

PATRONAJE Y UPCYCLING

Un análisis de métodos de construcción alternativos a partir de prendas en desuso.

Trabajo final de grado
Licenciatura en Diseño Industrial, perfil Textil-Indumentaria
EUCD - FADU - UdelaR, 2022

Camila Assandri
Sofía Urquiola
Tutora: Lucía Arobba, G.3; Sarita Etcheverry, G4

PATRONAJE Y UPCYCLING

*Un análisis de métodos de
construcción alternativos a partir
de prendas en desuso.*

Camila Assandri
Sofía Urquiola

Tutora
Lucía Arobba
Docente G.3 - EUCD - FADU
Sarita Etcheverry
Docente G.4 - EUCD - FADU

Licenciatura en Diseño Industrial
Perfil Textil-Indumentaria
EUCD - FADU - Udelar
Montevideo, 2022



resumen | abstract

Este trabajo estudia la técnica upcycling a propósito de la creciente tendencia a emplearla en el ámbito del diseño textil y la relevancia que esta cobra en la búsqueda de estrategias para mitigar los problemas socioambientales.

A través del relevamiento teórico se explora el concepto de patronaje alternativo que, sumado al intercambio con diseñadores referentes de upcycling en la región, contribuyen al objetivo de incorporar recursos o enfoques que aporten a la reflexión sobre nuevas perspectivas en la práctica de la transformación de residuos textiles.

Asimismo, se realiza una experimentación matérica de dos técnicas de patronaje no tradicionales, Método Comas, creado por la D.I. Agustina Comas; y Kinetic Garment Construction, creado por el Dr. Rickard Lindqvist, con la intención de vivenciar sus procesos y enriquecer este análisis desde la práctica.

Mediante este proyecto se pretende hacer un aporte a la discusión sobre el upcycling y fomentar su difusión.

Palabras clave: upcycling / suprarreciclaje / sustentabilidad / patronaje / patronaje clásico / patronaje alternativo

índice

1

Introducción

Hipótesis, motivación, objetivos.....	pág. 5
Estructura del proyecto.....	pág. 6

2

Definición

Fast fashion.....	pág. 8
¿Qué es el upcycling?.....	pág. 10
Upcycling y medio ambiente.....	pág. 10
Ámbitos de aplicación.....	pág. 12
Upcycling en moda - antecedentes.....	pág. 15
Técnicas de patronaje.....	pág. 18
Patronaje Tradicional.....	pág. 18
Patronaje Alternativo.....	pág. 22
Línea de tiempo: métodos de patronaje.....	pág. 28
Línea de tiempo: patronaje alternativo.....	pág. 29
Acercamiento a referentes.....	pág. 30

3

Experimentación

Abordaje de la experimentación.....	pág. 35
Método Comas.....	pág. 36

Kinetic Garment Construction.....	pág. 50
-----------------------------------	---------

4

Análisis y consideraciones finales

pág. 63

5

Bibliografía

pág. 68

6

Anexos

Análisis FODA de la técnica upcycling.....	pág. 73
Entrevista VERBO.....	pág. 74
Entrevista Agustín Petronio.....	pág. 80
Entrevista Agustina Comas.....	pág. 87
Anexo: acercamiento a referentes.....	pág. 91

hipótesis - motivación

Se considera que la sostenibilidad debería ser el marco fundamental de las investigaciones en diseño de la actualidad debido al peso que tiene la industria textil en las problemáticas socioambientales. Resulta necesario seguir profundizando el rol del diseñador en este lugar, por lo tanto, se entiende que investigar modelos de producción alternativos es crucial para construir soluciones eficientes y a largo plazo.

En la última década han surgido nuevos diseñadores y empresas que llevan la sustentabilidad como fundamento y lo materializan de diferentes formas. Un ejemplo de esto es la creciente tendencia a generar prendas mediante upcycling, aprovechando prendas descartadas e incluso retazos.

A lo largo del desarrollo del proyecto final de UP4, en la investigación de la temática de upcycling aplicada al traje sastre, surge el interés en cómo ésta técnica se vale de la creatividad y el ingenio para recuperar el sentido del residuo textil. Al mismo tiempo, se concluye que la moldería convencional no es idónea para la elaboración de vestimenta a partir de otras prendas en desuso, considerando el excedente de material que genera, la falta de flexibilidad en la estructura del patronaje clásico, y la dificultad que imparte la linealidad del proceso de diseño que suele acompañarlo.

Durante el transcurso de la carrera, el acercamiento a los diferentes tipos de patronajes fue muy escaso y superficial; sin embargo, el curso de Técnicas de Moda, en conjunto con la tesis de grado “des\PLIEGUE” de la D.I. Renata Casanova, dispararon el interés hacia la exploración de la moldería alternativa en la vestimenta. Este interés sumado a la noción de su posible relevancia en el proceso de upcycling, impulsó esta investigación.

objetivos

Objetivo general

Investigar métodos de patronaje que permitan identificar recursos o enfoques aplicables al upcycling de prendas.

Objetivos particulares

_Indagar sobre el upcycling, sus antecedentes y sus aplicaciones en la industria a través de diferentes marcas y diseñadores referentes.

_Estudiar los sistemas de patronaje a través de la historia.

_Experimentar dos técnicas alternativas de patronaje en prendas en desuso.

estructura del proyecto

1. Estudio de antecedentes.

Relevamiento de información sobre upcycling y sus ámbitos de aplicación, patronaje clásico y alternativo.

2. Planteamiento de hipótesis de la investigación y objetivos.

3. Construcción del marco teórico.

A partir de la información recabada.

4. Acercamiento a referentes.

Entrevista a diseñadores que aplican el upcycling en la región.

5. Experimentación y evaluación.

De dos de las técnicas alternativas que se estudiaron para la elaboración de prendas mediante Upcycling.

6. Análisis y consideraciones finales.

DEFINICIÓN

Antecedentes

fast fashion

Desde el siglo XX, gracias a la apertura de barreras comerciales internacionales, muchas marcas de moda se vieron incentivadas a mover sus centros de producción a otros países, donde el costo de la materia prima y la mano de obra son incuestionablemente más baratos. Esto, junto con el acelerado desarrollo de los medios de comunicación, dió comienzo a lo que hoy en día se conoce como “fast fashion” o “moda rápida”, que tiene como principales características la producción masiva de vestimenta, el acceso a las tendencias por parte del consumidor en tiempo récord, y la baja calidad de sus materiales y confección. Ésta última juega un papel esencial en el proceso, pues garantiza la corta vida útil de las prendas, fomentando nuevamente el consumo.

Los grandes focos de producción se sitúan, en su mayoría, en el continente asiático. Países como Camboya, China y Bangladesh, albergan una cantidad de fábricas textiles donde gran parte de sus trabajadores se encuentran en situación de pobreza, trabajando largas jornadas (alrededor de dieciocho horas, seis días a la semana), a cambio de sueldos ínfimos. Las condiciones de trabajo dentro de la fábrica no suelen ser las ideales: a menudo carecen de insumos de seguridad básicos para la protección de la salud de sus trabajadores, como extinguidores y mascarillas; buena limpieza y ventilación de espacios; incluso existen casos críticos, donde las fábricas son montadas dentro de edificios abandonados, sin las habilitaciones necesarias para su uso.

El principal ejemplo que resume lo mencionado fue la tragedia de Rana Plaza, en las afueras de Dhaka, Bangladesh, en el año 2013. Rana Plaza era un edificio que albergaba cinco fábricas textiles, con miles de trabajadores dedicados a la confección de vestimenta. Dicho edificio fue construido en parte bajo la errada aprobación del gobierno, y en parte de manera ilegal, utilizando materiales de construcción de muy baja calidad. Asimismo,

el complejo contaba con un poderoso generador eléctrico que provocaba un fuerte temblor en los pisos cada vez que era encendido. Fueron estos temblores los que causaron el derrumbe de Rana Plaza, cobrándose la vida de más de mil cien trabajadores, y dejando miles de heridos. Si bien el peligro de derrumbe del complejo era de público conocimiento, los empleados eran forzados a retornar diariamente y cumplir con su jornada.¹

Las fábricas en Rana Plaza producían vestimenta para marcas como Adidas, Walmart y GAP. La tragedia tuvo gran impacto internacional y motivó la toma de medidas por parte de algunas empresas y gobiernos, para lograr una producción socialmente responsable. Este hecho fue uno de los disparadores para el movimiento “slow fashion” o “moda lenta”, que denuncia la producción masiva, promueve la mano de obra con salarios y jornadas laborales justas, y hace foco en la utilización de materias primas con bajo impacto en el medio ambiente.



Las ruinas del complejo Rana Plaza después de su colapso en las afueras de Dhaka, capital de Bangladesh, Biraj, A. (2018)

¹ Datos extraídos de Yardley, J. (22 de mayo de 2013). *Report on Bangladesh Building Collapse Finds Widespread Blame*. The New York Times. <https://www.nytimes.com/2013/05/23/world/asia/report-on-bangladesh-building-collapse-finds-widespread-blame.html>

A lo largo de los últimos veinte años, los medios de comunicación y organizaciones internacionales han denunciado públicamente situaciones de trabajo infantil y trabajo forzoso en fábricas textiles. Con el objetivo de combatirlos y mejorar las condiciones de trabajo, se crearon sistemas de auditorías que califican y proponen mejoras a las mismas. Actualmente, las empresas exigen trabajar con fábricas auditadas, sin embargo, éstas suelen tercerizar gran parte de su trabajo a proveedores que no cumplen con los estándares requeridos. El problema social que existe en torno a las grandes fábricas textiles se encuentra vigente, hacen falta regularizaciones y asunción de responsabilidades por parte de los gobiernos y las grandes empresas en sus cadenas de producción.

Materia prima del fast fashion

En términos de materia prima, las cadenas de ropa que producen moda rápida, como Zara (España), Hennes & Mauritz (Suecia) y Topshop (Reino Unido), adoptaron al poliéster como fibra principal. El poliéster es una fibra manufacturada sintética derivada del petróleo, compuesta principalmente de plástico, que posee beneficios como la versatilidad, pues es fácilmente aplicable en todo tipo de vestimenta, bajo costo, y durabilidad. No obstante, es una fibra que tiene gran impacto ambiental. Para comenzar, el poliéster es altamente contaminante durante su fabricación y teñido, ya que la misma libera hasta tres veces más CO₂ en la atmósfera y sustancias tóxicas que la producción de algodón. Además, no es considerada una fibra biodegradable, pues su proceso de degradación puede tardar entre veinte y doscientos años; esto significa que las millones de prendas fabricadas cada temporada, que fueron usadas y rápidamente descartadas, aún permanecen en el planeta en forma de toneladas de desperdicios.

Por último, si bien es una fibra que requiere de poco uso de agua para su mantenimiento, cada lavado de una prenda de poliéster (o de otra fibra sintética) genera el desprendimiento de restos de fibras milimétricas llamadas microplásticos. Se estima que alrededor de medio millón de toneladas de microplásticos provenientes de fibras sintéticas llegan anualmente a los océanos, los cuales son ingeridos accidentalmente por organismos que en

ellos habitan, poniendo en peligro tanto la proliferación de las especies marinas, como la salud de aquellos que las consumen.



Imagen de un vertedero de textiles (landfill),
Getty Images (2021)



Microplásticos encontrados en muestras de
núcleos de hielo tomadas como parte del Pro-
yecto Pasaje del Noroeste liderado por Estados
Unidos, Reuters (2019)

¿qué es el upcycling?

A lo largo de la carrera de Diseño Industrial en la EUCD, se toma conciencia sobre los problemas que genera la industria de la moda rápida a nivel socioambiental. Realidad que dista del ideal “desarrollo sustentable” que se promueve desde el ámbito académico, el cual propone el uso racional de los recursos para satisfacer las necesidades de la sociedad en el presente, sin comprometer las necesidades de las generaciones futuras. Actualmente, el uso desmedido de los recursos ambientales que ejerce la dominante industria de la moda rápida, provoca que surjan como contrarespuesta nuevos modelos de consumo que proponen una alternativa a la cultura del “use y tire”, que buscan revalorizar la vestimenta, tener formas de producción más amigables con el ambiente y un mayor compromiso social. Un ejemplo de esto es la creciente tendencia a generar prendas mediante upcycling.

El upcycling para la diseñadora Lucía López² *“es el proceso de transformar materiales o productos descartados en nuevos materiales o productos de igual o mayor valor. Podemos partir de residuos textiles y transformarlos en nuevos textiles o prendas, o podemos partir de prendas y transformarlas en nuevos textiles o prendas.”* (López, 2021). Asimismo, menciona al upcycling como un *“movimiento de resistencia a los modelos de producción masiva de alta obsolescencia”* (López, 2019), pues busca la recuperación del sentido del residuo, y deja en evidencia las fallas del sistema de la moda.

La diferencia entre upcycling y el reciclaje convencional radica en que el primero tiene como resultado un producto “elevado”, más valioso, mientras que el último solo busca la reinserción del material de desecho dentro del propio ciclo de vida, o uno nuevo.

² Lucía López es una diseñadora uruguaya egresada del Centro de Diseño Industrial, referente de sustentabilidad y la técnica upcycling en el país.

upcycling y medio ambiente

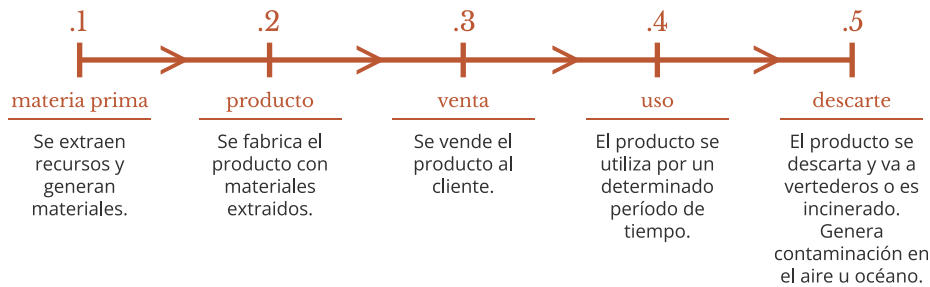
La Lic. Victoria Harsch menciona en su trabajo de grado que *“se puede generar creaciones para el mercado que no sean frívolas y cuyo objetivo no sea producir a un ritmo desmedido y producir ganancias económicas sin tener en cuenta las huellas ecológicas que afectan a la sociedad”* (Harsch, 2017, p.30). Para lograrlo, se necesita de un importante cambio de conducta y mayor compromiso por parte de los gobiernos y empresarios del retail. Asimismo, el rol del diseñador es fundamental para llevar a cabo la transición hacia el nuevo paradigma, a través de la invención de sistemas y productos que vayan de la mano con este objetivo.

En la actualidad el fast fashion propone un ciclo de vida lineal (fabricación, uso y desecho), donde las prendas son usadas por la mitad de tiempo que solían usarse hace 15 años. Esto supone un mayor gasto de material y un aumento exponencial de la producción, por consiguiente, mayor contaminación.

Los autores McDonough y Braungart (2002), en su libro “Cradle to Cradle”, llaman de ciclo de vida “cradle-to-grave” (de la cuna a la tumba) al modelo de industria contemporáneo, incluyendo la industria del fast fashion ya mencionada. Diametralmente opuesto al “cradle-to-grave”, los autores proponen el ciclo “cradle-to-cradle” (de la cuna a la cuna), que resumen en la frase “el desecho no existe”. Para participar de este ciclo de vida circular, pues no tiene comienzo ni final, los autores proponen eliminar el concepto de “desecho” del proceso de diseño: en el producto, su packaging y los sistemas que lo rodean. El producto “desechado” puede volver a su fabricante y éste lo puede transformar en materia prima para generar nuevos productos.

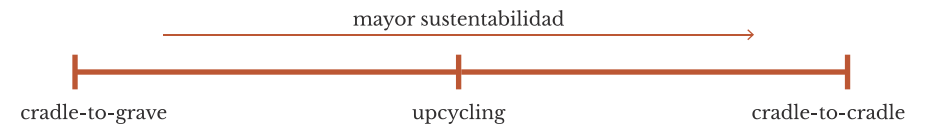
Se entiende que para que el proceso cradle-to-cradle se reproduzca de manera óptima, el diseñador tiene la obligación de pensar sus proyectos como

un proceso que se reinventa, y no como un producto aislado. La materia prima empleada debe poder reciclarse y generar el producto nuevamente, sin necesidad de recurrir a nuevos materiales, generando un ciclo continuo de uso y reinversión. Cumplir con este proceso requiere de un gran compromiso social y gubernamental, y de la reestructuración de la industria tal como la conocemos hoy.

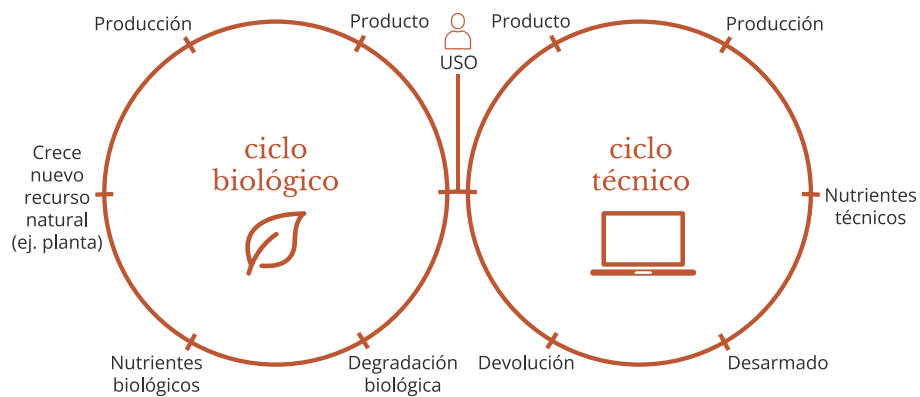


1. Diagrama de ciclo de vida lineal del producto.
Cradle-to-grave.

Dentro de este esquema, que tiene como antípodas al cradle-to-grave y al cradle-to-cradle, se puede ubicar al upcycling de vestimenta en un punto intermedio. Por un lado, el upcycling se vale de los desechos del fast fashion para fabricar sus prendas, está estrechamente ligado a él. Sin la existencia de desechos textiles, no existiría el upcycling. Por otro lado, también genera ciclos completos al reutilizar prendas y crear nuevas, lo cual lo acerca al modelo circular o "cradle-to-cradle". Sin embargo, dicho proceso no es eterno, pues la materia prima no puede ser reutilizada infinitas veces, y se deteriora con el uso y reestructuración.



3. Diagrama de antípodas que sitúa al upcycling entre el cradle-to-grave y el cradle-to-cradle..



2. Diagrama de ciclo circular del producto.
Cradle-to-cradle.

ámbitos de aplicación

Actualmente se pueden encontrar varios ámbitos de aplicación del upcycling. A continuación se detallan tres de ellos, que dan lugar a un sinnúmero de oportunidades de aprovechamiento de los residuos: el diseño de producto, la arquitectura, y el diseño textil, desarrollado en el próximo apartado.

Tanto en el diseño de producto como en el diseño textil, el upcycling permite crear objetos, textiles, y prendas que se caracterizan por su originalidad estética, su exclusividad, y su fabricación artesanal. La materia prima del upcycling aplicado al diseño industrial está constituida por artículos rotos o en desuso de todo tipo, desde objetos excedentes de la sobreproducción, hasta la gran variedad de residuos generados diariamente. A continuación se presentan ejemplos de cómo diseñadores y emprendedores, uruguayos e internacionales, logran conectar prácticas del upcycling con el diseño de producto.

Upcycling en diseño de producto

_María Lasarga

María Lasarga es una diseñadora industrial uruguaya, egresada de la Escuela Universitaria Centro de Diseño (EUCD, UdelAR). En su emprendimiento homónimo, María ressignifica el valor de piezas antiguas de vajilla cerámica o de porcelana, creando joyería con diseño atemporal y hecha con mano de obra artesanal.

_Teko

El proyecto uruguayo Teko, liderado por Nicolás Montossi, tiene dos propuestas en torno a las colillas de cigarrillos, que son altamente contaminantes y comúnmente desechadas en la vía pública. Diseñan una red de

recolección, prestando pequeños tubos de PVC en plazas y playas de la costa este del país, para que los fumadores que las frecuentan depositen en ellos sus colillas. Luego, con el resultado de la recolección, generan una propuesta de upcycling del acetato de celulosa, plástico que compone las colillas, formando placas que sirven como materia prima para la elaboración de múltiples productos. Su principal objetivo es crear con ellas una materia prima que posibilite la creación de una amplia variedad de productos.



Marquesa Emilia de Oyra, producida por María Lasarga (2021)



Armazón de lentes Teko en producción (2021)

_Bureo

Bureo es un emprendimiento chileno que fabrica materia prima y productos a partir de redes de pesca recolectadas del océano y de diferentes comunidades sudamericanas. Mediante un proceso de clasificación, lavado y fundición, generan bolitas plásticas a las que denominaron “NetPlus”. El material NetPlus es utilizado por Bureo para la elaboración de skateboards, pero también han colaborado con marcas como Patagonia, Trek y Jenga, que actualmente lo usan en el proceso de fabricación de sus propios productos.



MINNOW Cruiser Skateboard, Bureo (2021)

Upcycling en arquitectura

Al igual que se utilizan residuos generados a partir del consumo cotidiano para emplear en el diseño de nuevos productos, existen residuos de mayor escala que pueden transformarse en objetos habitables. Si bien uno de los objetivos de la arquitectura contemporánea es crear materiales más sustentables para la construcción, el upcycling permite dar un nuevo uso a todos aquellos que ya existen.

_Dock Inn Hostel

Este hostel ubicado en Rostock (Alemania) fue creado por los arquitectos Holzer Kobler Architekturen y Kinzo Architekten GmbH. Su estructura está compuesta por contenedores, que anteriormente fueron utilizados para carga y transporte de mercancías por vía marítima. Para hacer de los contenedores unidades habitables, fueron restaurados, pintados y aislados térmicamente. El edificio cuenta con una superficie de 6750m² que se divide en 64 habitaciones y áreas comunes.

_Casa upcycle

La casa Upcycle (Dinamarca) de los arquitectos Lendager Arkitekter es un proyecto de arquitectura que planteó reducir las emisiones de CO₂ a la atmósfera en el mayor grado posible durante su construcción. El resultado



Fachada Dock Inn Hostel, donde se puede apreciar su construcción en base a contenedores.
Schroeder, M. (2019)

expuso la reducción de emisiones en un 86%, en comparación con una casa similar construida con materiales convencionales.

La mayoría de los materiales utilizados para la construcción de la casa son producto de upcycling. Al igual que el Dock Inn Hostel, su estructura principal está hecha de contenedores de carga, pero suma a la apuesta la utilización de restos de vidrios para hacer azulejos, baldosas de corcho para el suelo, paneles de astilla de madera para el revestimiento de paredes, entre otros. Los procedimientos de construcción empleados en la casa Upcycle, y sus resultados, ponen en evidencia lo contaminante que es la industria de la construcción actualmente, e invita a reflexionar sobre la cantidad de posibilidades que se tiene como sociedad para hacer de ella una industria más sustentable.



