	Ugo denim	Resistente	Todo menos corpiño

### PROCESO DE ARMADO:

a. Manipulación de textiles y no textiles	Pistola de calor, cautín y manual
b. Realizar patronaje y modelar	Manual y uso de maniquí
c. Cortar los patrones	Corte: Tijeras
d. Confección: Unión de patrones.	Cosido: Recta y Overlock
e. Unión de insumos: cierre, detalles	Cosido: Recta
f. Realizar los acabados.	Cosido: Recta y corte de hilos
g. Tejido de máscara	Tejido: Palillos

### TECNOLOGÍAS APLICADAS:

Figura 120  
Ficha técnica momento 3

# SAMTTA



Temporada:	ATEMPORAL
Momento:	3
Referencia:	Completo
Talle:	S

## MEDIDAS

Ancho de espalda	42cm
Contorno de pecho	84cm
Cadera	96cm
Cintura	64cm
Talle Delantero	45cm
Largo total	105cm
Talle Posterior	42cm

Observaciones:  
El traje en cuestión está compuesto por diversas piezas que se superponen entre sí. La falda es la pieza más grande y requiere un manejo cuidadoso debido a su peso y delicadeza. Cada una de estas piezas ha sido construida utilizando remanentes textiles y ha sido sometida a una exhaustiva exploración de técnicas y acabados textiles durante su proceso de confección.

### MUESTRAS

Denim

Funda Plástica

Fleece

Cierre y Botón

Satín

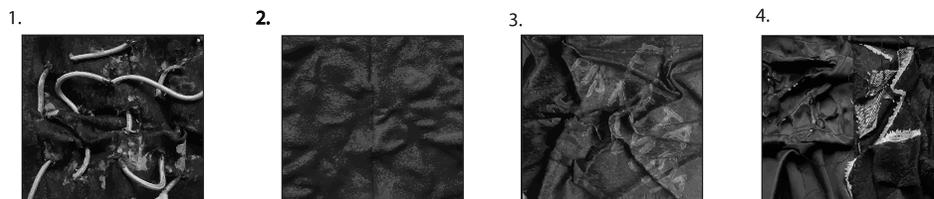
Cables Malla Pintura

### BOCETO

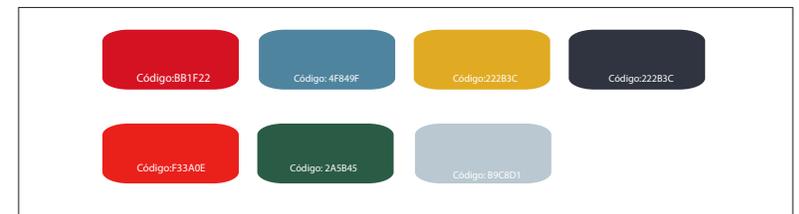
Delantero

Posterior

## DETALLES DE TEXTURAS



## CROMÁTICA



## MATERIA PRIMA

TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Pintura Textil	Alumnos DAYA	Naranja y espesa.	Falda
Satín	Nua	Brillo y suavidad	Guantes, gorro y parte del chaleco
Fleece	Safety Factory	Naranja, polar	Capa
Fundas plásticas	Alumnos DAYA	Varios colores y tamaños	Falda
Denim	Ugo denim	Resistente	Todas las piezas, menos capa
Malla	Safety Factory	Amarillo y medio flexible	Chaleco

## PROCESO DE ARMADO:

## TECNOLOGÍAS APLICADAS:

a. Manipulación de textiles y no textiles	Pistola de calor, cautín y manual
b. Realizar patronaje y modelar	Manual y uso de maniquí
c. Cortar los patrones	Corte: Tijeras
d. Confección: Unión de patrones.	Cosido: Recta y Overlock
e. Unión de insumos: cierre, detalles	Cosido: Recta
f. Realizar los acabados.	Cosido: Recta y corte de hilos

## 5.2 FOTOGRAFÍAS FINALES

### Momento 1



Tomada de Momentos, (fotografía), Samantha Pauta, Proyecto de graduación, 2023, Moda conceptual a partir de recycling

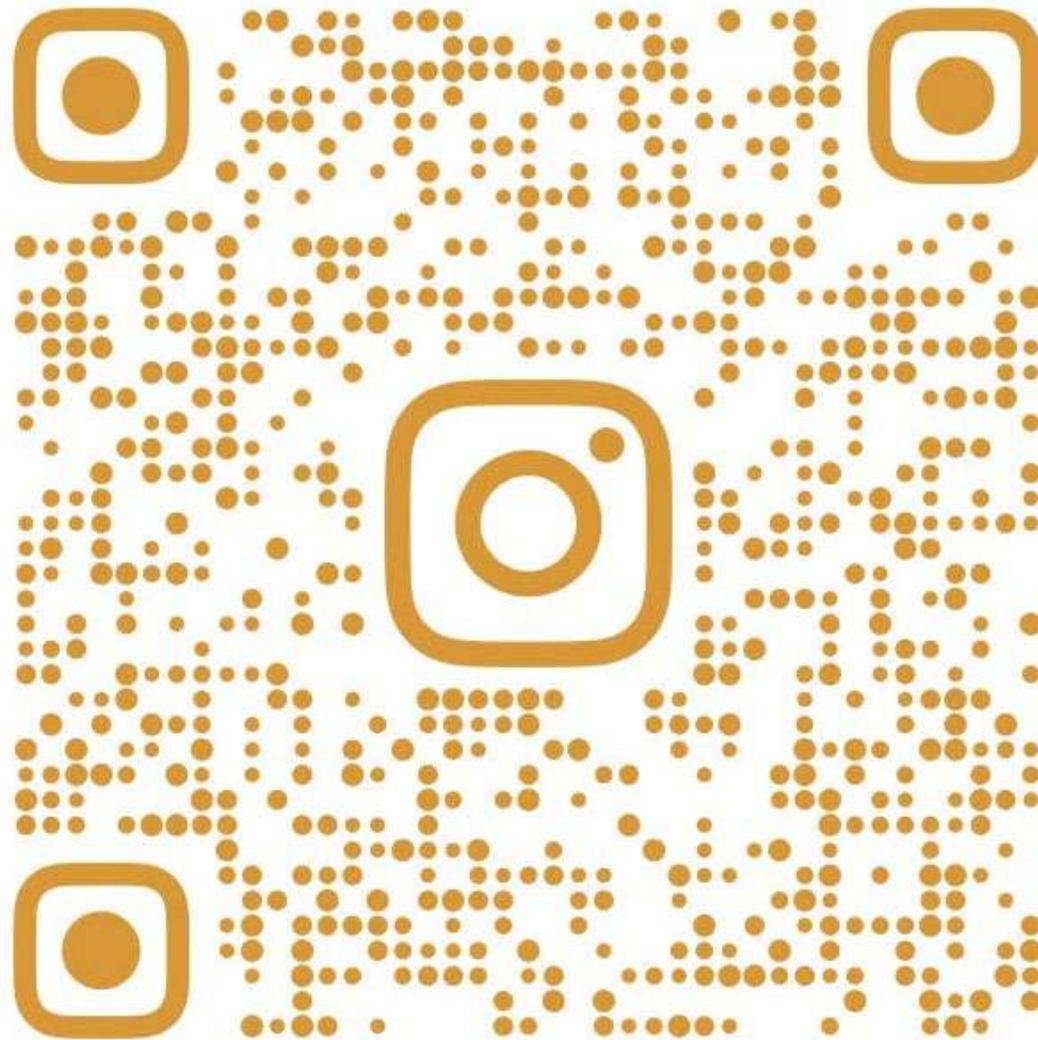


Tomada de Momentos, (fotografía), Samantha Pauta, Proyecto de graduación, 2023, Moda conceptual a partir de recycling



Tomada de Momentos, (fotografía), Samantha Pauta, Proyecto de graduación, 2023, Moda conceptual a partir de recycling

[https://www.instagram.com/samtta\\_\\_\\_/?igshid=MjEwN2IyYWYwYw%3D%3D](https://www.instagram.com/samtta___/?igshid=MjEwN2IyYWYwYw%3D%3D)



## CONCLUSIONES

Con base en la investigación realizada para este proyecto de graduación, y los resultados obtenidos, se puede concluir que la industria de la moda tiene un impacto significativo y negativo en el medio ambiente; si se hace alusión al trabajo meramente práctico se ha podido verificar que existe un alto porcentaje de desperdicio textil en muchas fábricas de esta urbe y, fundamentalmente, en los tres espacios con los que se ha podido trabajar de cerca.

A lo largo del desarrollo de este proyecto de graduación se pudo evidenciar que, mediante la creación de una línea de moda conceptual a partir del reciclaje, fue posible realizar una estrategia efectiva para abordar esta problemática, creando prendas que provienen en su totalidad (exceptuando el hilo con el que se cosieron) de rechazos, desperdicios o remanentes de telas con las que (en un inicio) trabajaron tres empresas locales, siendo estas: *Ugo Denim*, *Nua Estudio de Diseño* y *Safety Factory Cuenca*.

La revisión bibliográfica realizada fue fundamental para comprender con mayor profundidad los conceptos de moda conceptual, el impacto de la industria textil en el medio ambiente y el reciclaje como estrategia para mitigar la problemática planteada en este trabajo de graduación.

La moda conceptual es una corriente dentro del ámbito de la moda que se enfoca en la expresión de ideas y conceptos artísticos, más allá de la funcionalidad o comercialidad de las prendas. Se basa en la experimentación, la innovación y la exploración de nuevas formas de diseño y presentación.

En el caso de este proyecto de graduación, se enfoca en la moda conceptual para abordar el tema de la sostenibilidad en esta industria. Se utilizó la moda conceptual como una guía para desarrollar propuestas creativas y disruptivas que generaran conciencia sobre los impactos ambientales de la moda y propusieran soluciones sostenibles.

Durante esta investigación, se encontró datos relevantes que destacan el impacto negativo de la moda en el medio ambiente. Por ejemplo, se

estima que la industria de la moda es responsable de altas emisiones de gases de efecto invernadero, el consumo intensivo de agua y energía, la generación de residuos textiles y la contaminación del agua y del suelo debido a los productos químicos utilizados en los procesos de fabricación.

Por otro lado, el trabajo con remanentes textiles implicó una carga horaria extensa. No obstante, se observó que clasificar adecuadamente los materiales resultó fundamental para facilitar el proceso de confección y construcción del traje.

En cuanto al reciclaje, desempeña un papel fundamental en la reducción de la contaminación en la industria de la moda. El reciclaje consiste en la recolección y transformación de productos textiles usados en nuevos materiales o productos. Al reciclar prendas y textiles, se evita que terminen en vertederos, donde podrían liberar sustancias tóxicas o contribuir a la acumulación de residuos. Además, el reciclaje reduce la necesidad de producir nuevos materiales, lo que disminuye el consumo de recursos naturales y la emisión de gases de efecto invernadero.

La recolección de estos textiles de empresas cuencanas, así como los remanentes no textiles de la Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte, permitió obtener el material necesario para la confección de los trajes de la línea de moda conceptual planteada desde el inicio de este proyecto; además, se llevó a cabo una exploración de técnicas y acabados textiles, lo que contribuyó a la creación de prendas de recycling muy innovadoras y sostenibles.

En cuanto a la metodología empleada en la exploración de textiles y no textiles, se encontró que las técnicas de calor y tinte resultaron ser las más accesibles, ya que requerían tiempos de ejecución reducidos. Estas técnicas se emplearon principalmente en textiles delgados y fundas plásticas también de espesor reducido. Sin embargo, se presentaron dificultades al trabajar con varias capas durante la realización del patchwork y la técnica de relleno al unir las diferentes piezas. Este proceso resultó más desafiante debido a la complejidad de trabajar con múltiples capas superpuestas.

Esta investigación, finalmente, favoreció la ampliación del conocimiento sobre las implicaciones sociales, económicas y ambientales de la moda, así también trajo a colación posibles soluciones y enfoques alternativos que implican un compromiso y conciencia no solo desde quien ha diseñado la prenda, sino también por parte del usuario o potencial cliente, e incluso desde quien o quienes colaboraron con la recolección de materiales alternativos para la confección de las prendas, quedando claro que es posible crear indumentaria pensando en una economía circular y estando absolutamente involucrados en temas socio-ambientales y a la vez políticos desde una creación responsable.

## RECOMENDACIONES

Al observar los resultados obtenidos a partir de la presente investigación se ha visto oportuno dar las siguientes recomendaciones:

- Desarrollar una línea de moda a partir del reciclaje no es un proceso sencillo y mucho menos cuando se trata de trabajar con remanentes textiles y no textiles, por lo tanto la paciencia y constancia es fundamental.

- Tomar en consideración que para la creación de indumentaria conceptual de recycling, como la trabajada en este proyecto, se implica una fuerte carga laboral que contempla muchas horas de trabajo individual y colectivo.

- Incluir técnicas y acabados innovadores y exploratorios como acabados con calor, plisados, acolchado, patchwork, entre otros; estas pueden generar texturas y formas visuales agradables al momento de plasmarlas en los diseños que se han propuesto.

- Al desarrollar una línea de productos utilizando materiales reciclados, se recomienda llevar a cabo pruebas de características tanto en los materiales textiles como en los no textiles. De esta manera, se logra adquirir un conocimiento detallado sobre los materiales y se pueden determinar sus posibles aplicaciones o usos.

- Realizar una investigación bibliográfica es importante, así se podrán identificar de cerca los elementos involucrados en la moda conceptual, el recycling y los impactos negativos de la industria de la moda con el medioambiente.

- Se recomienda continuar este trabajo, realizando otros proyectos similares que puedan comunicar los diferentes impactos negativos de las industrias como del sector energético, de los combustibles fósiles, la agricultura, etc y de la forma incorrecta de vivir del ser humano.