Exterior de la Casa upcycle. Ray, J. (2013)



Interior de la Casa upcycle. Ray, J. (2013)

upcycling en moda - antecedentes

El upcycling dentro de la industria de la moda constituye el tercer ámbito de aplicación de los destacados anteriormente, y sobre el cual se hace foco en este proyecto. Actualmente se puede encontrar upcycling en prendas generadas tanto en los propios hogares, como en marcas de renombre internacional. Entre estos dos extremos existe un gran abanico de alternativas, pues la técnica tiene la capacidad de amoldarse a diferentes tipos de diseños y formas de trabajo.

En el ámbito del hogar, el upcycling toma relevancia gracias al “movimiento maker” o DIY (“do it yourself”, es decir, “hágalo usted mismo”). Éste se hizo popular entre las décadas del 1950 y 1960, dada la vuelta a los hogares por parte de los trabajadores luego de la Segunda Guerra Mundial, la expansión de las familias, y el ajuste de la jornada laboral que proporcionó más tiempo libre para dedicar a nuevos hobbies. Se comenzó a enseñar y divulgar conocimientos básicos para la creación de elementos varios en casa a través de cursos, revistas, e incluso la TV. Hoy en día, en rechazo a la cultura de sustituir lo que está roto y consumir masivamente, el DIY gana popularidad gracias a la democratización de conocimientos a través de internet y propone tanto enmendar, como generar piezas uno mismo. Como menciona la D.I. Renata Casanova en su tesis de grado,

Al “hacer”, se reemplaza el “comprar”, evitando así numerosos desperdicios que quedan fuera de nuestra vista y control cuando se adquieren productos terminados. (. . .) El “hacer” lo acompaña el “compartir”, el “dar”, el “aprender”, el “jugar”, el “participar”, el “apoyar” y, finalmente, el “cambiar”, todo esto fomentando una comunidad más abierta y participativa, de intercambio, donde enseñar, aprender, compartir, descubrir y así cambiar desde adentro hacia afuera. (Casanova, 2016, p. 20,21).

Los materiales más comúnmente usados para hacer upcycling en el hogar

son restos de telas y prendas de vestir en desuso, las cuales son reinventadas para prolongar su ciclo de vida. En cuanto a las herramientas para realizarlo, se plantea que no es completamente necesario contar con una máquina de coser, ni de útiles específicos de costura, ofreciendo como alternativa la confección 100% a mano y el reemplazo de dichos útiles por otros elementos cotidianos y de fácil acceso. Esto brinda la posibilidad de realizar proyectos de dificultad simple a compleja, pero teniendo como denominador común el valor agregado de hacer vestimenta con las propias manos y dándole una nueva vida a los desechos.

En lo que respecta a la moda a nivel industrial, el diseñador Martin Margiela fue uno de los pioneros en el empleo de la técnica para la pasarela en su desfile Spring/Summer 1994, donde fueron usadas prendas de sus colecciones anteriores como materia prima. Desde entonces, varios diseñadores alrededor del mundo la han utilizado esporádicamente, mientras que otros logran encontrarle un lugar permanente dentro de su modelo de negocios.

Marine Serre

La diseñadora francesa Marine Serre crea colecciones con un 50% de materiales reciclados. Sus prendas son generadas a partir de servilletas antiguas, pañuelos de seda y excedentes de producción como camisetas, tejidos de punto, sábanas, y denim. Las mismas son confeccionadas en pequeños talleres que cuentan con maquinaria profesional para corte, costura y planchado, logrando un producto de muy alta calidad, con buenas terminaciones y que mantiene la impronta de su materia prima original. A través de su trabajo se reconoce el poder del reciclaje como desafío creativo, ya que requiere de ingenio para hacer un buen uso de los materiales, y generar diferentes estilos y talles, para luego formar parte de una colección de prendas.

BODE

Bode es una marca de moda masculina de lujo, creada por la diseñadora estadounidense Emily Bode. Sus diseños buscan resignificar el valor de la sastrería tradicional, hecha por artesanos, al igual que las técnicas de quil-

ting, crochet, bordado, y patchwork, hechas a partir de materiales recolectados en desuso. Actualmente la marca lleva a cabo el proyecto “Senior cord”, que consiste en revivir una tradición nacida a comienzos del siglo XX en la universidad de Purdue. La misma busca realizar prendas en pana amarilla y decorarlas con parches, dibujos y bordados característicos de un grupo o club social. Las prendas confeccionadas en el marco de este proyecto usan pana vintage y la simbología plasmada en ellas hace referencia a películas, la naturaleza, la ciudad de Nueva York, etc..



De izquierda a derecha: Moon Salutator N°7, Knit Mélange Traine Gown, Moon Denim Jacket. Prendas de upcycling diseñadas por Marine Serre. Serre, M. (2021)



Tea Set Senior Cord Jacket. BODE. (2021)

_Louis Vuitton

El diseñador estadounidense Virgil Abloh, fundador de la marca Off-White, fue hasta 2021 la cabeza de las colecciones masculinas de la casa francesa Louis Vuitton. Como resultado de la pandemia, Abloh comenzó a incluir el concepto “Upcycling ideology” (ideología de upcycling) dentro de sus últimas colecciones.

La inclusión de la técnica en la marca se da a través de tres acercamientos: creando piezas a partir de prendas y materiales excedentes de stock; utilizando el “reciclaje de ideas”, es decir, que todas las ideas e inspiraciones previas no son desechables, sino que son una fuente infinita de valor; y reutilizando prendas de colecciones anteriores en las actuales, tal cual fueron confeccionadas. Lo que Abloh buscó a través de este nuevo sistema, fue cuestionar la rapidez con la que se mueve la industria de la moda y com-

batir la rápida obsolescencia dada por la continua presentación de nuevas colecciones y la sobreproducción. El diseñador, que falleció en noviembre de 2021, logró que un tercio de las colecciones masculinas de Louis Vuitton fueran hechas mediante upcycling.



Louis Vuitton Men's Spring-Summer 2021.
Looks 13, 40 y 59, realizados mediante
upcycling. (2021)

De estos diseñadores se puede afirmar que si bien comparten la intención de reutilizar materiales para convertirlos en un producto de mayor valor (definición de upcycling), y pretenden plantear un cuestionamiento en el público acerca de las modalidades de consumo; existen infinitos abordajes a dicha técnica, desde formas más conceptuales, como Abloh, a un total aprovechamiento de los desechos, como Serre.

Como antecedente del proceso constructivo al momento de diseñar las

piezas, se toma como referencia el método de trabajo utilizado durante el ejercicio “Des-prenda”, llevado a cabo por las propias estudiantes en el marco de la materia Técnicas de moda II, durante el año 2016. Este ejercicio parte de la premisa de crear una prenda nueva mediante el desarme de dos pantalones de denim, utilizando todas sus piezas, sin recortarlas. Para este ejercicio se realizó una deconstrucción de las prendas, análisis de sus piezas, y reconstrucción de las mismas a través de la técnica del moulage, es decir, la construcción de prendas directamente sobre el cuerpo o el maniquí.

Asimismo, la tesis de grado “Despliegue” de la D.I. Renata Casanova, en conjunto con la tesis doctoral “Métodos directos de patronaje creativo: didáctica y experimentación” de la Arq. Eva Iszoro Zak, proporcionan un acercamiento hacia métodos alternativos para la construcción de prendas: Kinetic Garment Construction, Pattern Magic, Subtraction Cutting, Make/use, Accidental Cutting, etc.. Estos antecedentes se utilizan como base informativa, ejemplo, y guía, de acuerdo a las relaciones puntuales que se entiende que cada uno posee con el proyecto.



Ejercicio “Des-prenda”,
Técnicas de moda II.
Assandri, Beraza, Urquiola (2016)

técnicas de patronaje

A lo largo de la historia del diseño de indumentaria se han planteado diversas formas de pensar la construcción de las prendas que usamos. Hoy en día se cuenta con una variedad de métodos de patronaje y corte que se pueden ordenar en dos ejes: por un lado las técnicas que devienen de los métodos más tradicionales, asociados a la mayoría de los procesos utilizados en las producciones masivas; pero también están surgiendo otras formas que se alejan de esto, buscando hacer foco en nuevas particularidades o propiedades del patronaje.

En este proyecto, se hace referencia al primer grupo de técnicas como “sistemas de patronaje tradicional” y al segundo grupo como “sistemas de patronaje alternativos”. La Real Academia Española define el término “alternativo” como aquello que “difiere de los modelos oficiales comúnmente aceptados” (acepción n° 3). Dicho esto, se define al “patronaje alternativo” como aquel que no se ajusta a la “la matriz de confección de sastrería”, desarrollada a partir de mediciones horizontales y verticales del cuerpo en posición vertical en la que sí se inscribe el primer método.

A continuación se describen algunos sistemas de patronaje que se consideran pertinentes para el análisis de sus métodos, con la finalidad de identificar criterios que permitan impulsar la reflexión sobre los procesos propios del upcycling:

Cuando trabajamos con upcycling aprovechamos las características intrínsecas del material inicial como recurso de diseño. Lo que enfrentamos todo el tiempo es una falta de padrón, por lo que está -en mi práctica- la búsqueda del padrón dentro de lo irregular que es el material. Cómo conseguir crear recetas y sistematizaciones para poder reproducir después lo que uno crea. (Comas, 2018).

patronaje tradicional

Sastrería y sistema de patronaje plano clásico

La sastrería tradicional se origina en la época medieval en Europa, cuando los sastres comienzan a cortar piezas de tela para darles forma siguiendo los volúmenes de la anatomía corporal. Sin embargo, para llegar a la sastrería y el ajuste como se conocen en 2022, se dió un proceso gradual. La introducción de la cinta métrica a principios del siglo XIX facilitó el desarrollo de varios sistemas de dibujo y teorías sobre cómo reproducir prendas y cómo adaptarlas a diferentes tipos de cuerpo.

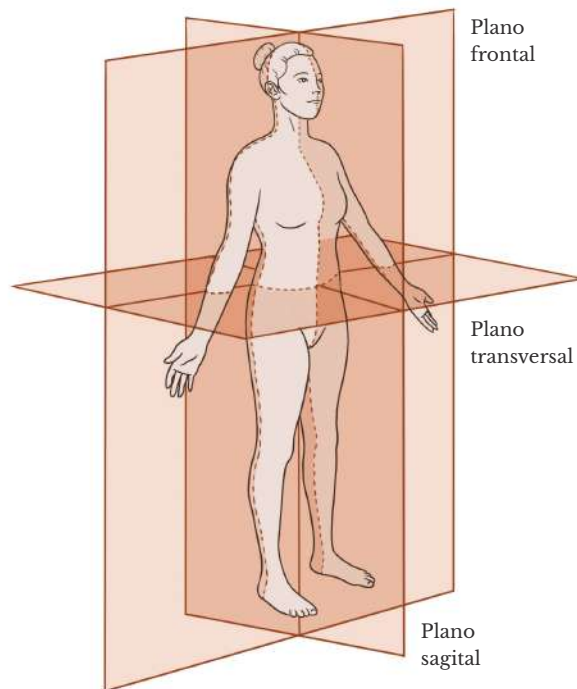
En 1863, en paralelo a la revolución industrial y el desarrollo de la producción en masa, el matemático alemán Dr. H. Wampen publicó “Instrucciones matemáticas en la construcción de modelos para drapear la figura humana”, donde a través del estudio de las proporciones de las estatuas griegas (medidas verticales y horizontales) y la colaboración de un sastre delineó el primer sistema científico para el trazado de patrones e instrucciones fundamentales para la graduación de talles.



Ilustración de un taller de sastrería, siglo XV, autor desconocido.

Esto marca el inicio del método de patronaje plano y corte como se entiende en la actualidad, alejándose de la ropa envolvente empleada hasta ese entonces. El estudio del cuerpo que desarrollan los sastres aporta una nueva interpretación teórica del mismo y funda las bases del paradigma hegemónico de patronaje, que prevalece hasta la actualidad:

- Trabajo sobre el cuerpo erguido y estático, o maniquí.
- División del cuerpo en simetría bilateral, a través del plano sagital: derecha/izquierda
- División del cuerpo en plano frontal: frente/espalda
- División de las tipologías de prendas a partir del plano transversal: superior/inferior
- División del cuerpo: tronco/extremidades



Sección del cuerpo a través de planos: frontal, sagital y transversal

Teniendo como referencia esta segmentación del cuerpo, se toman medidas verticales y horizontales del mismo (ancho del pecho, ancho de la cintura, ancho de cadera, ancho de los hombros, largo delantero y trasero, y ancho y largo de los brazos). Estas se utilizan para trazar un diagrama base compuesto de rectángulos que funcionan como una abstracción matemática y que orientan el trazado de prendas en plano, la “matriz de confección”. Dicha matriz es crucial para la sistematización del proceso de trazado de patrones en plano, como herramienta de comunicación de las formas de corte. Se caracteriza por su precisión y por su relativa facilidad para ser reproducida y difundida, lo que ha favorecido su expansión y prevalencia desde la revolución industrial hasta la actualidad. Como expone Lindqvist el manejo de esta herramienta:

Es esencial para cualquier persona que desee participar o comprender el corte de patrones para el diseño de moda, pero la historia no comienza ni termina con el patrón; en cambio, comienza y concluye con el cuerpo que se está vistiendo. (Lindqvist, 2015, p.57).

En los últimos cien años la creciente aceleración del ritmo de vida se vio reflejada en los tiempos de producción y comercialización que exigen adaptar los procesos de patronaje. Por otro lado, la profundización del estudio del patrón como un concepto abstracto introdujo un riesgo de que la conciencia del cuerpo se pierda en el acto de cortar, ya que hay menos necesidad de que el cuerpo esté físicamente presente, alejando del foco al objeto de estudio (Lindqvist, 2015). Si bien el enfoque teórico sobre el cual se desarrolla el sistema de patronaje clásico no se ha modificado prácticamente, sí ha cambiado cómo se lo aplica. Durante la revolución industrial, con la incorporación de nuevas tecnologías y maquinarias para estandarizar el desarrollo de patrones y graduaciones de talles, se aleja del trabajo artesanal y manual. Actualmente, la estandarización extrema en la producción de prendas ready to wear que responde a las demandas de rentabilidad económica del fast fashion, deja de lado los principales factores diferenciales que constituyen el origen de la sastrería tradicional: la cualidad de lo “hecho a medida”, donde las particularidades del usuario son tenidas en cuenta de principio a fin del proceso; y la importancia del

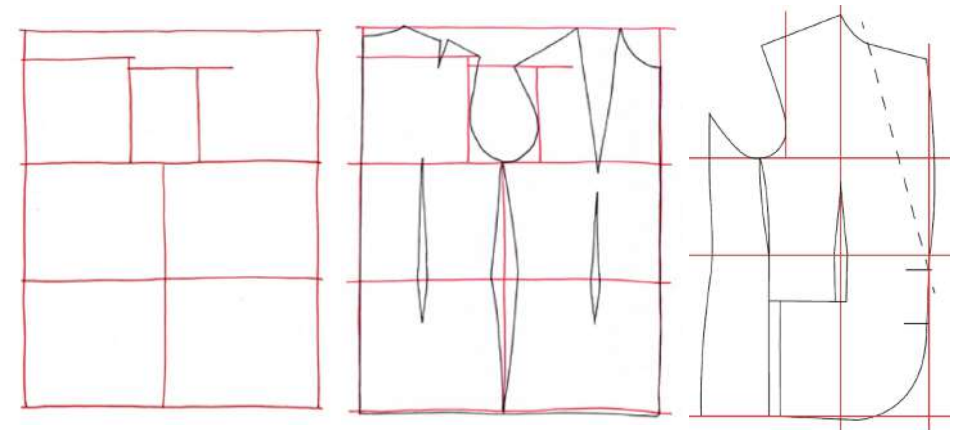
vínculo entre el usuario y quien confecciona las prendas.

El entendimiento teórico sobre el cual se funda el sistema de patronaje clásico, hace énfasis en la percepción de que una prenda bien ajustada es aquella que se adapta a la forma del cuerpo del usuario, creando un número mínimo de pliegues y, sin embargo, permitiendo que el cuerpo se mueva cómodamente (Lindqvist, 2015). Si bien esta forma de entender la construcción de prendas es interesante, también es posible cuestionarse si este enfoque de estudio tiene la capacidad de abarcar las principales demandas actuales de los usuarios y de la industria, o si tal vez aporta una mirada posiblemente unidimensional del patronaje como propone Lindqvist. Las nuevas tecnologías en desarrollos textiles aportan múltiples posibilidades, que por ejemplo proporcionan por sí mismas la solución al problema del “calce”; como es el tejido elástico arrugado desarrollado desde 1984 por el diseñador Peter Meadows, que permite la utilización de patrones de un solo talle, ya que las cualidades de estiramiento de este textil en sentido horizontal y vertical al mismo tiempo logran abarcar con una misma prenda talles desde el XXS al XXL. Esto habilita a correr la mirada hacia nuevos enfoques de estudio dentro del patronaje que respondan a otras demandas, más expresivas, de responsabilidad social, de sostenibilidad dentro de la industria.



Hunza G, marca que utiliza el tejido de punto desarrollado por Peter Meadows.

Sin ponderar las formas artesanales de construcción del pasado, ni idealizar los avances tecnológicos que ofrece el progreso, se considera valioso analizar el contexto del origen de esta aproximación teórica. La “matriz de confección” de la sastrería fue desarrollada como método para la construcción de una tipología de prenda específica: “el traje”; perfectamente ajustado y adaptado a las necesidades de un cliente específico, en un contexto donde la confección era principalmente hecha a mano y a medida, y basado en las propiedades que poseían los textiles de la época. Si bien se ha ido adaptando con el correr de los años, no se ha alejado demasiado de las bases fundamentales que constituyen al patronaje clásico. Como dice Lindqvist (2021), el trasfondo de esta adaptación recae en que la realidad de la sociedad, la cultura y las prendas del siglo XIX difiere de la funcionalidad, el cuerpo en movimiento y los textiles que se usan actualmente.



Proceso de la matriz al patrón de chaqueta
sastre, Lindqvist, R. (2015).

Es incuestionable el inmenso aporte de este sistema de patronaje al desarrollo de la construcción de prendas a lo largo de la historia; pero también es interesante su análisis y cuestionamiento para explorar nuevas aproximaciones teóricas que permitan avanzar hacia otro entendimiento de los sistemas de construcción de prendas y el vínculo con las mismas, que respondan a las exigencias actuales de las formas de vida, el contexto socio-ecológico, y las nuevas posibilidades tecnológicas.

Moulage

El moulage procede del término francés “moule”, molde, y hace referencia a dar forma con la ayuda de un molde, moldear. Acuña sus orígenes en la alta costura francesa de principios del siglo XX, gracias a la búsqueda de las modelistas de un método de trabajo que permitiera visualizar los resultados de las prendas de forma más realista, siendo Madeleine Vionnet y Madame Alix Grès las pioneras y principales exponentes de esta técnica en su época.

Este método de patronaje consiste en trabajar directamente sobre el maniquí o modelo, probando cortes y volúmenes para generar prendas. Es utilizado principalmente en la alta costura por ser una técnica de patronaje manual y a medida. Su aplicación dentro del patronaje industrial es reducida, prácticamente se emplea sólo como parte del proceso creativo y de prototipado, porque requiere necesariamente que el resultado sea transferido al lenguaje de patrón plano clásico para poder ser comunicado y reproducido en escala. En consecuencia, este método conlleva un proceso costoso económicamente. A la vez, por ser muy difícil de comunicar en forma escrita se transmite principalmente de maestro a aprendiz, limitando su difusión y enseñanza en forma masiva. Incluso contando con registro fotográfico o esquemas es muy complejo entender a través de textos las sutilezas en el comportamiento de distintos textiles.

El moulage conecta metodológicamente las técnicas más antiguas de vestimenta envolvente, con el sistema de patronaje clásico por bloques. Como explica Yamamoto, los cimientos mismos del drapeado se pueden encontrar en la forma en que se envuelve la tela alrededor del cuerpo para que fluya naturalmente (citado en Lindqvist, 2015), al mismo tiempo que la “matriz de confección” clásica constituye el marco teórico para el drapeado, ya que generalmente ésta es presentada sobre el maniquí para guiar el modelado. De esta fusión, resulta un método más flexible, que garantiza el buen calce y permite expresarse creativamente.

Desde la enseñanza académica de la moldería se hace gran hincapié en la comprensión y dominio del dibujo en plano, para luego poder extrapolar

este conocimiento al volumen, esto es debido a la creencia de que el trabajo sobre el plano en dos dimensiones es más sencilla de comprender. Sin embargo, como plantea Lindqvist (2015):

Lo contrario también puede ser cierto. Debido a que el mismo marco teórico es la base de ambas metodologías, aprender a drapear puede ser una forma natural de comprender los principios básicos detrás de lo que es un patrón y por qué las piezas del patrón se dibujan de la forma habitual. (Lindqvist, 2015, p.79).

A pesar de las claras diferencias que presenta el moulage frente al sistema de patronaje clásico, ambos son sistemas complementarios que se retroalimentan y enriquecen el resultado. Son claramente las bases fundamentales sobre las que se basan todas las construcciones textiles contemporáneas.



Vestido realizado con técnica moulage, Madeleine Vionnet

patronaje alternativo

En los últimos 20 años se han publicado distintos trabajos de cortadores, diseñadores e investigadores textiles que ahondan en formas alternativas y creativas de trabajar los sistemas de patronaje. Lindqvist se refiere a estos métodos contemporáneos como “corte de patrón creativo”, ya que tienen el objetivo de incorporar el diseño de patronaje como parte de la actividad creativa y no limitarlo a una actividad únicamente técnica, haciendo de esta actividad un medio para llegar a un diseño, en lugar de crear un patrón para un diseño predefinido o esbozado, rompiendo con la forma tradicional de trabajo lineal: idea, dibujo, resolución técnica, prototipo, testeo y correcciones. A continuación, se exponen algunos trabajos de este último período que se consideran más relevantes.

Pattern Magic - Tomoko Nakamichi

Tomoko Nakamichi es una profesora japonesa que dictó clases durante muchos años en la Bunka Fashion College de Tokio. Para ello, llevó a cabo una vasta investigación sobre moldería, que resultó en la publicación de cuatro libros que se titulan “Pattern Magic”. Estos comunican su método de trabajo desarrollado a partir del molde base femenino, modificándolo a través del moulage para generar piezas dinámicas, voluminosas y, ante todo, creativas. Ella compara su técnica con “esculpir con tela” por la relevancia que le da al volumen en sus proyectos, siendo siempre su punto de partida las maquetas tridimensionales de pequeña escala.

Nakamichi logra plasmar su trabajo mediante el mismo lenguaje que se emplea en el trazado de patrones planos tradicionales. Facilitando, de esta forma, la enseñanza y reproducción de prendas con volúmenes grandes y recursos complejos generados a través del drapeado sobre el maniquí. Como ella misma expresa en el segundo tomo de su serie de libros: los patrones son como documentos que describen un traje, comunican su es-

tructura más elocuentemente que las palabras. Hasta pueden transmitir los pensamientos de su creador. (Citado en Casanova, 2016).

Por lo tanto, en el sistema de Pattern Magic se entiende el trabajo en tres dimensiones como un medio creativo, y el trabajo en dos dimensiones como la herramienta fundamental de comunicación, lo que facilita su aplicación a quienes ya dominan el sistema tradicional.