- Continuar con la difusión del proyecto para que el alcance sea mayor, logrando dar al diseño de indumentaria una condición favorable, alternativa y efectiva con el medioambiente, desde el ámbito comunicacional, expresivo e innovativo en su creación.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, Natalia.** (2021). Alexandra Sipa y su universo en la industria sostenible. Disponible en: <https://visualaggression.com/fashion-beauty/alexandra-sipa-y-su-universo-en-la-industria-sostenible-etica-industria-consciente/>
- Aldrich, W.** (2015). Métrica, patrón y corte para ropa de mujer. Ed. John Wiley and Sons Ltd
- Angüisaca Barreto, Andrea Isabel.** (2021). Moda sostenible: reutilización de jeans posconsumo para generar propuestas de indumentaria casual atemporal femenina. Trabajo de titulación. Universidad del Azuay. Cuenca. Disponible en: <https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/11062>
- Anónimo.** (s/f). Vestidos originales hechos con cables eléctricos de Alexandra Sipa. Disponible en: <https://casaydiseno.com/moda/vestidos-originales-alexandra-sipa-289277.html>
- Anónimo.** (2013). Repomoda: Alexandre Herchcovitch. Disponible en: [https://www.clarin.com/sociedad/clarin-mujer-repomoda\\_0\\_S1cmwgoD7g.html](https://www.clarin.com/sociedad/clarin-mujer-repomoda_0_S1cmwgoD7g.html)
- Anónimo.** (2022). Fast fashion vs. Moda en masa. Producción textil. Disponible en: <https://www.thegreensideofpink.com/moda/2022/consecuencias-de-la-produccion-textil-fast-fashion-vs-mass-fashion/?lang=es>
- Audaces.** (2022). Conoce cuáles son los procesos involucrados en la creación de una colección de moda. Disponible en: [https://audaces.com/es/que-es-una-coleccion-de-moda/#%C2%BFQue\\_es\\_y\\_como\\_funciona\\_una\\_coleccion\\_de\\_moda](https://audaces.com/es/que-es-una-coleccion-de-moda/#%C2%BFQue_es_y_como_funciona_una_coleccion_de_moda)
- Arteaga Valdelomar, Ana María et al.** (2013). Diseño y Gestión en Moda. Técnicas de patronaje. Tomo I - Mujer. Lima: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). Disponible en: <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/344592/Patronaje-Rep.pdf?sequence=1>
- Atkinson, Mark.** (2012). Cómo crear una colección final de moda. Ed. Blume. Londres. Disponible en: [https://issuu.com/editorialblume/docs/938\\_c\\_mo\\_crear\\_una\\_coleccion\\_final\\_de\\_moda](https://issuu.com/editorialblume/docs/938_c_mo_crear_una_coleccion_final_de_moda)
- Bernal, Chavez, Enciso, Gutierrez, Moreno, Moncayo** (2011). Manual de patronaje básico e interpretación de diseños. Servicio Nacional de Aprendizaje Regional Distrito Capital Centro de Manufactura en Textiles y Cuero Bogotá - Colombia. Disponible en: [https://repositorio.sena.edu.co/bitstream/handle/11404/4725/Manual\\_patronaje\\_basico\\_interpretacion\\_disenos.PDF;jsessionid=C51AD4F010861580E29A4A6CC42EFF42?sequence=1](https://repositorio.sena.edu.co/bitstream/handle/11404/4725/Manual_patronaje_basico_interpretacion_disenos.PDF;jsessionid=C51AD4F010861580E29A4A6CC42EFF42?sequence=1)
- BBC News Mundo.** (2022). Vertedero de ropa en Atacama: el inmenso “basurero del mundo” en el desierto de Chile. Londres. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-60130419>
- Bolton, Andrew.** (2017). Rei Kawakubo/Comme des Garçons: Art of the In-Between. The MET. Disponible en: <https://artsandculture.google.com/story/rei-kawakubo-comme-des-gar%C3%A7ons-art-of-the-in-between/cwVRRCff8h7zKA>
- Brito Sánchez, Evelyn Cristina.** (2018). Remanentes textiles. Alternativas de uso desde el diseño textil y moda. Trabajo de Graduación. UDA. Disponible en: <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/8143/1/13866.pdf>
- Castillo, Paola.** (2018). Modelo de ficha técnica para ropa. Disponible en: <https://fashionandillustration.com/producto/modelo-de-ficha-tecnica-para-ropa/>
- Chapellín de Mirabal, María Carolina.** (2021). Elsa Schiaparelli, la diseñadora que inspiró a Dalí y rivalizó con Coco Chanel. Moda & Filantropía. Disponible en: <https://mariacarolinamirabal.com/moda/elsa-schiaparelli-la-disenadora-que-inspiro-a-dali-y-rivalizo-con-coco-chanel/>
- Cogollo, M.** (2021). Del reciclaje a la alta costura: la colombiana Gabriela Grajales y su concepto de moda sostenible arrasan en Europa. Web Infobae. <https://www.infobae.com/america/colombia/2021/02/07/del-reciclaje-a-la-alta-costura-la-colombiana-gabriela-grajales-y-su-concepto-de-moda-sostenible-arrasan-en-europa/>