Dekoboko, Pattern Magic. Nakamichi, T. (2010)

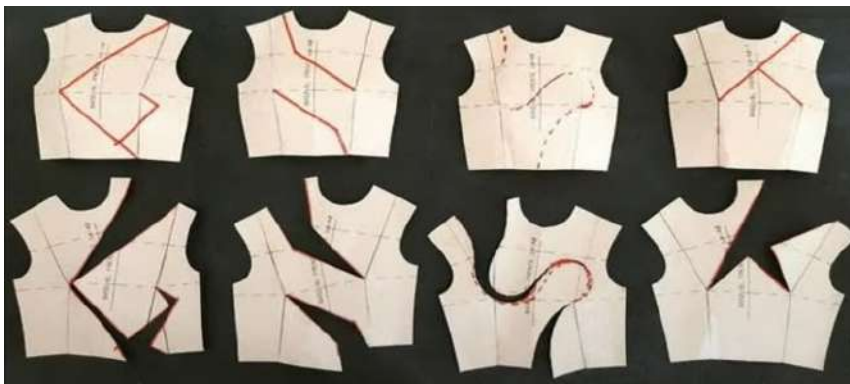
Transformational Reconstruction - Shingo Sato

Shingo Sato es un diseñador y docente japonés que desarrolla su propio sistema de patronaje, en español, “Reconstrucción transformacional”. Esta técnica consiste principalmente en el desafío constructivo de eliminar las pinzas que permiten modelar las prendas siguiendo la forma del cuerpo en los sistemas de patronaje clásicos, y reemplazarlas con cortes lineales que al mismo tiempo de resolver constructivamente el modelado de las prendas, son un recurso estético. Sato trabaja en la fusión entre ornamento y

funcionalidad, su trabajo es una combinación de tres técnicas: patronaje plano, drapeado en tres dimensiones y origami.

Es evidente la incidencia del trabajo de Nakamichi sobre este sistema de patronaje. Al igual que ella, aprovecha el patrón base clásico para buscar nuevas formas de reproducir los volúmenes del cuerpo. No obstante, Sato plantea una aproximación más intuitiva al diseño de patrones y menos matemática. Su objetivo principal es correr los límites de los métodos de patrones e indagar formas de construir prendas sin limitaciones. Propone un acercamiento metodológico que posibilite el trabajo en moldería incluso para personas que no necesariamente dominan las bases del patronaje clásico por bloques.

Trabaja directo sobre el maniquí, generando una impresión del mismo con cinta de papel, reproduciendo el volumen del cuerpo. Sobre esta, dibuja lo que él denomina “líneas de estilo” que reemplazarán a las pinzas de la prenda, y por estas líneas, genera cortes que le permiten llegar a un molde plano. Su forma de trabajo desafía la estructura tradicional de las prendas basada en la clásica división según los planos sagital, frontal y transversal. Sus piezas no necesariamente se dividen en los bloques delantero, trasero, mangas; con uniones en los hombros, sisa y laterales.



Ejemplo de transformación de moldes con Transformational Reconstruction

En la actualidad, orienta su trabajo a la enseñanza de su método impartiendo laboratorios de experimentación en patronaje, donde plantea formas diferentes de pensar el diseño, canalizando la creatividad a través de la acción y el movimiento, rompiendo con la idea de que el estudio del patronaje debe ser estructurado y guiado por el cálculo matemático. El resultado de sus experimentos son diseños con formas futuristas e ilusiones ópticas.

Subtraction Pattern Cutting - Julian Roberts

“Corte de patrón por sustracción” es el nombre en español del sistema de patronaje experimental desarrollado a finales del siglo pasado por el diseñador y académico Julian Roberts. El nombre hace referencia a que los patrones, para este, representan la tela que se va a sustraer y no a las piezas que van a componer la prenda final como ocurre en otros métodos. Julian explica en su trabajo que esta eliminación crea espacio para el cuerpo, pero también controla cómo cae la tela alrededor de él. (Roberts, 2018).

Su método de patronaje apunta a ser accesible para un público no especializado en la materia. Introduce la noción del corte rápido e impreciso, sin referencias específicas de números, fracciones o escalas de talles. Aprovechándose de la exploración libre, incorpora los posibles errores o imperfecciones como parte del proceso para llegar a resoluciones inesperadas. Le atrae la idea de descubrir el diseño al final y no al principio de su proceso proyectual, sin guiarse por un boceto inicial que lo cree limitante. Su trabajo “Free Cutting”, publicado gratuitamente en internet, explica su teoría sin detallar pasos a seguir, sino que expresa lineamientos teóricos que funcionen como puntos de partida para que cada uno atravesase su propia experiencia en la técnica, modificando o incluso mejorándolo. Para él:

El corte de patrones y el diseño son actividades físicas, se extienden desde la mano y el ojo, desde las rotaciones de la muñeca, el codo y el hombro, pero también fluyen desde la mente y su percepción de la conciencia espacial, desde los procesos psicológicos de transferir ideas y conceptos a patrones bidimensionales, que luego construyen la tridimensionalidad. (Roberts, 2013).

Se puede observar cómo los trabajos de los autores japoneses, Sato y Nakamichi, lo inspiraron a reflexionar sobre los métodos de patronaje clásicos, y a afirmar que cualquier supremacía en el diseño debería ser cuestionada, analizando alternativas posibles.

Zero Waste - Holly McQuillan

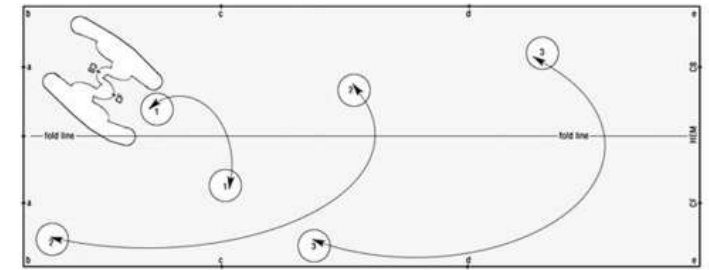
El sistema de patronaje Zero Waste, o sin desperdicio en español, es un método de diseño de patrones que tiene como punto de partida las dimensiones de la materia prima con el fin de evitar cualquier posible descarte de la misma. El desafío está en lograr que todas las piezas del patrón encajen como un rompecabezas y cumplan una función en la prenda. El Zero Waste centra su proceso en el boceto de patrones en dos dimensiones, valiéndose de maquetas en papel o de programas de modelado 3D digitales que les permitan visualizar los volúmenes de lo que se está creando. En este caso, al igual que en el sistema Subtraction Pattern Cutting, el diseño se revela cuando el patrón está completo. “El diseño sin desperdicio es una práctica de diseño que acepta la incertidumbre porque, mientras se mueven las líneas en el plano de diseño, el resultado en el espacio tridimensional puede ser difícil de predecir” (McQuillan, 2016).

Si bien esta técnica pareciera haber surgido en las últimas décadas como respuesta a la problemática ambiental en torno a los desperdicios generados por la industria textil, se puede observar que ha sido utilizada en la construcción de prendas desde los inicios del patronaje. La utilización de esta forma de trabajo en el pasado se relacionaba con el respeto que se le tenía a los textiles que eran muy valiosos y por ende se evitaba generar descartes. Sin embargo, con el paso del tiempo y la actual cultura del “use y tire” característico del modelo económico capitalista se le ha dado cada vez menos valor a la materia prima. Es interesante comprender cómo la observación de técnicas antiguas se presenta como una oportunidad para alcanzar soluciones a problemáticas actuales para la sostenibilidad, innovando y evolucionando en base a un enfoque del pasado.

Holly McQuillan es una diseñadora, escritora y docente neozelandesa que

trabaja en el campo del diseño para la sostenibilidad, y es una de las principales exponentes de este método en la actualidad. Ella encuentra que el patronaje cero desperdicio puede ser un proceso muy interesante cuando se logra desviar el foco del entalle perfecto y se admite profundizar en otras propiedades, que le permitan alcanzar nuevas soluciones.

Por otro lado, Holly propone también replantearse la importancia que se le da al patrón en sí mismo, y a los patronistas dentro de la industria. Postula que estos, generalmente están subvalorados e invisibilizados por la estructura jerárquica que es característica de este tipo de industria. Lo que



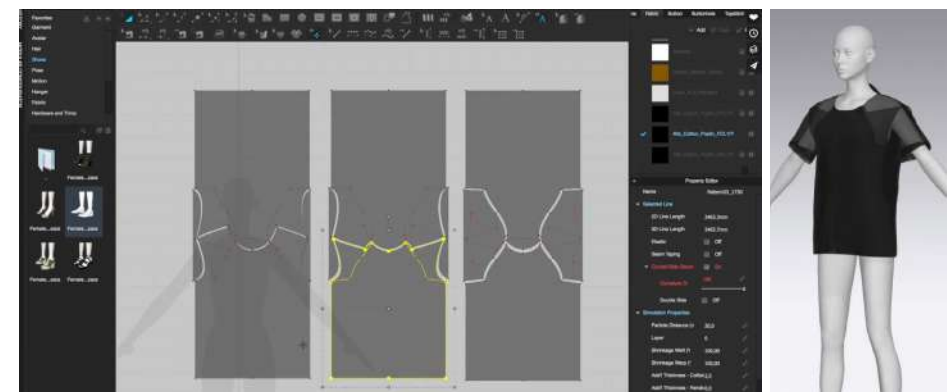
Molde con Subtraction Pattern Cutting.
Roberts, J. (2008).

determina que la información se desplace principalmente de forma vertical, desde el diseñador hacia el cortador, y luego hacia los productores. Difícilmente la información viaja de manera inversa, agravado por la distancia, muchas veces geográfica, que hay entre las partes. Un diálogo más fluido y con mayor participación de las distintas partes involucradas en el proceso de corte permite ver y entender los conflictos técnicos de la actividad para llegar en conjunto, a mejores resultados.

Por último, es importante mencionar que uno de los principales desafíos a los que se enfrenta el diseño cero desperdicio es la capacidad restringida que tiene para generar escala de talles. Debido a que el ancho de los rollos de tela determina el diseño del patrón, y las medidas de los mismos en el mercado global son acotados y estándar, no es posible realizar de forma sencilla pequeñas graduaciones de talles que abarquen efectivamente las diversidades corporales. Actualmente se manejan tres alternativas: la generación de prendas de un único talle y calce oversized, que no logra cumplir realmente el objetivo; la integración de piezas que contemplan la alteración de largos y/o anchos dentro del diseño para generar una relativa variedad de talles con un mismo molde, considerando que el diseño de bajos y terminaciones va a diferir levemente de un talle a otro; y por último, en casos de producciones que cuentan con los recursos necesarios se utilizan textiles de distintos anchos, siendo esta opción la menos frecuente.



Vestido Zero Waste. Rhodes, Z. (1980).



Modelado de prendas Zero Waste en software CLO 3D. McQuillan, H. (2019).

Kinetic Garment Construction - Rickard Lindqvist

Rickard Lindqvist es un diseñador doctorado en 2015 por la Universidad de Borås, The Swedish School of Textiles, que cuenta además con una formación previa en sastrería masculina. Para su investigación de tesis doctoral explora nuevos métodos y fundamentos teóricos que le permiten proponer un nuevo sistema de patronaje alternativo. Basándose en investigaciones científicas de cirujanos, que estudian las direcciones del estiramiento de la piel humana con fines médicos, y proponen un diagrama de líneas corporales que evidencian el sentido de esta elongación: menos elasticidad en el sentido de las líneas, pero más entre ellas. Además, incorpora el análisis de la biomecánica del cuerpo en movimiento que realiza a partir de experimentos prácticos. Integrando ambas nociones propone una matriz de confección que él denomina “cinética” que envuelve el cuerpo, y rompe con la lógica de líneas horizontales y verticales en las que se basa la matriz de confección de sastrería:

Cuando se analiza el cuerpo no hay una lógica clara para dividir las piezas en la parte superior del hombro o los laterales. Por el contrario, los hombros son puntos naturales donde las prendas descansan sobre el cuerpo, y desde donde son arrastradas hacia abajo por la gravedad. (citado en Lindqvist, 2015, p.54).

Lindqvist afirma que al basarse en fundamentos teóricos alternativos logra llegar a soluciones alternativas y resultados novedosos. Un ejemplo de esto fueron los desarrollos que llevó adelante junto a la marca francesa Salomon, de ropa especializada para deportes al aire libre, donde generaron prendas de abrigo para montañismo en un tejido rígido de buena aislación térmica llamado “cortex”, que al aprovechar el estiramiento al bias dentro del patrón en congruencia con las direcciones en que el cuerpo se estira, alcanzaron considerable flexibilidad en la prenda a pesar de la rigidez del material.

Su postura crítica frente a la industria textil, lo ha impulsado a repensar además de los procesos técnicos, los procesos productivos en general. Actualmente, está trabajando dentro de su marca a través de sistemas de

pre-venta, mediante renderizaciones digitales que le permiten poner en venta diseños que son ideados en el mismo día. A este modelo él lo denomina “descentralización post-marcas” y considera que será el futuro de la industria textil, ya que permite reducir los tiempos de producción de dieciocho meses (sistema tradicional) a un mes (sistema de pre-venta), al mismo tiempo que brinda capacidad productiva a producciones de pequeña escala, ofrece la posibilidad de financiar las mismas con lo recaudado de la venta. Considera que hay que valerse de la transparencia creativa compartiendo los saberes así como de los avances tecnológicos para reformar la industria: “veo que la digitalización está sucediendo como una forma de acercarnos a las producciones y a trabajar con la parte artesanal de la moda de otras formas, alejándonos de lo material” (Lindqvist, 2021).



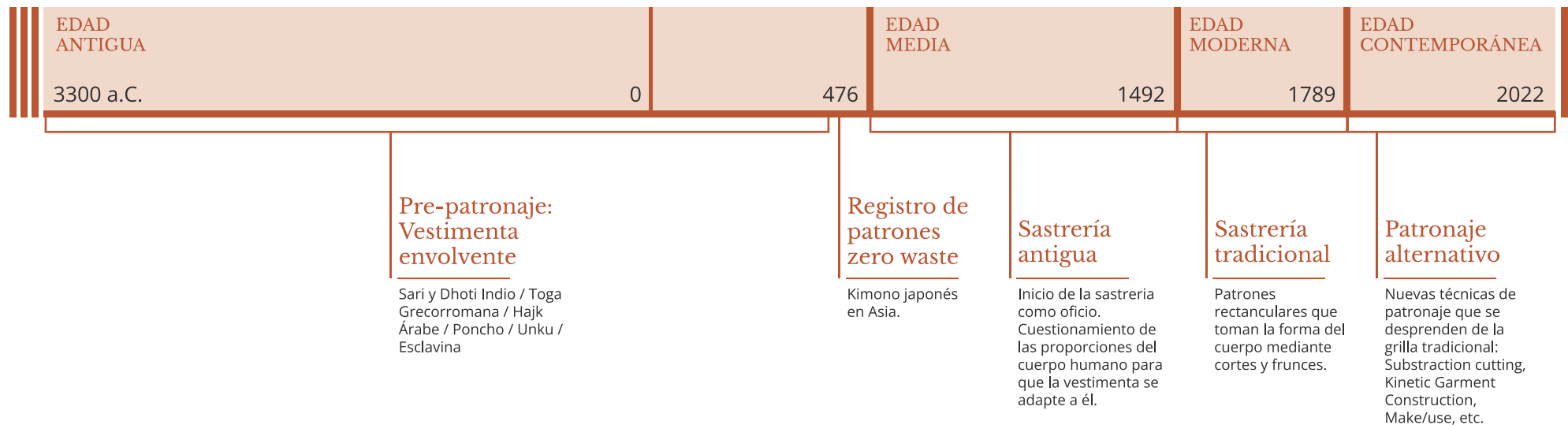
Matriz de confección cinética.
Lindqvist, R. (2015).



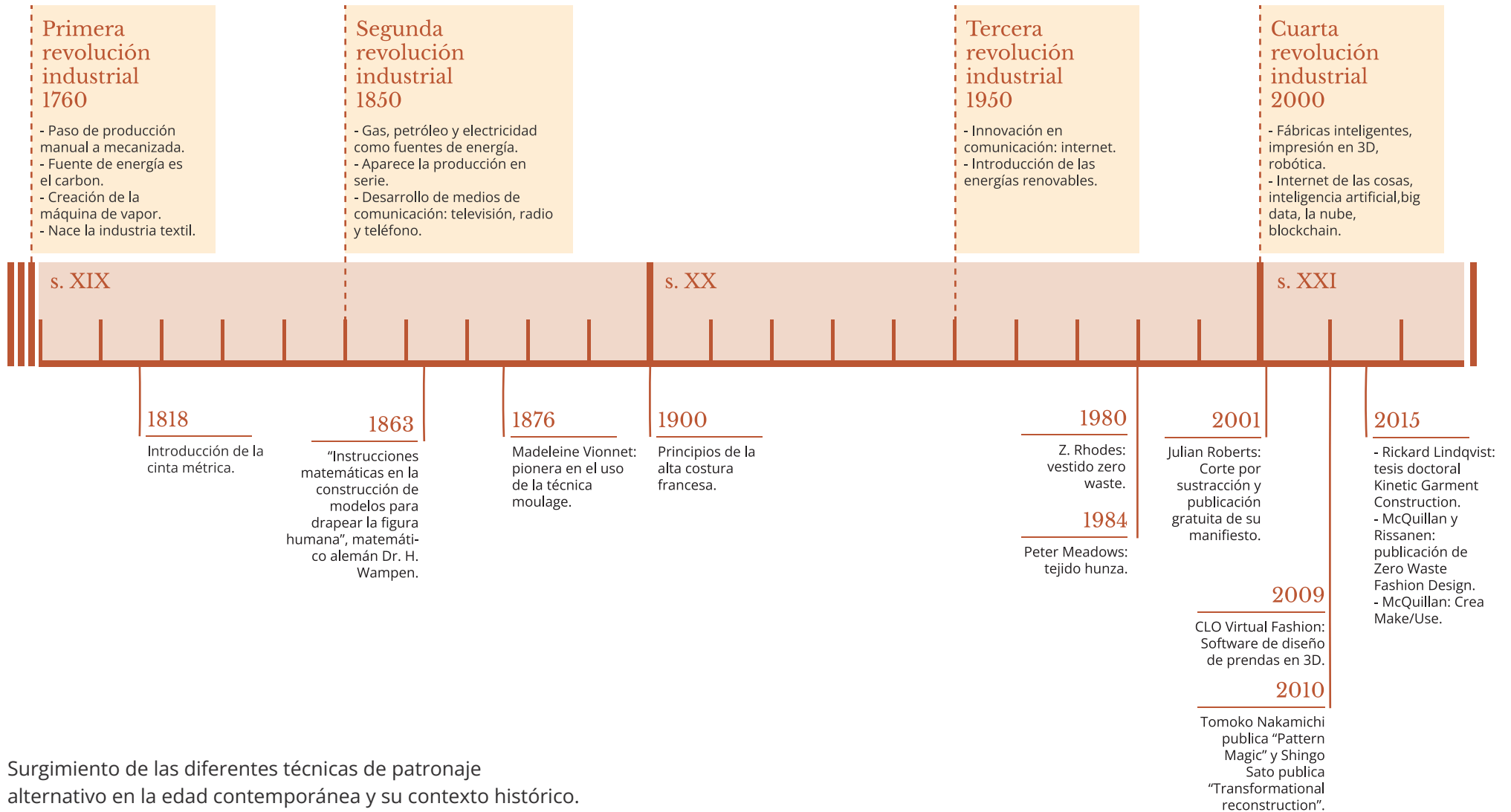
Modelado e impresión de piezas para la Subversion Jacket. Atacac. (2021).

línea de tiempo: métodos de patronaje

La presente línea de tiempo muestra la evolución de los métodos de patronaje a través de las edades de la historia.



línea de tiempo: patronaje alternativo



acercamiento a referentes

Con el propósito de ahondar en la búsqueda de información sobre la técnica upcycling, y poner en contraste nuestras valoraciones sobre la misma, se recurrió a un grupo de diseñadores regionales que lograron hacer del upcycling su premisa de trabajo:

- Agustín Petronio: Fundador de Boicot, co-fundador de GAIA.
- Agustina Comas: Diseñadora de la marca COMAS.
- Ximena Rodríguez y Elisa Szwec: Diseñadoras de la marca VERBO.

El trabajo de los referentes entrevistados refleja diferentes formas de abordar la técnica. Ximena y Elisa, de la marca VERBO, realizan pequeñas producciones que buscan introducir la vestimenta hecha mediante upcycling en el guardarropas diario de la sociedad uruguaya. Agustín Petronio, actualmente trabajando en Boicot, tiene un acercamiento mayormente artístico a la técnica, buscando a través de ella comunicar su forma de pensar con respecto a la ecología, la política, el cosumo. Por último, Agustina Comas es una de las pioneras en trabajar con upcycling en la región con InUse, junto a Ana Inés Piriz, que luego desembocó en su marca COMAS. Hoy en día está radicada en la ciudad de São Paulo, transformando su marca en un laboratorio que busca sistematizar y enseñar la técnica a otras empresas.

Los cuatro referentes entrevistados tienen en común su formación en la Escuela Universitaria Centro de Diseño (ex Centro de Diseño Industrial), y mencionaron que la misma fue de suma importancia para elegir dedicarse a desarrollar la técnica upcycling. También hallan muy enriquecedor trabajar con otros diseñadores para nutrir sus procesos. Es por esto que la figura de Agustina Comas se destaca en el entorno del diseño tras crear el “método Comas”, que propone nuevas formas de pensar con el cuerpo para hacer ropa a partir de ropa, y del cual se valen muchos diseñadores en sus procesos de diseño.

Materia prima

En el ámbito de materia prima, los diseñadores destacan la generación de vínculos para acceder a ellos. Elisa y Ximena generaron una red de donación de prendas con su público, principalmente de Denim en desuso, que terminó siendo una de sus principales fuentes de material. Otros vínculos generados les proporcionaron otra tipología de prendas en desuso (camisas, blazers), saldos de telas, y otros materiales como recortes de cuero.

La formación de vínculos para Agustín nació de recorrer ferias y recolectar prendas en Las Piedras, departamento de Canelones:

Era mucho de hacer feria con mis amigos. (. . .) éramos gente de acá del barrio que recorría las ferias y te encontrabas cosas. (. . .) en Gaia se empezaron a dar oportunidades que se nos acercaban clientes comerciales y nos daban materia prima, nosotros la transformábamos. Y ahí creció el volumen, digamos, de la empresa. Pero al principio era algo muy barrial, de hecho las relaciones que teníamos en Gaia con los feriantes las habíamos construido muchos años antes. (Petronio, 2021).



Prendas de la colección Autóctona, VERBO (2020)

Él usa la materia prima como impulso creativo, no sigue tendencias. Es a partir de las prendas recolectadas que investiga nuevas formas de usarlas, de evitar desperdicios, de evaluar los aspectos ergonómicos, etc.. Por el contrario, las diseñadoras de VERBO ofrecen tanto prendas atemporales como prendas de tendencia (que ellas denominan “ganchos”), para que el público se interese en usar prendas de upcycling.