- Danowski, Déborah y Viveiros de Castro, Eduardo.** (2019). Los miedos y los fines... del mundo. Nueva Sociedad 283. Buenos Aires. <https://nuso.org/articulo/los-miedos-y-los-fines-del-mundo/>
- Debord, G** (1999). Internacional Situacionista. Textos íntegros en castellano de la revista Internationale Situationniste (1958-1969). Traducción-Coordinación: Luis Navarro. Ed. Literatura Gris. Madrid. Disponible en: [https://monoskop.org/images/d/da/Internacional\\_Situacionista\\_Vol\\_1.pdf](https://monoskop.org/images/d/da/Internacional_Situacionista_Vol_1.pdf)
- Derni, Mara.** (s/f). Una colección de vestidos de lujo a partir de cables recuperados. Disponible en: <https://purodiseno.lat/impacto-positivo/una-coleccion-de-vestidos-de-lujo-hecha-con-cables-recuperados/amp/>
- EMAC.** (2023). Reciclaje. Disponible en: <https://emac.gob.ec/servicios/reciclaje/>
- Fletcher, Kate y Grose, Linda.** (2012). Gestionar la sostenibilidad en la moda. Ed. Blume. Barcelona.
- Fundación Ellen MacArthur.** (2017). Una nueva economía textil: Rediseñando el futuro de la moda. Disponible en: [https://emf.thirdlight.com/file/24/uiwtaHvud8YIG\\_uiSTauTlJH74/A%20New%20Textiles%20Economy%3A%20Redesigning%20fashion%E2%80%99s%20future.pdf](https://emf.thirdlight.com/file/24/uiwtaHvud8YIG_uiSTauTlJH74/A%20New%20Textiles%20Economy%3A%20Redesigning%20fashion%E2%80%99s%20future.pdf)
- Gardetti, Miguel Ángel.** (2017). Textiles y moda. ¿Qué es ser sustentable?. Ed. Lid. Buenos Aires.
- Geczy, Adam y Karaminas, Vicki.** (2012). Fashion and art. Ed. Iceberg. Reino Unido.
- Gómez Illescas, Sofía Alejandra.** (2023). Martín Across (diseñador emergente) - Moda & Registro de Marca en Ecuador. Disponible en: <https://enriqueortegaburgos.com/martin-across-disenador-emergente-moda-registro-de-marca-en-ecuador/>
- Greloni Pierri, Catalina.** (2019). Andrea Saltzman. Cuando el diseño es una piel que conecta el cuerpo con el mundo. Diario La Nación. Disponible en: <https://www.lanacion.com.ar/moda-y-belleza/andrea-saltzman-cuando-diseno-es-piel-conecta-nid2280438/?outputType=amp>
- Gwilt, Alison.** (2014). Moda sostenible. Manuales de diseño de moda. Ed. Gustavo Gili. Barcelona.
- Hoornweg, Daniel y Bhada-Tata, Perinaz.** (2012). What a waste. A global review of solid waste management. Banco Mundial. Disponible en: <https://documents1.worldbank.org/curated/en/302341468126264791/pdf/68135-REVISED-What-a-Waste-2012-Final-updated.pdf>
- Inakoshi, Koichi.** (2013). Yohji Yamamoto. Disponible en: <https://www.vogue.es/moda/modapedia/disenadores/yohji-yamamoto/57>
- Jackson, P. (2020).** De Estocolmo a Kyoto: Breve historia del cambio climático. Buenos Aires. Disponible en: <https://www.un.org/es/chronicle/article/de-estocolmo-kyotobreve-historia-del-cambio-climatico>
- Krauss, Rosalind.** (1979). La escultura en el campo expandido. Disponible en: <https://visuales4.files.wordpress.com/2011/08/rosalind-krauss-la-escultura-en-el-campo-extendido.pdf>
- Lee Ivester A y Neefus J** (s/f). Industria de productos textiles- Industrias textiles y de la confección. La industria textil: historia y salud y seguridad. Por Leon J. Warshaw. Disponible en: <https://www.insst.es/documents/94886/161971/Cap%C3%ADtulo+89.+Industria+de+productos+textiles>
- Melchior, Marie Riegels y Svensson, Birgitta.** (2014). Fashion & Museums: Theory and Practice. Ed. Bloomsbury Academic
- Metropolis.** (2016). La A a la Z de Issey Miyake. España. <https://metropolismag.com/viewpoints/the-a-to-z-of-issey-miyake/>
- Ministerio de Comercio, Industria y Turismo.** (s./f.). Proyecto Ampliación de la cobertura geográfica y poblacional". Fortalecimiento económico y comercial de las vocaciones productivas artesanales en el departamento de Caldas. Disponible en: <https://cendar-repositorio.metabiblioteca.org/bitstream/001/3276/1/INST-D%202014.%20226.pdf>

- Molina, Andrés.** (2021). Los jóvenes diseñadores que elevan la moda reciclada. Disponible en: <https://stnhn.com/los-jovenes-disenadores-que-elevan-la-moda-reciclada/>
- Molina R., Doménica.** (2020). Lía Padilla / Avant-Garde Fashion. Disponible en: <https://www.haremoshistoria.net/noticias/lia-padilla-avant-garde-fashion>
- Morley, Jane.** (2013). Conceptual Fashion: Design, Practice and Process. Australia. [https://eprints.qut.edu.au/62703/1/Jane\\_Morley\\_Thesis.pdf](https://eprints.qut.edu.au/62703/1/Jane_Morley_Thesis.pdf)
- Naess, Arne.** (2006). Ecología profunda y autorrealización. Introducción a la filosofía ecológica. Ed. Biblos. Buenos Aires.
- Narváz Torres, Silvia Catalina y Andrade Corral, Ana Gabriela.** (2020). El tejido a croché como soporte experimental de la moda conceptual en la ciudad de Cuenca. Cuenca. Disponible en: <https://dspace.uazuay.edu.ec/>
- Ñaupas, Mejía, Novoa, Villagómez** (2018). Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis. Ed. Ediciones de la U. Bogotá.
- ONU.** (2015). La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Una oportunidad para América Latina y el Caribe. Chile. [https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/24/S1801141\\_es.pdf](https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/24/S1801141_es.pdf)
- ONU.** (2020). Datos y cifras. Chile. <https://www.un.org/es/actnow/facts-and-figures#:~:text=Cada%20a%C3%B1o%20se%20recolecta%20en,de%20gases%20de%20efecto%20invernadero>.
- Osorio Ramírez, Adrián David.** (2021). Gabriela Grajales convierte cápsulas de café en vestidos. Revista Diners. Disponibles en: [https://revistadiners.com.co/estilo-de-vida/moda/89754\\_gabriela-grajales-la-colombiana-que-convierte-capsulas-de-cafe-en-vestidos/](https://revistadiners.com.co/estilo-de-vida/moda/89754_gabriela-grajales-la-colombiana-que-convierte-capsulas-de-cafe-en-vestidos/)
- Pintus, Fabiana.** (2022). Derechos humanos y la industria de la moda. Disponible en: <https://www.thegreensideofpink.com/editoriales/2022/derechos-humanos-y-la-industria-de-la-moda/?lang=es>
- Posner, Harriet.** (2011). Marketing de moda. Ed. Gustavo Gili. Barcelona.
- Quinglin-chen.** (2021). El concepto chino de cara - Fenómeno social de Lian/Mian. Wellington. Massey University.
- RAE.** (2023). REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.6 en línea]. Disponible en: <https://dle.rae.es/>
- Salcedo, Elena.** (2014). Moda ética para un futuro sostenible. Ed. Gustavo Gili. Barcelona.
- Saltzman, Andrea.** (2020). Metáforas de la piel. Sobre el diseño de la vestimenta. Ed. Paidós. Buenos Aires
- Saltzman, Andrea.** (2004). El cuerpo diseñado. Sobre la forma en el proyecto de la vestimenta. Ed. Paidós. Buenos Aires
- Sánchez-Vidal, A., Thompson, RC, & Canals, M.** ( 2018 ) . La huella de las microfibras en los fondos marinos del sur de Europa. PLOS UNO, 13 (11), e0207033. Disponible en: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0207033>
- Scrivener, Martin y Carmical, Phillip.** (2020). Reciclaje de Residuos en Moda y Textiles. Un enfoque económico sostenible y circular. Beverly. <https://www.perlego.com/book/1645995/recycling-from-waste-in-fashion-and-textiles-a-sustainable-and-circular-economic-approach-pdf>
- Severgnini, Federica.** (2022). Moda rápida, ¿pero a qué precio? Disponible en: <https://www.thegreensideofpink.com/moda/2022/moda-rapida-pero-a-que-precio/?lang=es>
- Sorger, R., Udale, J., Erner, G., Erner, G., McDowell, C., Lipovetsky, G., ... & Lando, L.** (2007). Principios básicos de diseño. Ed. GG. Barcelona.

**STUPPLES, Peter y VENIS, Jane.** (2017). Arte y Diseño. Historia, Teoría, Práctica. Londres, Cambridge Scholar Publishing. Reino Unido. Disponible en: [https://revistadiners.com.co/estilo-de-vida/moda/89754\\_gabriela-grajales-la-colombiana-que-convierte-capsulas-de-cafe-en-vestidos/](https://revistadiners.com.co/estilo-de-vida/moda/89754_gabriela-grajales-la-colombiana-que-convierte-capsulas-de-cafe-en-vestidos/)

**Thittichai, Kim.** (2013). Arte textil calor. Inspiración y técnicas con herramientas de aplicación de calor. Ed. Parramón Paidotribo. Badalona, España.

**Udale, Jenny.** (2014). Manuales de diseño de moda. Diseño textil. Tejidos y técnicas. Ed. Gustavo Gili. Barcelona.

**UNICEF, CDN30.** (2019). Prácticas que promueven la sostenibilidad del medio ambiente: Enfrentando los desafíos del cambio climático y fomentando un mejor uso de los recursos naturales en el hogar y en la escuela. Disponible en: <https://www.unicef.org/chile/media/3101/file/lacro-medio-ambiente.pdf>

**Valdelomar, Fernandez Santi, Pinto Rojas, Prokudin** (2013). Diseño y Gestión en Moda. Técnicas de patronaje. Tomo I - Mujer. Ed. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). Lima

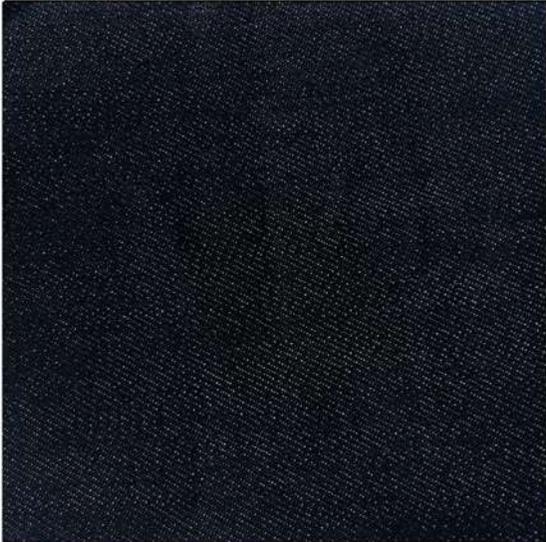
**Viniegra, Valeria.** (2021). Elsa Schiaparelli: la mujer que convirtió la moda en un sueño surrealista. Disponible en: <https://graziomagazine.com/mx/articles/elsa-schiaparelli-la-mujer-que-convirtio-la-moda-en-un-sueno-surrealista/>

**Winkler, Elisabeth.** (2020). Alexandra Sipa, Cavi Elettrici e Sostenibilità. Disponible en: <https://thegarnettereport.com/fashion/alexandra-sipa-electrical-wires-sustainability/>

# ANEXOS

## 1. MUESTRAS DE TELAS

CÓDIGO	MUESTRA
1	JEAN



CAÍDA:  
5

GROSOR:  
0.04mm

ELASTICIDAD:  
3.7cm

DISTORSIÓN:  
3.2cm

PESO:  
179.9gr

COLOR:  
Índigo

CÓDIGO	MUESTRA
2	JEAN



CAÍDA:  
5

GROSOR:  
0.03mm

ELASTICIDAD:  
1.7cm

DISTORSIÓN:  
3cm

PESO:  
179.9gr

COLOR:  
Índigo

CÓDIGO	MUESTRA
3	JEAN



CAÍDA:  
5

GROSOR:  
0.04mm

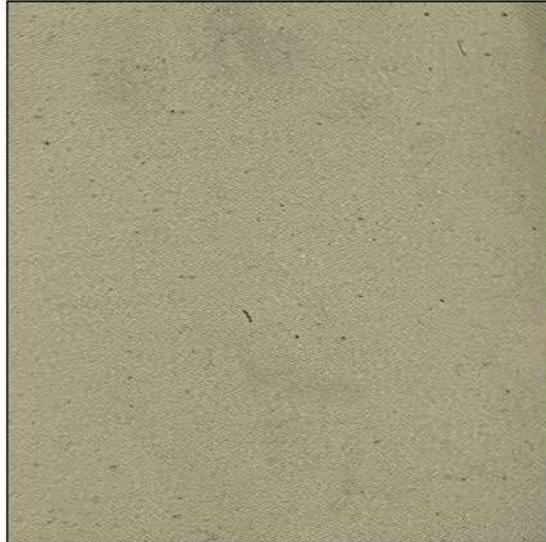
ELASTICIDAD:  
0.3cm

DISTORSIÓN:  
0.3cm

PESO:  
179.9gr

COLOR:  
Índigo

CÓDIGO	MUESTRA
4	JEAN



CAÍDA:  
5

GROSOR:  
0.04mm

ELASTICIDAD:  
1.7cm

DISTORSIÓN:  
2.8cm

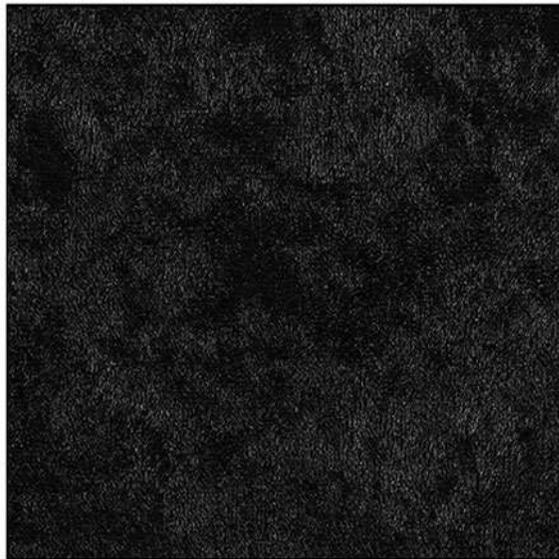
PESO:  
179.9gr

COLOR:  
Crudo

CÓDIGO 5	MUESTRA SATÍN
	CAÍDA: 3
	GROSOR: 0.03mm
	ELASTICIDAD: 0.3cm
	DISTORSIÓN: 2.9cm
	PESO: 179.9gr
COLOR: Azul	

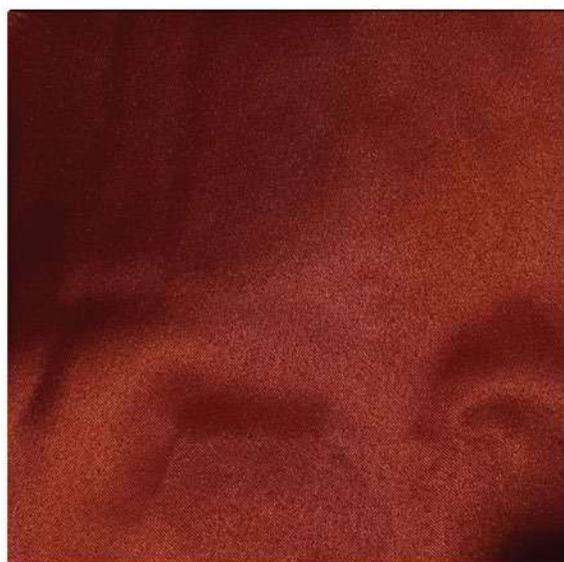
CÓDIGO 6	MUESTRA TUL
	CAÍDA: 5
	GROSOR: 0.1mm
	ELASTICIDAD: 4.2cm
	DISTORSIÓN: 2.8cm
	PESO: 79.9gr
COLOR: Celeste	