Procesos y métodos de trabajo

El principal objetivo al contactar a los referentes fue conocer tanto su motivación, como su forma de trabajo e identificar qué tipo de técnicas aplican para desarrollar vestimenta con upcycling. En lo que respecta al método que los diseñadores emplean para producir vestimenta, Agustina Comas aplica la frase “apagar el pensamiento mental y empezar a pensar con el cuerpo” para trabajar con su método. Explica:

A partir de ese ejercicio de experimentación, uno se va como enredando en la ropa y deja de pensar y pasa a esa gimnasia cerebral. El cerebro se empieza a estirar, como cuando estiramos músculos del cuerpo, y a llegar en formas y en ideas, que si uno se planta enfrente a un papel, con una hoja y un lápiz, seguramente no va a llegar. (Comas, 2021).

Este método tiene el principio de experimentación con el material y trabajo a partir del diseño por restricción, es decir, encontrar nuevos caminos o posibilidades de creación mediante la prueba de formas sobre el cuerpo, aprendiendo de las limitaciones que tienen tanto él, como la prenda original. Agustina agregó que los desarrollos de prendas de upcycling son muy trabajosos, por lo cual una vez que se llega a un diseño final, “una receta”, se repite varias veces para aprovechar el recurso al máximo.

El equipo de VERBO aprendió a utilizar el método Comas durante su participación en el concurso Rediseña. El mismo les permite encontrar y apreciar el potencial de su materia prima. Al igual que Agustina, ellas realizan una clasificación de los materiales recibidos de acuerdo a su tamaño y composición para organizar el proceso de trabajo. En lo que respecta al diseño y

armado de las prendas, Elisa y Ximena trabajan mayormente sobre su cuerpo, mediante la técnica de moulage. Evitan usar las prendas que ofician de materia prima como “tela”, esto es, separándolas en piezas y cortando moldes clásicos (delantera, trasera, mangas) sobre ellas. Sin embargo, en algunas prendas utilizan los moldes base, propios de lo que denominamos “patronaje clásico”, como guía. En líneas generales, ellas definen su modalidad de trabajo como un “collage”, donde buscan aprovechar los recursos que la prenda original tiene, cortar la prenda lo menos posible, y evitar desperdicios.

Como se menciona anteriormente, Agustín Petronio relata que su principal fuente de inspiración es la materia prima que recolecta. Sus diseños surgen de la información que brinda el material en sí mismo: una etiqueta, un textil especial, una tipología de prenda. En cuanto al armado de prendas, se vale tanto de la moldería cero desperdicio y del moulage. La moldería cero desperdicio es aquella que crea patrones y prendas en los que no se desecha ningún recorte de material. Petronio emplea la frase “agregar valor sin ir



Agustín Petronio entre retazos de telas y galones.
Nectaria films (2020)

para atrás” como sinónimo de no destruir lo que ya está dado, aprovechar al máximo lo que ya se hizo, como forma de conservar la energía que ya se invirtió en la elaboración de la prenda. Este principio de conservación de energía podemos encontrarlo entre las bases del método Comas. En cuanto al moulage, parte de los lineamientos de la moldería tradicional, para luego trabajar de forma experimental llevándolo al cuerpo o al maniquí. Agustín destaca el moulage como una técnica que le ha permitido llegar a prendas con un calce óptimo: *“a nosotros nos pasaba con un par de tapados que los hacíamos solo con moulage y calzaban mejor que la moldería tradicional”* (Petronio, 2021).

Un punto en común en la experiencia de todos los diseñadores entrevistados es que el proceso de diseño es paralelo a la producción cuando se trabaja con upcycling. Esto quiere decir que nunca existe una solución correcta ni un proceso dado desde el principio, sino que en cada etapa se reevalúa el diseño mediante pruebas y ajustes. Encontrar el método es el problema de diseño. En el marco del upcycling, el diseño radica en la creación de un proceso que permita llegar a un nuevo producto.

Trabajo con talleres

Con respecto al trabajo con talleres, todos los entrevistados mencionaron la importancia de “generar comunidad”, que definen como el establecimiento de vínculos entre taller y diseñador, enseñar la técnica y apoyar a que se transmitan esos conocimientos entre los integrantes del taller. Sin embargo, esto implica un desaprendizaje de los lineamientos establecidos por la moldería tradicional y entender nuevas formas de trabajo. No todos los talleres están dispuestos a trabajar con nuevos parámetros.

Agustín Petronio sostiene que al trabajar con upcycling, la tercerización de trabajo con talleres deja de ser una tarea impersonal, como sucede en los procesos de carácter industrial:

Se trabaja y cose mucho a la par de los talleristas, y es en este punto muy importante la relación, el diálogo y la negociación de la viabilidad de las prendas,

donde también entra en juego la rentabilidad económica para todas las partes en relación a la dificultad de la confección. (Petronio, 2021).

Es importante pensar los procesos de producción en base a los diseños, pero también en base a las personas con las que se trabaja y cuáles son sus capacidades y sus formas de aprendizaje.

A veces tiene que ver con la lectura de fichas técnicas, pero otras tiene más que ver con el aprendizaje a través de la imitación, como nos pasó con las tejedoras de Greco, en Río Negro. Generar equipos de trabajo, y hacerlos sentir a gusto. (Petronio, 2021).

Conforman comunidad entre las tejedoras, quienes se apoyan para enseñarse entre ellas. Esto es parte de este modelo de negocio y de producción que genera valor desde otros lugares que se alejan de los modelos convencionales.



Agustina Comas enseñando en sus talleres de upcycling (2020)

La marca VERBO trabaja de forma híbrida, parte de las prendas son producidas por las mismas diseñadoras y otra parte se cose en talleres (principalmente las prendas en denim). Para el trabajo con talleres, adoptaron el hábito de llevar las muestras originales encintadas, de forma que puedan desplegarse fácilmente para entender la colocación de cada una de sus piezas. Ellas buscan optimizar los tiempos y que no “tengan que pensar” en el taller, es decir, que les sea lo más fácil posible la tarea. En paralelo, todo el proceso de armado y terminaciones las detallan en la ficha técnica.

La producción de Comas se realiza en el taller que Agustina desarrolló a la par de su marca en São Paulo. Sin embargo, actualmente se enfrenta al desafío de enseñar a marcas grandes de Brasil sobre hacer upcycling con residuos de fábrica. A lo largo de este proceso se ha encontrado con fábricas que están muy arraigadas a su proceso de trabajo tradicional y no le es fácil generar cambios.

Si logras hacerle entender al proveedor que evitar desperdicios es una ganancia para ellos, puedes convencerlos de que está bueno romper con lo establecido para crear nuevos procesos. No todos están abiertos a cambiar pero a medida que uno pueda establecer relación con las fábricas y hacer entender que estos procesos son beneficiosos para ellos, esto se convierte en una inversión. (Comas, 2021).

Agustina enseña los nuevos procesos a las fábricas a través de talleres, por ejemplo, un taller de control de calidad. El control de calidad es diferente en procesos de upcycling, porque se trabaja con prendas con defectos que no llegan al mercado. Requiere de una atención especial y de una disposición a hacer nuevos cambios, ya que es posible que la prenda los requiera. Como ya se mencionó, el proceso de diseño es paralelo al proceso de producción.



Campana Abril 2021 de GAIA.
Minette, V. (2021)

EXPERIMENTACIÓN

Upcycling con dos técnicas alternativas

abordaje de la experimentación

Los métodos analizados son Kinetic Garment Construction y Método Comas. Éstos fueron seleccionados, en primer lugar, porque son contemporáneos y ayudan a repensar la moldería desde una perspectiva más actual, despegándose de la educación tradicional. Por lo tanto, se considera de gran relevancia presentar discusiones sobre el patronaje que se están dando en diferentes partes del mundo hoy en día. Por otro lado, se eligieron estas dos técnicas alternativas ya que a lo largo de la carrera de Diseño Industrial solo se tuvo acercamiento a la técnica upcycling a través de la interacción con el maniquí y el moulage; y, en cambio, estos dos métodos presentan maneras específicas de acercarse al patronaje, pero diferentes entre sí, pues una lo hace a través del volumen y la otra a través del plano. Más allá de sus diferencias, ambos métodos coinciden en que incorporan la importancia de la interacción del cuerpo con la prenda y esto se considera un factor importante al momento de diseñar.

El abordaje de dicho análisis es mediante la experimentación matérica con toiles, con el objetivo de tangibilizar el conocimiento teórico de las técnicas relevadas. El resultado de esta experimentación no son prendas acabadas para ser usadas por un público específico, sino muestras resultantes de la exploración como herramientas para la reflexión.

Cabe mencionar que la valoración hecha a continuación no pretende juzgar, comparar, o validar los métodos de cada diseñador/a, sino que busca inferir herramientas que puedan emplearse en el proceso de diseño de prendas con upcycling. Asimismo, es importante destacar que dichas valoraciones no son objetivas, y los resultados pueden variar si son evaluados por otro individuo.

Elección del saco de traje para la experimentación

El traje de sastre es un emblema que representa el sistema de construcción de prendas desde el año 1800 hasta la actualidad. A pesar de haberse adaptado a la evolución de los sistemas productivos, el traje como prenda a nivel expresivo, formal y simbólico mantiene su esencia. (Blackman, 2009:2).

Representa elegancia, poder, y lujo. En su tesis doctoral, Rickard Lindqvist cita a Hollander y menciona que esto es resultado de la postura erguida, la forma en que modela el pecho y la estructuración de sus mangas, que restringe ciertos movimientos.

Por otro lado, existe un paralelismo entre el objetivo del upcycling, que es aprovechar las prendas que quedaron en desuso y darles una nueva vida en el tiempo presente, y la idea de usar el saco de traje, que es un símbolo de la matriz de confección clásica, como base para aplicar las técnicas nuevas.

A su vez, la elección del saco de traje como materia prima deriva de la experimentación realizada previamente en la carrera sobre upcycling. En el proyecto de UP4, se realizó una investigación con esta tipología pero, como ya se ha mencionado, sin los lineamientos de ningún método específico. Por lo tanto, se quiso continuar utilizando esta materia prima ya estudiada, pero aplicándole estos nuevos métodos.

método comas

Resumen

El Método Comas es interesante porque fue diseñado especialmente para trabajar con upcycling. Es un método autóctono, creado por la uruguaya Agustina Comas, egresada de la Escuela Universitaria Centro de Diseño (en ese entonces CDI), que fue probado a pequeña y gran escala dentro de la industria brasilera.

Éste método consiste en realizar upcycling de prenda de vestir (origen) a prenda de vestir (resultado) conservando la información que tiene la vestimenta original. Hay cinco características principales que lo definen:

- Ensayo y error: plantea la exploración y el juego con las prendas para encontrar tipologías y formas de uso.
- Pensar con el cuerpo: pues a medida que se prueban las prendas originales, se encuentran limitantes propias al cuerpo humano. No todas las formas son posibles, hay restricciones.
- Error y defecto como formas de construcción: aprovechar los defectos de las prendas originales para generar un “efecto”, es decir, una nueva posibilidad de diseño.
- Preservar el conocimiento congelado y la energía utilizada: mantener y potenciar los detalles de las prendas originales que conllevan cantidad de procesos y gasto de energía. Esto incluye vivos internos, costuras especiales, pespuntos.
- Técnica de ejes cartesianos: se vale de los ejes X e Y para planificar los cortes, que en la producción de la pieza final, darán lugar a aumentos o reducciones de material.

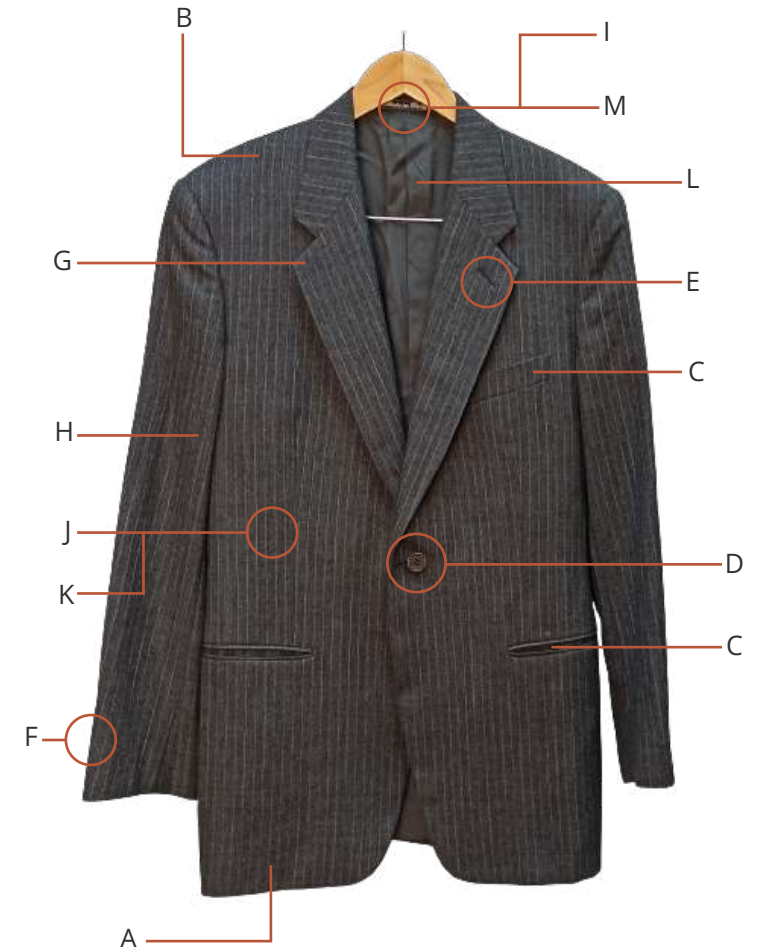
Para realizar la experimentación, se comienza por probar las prendas de traje originales en busca de nuevas tipologías. Dicha prueba, al igual que con las experimentaciones anteriores, partió del saco de traje y se limitó a la zona del torso. Se tomó fotografías de todas las tipologías generadas y realizó una pre-selección posterior.

De esta pre-selección, se tomó una referencia para llevar a cabo mediante Moulage. A lo largo del proceso, se tuvieron en cuenta los principios del Método Comas de preservar la energía utilizada y ejes cartesianos.

El proceso de desarrollo del Método Comas se realizó intermitentemente sobre maniquí y el cuerpo.

Materia prima: descripción

Tipología	A	Saco corte italiano, entallado
Detalles	B	Hombros poco estructurados
	C	2 bolsillos delanteros tipo doble ribete + 1 bolsillo insertado diagonal al frente del lado superior izquierdo + 1 bolsillo tipo doble ribete interno en el lado superior izquierdo + 1 bolsillo de ojal abotonado con pestaña interno en el lado inferior derecho
	D	1 botón grande al frente
	E	1 ojal en la solapa izquierda
	F	3 botones en los puños
	G	Solapas de muesca y línea de cuello baja
	H	Manga sastre
Interior		Forro de bolsillos en popelina, refuerzo frontal con una capa de fieltro y dos capas de entretela rígida, hombreras con una capa de entretela rígida entre capas de lana y fieltro, chorizo con una capa de fieltro y dos capas de entretela rígida
Marca	I	Giorgio Armani (Saks Fifth Avenue)
Color	J	Gris de Davy con rayas gris claro
Tejido principal: composición	K	100% lana
Tejido principal: gramaje		140gr/m2
Forro: composición	L	100% poliéster
Forro: gramaje		60gr/m2
Avíos descripción		Frente: 1 botón de plástico marrón vetado con acabado mate, 4 agujeros, de 2,2cm de diámetro. Manga: 6 botones plásticos marrón vetado con acabado mate, 4 agujeros, de 1.5cm de diámetro
Talle	M	Sin etiqueta. Se presume talle 54
Peso de la prenda		669gr
Origen		Italia



Materia prima: medidas

Ref.	Nombre	Medida (cms)
A	Altura frente desde HPS	144
B	Largo Manga	85
C	Hombro a hombro	60
D	Hombro	20
E	Apertura de manga	14



Experimentación con Método Comas mediante upcycling de un saco de traje

PASO	SECCIÓN	OPERACIÓN	HERRAMIENTA	OBSERVACIÓN
1	Cuerpo	Probar	Manual	Saco buscando tipologías de prendas.
2	Cuerpo	Seleccionar	Manual	Tipología a llevar a cabo.
3	Exterior/Interior	Cortar	Manual	Mangas y hombros del saco.
4	Exterior/Interior	Cortar	Manual	Escote.
5	Exterior/Interior	Modelar	Manual	Pinzas del pecho.
6	Exterior	Dibujar	Manual	Línea de sisa y espalda.
7	Exterior/Interior	Cortar	Manual	Línea de sisa y espalda.
8	Exterior	Coser	Máquina recta	Pinzas del pecho en tela exterior.
9	Interior	Coser	Máquina recta	Pinzas del pecho en forro.
10	Exterior/Interior	Cortar	Manual	Bolsillos de las mangas extraídas.
11	Exterior	Coser	Máquina recta	Bolsillos en los laterales de prenda.
12	Exterior/Interior	Cortar	Manual	Tirantes del excedente de mangas.
13	Exterior/Interior	Coser	Máquina recta	Tirantes a hombros.
14	Exterior/Interior	Cortar	Manual	Mangas del excedente de espalda.
15	Exterior/Interior	Coser	Máquina recta	Cerrar mangas y respuntar.
16	Exterior/Interior	Coser	Máquina recta	Escote.
17	Exterior/Interior	Coser	Máquina recta	Sisa, espalda y mangas.
18	Exterior/Interior	Coser	Máquina recta	Tirantes a la espalda.
19	Exterior	Coser	Máquina recta	Cierre espalda.
20	Exterior	Coser	Máquina recta	Botón espalda.
21	Exterior/Interior	Coser	Máquina recta	Terminaciones ruedo.

DETALLE DE PASOS A SEGUIR

1. Probar saco de traje sobre el cuerpo de múltiples formas en busca de posibles tipologías de prendas. Tomar fotografías.
2. Seleccionar una tipología para llevar a cabo.
3. Recortar las mangas y hombros del saco.
4. Realizar un corte vertical en el centro-frente de alrededor de 26,5cm de largo, para abrir el escote.
5. Modelar prenda sobre el maniquí, formando pinzas a la altura del pecho.
6. Dibujar la sisa y continuar la línea hacia la espalda de forma horizontal.
7. Recortar la línea dibujada.
8. Coser las pinzas del pecho en el exterior.
9. Coser las pinzas del pecho en el forro.
10. Recortar los puños de las mangas para formar los bolsillos.
11. Coser los bolsillos en los laterales, cubriendo los recortes de la sisa de la prenda primigénea.
12. Recortar los tirantes del excedente de tela de las mangas.
13. Coser tirantes a los hombros.
14. Recortar las mangas del excedente de tela de la espalda.
15. Cerrar las mangas y respuntar.
16. Cerrar la costura que une los tirantes con el escote.
17. Cerrar la costura de la sisa y la espalda, colocando las mangas en los hombros. Dejar un hueco al centro de la espalda para coser los tirantes.
18. Coser los tirantes a la espalda y respuntar.
19. Coser el cierre en el centro de la espalda.
20. Coser botón en la espalda, uniendo solapas.
21. Coser la terminación del ruedo.

Paso 1 - Pre-selección de tipologías



Frente

Espalda

Frente

Espalda

Paso 2 - Selección final

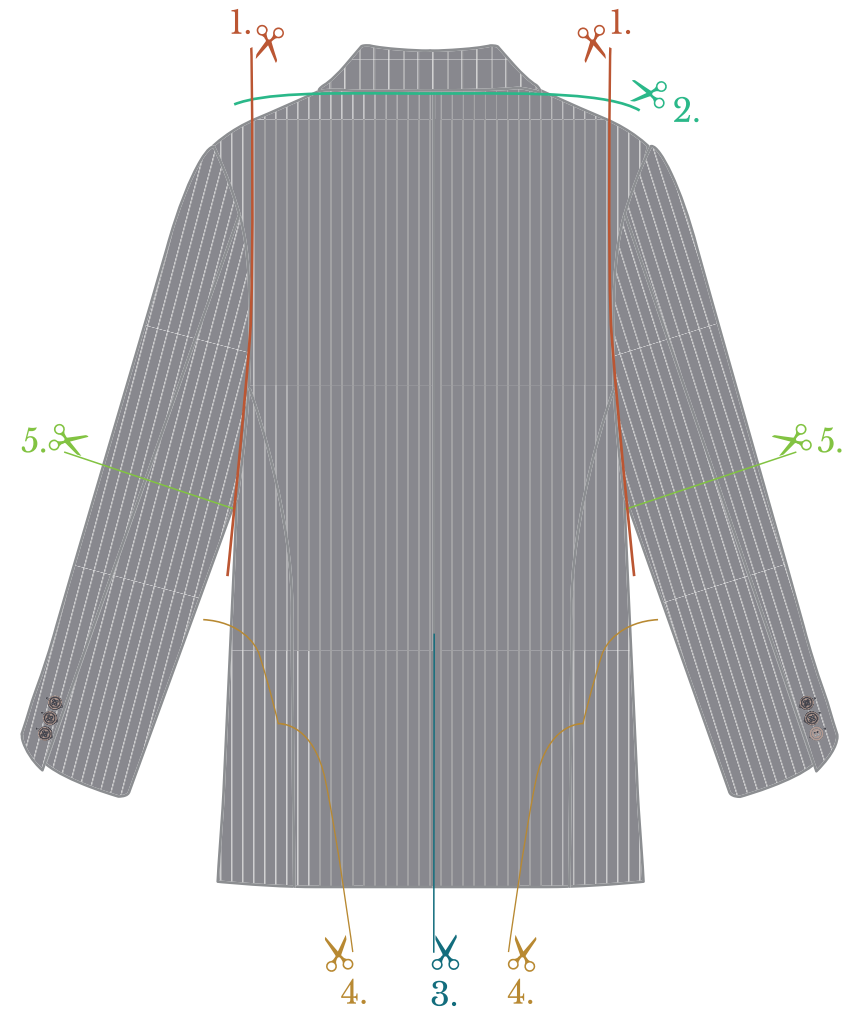
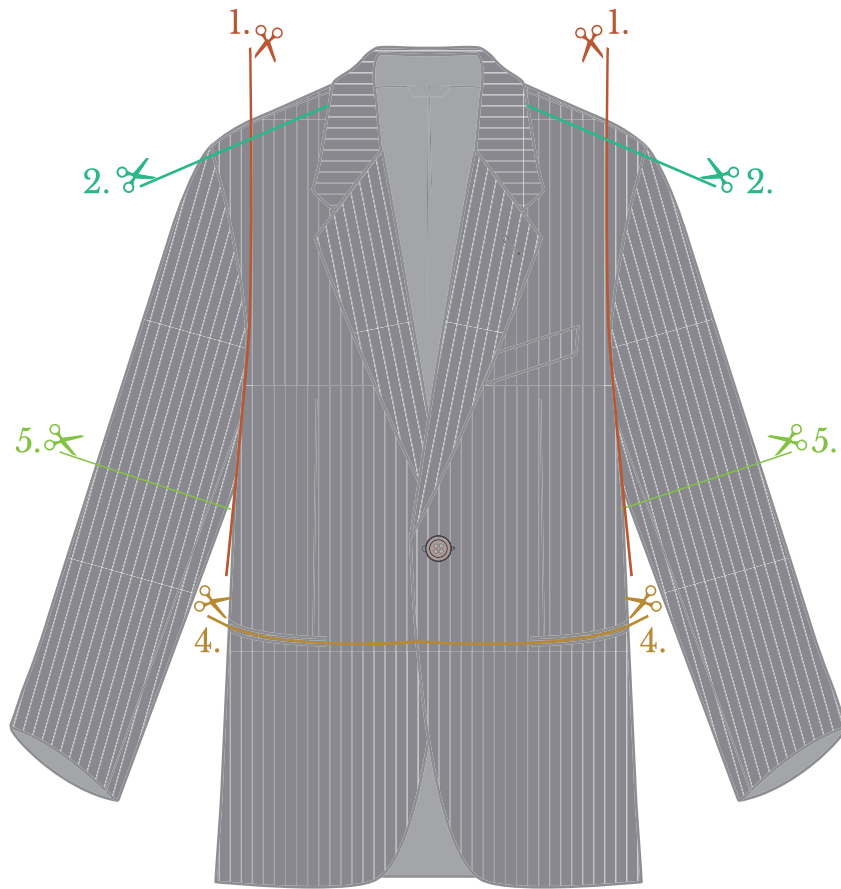


Frente



Espalda

Detalle de cortes realizados



1. Separación de mangas del saco.
2. Corte de hombros y cuello del saco.
3. Apertura de 26,5cm en el centro de la espalda.
4. Corte de espalda y frente para dar forma a sisas y espalda del vestido.
5. Corte de mangas del saco para formar bolsillos.