CÓDIGO 7	MUESTRA SATÍN
	CAÍDA: 2
	GROSOR: 0.03mm
	ELASTICIDAD: 0.8cm
	DISTORSIÓN: 3.1cm
	PESO: 8gr
COLOR: Azul eléctrico	

CÓDIGO 8	MUESTRA GAMUSA
	CAÍDA: 3
	GROSOR: 0.04mm
	ELASTICIDAD: 0.04cm
	DISTORSIÓN: 4.5cm
	PESO: 299.9gr
COLOR: Negro	

CÓDIGO  
9

MUESTRA  
SATÍN



CAÍDA:  
2

GROSOR:  
0.3mm

ELASTICIDAD:  
0.3cm

DISTORSIÓN:  
4.2cm

PESO:  
79.9gr

COLOR:  
Negro

CÓDIGO  
10

MUESTRA  
SATÍN SLIPPER



CAÍDA:  
2

GROSOR:  
0.3mm

ELASTICIDAD:  
0.4cm

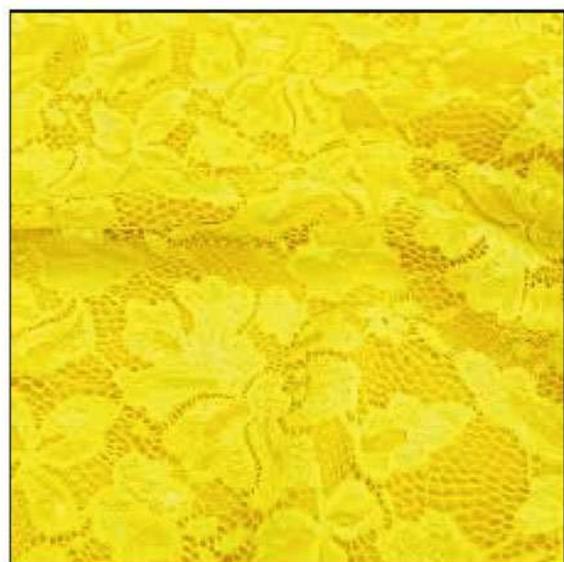
DISTORSIÓN:  
0.3cm

PESO:  
179.9gr

COLOR:  
Metallic Shimmers

CÓDIGO  
11

MUESTRA  
RANDA



CAÍDA:  
4

GROSOR:  
0.04mm

ELASTICIDAD:  
0.3cm

DISTORSIÓN:  
0.4cm

PESO:  
179.9gr

COLOR:  
Amarillo

CÓDIGO  
12

MUESTRA  
TUL



CAÍDA:  
5

GROSOR:  
0mm

ELASTICIDAD:  
4.6cm

DISTORSIÓN:  
3.2cm

PESO:  
0gr

COLOR:  
Blanco

CÓDIGO 13	MUESTRA SATÍN
	CAÍDA: 4
	GROSOR: 0.4mm
	ELASTICIDAD: 0.3cm
	DISTORSIÓN: 0.3cm
	PESO: 179.9gr
COLOR: Classic Blue	

CÓDIGO 14	MUESTRA SATÍN
	CAÍDA: 3
	GROSOR: 0.3mm
	ELASTICIDAD: 0.4cm
	DISTORSIÓN: 0.4cm
	PESO: 179.9gr
COLOR: Verde	

CÓDIGO 15	MUESTRA SATÍN
	CAÍDA: 3
	GROSOR: 0.3mm
	ELASTICIDAD: 0.7cm
	DISTORSIÓN: 2 cm
	PESO: 79.9gr
COLOR: Amarillo	

CÓDIGO 16	MUESTRA SATÍN
	CAÍDA: 5
	GROSOR: 0.3mm
	ELASTICIDAD: 0.4cm
	DISTORSIÓN: 0.3cm
	PESO: 80gr
COLOR: Lacre rojizo	

CÓDIGO  
17

MUESTRA  
TUL



COLOR:  
Gris

CAÍDA:  
2

GROSOR:  
0mm

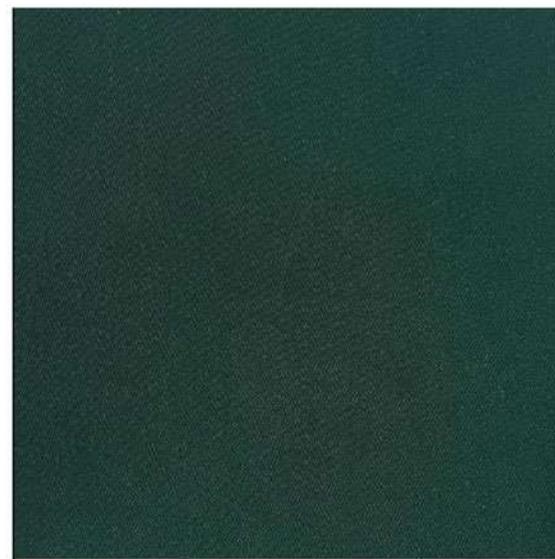
ELASTICIDAD:  
4.5cm

DISTORSIÓN:  
4.2cm

PESO:  
79.9gr

CÓDIGO  
18

MUESTRA  
SATÍN



COLOR:  
Verde Oscuro

CAÍDA:  
2

GROSOR:  
0.3mm

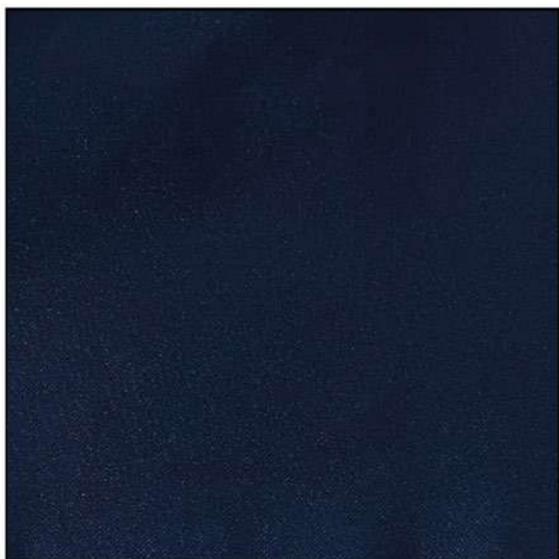
ELASTICIDAD:  
0.3cm

DISTORSIÓN:  
3.1cm

PESO:  
80gr

CÓDIGO  
19

MUESTRA  
SATÍN



COLOR:  
Azul marino

CAÍDA:  
2

GROSOR:  
0.4mm

ELASTICIDAD:  
0.3cm

DISTORSIÓN:  
2.7cm

PESO:  
79.9gr

CÓDIGO  
20

MUESTRA  
SATÍN



COLOR:  
Pálido

CAÍDA:  
5

GROSOR:  
0.4mm

ELASTICIDAD:  
0.4cm

DISTORSIÓN:  
0.4cm

PESO:  
179.9gr

CÓDIGO  
21

MUESTRA  
RANDA



COLOR:  
Blanco

CAÍDA:  
5

GROSOR:  
0.4mm

ELASTICIDAD:  
0.3cm

DISTORSIÓN:  
3.4cm

PESO:  
179.9gr

CÓDIGO  
22

MUESTRA  
SATÍN



COLOR:  
Rojo

CAÍDA:  
5

GROSOR:  
0.3mm

ELASTICIDAD:  
0.4cm

DISTORSIÓN:  
0.4cm

PESO:  
79.9gr

CÓDIGO  
23

MUESTRA  
SATÍN



COLOR:  
Azul marino

CAÍDA:  
5

GROSOR:  
0.3mm

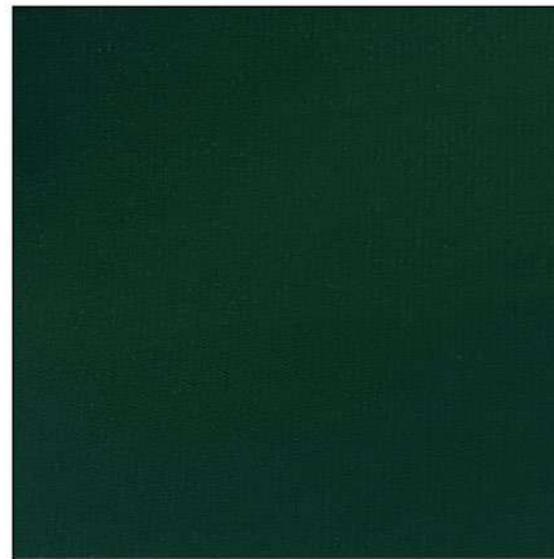
ELASTICIDAD:  
0.4cm

DISTORSIÓN:  
0.3cm

PESO:  
80gr

CÓDIGO  
24

MUESTRA  
SATÍN



COLOR:  
Verde Oscuro

CAÍDA:  
5

GROSOR:  
0.4mm

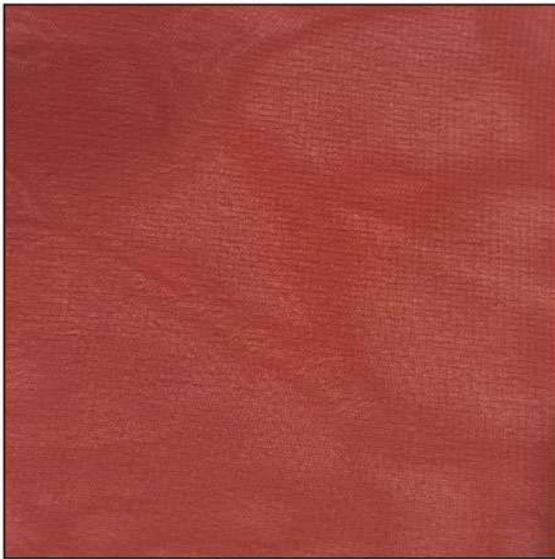
ELASTICIDAD:  
0.3cm

DISTORSIÓN:  
0.4cm

PESO:  
79.9gr

CÓDIGO  
25

MUESTRA  
SATÍN



CAÍDA:  
5

GROSOR:  
0.3mm

ELASTICIDAD:  
0.4cm

DISTORSIÓN:  
0.4cm

PESO:  
180gr

COLOR:  
Naranja

CÓDIGO  
26

MUESTRA  
RANDA 2



CAÍDA:  
3

GROSOR:  
0.4mm

ELASTICIDAD:  
0.4cm

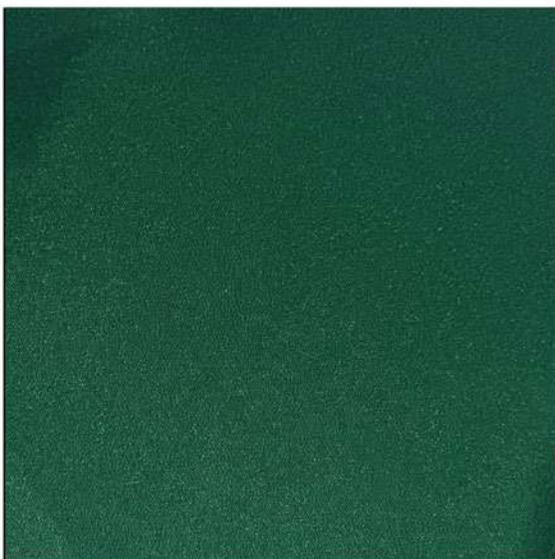
DISTORSIÓN:  
0.4cm

PESO:  
80gr

COLOR:  
Blanco

CÓDIGO  
27

MUESTRA  
SATÍN



CAÍDA:  
1

GROSOR:  
0.3mm

ELASTICIDAD:  
5cm

DISTORSIÓN:  
4.7cm

PESO:  
79.9gr

COLOR:  
Verde

CÓDIGO  
28

MUESTRA  
FLEECE



CAÍDA:  
5

GROSOR:  
0.4mm

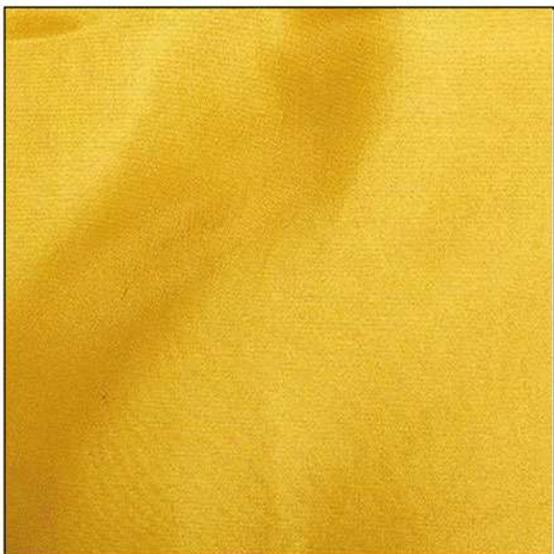
ELASTICIDAD:  
4.9cm

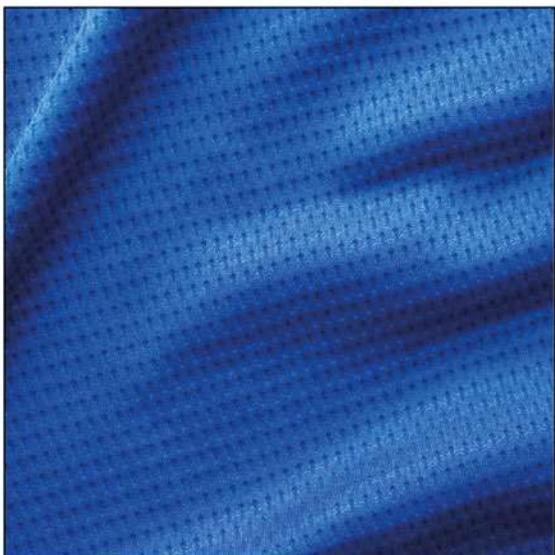
DISTORSIÓN:  
3.4cm

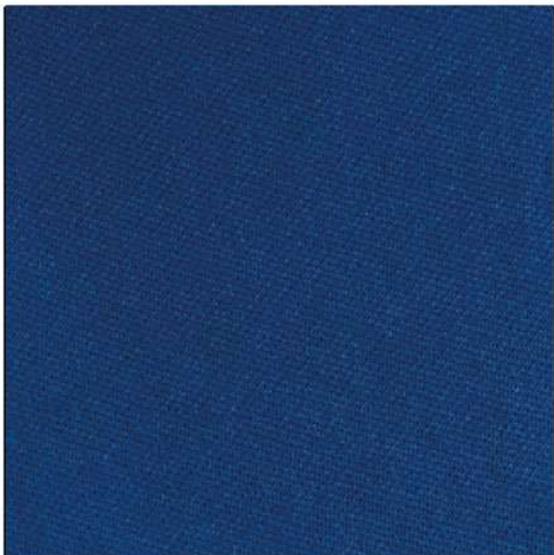
PESO:  
179.9gr

COLOR:  
Naranja

CÓDIGO 29	MUESTRA MALLA
	CAÍDA: 1
	GROSOR: 0.4mm
	ELASTICIDAD: 5cm
	DISTORSIÓN: 4.3cm
	PESO: 79.9gr
COLOR: Amarillo	