Modelado sobre maniquí

Proceso de modelado de la prenda con Método Comas.

(a)

(b)

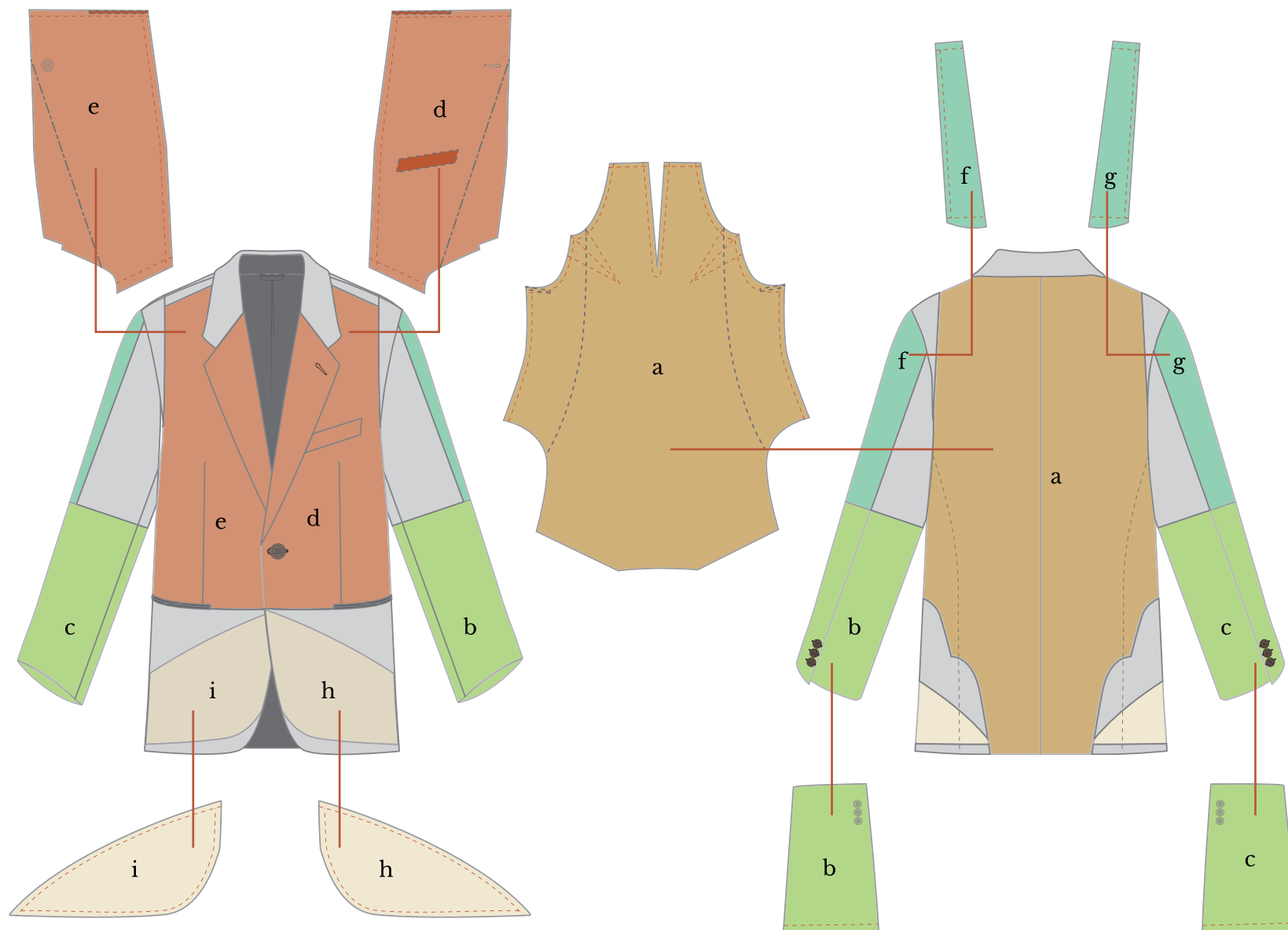


(c)

(d)

(e)

Ubicación de moldes en el saco de traje

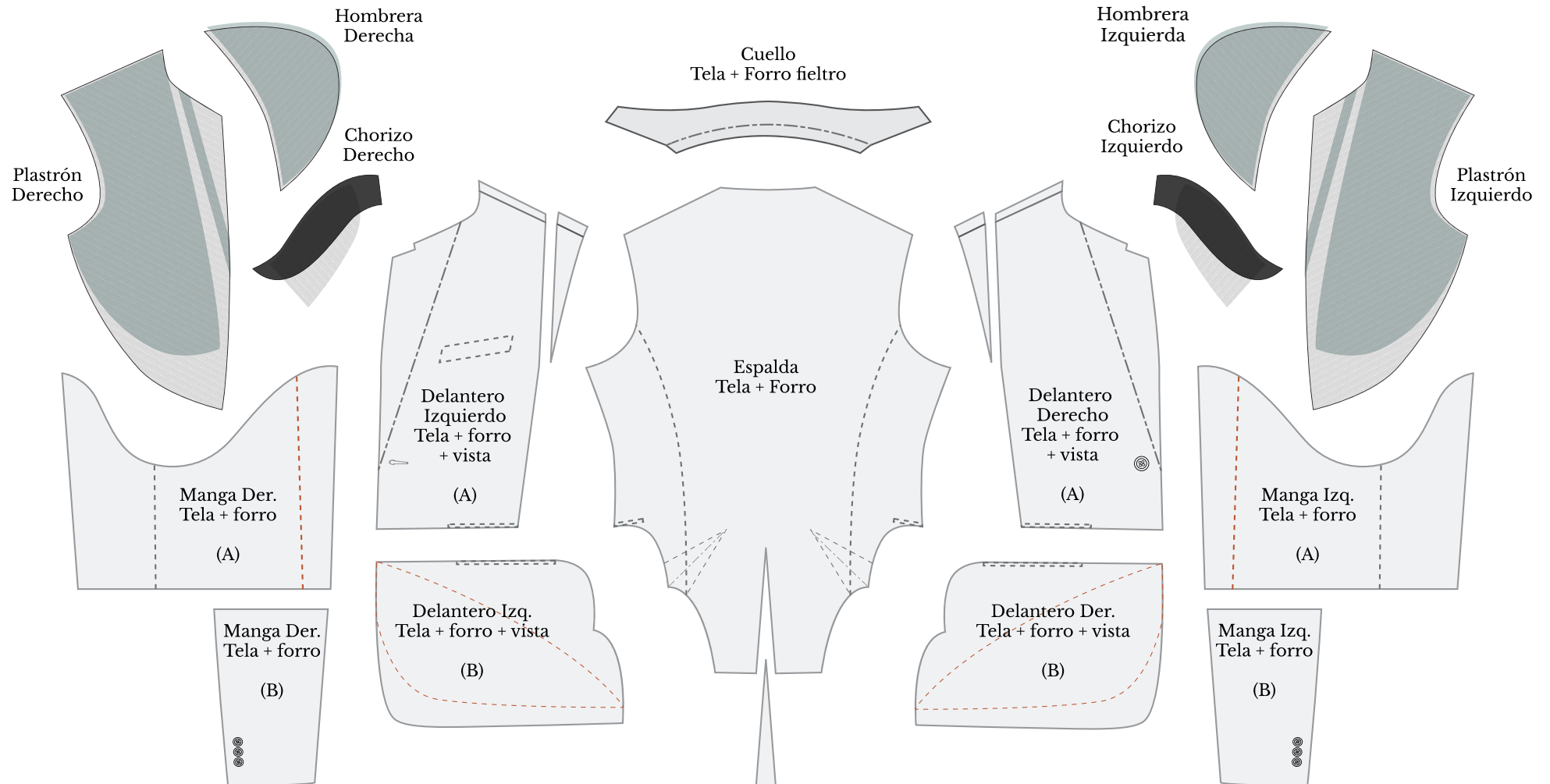


Desglose de piezas de traje cortadas

Referencias

- corte
 - - - - - costura
 - - - - - pliegue

Escala 1:9

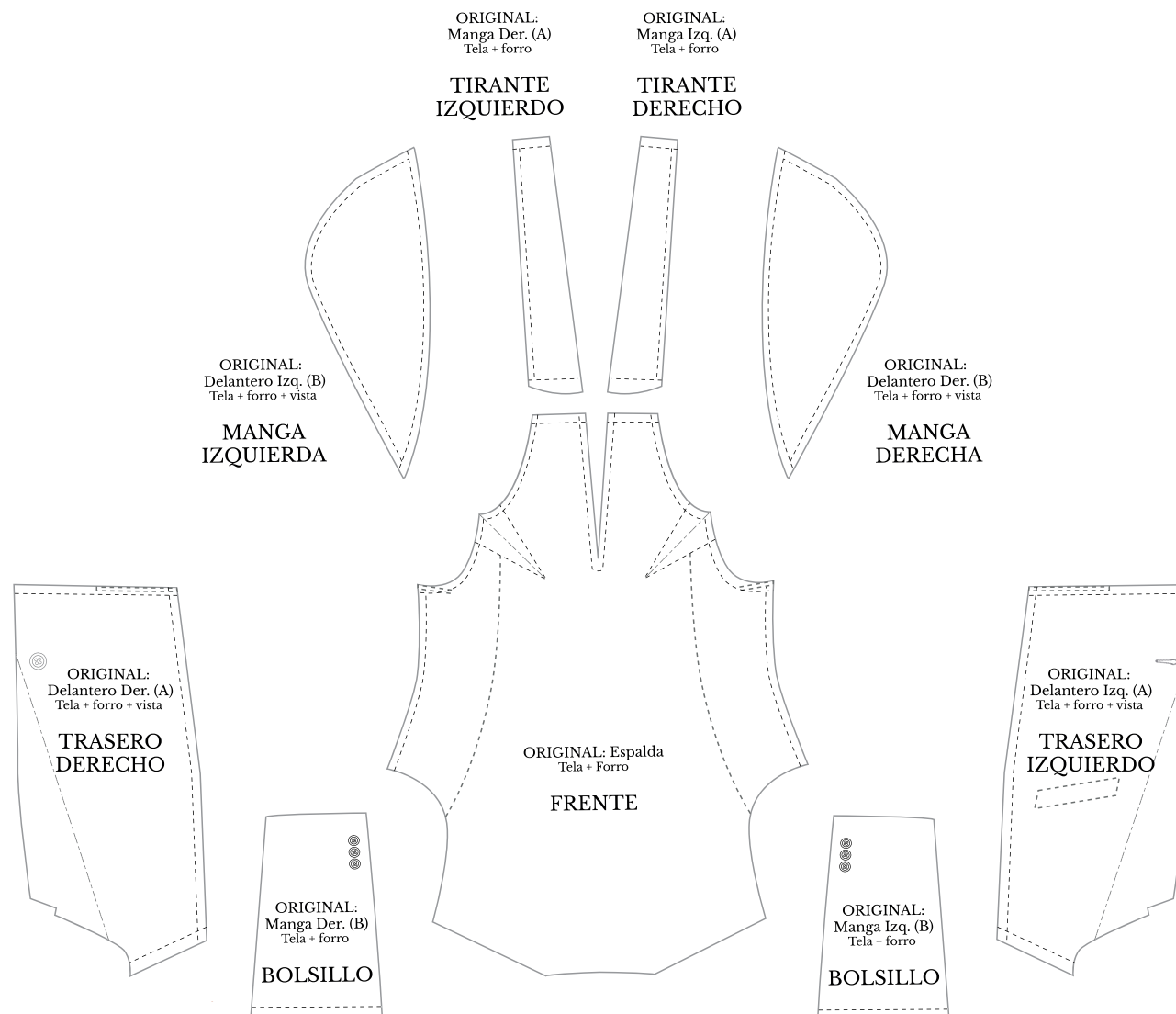


Moldería de la prenda final

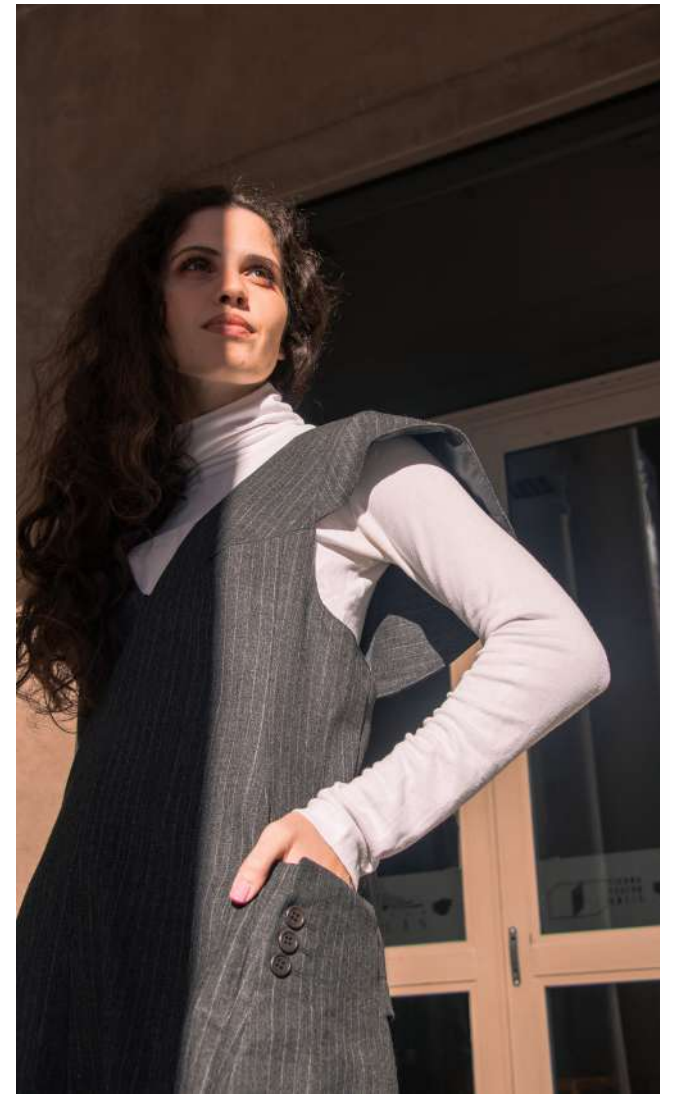
Referencias

- corte
 - - - - - costura
 - - - - - pliegue

Escala 1:9

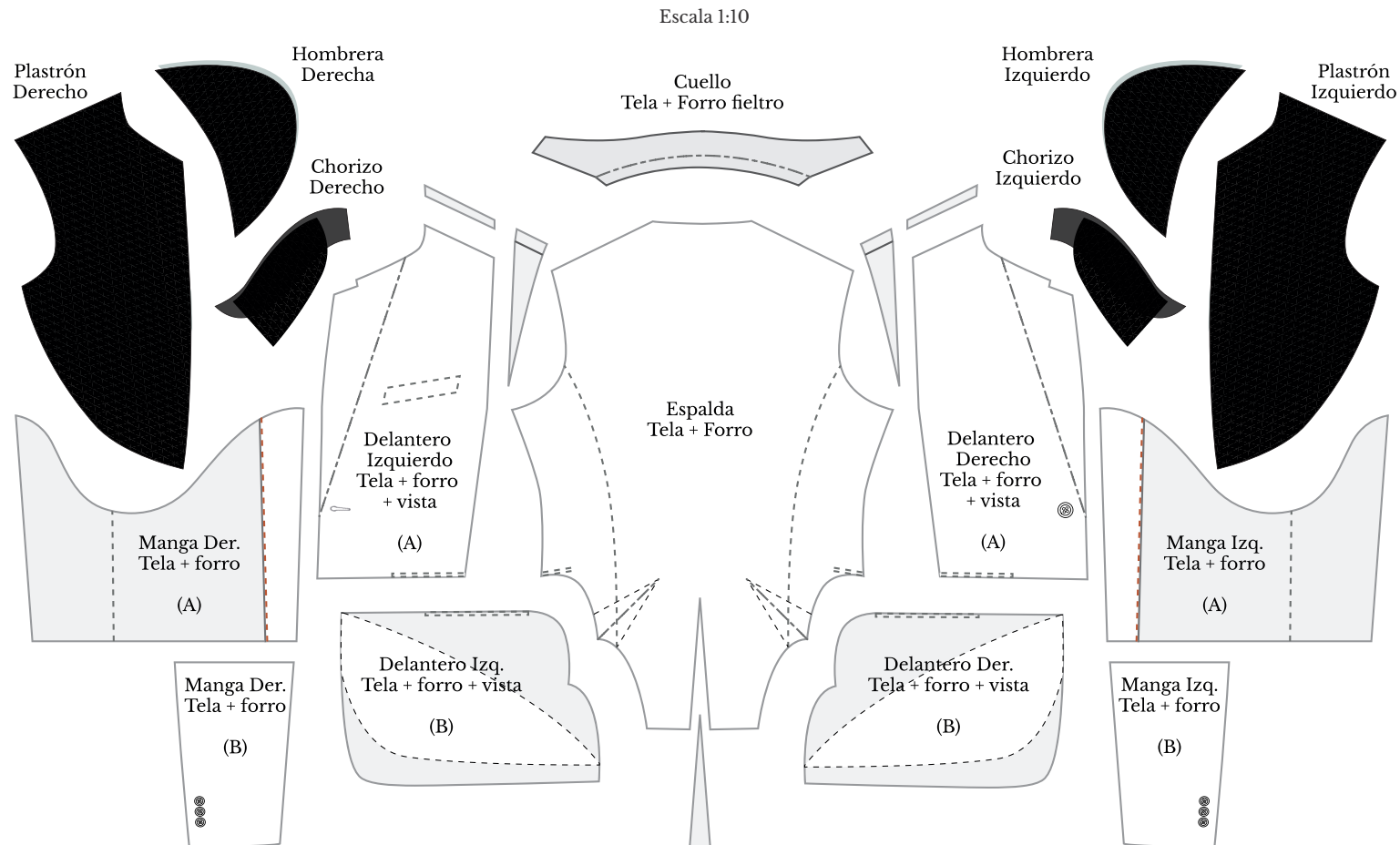


Fotos finales Método Comas



Experimentación Método Comas, toile final.

Aprovechamiento y excedente de materia prima



Referencias

- tela aprovechada en el diseño (aprox. 71%)
- excedente de materia prima (aprox. 29%)

El diagrama a la izquierda muestra en blanco el aprovechamiento de tela en el diseño (aproximadamente 71% del total), y en gris el excedente de materia prima del saco original (29% aproximadamente).

La materia prima se analiza como un todo, sin discernir entre piezas exteriores o de forro, pues de esta forma se abordó la experimentación en esta técnica.

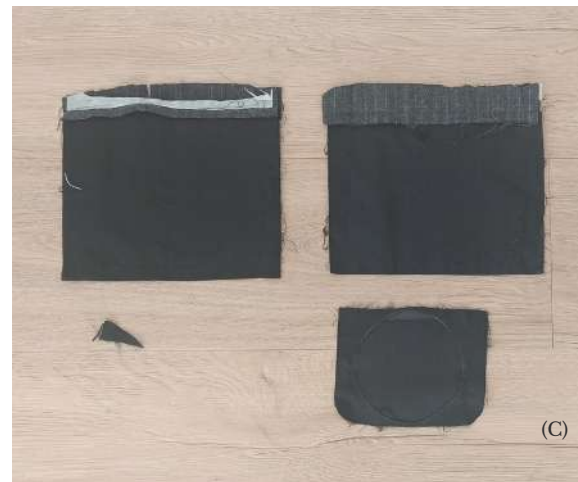
Excedente de materia prima: fotos



(A) - Excedente de materia prima correspondiente a mangas, bajos y frente.

(B) - Excedente de materia prima de estructura interna: plastrón, chorizo y hombreras.

(C) - Excedente de forro de bolsillos.



Resumen de datos extraídos de la experimentación

Categoría	Método Comas
Desarmado de prenda original	Parcial
Tiempo de moulage/corte/costura	10h
Excedente de material aproximado - incluyendo tejido exterior y forro (% del área del saco)	29%

*Link de acceso a contenido multimedia sobre la experimentación con Método
Comas - <https://youtu.be/i7tX1xNX7ps>*

kinetic garment construction

Resumen

Las prendas diseñadas con este sistema no siguen los ejes cartesianos como sucede con el patronaje clásico, sino que propone nuevos ejes que recorren y envuelven el cuerpo, simulando los movimientos naturales del mismo.

Para la experimentación, se toma como referencia la moldería del Slash Sweater, uno de los diseños de Atacac Sharewear, marca de indumentaria y biblioteca de diseños de código abierto desarrollada por Lindqvist.

Este diseño fue escogido teniendo en cuenta la disponibilidad de material en comparación con el tamaño de la moldería pues, en su mayoría, los moldes de Atacac suelen estar constituidos por una única pieza que se despliega en un solo plano, y eso hace que requieran de más materia prima.