CÓDIGO 30	MUESTRA DUBLÍN
	CAÍDA: 2
	GROSOR: 0.4mm
	ELASTICIDAD: 5cm
	DISTORSIÓN: 4.1cm
	PESO: 79.9gr
COLOR: Amarillo oscuro	

CÓDIGO 31	MUESTRA POLLYCUADROS
	CAÍDA: 5
	GROSOR: 0.3mm
	ELASTICIDAD: 1.4cm
	DISTORSIÓN: 0.3cm
	PESO: 80gr
COLOR: Azul	

CÓDIGO 32	MUESTRA POLÍESTER B
	CAÍDA: 5
	GROSOR: 0.3mm
	ELASTICIDAD: 1.9cm
	DISTORSIÓN: 0.4cm
	PESO: 179.9gr
COLOR: Azul marino	

CÓDIGO  
1

MUESTRA  
BOTELLAS PET



Tamaño:  
Pequeñas

Peso:  
80gr

Unidad:  
30

Color:  
Transparentes  
y varios:

CÓDIGO  
2

MUESTRA  
BOTELLAS PET



Tamaño:  
Medianas

Peso:  
299.8gr

Unidad:  
43

Color:  
Transparentes  
y varios:

CÓDIGO  
3

MUESTRA  
BOTELLAS PET



Tamaño:  
Grandes

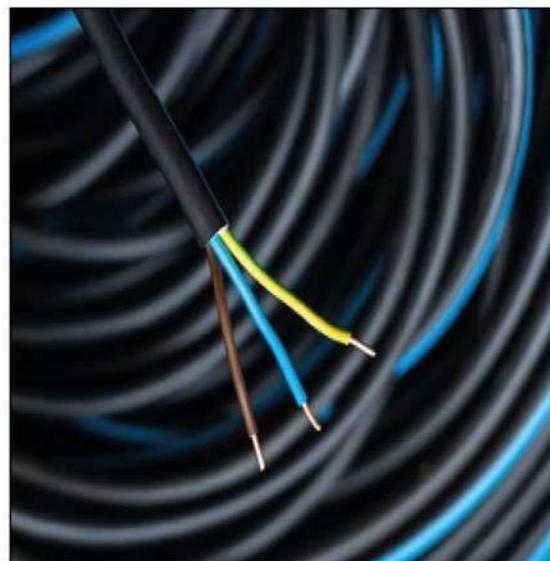
Peso:  
299.8gr

Unidad:  
21

Color:  
Transparentes  
y varios:

CÓDIGO  
4

MUESTRA  
CABLES



Tamaño:  
Medianos

Peso:  
179.9gr

Unidad:  
35

Color:  
Varios:

CÓDIGO  
5



MUESTRA  
CABLES

Tamaño:  
Largos

Peso:  
179.9gr

Unidad:  
20

Color:  
Varios:

CÓDIGO  
6



MUESTRA  
BOLSAS  
PLÁSTICAS

Tamaño:  
Grandes

Peso:  
79.9gr

Unidad:  
49

Color:  
Varios:

CÓDIGO  
7



MUESTRA  
BOLSAS  
PLÁSTICAS

Tamaño:  
Medianos

Peso:  
79.9gr

Unidad:  
46

Color:  
Varios:

CÓDIGO  
8



MUESTRA  
BOLSAS  
PLÁSTICAS

Tamaño:  
Pequeñas

Peso:  
79.9gr

Color:  
Varios:

## 2. FICHA DE COSTOS

SAMTTA	FICHA TÉCNICA DE COSTOS POR PRENDA						BOCETO
	NOMBRE DE LA LÍNEA	MODA ECOSÓFICA	TEMPORADA	ATEMPORAL	FECHA	24-05-2023	
	TIPO DE PRENDA	MOMENTO 2 "ENVOLVER"	ARTÍCULO	2	TALLA	XS	
#	DETALLE MATERIA PRIMA	UNIDAD DE MEDIDA	CONSUMO ESTIMADO	COSTO UNITARIO	TOTAL		
1	<b>Costos Directos</b>						
	<b>Principales</b>						
	Remanentes textiles	q. (saco)	3	0,00	0,00		
	Remanentes no textiles	q. (saco)	1	0,00	0,00		
2	<b>Mano de Obra Diseñador</b>						
	Costo de mano de obra	h. (14 días aprox.)	112	3,00	336,00		
	Diseño	u.	1	60,00	60,00		
	Patronaje	u.	1	40,00	40,00		
3	<b>Procesos Textiles</b>						
	Tinturado (cúrcuma)	u.	1	3,00	3,00		
	Prelavado	u.	4	3,00	12,00		
	Tejido	u.	10	3,00	30,00		
	Plisado	u.	1	3,00	3,00		
	Relleno y Tenzado	u.	25	3,00	75,00		
Acabado con calor	u.	1	3,00	3,00			
4				<b>Costo de Fabricación</b>	562,00		
5				<b>Costos Indirectos</b>	5%	28,1	
6				<b>Total costos de producción</b>	590,1		
7				<b>Margen de Utilidad</b>	20%	118,02	
8				<b>P.V.P.</b>	<b>708,12</b>		



## Abstract of the project

9

**Title of the project** Conceptual fashion from Recycling

**Project subtitle**

**Summary:**

At present, the excessive consumption of the planet's resources has generated a worrying accumulation of waste. This degree project focuses on the creation of conceptual fashion through recycling and the transformation of materials. Besides of local workshops and non-textile waste of the Faculty of Design, Architecture and Art are collected, which are classified and explored through various techniques and textile finishing. From the results obtained, conceptual garments are designed that seek to transmit the negative impacts of the fashion industry on the environment.

**Keywords** Pollution, environment, textile techniques, creative process, recycling.



**Students** Paula Baretta Samantha Micaela

**C.I.** 0105027098

**Code** 88510

**Director** Dis. María Elisa Guillén Serrano, Mgt.

**Codirector:**

Para uso del Departamento de Idiomas >>>

**Revisor:**



Nombre profesor revisor

**Nº. Cédula Identidad** 0103819330



MODA CONCEPTUAL A PARTIR DE RECYCLING