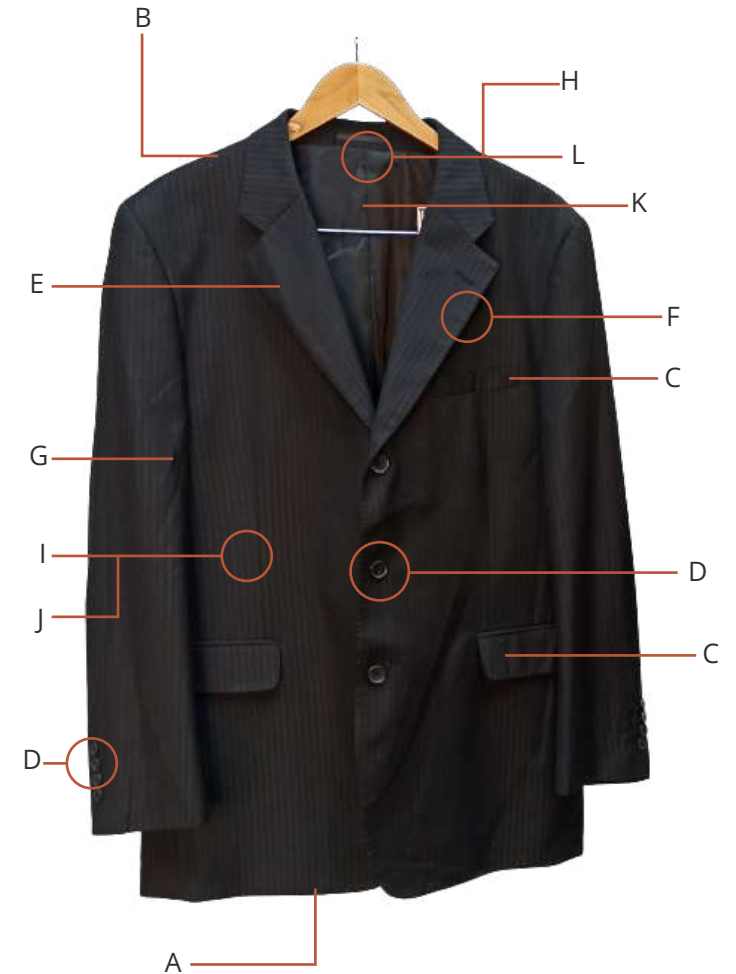
La moldería del Slash Sweater consiste en una pieza única (ilustrada en la próxima página) y cuatro piezas más pequeñas que conforman los puños y las terminaciones para el escote y bajos. Para la experimentación con saco de traje las piezas adyacentes se descartaron, ya que éste es de tejido plano y su falta de elasticidad dificultaría el ingreso a la prenda.



Slash Sweater. Lindqvist, R. (2016)

Materia prima: descripción

Tipología	A	Saco corte inglés, recto y con dos cortes inferiores en la espalda.
Detalles	B	Hombro estructurado
	C	2 bolsillos delanteros tipo doble ribete con solapa + 1 bolsillo insertado diagonal al frente del lado superior izquierdo
	D	3 botones delanteros y 4 botones en los puños
	E	Solapas de muesca y línea de cuello baja
	F	Terminaciones pespuntadas
	G	Manga sastre
Interior		Forro de bolsillos en popelina, refuerzo frontal con una capa de fieltro y una capa de entretela rígida. Hombreras de lana cubiertas con dos capas de fieltro. Chorizo de polifón con tres capas de entretela rígida.
Marca	H	Los 4 ases (línea Pierre Cardin)
Color	I	Azul marino oscuro
Tejido principal: composición	J	65% tetrón 35% rayón
Tejido principal: gramaje		160gr/m2
Forro: composición	K	100% poliéster
Forro: gramaje		60gr/m2
Avíos descripción		Frente: 3 botones de plástico gris oscuro veteado con acabado mate, 4 agujeros. 1 de 2,2cm de diámetro, 2 de 2cm de diámetro. Manga: 8 botones plásticos azul marino con acabado brillante, 4 agujeros, de 1.5cm de diámetro.
Talle	L	52
Peso de la prenda		704gr
Origen		China



Materia prima: medidas

Ref.	Nombre	Medida (cms)
A	Altura frente desde HPS	93
B	Largo Manga	88
C	Hombro a hombro	57
D	Hombro	19
E	Apertura de manga	15



Experimentación con Kinetic Garment Construction mediante upcycling de un saco de traje

PASO	SECCIÓN	OPERACIÓN	HERRAMIENTA	OBSERVACIÓN
1	Externo	Imprimir	Plotter	Molde de Slash Sweater.
2	Exterior	Descoser	Manual	Piezas exteriores del saco.
3	Exterior	Reconstruir	Manual	Molde con piezas exteriores.
4	Exterior	Hilvanar	Manual	Piezas que forman el molde.
5	Exterior	Coser	Máquina recta	Piezas que forman el molde.
6	Exterior	Hilvanar	Manual	Molde.
7	Exterior	Coser	Manual	Molde.
8	Exterior	Coser	Máquina recta	Terminaciones.

DETALLE DE PASOS A SEGUIR

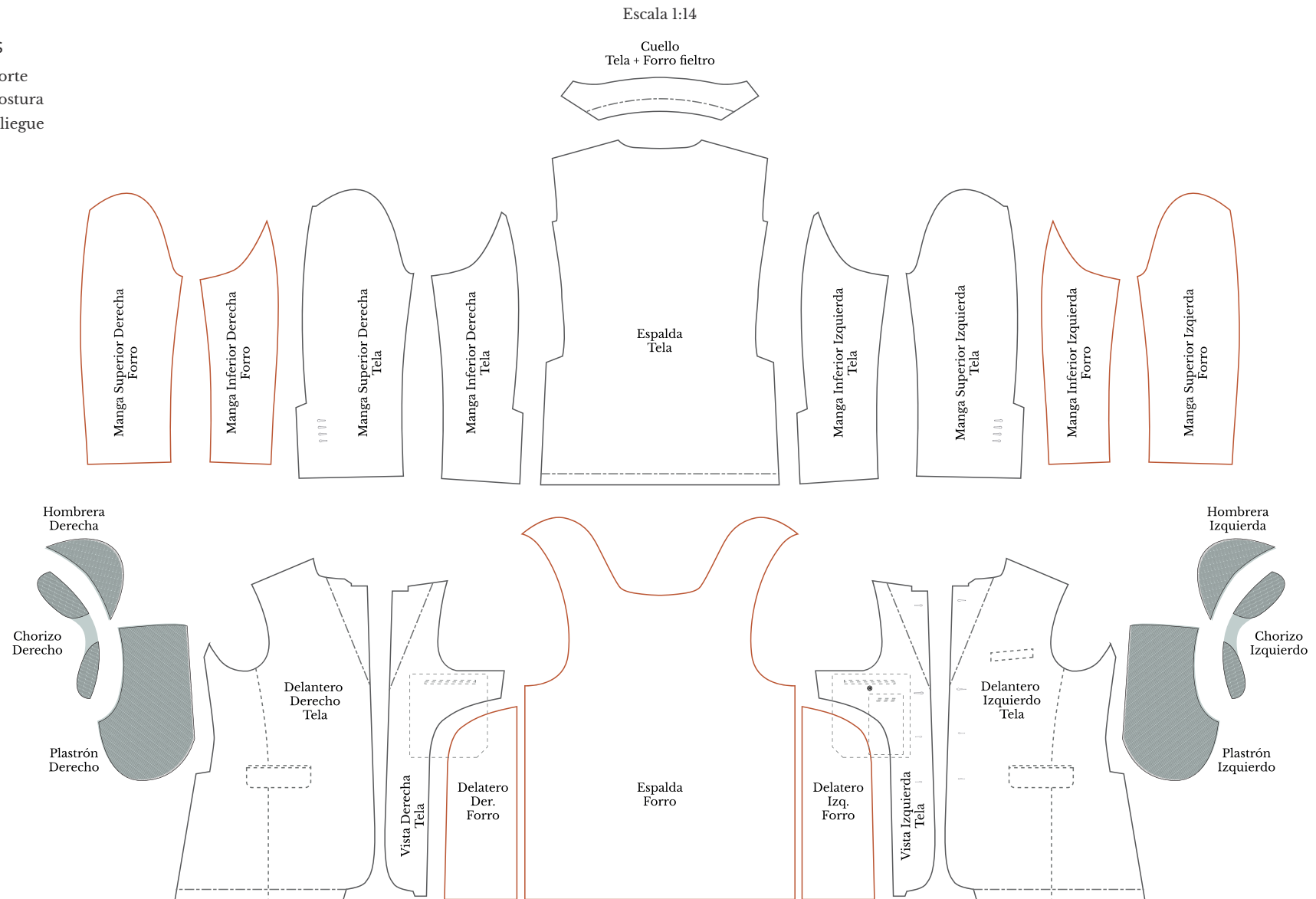
1. Imprimir el molde del Slash Sweater de Atacac Sharewear.
2. Descoser y separar las piezas exteriores del saco de traje.
3. Reconstruir el molde con las piezas exteriores obtenidas buscando hacer la mínima cantidad de cortes necesaria.
4. Hilvanar las piezas que forman el molde.
5. Coser entre sí las piezas que forman el molde.
6. Hilvanar molde para formar el Slash Sweater.
7. Coser Slash Sweater.
8. Coser terminaciones en escote, puños y bajos

Paso 2

Descoser y separar las piezas exteriores del saco de traje.

Referencias

- corte
- - - - - costura
- · - · - pliegue



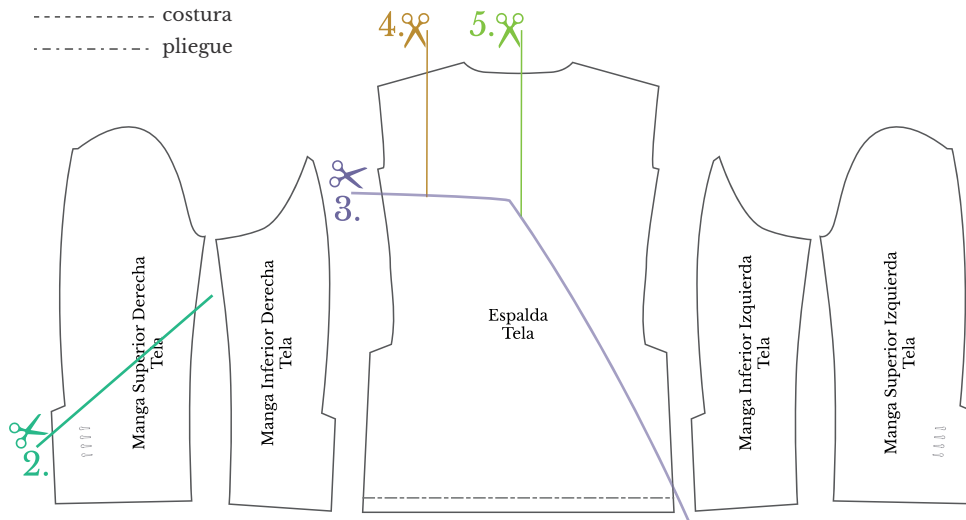
Paso 3

Reconstruir el molde con las piezas exteriores obtenidas buscando hacer la mínima cantidad de cortes necesaria.

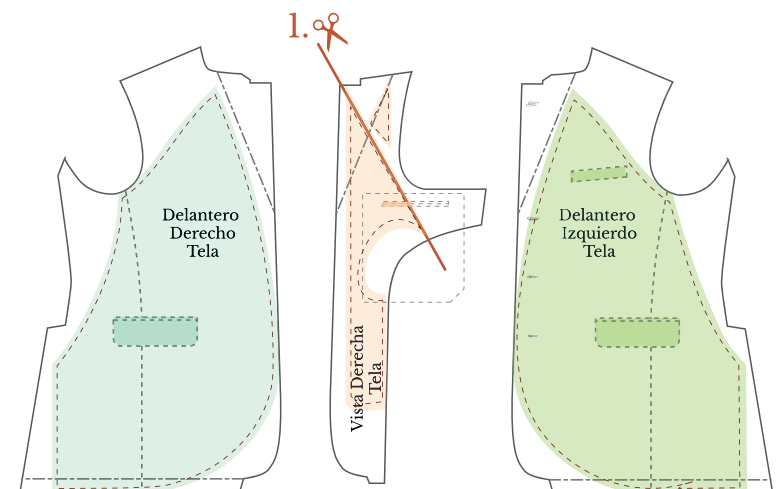
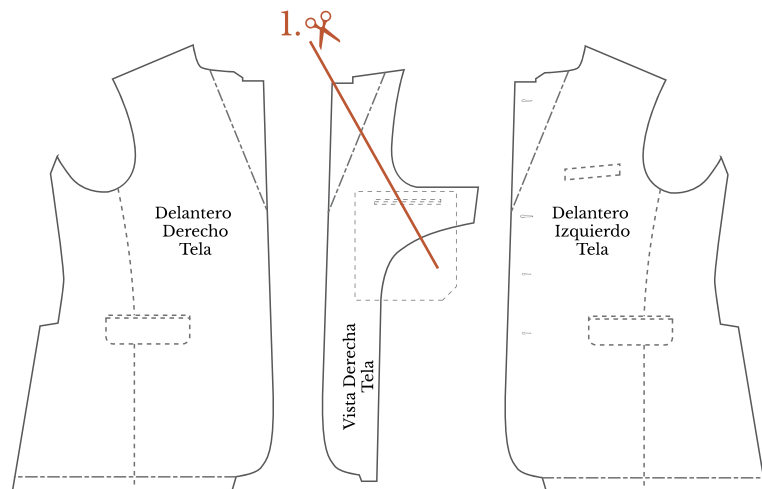
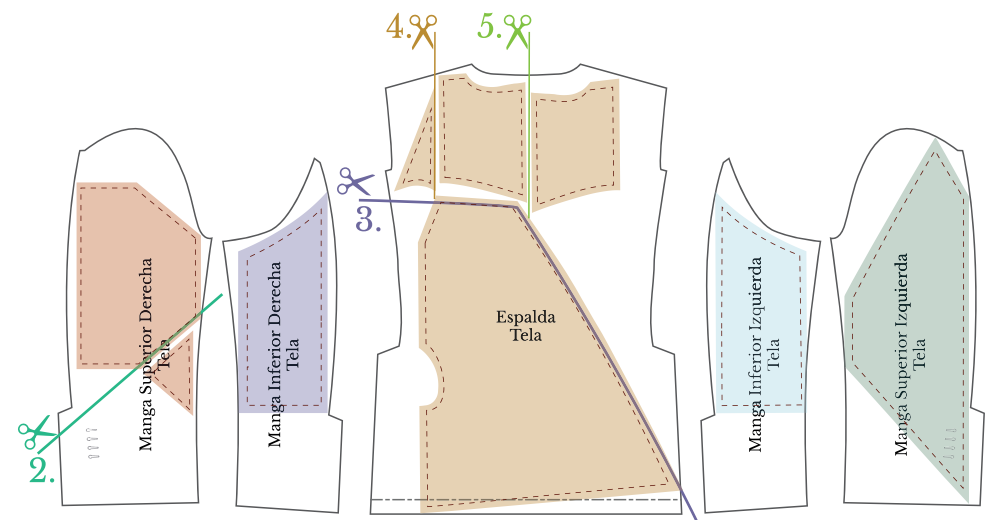
Referencias

- corte
- costura
- - - - - pliegue

Escala 1:14
Cortes primarios



Escala 1:14
Corte de moldes sobre piezas

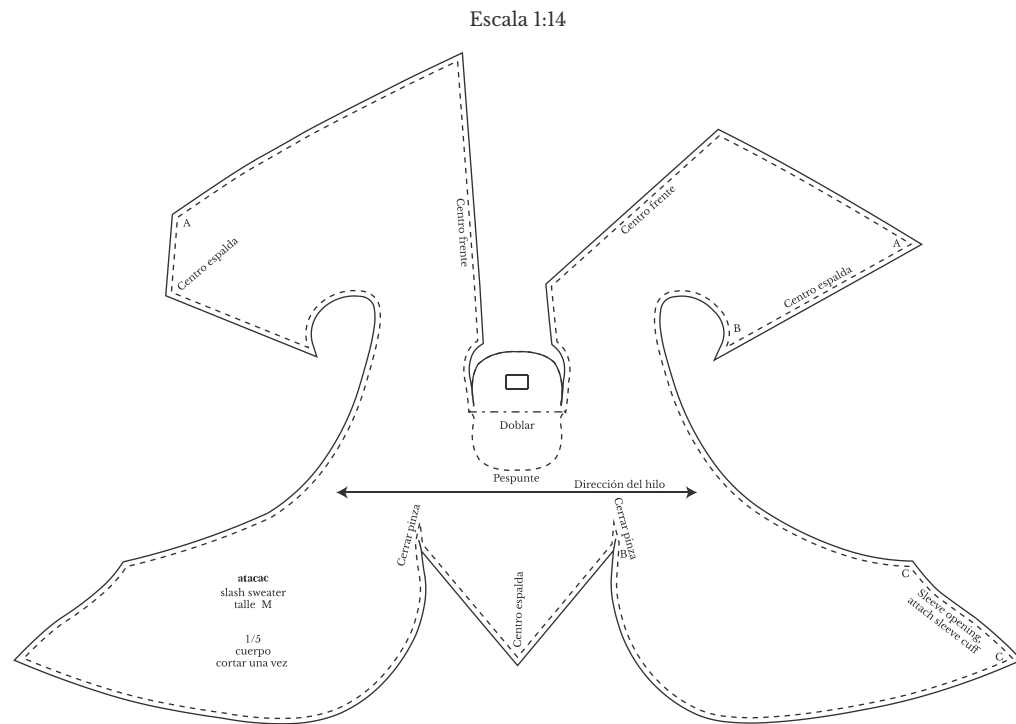


Paso 3

Aplicación de piezas sobre patrón del Slash Sweater.

Referencias

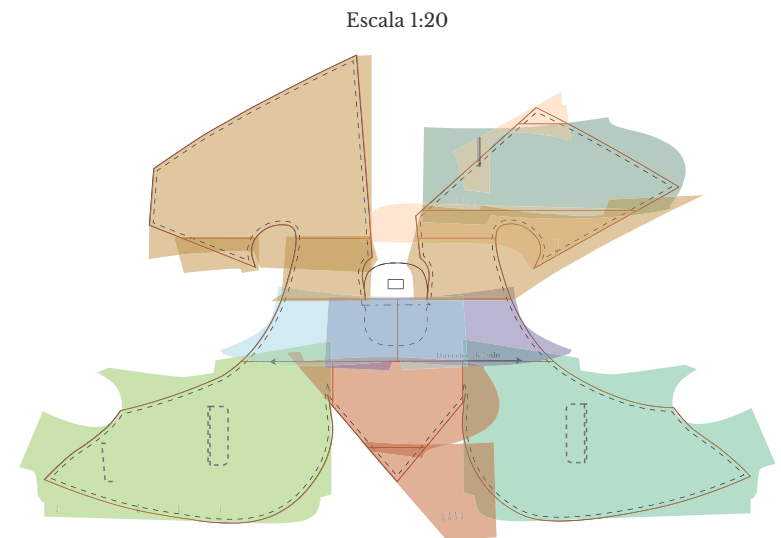
- corte
- - - - - costura
- · - · - pliegue



Molde de Slash Sweater sin piezas adyacentes,
Atacac Sharewear, Lindqvist, R. (2016)



Reconstrucción de molde con piezas de traje.



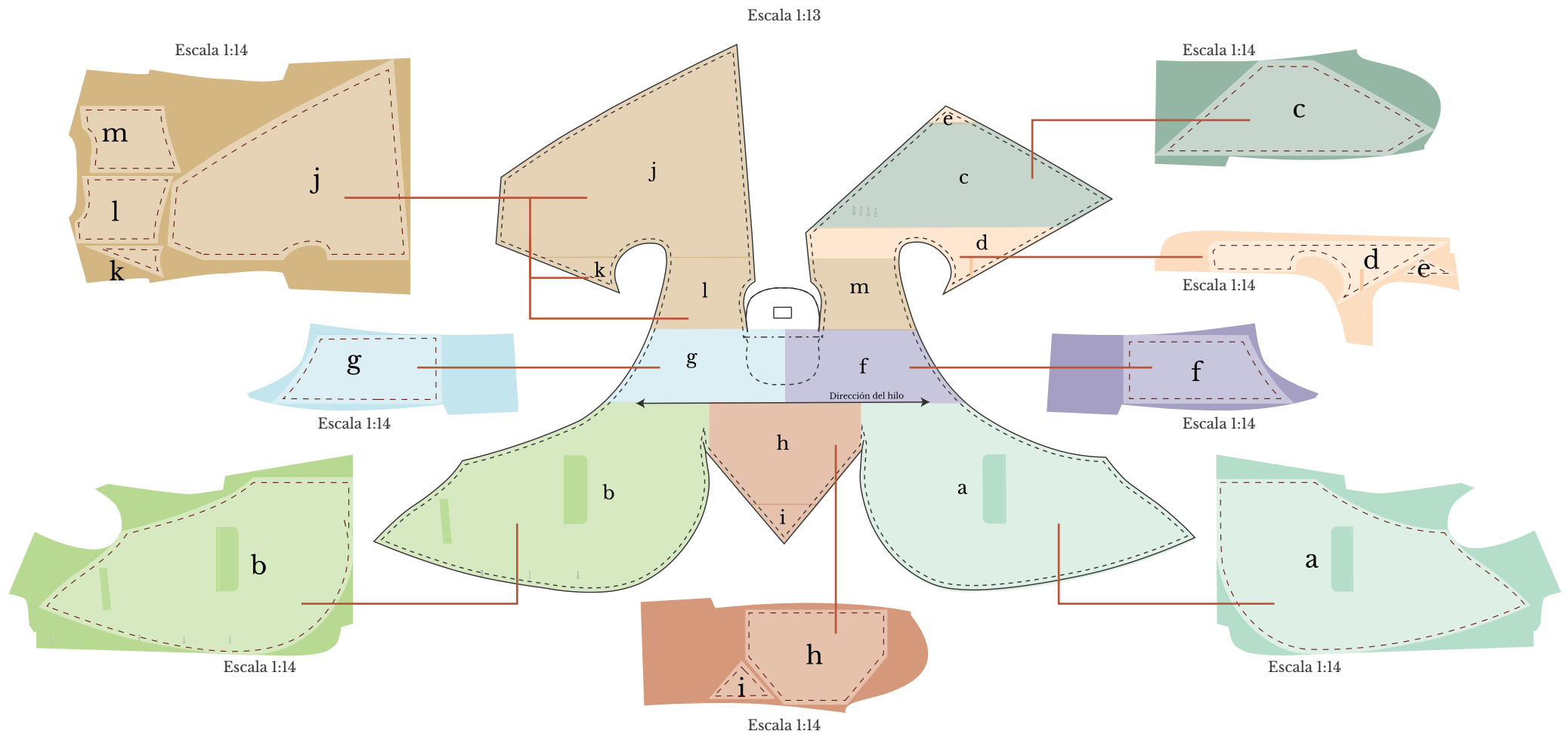
Posicionamiento de piezas previo al corte.

Paso 3

Diagramación de piezas del saco de traje para la formación del Slash Sweater.

Referencias

- corte
- - - - - costura
- · - · - pliegue

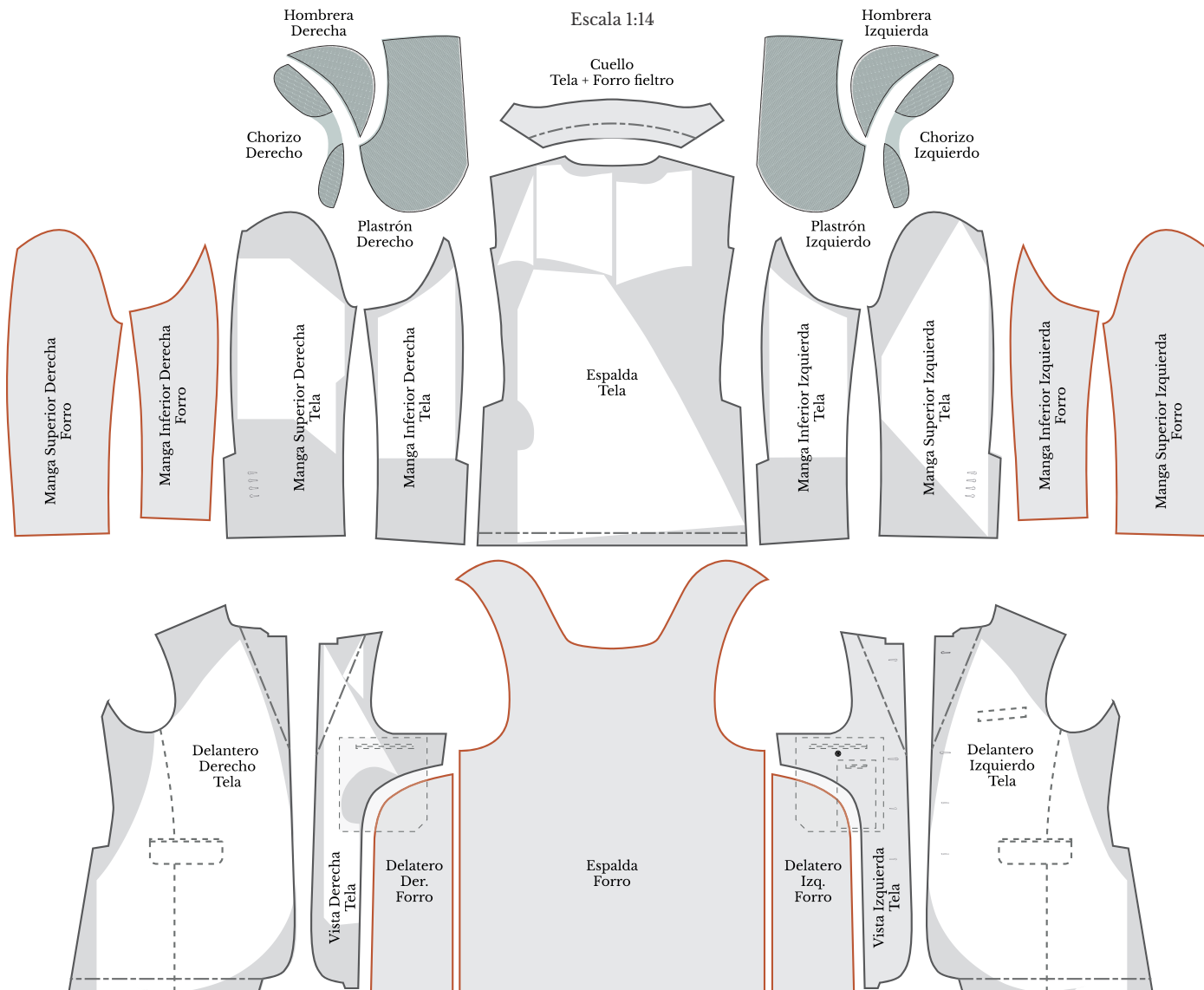


Fotos finales Kinetic Garment Construction



Experimentación Kinetic Garment
Construction, toile final.

Aprovechamiento y excedente de materia prima

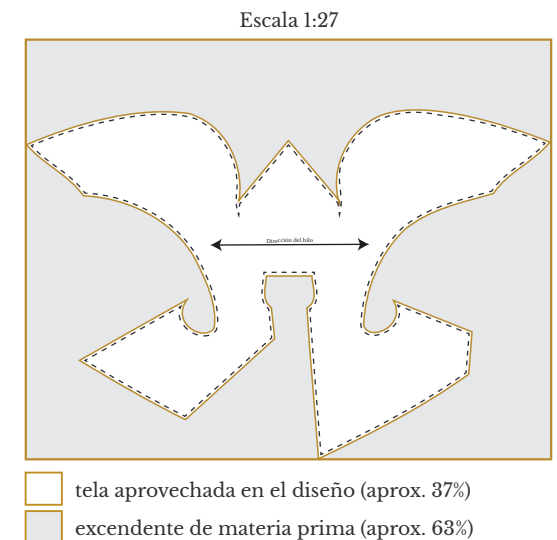


Referencias

- tela aprovechada en el diseño (aprox. 38%)
- excedente de materia prima exterior (aprox. 34%)
- excedente de forro (aprox. 28%)

El diagrama a la izquierda muestra en blanco el aprovechamiento de tela en el diseño (aproximadamente 38% del total), con trazo gris el excedente de materia prima exterior del saco original (34% aproximadamente) y con trazo terracota el excedente de forro (28% aproximadamente).

Abajo se detalla el excedente si este molde fuera cortado en un rollo de tela de 1,5m de ancho. En blanco se representa el aprovechamiento (aproximadamente 37%) y en gris el excedente (aproximadamente 63%).



- tela aprovechada en el diseño (aprox. 37%)
- excedente de materia prima (aprox. 63%)

Excedente de materia prima: fotos



(A)



(C)



(B)



(D)

- (A) - Excedente de materia prima exterior.
 (B) - Excedente de forro de bolsillos y botones.
 (C) - Excedente de forro.
 (D) - Excedente de estructura interna: plastrón, chorizo, hombreras y cuello.

Resumen de datos extraídos de la experimentación

Categoría	Kinetic Garment Construction
Desarmado de prenda original	Total
Tiempo desarmado/corte de prenda original	1h
Tiempo de disposición de prendas en el molde	3h
Tiempo de corte de molde	0,5h
Tiempo de ensamblaje de nuevo diseño (hilván)	1h
Tiempo de costura	0,5h
Excedente de material aproximado - incluyendo tejido exterior y forro (% del área del saco)	62%
Excedente de material aproximado - considerando únicamente el tejido exterior (% del área del saco)	34%
Excedente de material aproximado - KGC aplicado sobre un rollo de tela de 1,5m de ancho (% del área total)	63%

Link de acceso a contenido multimedia sobre la experimentación con Kinetic Garment Construction - <https://youtu.be/mO-Cq45UVPA>

ANÁLISIS Y CONSIDERACIONES FINALES

análisis y consideraciones finales

El enfoque académico del estudio del patronaje muchas veces se centra en la readaptación de los patrones base para generar nuevas tipologías. Mirando hacia el futuro, se considera relevante el estudio del patrón como herramienta proyectual. Este no solo es un método a través del cual se construye la vestimenta, sino que puede ser también el punto de partida y el enfoque de un proyecto.

En relación a la construcción de prendas con diferentes métodos de patronaje, es sumamente importante entender el origen y la base teórica del sistema de patronaje tradicional, para luego encontrar nuevas formas de hacer patrones que rompan con lo establecido. El surgimiento de técnicas de patronaje alternativas es el resultado de la búsqueda de respuestas a los problemas socioambientales actuales por parte de los diseñadores contemporáneos.

El aporte más interesante del upcycling es que, por sus características intrínsecas, es una técnica que abre la discusión sobre la problemática del desperdicio en la industria textil. Desde un punto de vista comunicacional, acerca al usuario a esta problemática haciéndolo consciente y participe; al mismo tiempo que sus características técnicas ponen en jaque al sistema productivo, posicionando a los diseñadores en un lugar de búsqueda de nuevas soluciones y romper con lo establecido.

En este sentido, a lo largo de esta investigación no se pretendió encontrar una única solución ni un método definitivo para construir prendas con upcycling, sino, estudiar los aportes que distintos métodos de patronaje pueden tener al combinarse con éste.

Experimentación

En primer lugar, lo que se puede extraer de la experimentación con moldes no tradicionales es que existen alternativas al proceso de dibujar-pro-

bar-cortar-coser clásico del patronaje que se acostumbra ver en la industria textil. Estas alternativas ofrecen herramientas aplicables a los procesos de upcycling: por ejemplo, iniciar el proceso de diseño con un volumen; dejar que la biomecánica del cuerpo sea la protagonista a la hora de pensar la moldería; o utilizar la materia prima como guía del proceso de diseño. Investigar estos caminos permite comprender otras formas de hacer vestimenta, y que de los diferentes métodos se pueden extraer abordajes aplicables en distintas ocasiones.

Método Comas

El Método Comas utiliza como punto de partida la materia prima sobre el volumen, ya que durante el proceso se realizan pruebas sobre el cuerpo para definir la forma del diseño. Esto significa que, para llegar a la resolución del diseño final, es decir al paso a paso del prototipo, los procesos de diseño y de producción se dan en simultáneo. En este caso puntual, la realización completa del modelo desarrollado con el método Comas tomó 10 horas. Si este proceso se fuera a industrializar, una vez obtenida la “receta”, como le llama Agustina Comas, los pasos se podrían separar y realizar de manera más eficiente; sin embargo, siempre habrá un grado de excepcionalidad que es propio de los procesos de upcycling. Esto implica que la receta puede estar sujeta a la necesidad de readaptarla según las particularidades de la materia prima con la que se trabaje; pero también, que gracias a esta versatilidad se pueden generar una variedad de diseños en base al mismo punto de partida.

Uno de los valores más importantes encontrados al profundizar en el Método Comas es la preservación de la energía utilizada en la prenda original al momento de desarrollar el nuevo diseño. Esto se tuvo en cuenta tanto a la hora de realizar los cortes iniciales, preservando las costuras, como en la conservación de detalles tales como ojales, botones y terminaciones. Dicha característica del método permite agilizar el proceso productivo siendo eficiente con los recursos existentes, resignificando el trabajo previo y evidenciando el proceso de upcycling en el diseño final. En relación a ello, el método también incorpora el aprovechamiento de los defectos de la materia prima para generar oportunidades de diseño. En este caso, la materia

prima utilizada estaba en buenas condiciones y por lo tanto no tuvo posibilidad de ser aplicado, pero es un punto relevante para rescatar del método.

En cuanto a la cantidad de residuos generados, el modelo realizado tuvo un 29% de desperdicio de la prenda original, sin contar la estructura interna. El Método Comas es lo bastante adaptativo como para que este porcentaje pueda ser mayor o menor, dependiendo del diseñador y cómo elige éste resolver la forma de integrar los materiales a la prenda. En este caso, no fue prioridad a la hora de realizar el diseño la reducción del porcentaje de residuos, pero luego de realizada la experimentación, se entiende que este punto podría haber sido tenido más en cuenta, sobre todo en relación a la estructura interna. En general, las decisiones se tomaron pensando en la funcionalidad del modelo, a excepción de las mangas, que se agregaron con la intención de incorporar más material.

Kinetic Garment Construction

La forma de abordar la experimentación con KGC estuvo basada en preceptos del patronaje clásico; por ejemplo, al haber desarmado la prenda a través de las piezas según los moldes que la componen, sin haber pensado formas alternativas. Luego de realizada la experimentación, se entiende que se podrían haber tenido en cuenta los ejes corporales utilizados por Lindqvist, entre otras posibilidades. Esto supuso procesos de producción más largos, por la necesidad de descoser cada pieza, y por lo tanto también la necesidad de volver a coser la prenda entera. De haber desarmado la prenda de otra manera, se podrían haber optimizado los recursos y ahorrado bastantes uniones de piezas menores. Asimismo, una vez desarmada toda la prenda, se volvió más compleja la incorporación del forro al diseño previsto. Esto implicó que el forro en su totalidad quedara como residuo. Estas reflexiones obtenidas del acercamiento primario al sistema de KGC resultan relevantes para ser consideradas al momento de continuar aplicando el método a procesos de upcycling. En este caso, la forma de abordaje estuvo delimitada por el molde tomado de Lindqvist. Sin embargo, otro camino podría haber sido profundizar específicamente en su técnica y realizar un molde propio que siga la lógica de su sistema y que se adapte a la materia prima. Esto hubiese requerido enfocar la investigación puntual-

mente en este sistema.

Otro aspecto positivo que destaca del Kinetic Garment Construction es que, al haber sido desarrollado para establecer un mejor vínculo entre la vestimenta y el cuerpo, responde a las necesidades de movimiento del usuario más allá de estar formado por restos textiles. Esto también permite mayor versatilidad en cuanto a la materia prima a utilizar, que no restringirá tanto el movimiento.

Al cortar este modelo de KGC siguiendo el método propuesto por el autor de cortar un único molde sobre un rollo de tela, el porcentaje de desperdicio es de 63%. En esta experimentación, aplicando el KGC en conjunto con upcycling, se tuvo un desperdicio de 34% considerando exclusivamente el tejido exterior, y un 62% del total. De esto se desprende, por un lado, la necesidad de considerar todas las partes que conforman la materia prima a la hora de iniciar el proceso; y por otro lado, que la combinación del KGC adaptado al upcycling podría llegar a permitir un mayor aprovechamiento de los recursos que utilizando el método original. En este caso particular, el aprovechamiento de la materia prima no fue el óptimo, y se podrían haber tomado otros caminos para asegurar el mayor rendimiento. Por ejemplo, se podrían haber vectorizado los moldes del traje y probado maneras de colocar las piezas de la prenda sobre el molde de KGC.

Cabe aclarar que ambas experimentaciones fueron abordadas de manera distinta: en el caso de Comas enfocándose en la experimentación para el desarrollo del modelo, y en el caso de KGC con un diseño ya pre-establecido. Al iniciar la experimentación, se creyó que esta era la manera más viable de llevarla a cabo por las condiciones de cada método. Sin embargo, tras haber finalizado la investigación se entiende que quizá no fue la manera más apropiada, ya que las reflexiones obtenidas de cada experimentación no son posibles de ser comparadas.

Sobre industria y procesos productivos

Como expresó Agustín Petronio en su entrevista, los procesos alternativos requieren de modelos de industria alternativos, donde se generen redes

de intercambio entre todas las partes involucradas y el diseñador tenga un rol de nexo, de facilitador de ideas. A lo largo de esta investigación se fue entendiendo que en el desarrollo de este tipo de procesos es necesario el diálogo constante entre todas las partes de la cadena productiva, cosa que no siempre sucede. Al querer modificar una parte del sistema, es necesario replantearse todas las partes. Por lo tanto, pensar el upcycling implica entender no sólo la parte técnica, sino también analizarlo con una mirada más holística, comprendiendo el sistema productivo en el que se inserta. La posibilidad de re-pensar el sistema productivo puede habilitar nuevas posibilidades incluso en el plano económico.

Previo a la realización de esta investigación, se creía que era complicada la comunicación de los procesos de upcycling, sobre todo con los talleres de producción; sin embargo, tras haber experimentado estos procesos e intercambiado con personas que se dedican al upcycling, se entiende que es posible construir esas formas de comunicación, pensándolas por fuera de las normas tradicionales. Esto también se observa en las maneras en que se desempeñan los diseñadores Lindqvist y Comas, a través de nuevos modelos industriales de menor escala. Por ejemplo la marca Atacac, donde se centraliza la producción en un solo lugar, encontrándose el diseñador y la producción en un mismo espacio, estrechando la comunicación.

El aporte de Agustín Petronio y el estudio de la teoría de Holly McQuillan ayudaron a entender lo importante que es revalorizar el rol del cortador y diseñador de patrones en la industria textil, y redefinir las jerarquías en los procesos de producción. Junto con Agustina Comas, quien actualmente está enfocada en enseñar la técnica, coinciden que lo valioso de ello es lograr que muchas personas sean capaces de ponerla en práctica y multiplicar los conocimientos. Enseñando, compartiendo, brindando patrones en código abierto, y colaborando entre las personas partícipes del proceso de producción, es que se logra enriquecer el upcycling y llegar a nuevos resultados.

Posibles nuevas aristas de investigación

Se entiende que si bien este proyecto es un aporte a la reflexión sobre el

upcycling, aún hay mucho más por investigar, crear y aprender de ella. Este proyecto nos dio a conocer, a través del trabajo de Rickard Lindqvist, el modelado de prendas en 3D. A través de un software es posible digitalizar moldes, aplicarlos a un modelo humano y hacer pruebas de modelaje, lo cual supone no solo la agilización de tiempos, sino que también podría contribuir a otra arista de la sustentabilidad en el sistema de la moda, al evitar el uso excesivo de papel y realización de toiles. La posible unión entre estas tecnologías con el upcycling podría hacer más eficientes los procesos de reciclaje textil. Por un lado, destaca la necesidad de actualizar las formas de realizar patronaje de manera más digital, y por otra parte, se entiende que este punto es relevante para seguir estudiando a futuro en otros posibles proyectos de investigación.

Por otro lado, sería interesante abrir la discusión con respecto a upcycling y talles. La cuestión de los talles es un problema relevante en los procesos de upcycling ya que muchas veces es difícil generar una curva de talles amplia partiendo de la misma materia prima. A causa de ello, suele tomarse el concepto de oversized para simplificar la producción de prendas, cuando en realidad no es una solución al problema de la inclusión de diversidad corporal en la moda. Por lo tanto, se entiende que esta temática resulta muy oportuna en la conversación actual sobre el upcycling.

Finalmente, se cree que otro camino posible de investigación complementario al trabajado en este proyecto, podría ser uno que estudie el upcycling en relación a la sistematización de sus procesos y la viabilidad de su producción seriada, de manera de incrementar su rentabilidad a mayor escala.

Consideraciones finales

A lo largo de esta investigación se ha logrado entender mejor la historia del patronaje y su evolución con el paso del tiempo. Esto ha permitido, a su vez, comprender el surgimiento de los sistemas de patronaje alternativos, cuáles son, quién los propone y por qué motivos. Al finalizar el proyecto, si bien no se llega a un nivel de expertise en la materia, la perspectiva es mucho más clara y se ha obtenido una base sólida para continuar profundizando en el futuro.

Se entiende que el método de experimentación no fue el apropiado para el tipo de investigación que se quiso realizar. De todas maneras, el acercamiento al Método Comas y KGC permitió profundizar en las técnicas desde un lugar más matérico y no meramente teórico, vivenciar y entender los procesos de una manera más tangible. Por lo tanto, aunque no se obtuvieron los resultados esperados en un principio, las experiencias obtenidas igualmente enriquecieron nuestra formación.

En retrospectiva, entendemos que la experimentación debió haber sido más ordenada en relación a sus pasos y objetivos. De haber querido obtener datos comparables entre las diferentes técnicas, se debió haber usado un mismo modelo como materia prima para todas las pruebas, realizar la misma tipología con los diferentes métodos, probar ambos en más de una tipología de prenda, e incluso realizar diferentes talles, de manera de llegar a tomar datos cuantitativos más imparciales. En esta oportunidad, no se llegó a hacer un análisis sistematizado sino un acercamiento primario, parcial y cualitativo, pero se cree que se podría retomar este proyecto en el futuro y llevarlo a cabo.

BIBLIOGRAFÍA

bibliografía

Trabajos académicos

ASSANDRI, C., y DINELLO, S. (2017). *Álter atelier: UPIV Viejas técnicas, nuevos conceptos*. [Proyecto curricular no publicado]. Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo.

AUS, R. (2011). *Trash to trend. Using Upcycling in fashion Design*. [Tesis doctoral, Estonian Academy of Arts]. Issuu.

BERAZA, C., y URQUIOLA, S. (2017). *Sastrería: UPIV Viejas técnicas, nuevos conceptos*. [Proyecto curricular no publicado]. Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo.

CASANOVA, R. (2016). *Despliegue : sistema de patronaje activo : una exploración sistemática de las posibilidades en moldería para el diseño sustentable*. [Tesis de grado, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo]. Colibrí.

HARSCH, V. (2017). *Moda reformulada: el rediseño de ropa usada*. [Tesis de grado, Universidad de Palermo]. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=4318

ISZORO ZAK, E. (2016). *Métodos directos de patronaje creativo: didáctica y experimentación*. [Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Madrid]. <https://oa.upm.es/42727/>

LINDQVIST, R. (2015). *Kinetic garment construction: remarks on the foundations of pattern cutting* [Tesis doctoral, University of Borås]. Research gate.

LÓPEZ, L. (2021). Glosario moda y sustentabilidad. [Artículo no publicado]. Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo.

SIMÕES, I. (2012). *Contributions for a New Body Representation Paradigm in Pattern Design. Generation of basic patterns after the mobile body*. [Tesis doctoral, Universidade Técnica de Lisboa]. <https://www.repository.utl.pt/handle/10400.5/5427>

TRÍAS, L. (2017). *Co-Cuerpo: Vínculo e impacto del diseño de indumentaria en relación al cuerpo* [Tesis de grado, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo]. Colibrí.

Libros

BRAUNGART, M., y McDONOUGH, W. (2002). *Cradle to cradle*. New York, United States of America: North Point Press.

FLETCHER, K., y GROSE, L. (2012) *Fashion & Sustainability: design for change*. London, United Kingdom: Laurence King Publishing.

GHELLER, R., y MEDINA, M. (2005). *Tejidos del Perú antiguo*. Lima, Peru: Gheller Doig, Roberto Augusto.

NAKAMICHI, T. (2010). *Pattern magic 1*. London, United Kingdom: Laurence King Publishing.

NAKAMICHI, T. (2011). *Pattern magic 2*. London, United Kingdom: Laurence King Publishing.

NAKAMICHI, T. (2016). *Pattern magic 3*. London, United Kingdom: Laurence King Publishing.

ROBERTS, J. (2013) *Free Cutting*. Manuscrito sin publicar. Extraído de: <http://www.julianand.com/>

Artículos y blogs

ALEXANDER-WHITE, C. (14 de noviembre de 2016). The massive problem of microplastics. *Education in chemistry, Royal Society of Chemistry*. <https://edu.rsc.org/eic>

ANNICET, A., y RÜTHSCHILLING, E. (2015). *Substraction cutting aplicada ao design de moda sustentável*. dObra[s], 8(17). <https://dobras.emnuvens.com.br/dobras/article/view/8>

ARCHDAILY. (20 de diciembre de 2013). *Casa Upcycle / Lendager Arkitekter*. <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-319717/casa-upcycle-lendager-arkitekter>

AYRES, A. (24 de abril de 2014). A Guide To The Rana Plaza Tragedy, And Its Implications, In Bangladesh. *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/alyssaayres/2014/04/24/a-guide-to-the-rana-plaza-tragedy-and-its-implications-in-bangladesh/?sh=b6143a42c503>

DAUDÉN, J. (3 de julio de 2020). Reutilización y reciclaje de materiales en 10 proyectos de interiores. *ArchDaily*. https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/942893/reutilizacion-y-reciclaje-de-materiales-en-10-proyectos-de-interiores?ad_source=search&ad_medium=search_result_all

DEPARTMENT FOR INTERNATIONAL DEVELOPMENT, Y FOREIGN & COMMONWEALTH OFFICE. (10 de abril de 2014). *The Rana Plaza disaster*. UK Government. <https://www.gov.uk/government/case-studies/the-rana-plaza-disaster>

FRANCA MAGAZINE. (20 de abril de 2020). *Semana Fashion Revolution 2020*. <https://francamagazine.com/semana-fashion-revolution-2020/>

GONZÁLEZ, J. (11 de septiembre de 2018). Agustina Comas, la diseñadora uruguaya que hace ropa sustentable a partir de prendas defectuosas en

Brasil. *Salvaje*. <https://www.salvaje.com.uy/2018/09/11/agustina-comas-la-disenadora-uruguay-que-hace-ropa-sustentable-a-partir-de-prendas-defectuosas-en-brasil/>

GONZÁLEZ, M. (8 de enero de 2019). Upcycling Hostel / Kinzo Architekten GmbH + Holzer Kobler Architekturen. *ArchDaily*. https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/908914/upcycling-hostel-kinzo-architekten-gmbh-plus-holzer-kobler-architekturen?ad_source=search&ad_medium=search_result_all

MALDONADO NOTICIAS. (22 de junio de 2020). *Teko: el proyecto que busca reducir la contaminación generada por las colillas de cigarrillos*. <https://maldonadonoticias.com/beta/medio-ambiente/17545-teko-el-proyecto-que-busca-reducir-la-contaminaci%C3%B3n-generada-por-las-colillas-de-cigarrillos.html>

NOGUEIRA, L. (s.f.). Agustina Comas: transformando residuos en moda. *Believe Earth*. <https://believe.earth/es/agustina-comas-transformando-residuos-en-moda/>

PUGLIESE, A. (19 de junio de 2020). Reciclan colillas de cigarrillo y las convierten en armazones para anteojos. *La paloma hoy*. <https://lapalomahoy.uy/nota/4157/reciclan-colillas-de-cigarrillo-y-las-convierten-en-armazones-para-anteojos>

SANDOVAL, J. (17 de octubre de 2019). ¿Qué es la moda rápida o fast fashion? *Franca Magazine*. <https://francamagazine.com/que-es-la-moda-rapida-o-fast-fashion/>

SCIENCE MUSEUM GROUP. (23 de abril de 2020). *A brief history of DIY, from the shed to the maker movement*. <https://www.sciencemuseum.org.uk/objects-and-stories/everyday-wonders/brief-history-diy>

SILBERT, J. (6 de agosto de 2020). Virgil Abloh's Louis Vuitton SS21 Collection Leans Into Upcycled Textiles. *Hypebeast*. <https://hypebeast.com/2020/8/louis-vuitton-spring-summer-2021-message-in-a-bottle->

menswear-collection-runway-show

TASHJIAN, R. (11 de agosto de 2020). Qué es el upcycling y por qué Louis Vuitton se ha pasado a esta alternativa de moda sostenible. *GQ Magazine*. <https://www.revistagq.com/moda/articulo/que-es-upcycling-moda-sostenible-louis-vuitton-virgil-abloh>

UREN, A. (14 de mayo de 2021). Material Guide: How Sustainable Is Polyester? *Good on you*. <https://goodonyou.eco/how-sustainable-is-polyester/>

VALERA, M. (9 de julio de 2020). *Hunza G: del vestido de Julia Roberts en Pretty Woman a los bikinis del verano*. Vogue España. <https://www.vogue.es/moda/articulos/tendencias-bikinis-banadores-verano-2020-marca-hunza-g-vestido-pretty-woman>

YARDLEY, J. (22 de mayo de 2013). Report on Bangladesh Building Collapse Finds Widespread Blame. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2013/05/23/world/asia/report-on-bangladesh-building-collapse-finds-widespread-blame.html>

Videos

BAU, Centre Universitari d'Arts i Disseny. (16 de junio de 2021). *BAU Talks: Rickard Lindqvist y la moda cinética*. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=-WLFjT-z4BA&t=1528s>

En Perspectiva. (5 de abril de 2018). *¿Qué es el upcycling? Moda sostenible con la diseñadora Agustina Comas*. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=AZUex3DbKnE>

Fashion Design Steve Wright. (15 de abril de 2021). *Sustainable Production - Introduction to Transformational Reconstruction cutting*. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=XdqkXPsaQIY>

Marshall, J. (24 de octubre de 2018). *Prof. Julian Roberts- Reverse subtractive pattern cutting 1*. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=OQ41gepDsxxg>

Marshall, J. (24 de octubre de 2018). *Prof. Julian Roberts- Reverse subtractive pattern cutting 2*. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=eFiElKYef8w>

Mega Social. (24 de julio de 2016). *CONSUMO (El Precio de la Moda) - Documentales*. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=5x6a9EFXmaQ>

Montrichard, S. (26 de noviembre de 2021). *Défi !!!! Comment s'amuser avec pattern Magic et Clo3D*. [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=x7wsZSx_tGo

Nómada Guatemala. (29 de mayo de 2018). *Serie Perfiles: The New Denim Project*. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Z6UaUi7DpSI>

Sheva. (19 de noviembre de 2015). *Arianne Engelberg, Fundadora de The New Denim Project | Emprendedora del Año, WED Guatemala 2015*. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=hnmwWwRi2J8>

TEDx Talks. (21 de mayo de 2016). *The High Cost of Our Cheap Fashion | Maxine Bédat | TEDxPiscataquaRiver*. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=5r8V4QWwxfo>

The New School. (19 de septiembre de 2013). *Pattern-Making Workshop with Shingo Sato | Parsons School of Design*. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=-QeXj6kl7F0>

TRIGO, M. (5 de agosto de 2017). *Entrevista com a Designer Agustina Comas - Moda, mercado e sustentabilidade*. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=AlKJb12g0gQ>

Páginas web

Corporate Sustainability Management. (s.f.). *Section 9.3: Cradle to cradle design*. Recuperado el 9 de febrero de 2022, de <https://csmathsg.com/course-content/week-9/section-9-3-cradle-to-cradle-design/>

Council of Fashion Designers of America. (s.f.). *CFDA A-Z Materials Index*. Recuperado el 9 de febrero de 2022, de <https://cfda.com/resources/materials>

Know the chain. (s.f.). *Company list*. <https://knowthechain.org/company-lists/>

Make it mid-century. (10 de noviembre de 2017). *The Rise of the Do-it-Yourself Movement in the 1950's*. <https://makeitmidcentury.com/the-rise-of-the-do-it-yourself-movement-in-the-1950s/>

ANEXOS

análisis foda de la técnica upcycling

Fortalezas

- Genera productos únicos.
- Aporta valor simbólico y/o emocional.
- Posibilidad de personalización y detallismo de cada prenda.
- Técnica con alto grado de sustentabilidad, en relación a su materia prima y al nivel de desperdicios generados.
- Versatilidad en su aplicación: tanto a escala doméstica como comercial.

Oportunidades

- Actual tendencia hacia el consumo consciente, sostenible, “slow fashion”.
- Técnica que se alinea con las actuales problemáticas ambientales, ofreciendo una oportunidad de consumo con menor impacto.
- Fuerte interés por parte de las escuelas de diseño de enseñar nuevas técnicas, que apunten a una formación en la sustentabilidad.
- Tendencia creciente de los individuos a mostrar un estilo propio mediante la personalización de los productos.

Debilidades

- Necesidad de mano de obra especializada para la implementación de la técnica.
- Dificultad en el traspaso de información para enseñar, desarrollar, o replicar la técnica.
- Capacidad limitada para producción en masa.
- Altos costos de producción.
- Luego de varios ciclos de reutilizado, el producto tiene un fin, es desechado.
- La materia prima (prenda en desuso) determina la posibilidad de generar una curva de talles.

Amenazas

- Tendencia a la desaparición del fast fashion, limitaría la disponibilidad de materia prima.
- Alta rentabilidad de la producción de vestimenta masiva.
- Necesidad instaurada al consumidor de atenerse a las tendencias de la moda a nivel mundial.
- Negocio de las second hands como primer destino para las prendas en desuso (materia prima del upcycling).
- La creciente mala calidad en la materia prima que produce la industria textil dificulta darle una segunda vida.

entrevista VERBO

Elisa Szwec y Ximena Rodríguez, 1° de julio de 2021

Referencias:

S: Sofía Urquiola

C: Camila Assandri

VX: Verbo Ximena Rodríguez

VE: Verbo Elisa Szwec

Sofía: ¿Nos quieren empezar a contar un poco cómo surgió su marca y qué las hizo crear un emprendimiento en torno al upcycling?

Verbo Ximena: Primero lo que nos inculcan en facultad. Tratar de ser lo más sustentable, lo menos perjudicial, que esto, que lo otro. Y después, la primera idea surgió cuando participamos de Rediseña.

Verbo Elisa: Nunca habíamos trabajado juntas con Ximena, nunca habíamos hecho una UP (...), entonces dijimos “vamos a meternos” y, ¿viste cuando vos decís que las cosas se dan para uno?, bueno, se dieron para nosotras.

VX: Ninguna de las dos quería tener una marca, nunca pensamos tener marca. No era una meta el “hago facultad porque quiero tener una marca de ropa”.

VE: Y bueno, participamos de Rediseña y ganamos. Y cuando volvimos de Chile, como que más o menos lo teníamos... “bueno vamos a tratar de hacer algo”, “empecemos algo”. Pasaron pila de cosas entre medio, mi papá estuvo internado, que el tiempo, que esto, que lo otro, pasó como un año, cayó la pandemia y ta. Nosotras fuimos en agosto de 2019, pasó todo el 2019, el 2020 cayó la pandemia y dijimos en julio de 2020 “bueno, vamos a encarar, vamos a empezar a ver qué pasa”, y ta, fue el 15 de noviembre.

VX: En realidad lo que nos entusiasmó a querer hacer un emprendimiento fue que tuvimos la suerte de vender todo lo que hicimos en Rediseña, y como que la gente se copó con lo que hicimos. Porque ta, parte de lo que nosotros buscábamos es que primero que sea accesible económicamente, entonces buscamos tratar de... no de tener mínimo trabajo o esfuerzo posible, pero sí de que no nos lleve tanto trabajo porque cuanto más trabajo es más tiempo y más plata que invertís. Enton-

ces tratamos de hacer cosas sencillas. Sacamos de patrones básicos, o de prendas básicas como un pantalón recto, prendas muy limpias haciendo upcycling. Nosotros siempre decimos que la gente piensa que vos hacés upcycling y se imaginan, no se, las mochilas que se hacen con un jean que te muestra Pinterest, entonces nosotras queremos cambiar esa imagen y mostrar que se pueden hacer muchísimas cosas que no te das cuenta que son hechas de una prenda u otra prenda a través de ésta técnica de upcycling.

VE: Algo a lo que nos enfrentamos nosotras con el upcycling es que el upcycling revela de dónde salió. Por ejemplo, normalmente, ¿no? Y algo que nosotras queríamos decir, como dice Xime, es tratar de inculcar o de emprender un upcycling que sea lo más simple y lo más limpio visualmente posible. ¿Por qué? porque uno de los ideales o valores nuestros es la accesibilidad a las personas, del upcycling. Es como desmitificarlo, porque existe el upcycling es o el que lo hace tu mamá que te arregla las cosas, que le saca mérito, o lo carísimo que nadie puede acceder. Entonces nosotros creemos que realmente es necesario que exista la técnica upcycling por todo lo que ya sabemos, la contaminación, bla, bla, bla. Pero si realmente creemos eso, necesitamos que sea accesible a las personas. Que una persona media, como nosotros, pueda comprarlo. Que te puedas vestir de upcycling, no que tengas que dejar todo tu aguinaldo para comprarte una camperita y ni siquiera te abriga. Esos eran nuestros ideales y con eso fue que partimos en Rediseña. Lucía nos decía que está buena la mirada que nosotros le estamos dando al upcycling porque es nuevo. Si bien estamos considerándolo como un pilar y un valor, y hay que reconocerlo, del diseño; pero también darse cuenta que es necesario, es una práctica necesaria, tanto para el bienestar del ser humano como para el bienestar del medio ambiente.

VX: Sí. Aparte, hacemos mucho hincapié en los tres pilares de la sustentabilidad que están obviamente de la mano del upcycling que son: el social, económico, y el ambiental. El ambiental, obviamente, porque reciclando y dándole nueva vida a muchas prendas, porque aparte nosotros no hacemos upcycling, no solamente reciclamos. Nosotros le damos oportunidades a nuevas prendas. A veces tenemos, como por ejemplo unos sacos nuevos, estos últimos que hicimos, habían algunos que estaban impecables. Y nosotros decíamos “ta, es una tragedia desarmar y hacer otra cosa” entonces ta, los que estaban peor si inventamos hacer otras cosas, pero lo que tratamos es volver a utilizar, de darle otra mirada y decir “bo, ¿por qué no te lo ponés si está bien?”. Entonces lo que hacemos es contar la historia de la prenda, dejar la información que tiene tipo la etiqueta, de dónde es, cómo lo conseguimos. Nos preguntan y les contamos cómo conseguimos las cosas. Y ponerle una etiqueta de Verbo. Obviamente, para que nos reconozcan, pero es parte de lo que también queremos mostrar, o sea, no solamente conseguimos sacos, los desarmamos y

hacemos algo, no, en realidad tratamos, mediante la técnica Comas, de conservar todo lo bueno y en buen estado que tiene la prenda todavía. Por los tres pilares también les decía lo social, o sea, lo humano para nosotros es re importante. Nosotros lo que hacíamos es, cuando conseguimos las prendas que vamos a reciclar pensamos el diseño, lo que queremos hacer, esto, lo otro, descosemos, cortamos, hacemos lo que nos parece. A veces nosotras hacemos la muestra, pero a veces las personas que nos cosen hacen la muestra. Lo que hacemos es, con ellos, llegar a un acuerdo. Nosotros no les decimos “mirá, te podemos pagar esto, ¿a vos te sirve?” o “¿cuánto me va a salir esto?”, no. Vemos con ellas el tiempo que les lleva, qué trabajo le da. Porque por ejemplo vos decís “ay, cortar un saco a la mitad y hacer mitad y mitad es re fácil”, pero no, no es tan fácil porque tiene forro, porque te tiene que quedar bien, porque el cuello tiene que funcionar, etc., etc., y esas cosas llevan tiempo y el tiempo es plata y es valor que tiene la prenda. Entonces ta, para nosotros es re importante eso. Y bueno, lo económico ya les dijimos, que sea accesible a todas las personas.

VE: También hay un punto de inflexión en eso. Tratar de ser lo más accesible sin olvidarse de lo social y sin olvidarse del laburo. Que no es lo mismo partir de una tela de un lienzo base a partir de un pantalón, que tenés que sacar esto, lo otro, y más que muchos de los pantalones que la gente nos da que ya están usados. Entonces, del pantalón terminás realmente usando esta parte y lo otro tenés que ver cómo lo colocás para que no se genere también el desperdicio. Es como una línea muy fina en la que tratamos de caminar y no perdersnos, ni de irnos a “regalar” algo y olvidarnos de la mano de obra. La cultura uruguaya de consumir está en Indian, Zara, claro, que no es lo mismo a tener una industria uruguaya, no es lo mismo. Entonces tenés que ir tironeando de acá, de allá, de acá, de allá para no perderte, y para no perderte en la tendencia también, que esa es otra.

S: Si, ¡es difícil esa!

VX: Nosotras no hacemos ni prendas atemporales, ni nos marcamos por la tendencia, usamos las dos cosas. Por lo que les decíamos hoy, usamos modelos básicos y como “ganchos” para que la gente se interese en qué es una prenda de upcycling, usamos algo de la tendencia.

VE: Aggiorarlo.

VX: Claro, para el verano nosotros teníamos unas remeritas que se usaban, de esas que son todas con hilo elástico, todas frunciditas. Esas eran cero desperdicio, eran un rectángulo con dos rectángulos. Pero generamos esa remera, que era de ten-

dencia, que se usaba, entonces enganchás y de repente vienen y dicen “ah mirá esta pollera es hecha con dos jeans”. Ta, es como que no somos ni un extremo, ni otro, porque en realidad no hacemos prendas atemporales porque sí hay cosas que usamos de tendencia y las generamos, pero tampoco nos manejamos con la tendencia, con lo que se usa o los colores. Porque en realidad los colores que tenemos es de acuerdo a lo que conseguimos.

VE: Claro, lo que sí trabajamos es con la temporalidad del material. Ahora tratamos de trabajar con materiales que sí sean atemporales. No con un polar que se te llene de pilling, o x. Entonces, desde la materia sí, la atemporalidad. Pero después, como dice Xime, tienen que ser “ganchos” o yo creo que es inteligencia de marketing. Justo eso veníamos hablando hoy con Xime, facultad tiene un debe con marketing, que la ORT, por ejemplo, lo tiene. Esa inteligencia de saber cómo venderte las cosas. Porque nosotros te vendemos pero porque ta, vendí pasteles toda mi vida y Ximena curtió feria, pero tenés que tener esa inteligencia de bueno, saber equilibrar, un poco del diseño de lo loco que yo te puedo dar, pero también tengo que comer, y también tengo que vender el upcycling. Porque el ideal de nosotros es que el upcycling sea lo que te ponés para ir a laburar, porque se necesita eso. Yo no puedo pretender venderte el discurso de que la revolución es la sustentabilidad como un estilo de vida si no utilizo el upcycling como un estilo de vida, si no me visto con el upcycling. Si solo me ves cuando tengo una entrevista, o para lucirme. Pero no, la idea es que lo uses siempre.

Camila: En el cotidiano. Igual creo que están haciendo un camino bastante interesante para encontrar esos ganchos. Desde lo que tú contabas recién de cambiar la etiqueta, como una búsqueda de fusionar lo que sería una second hand, con una marca de upcycling, con revalorizar productos, como encontrarle la manera para ir llegando a fusionar lo comercial con este universo del upcycling, que creo que también es un recorrido que están haciendo pila de diseñadores en el mundo. La problemática que tienen, escuchás entrevistas de gente que hace upcycling en Francia, eso. Es cómo traerlo a lo comercial.

VE: Porque, a ver, existe la mistificación, que nosotros le llamamos al upcycling, que ahora está de moda. ¿Pero cuánto tiempo va a durar? ¿Hasta que te trague la nueva temporada de Indian? Y te olvidaste del negrito que lo está cosiendo. Hay que tratar de estar lo más lejos de eso, pero aprovechar ahora el furor de la sustentabilidad.

VX: Nosotros no trabajamos puntualmente con moldería. Si, obviamente, tiros de pantalones y algunas cosas, por ejemplo, ahora tenemos unas camisas que las hicimos con moldería porque era un saldo de tela. Otra cosa, nosotros utilizamos prendas, utilizamos saldos de telas.

VE: Eso es como nuestro “gancho”, eso es con lo que limpiamos la imagen de lo que puede estar contaminado visual del upcycling. Por ejemplo, te ponés una falda midi que tiene como mucha información, bueno, arriba una básica. La básica es de cero waste, entonces ahí si tenemos la moldería. Lo otro es como el upcycling, ya la prenda como viene, ya tenés que acomodarte a ella para llevarla a otra cosa.

VX: Obviamente que ta, tenemos bastante incorporado lo de la moldería y eso, pero a lo que quería ir es que nosotros hacemos mucho moulage. Trabajamos sobre nuestro cuerpo. No porque seamos nosotras, sino porque lo primero que probamos es si nos gusta, si queda cómodo, sobre nosotros. Nos imaginamos un pantalón “X” y como ya tenemos un tiro, que es prácticamente estándar porque, otra cosa, ahora les contamos lo de los talles cómo funciona para nosotras; sabemos que lo cortamos así, armamos el pantalón y ahí vemos si funciona, si no funciona, si nos gusta, qué le podemos cambiar, qué le podemos agregar, qué le podemos sacar. Bueno, lo de los talles. Nosotros no trabajamos con la tabla de talles estándar. Hicimos como una fusión de talles, por ejemplo, el talle 40/42 es un talle que es como un intermedio. Y nos salteamos talles.

VE: También nosotras trabajamos, perdón que te corte. Muchas de nuestras prendas son oversized. Ahí es como que ta, podés mechar un par de talles adentro.

VX: Que son ajustables, claro. Por ejemplo, el pantalón cargo que tenemos, que es un pantalón... un modelo de los que hicimos en Rediseña, que son con cierres desmontables. Se lo pueden poner tres talles diferentes de persona. O sea, es tres talles en uno.

Nos muestran el pantalón y sus cierres

VX: Ta, es depende de cómo querés usar los cierres, cómo querés que te quede, etc., pero ta, funciona para tres talles.

VE: Ahí es como que tratamos también de la inclusión de talles, ¿no? Que es algo que también veíamos la falta y el déficit dentro del upcycling.

S: Claro, es que es super difícil eso.

VE: Porque te lleva mas tela. Y tratar de equilibrar eso, la igualdad del precio, porque aunque me lleve más tela no me tiene por qué, no le tengo por qué cobrar mas caro a la persona.

S: A la vez, cuando partís de prendas ya hechas no te dan todos los talles de esa prenda, tenés solo un mismo talle, y ¿qué haces?. No le vas a vender una prenda

toda emparchada al talle mas grande y al otro no.

VE: Ahí tenemos que rever también el diseño para... Por ejemplo hay prendas que ya son únicas. Por ejemplo, los blazers son únicos porque nos salen dos, los que partimos a la mitad. Y son únicos pero, tenemos chalecos o cosas así que tratamos de escalarlo, o cuánto le cortamos de sisa puede entrar para tal persona o para tal.

VX: Si hay mucho desperdicio tratamos de no hacerlo y bueno ta, hay un talle que perdemos. Algo de lo que empezamos a hacer ahora es empezar a hacer nosotras las fotos y mostrar. Por ejemplo, nos consultaron pila por un chaleco de gabardina que tenemos, y es onda un talle L, ¿entendés? Pero nosotras nos sacamos fotos con él, abierto, así, y no parece. Parece que fuera un talle chico, como nosotras. Y ta, es también cómo mostrás y mostrar que no necesariamente tenés que ponerte toda la ropa justa, no sé. Y es como animarte a probar eso con la ropa que tenés y funciona o, no sé. Y mostrar que también se puede usar.

C: Claro. Y con relación a la materia prima que estaban mencionando recién, ¿ustedes con qué es que trabajan? Decían que trabajan con prendas que les donan y con saldos de telas, ¿pero qué tipo? ¿tienen una tipología de prenda en particular con la que trabajan? ¿o es en función de las donaciones que reciben?

VE: Nosotros lo que recibimos donación son de jeans. Que la gente tiene y nos manda, ya saben la dirección de Ximena y mía y nos mandan. Pero nosotros lo que hacemos, tenemos un contacto que compró un container gigante de cosas, entonces nosotros vamos ahí y es como nuestro shopping. Vamos con tapabocas y tratando de esquivarle a la humedad, y ahí sacamos las prendas que son prácticamente nuevas, del año del golero. Y con eso trabajamos, que es nuestra entrada de materia prima mayor. Y después ta, si, la tipología de prendas que nosotros reciclamos que recibimos de donaciones son jeans. Que nos han dicho que tienen esto, que tienen lo otro, pero lo que pasa es que nosotros hasta el momento el atelier son nuestras casas. Ya el novio de Ximena y mi hermana nos van a echar, porque no saben lo venimos acopiando de cosas. Entre lanas, perchero, todo lo que hay acá adentro, y carpas, ta. Entonces ta, necesitamos poner un límite como... porque aparte no podés amontonar cosas porque no nos da el tiempo. Hasta el momento la tipología de prenda, ojalá pudiéramos reciclar todo y cuál de las dos más acopiadora, pero ta, hasta el momento sí, son jeans, que recibimos de otras personas.

VX: Tratamos de decirle que no a casi nadie. Pero, por ejemplo...

VE: ¡Ah, textiles también! Perdón que no te dije, también textiles. Pila de gente nos ha dado, talleres que tienen recortes de algodón, de cosas así. Nosotros pensamos

que eran chicos pero son grandes y ta, tenemos de eso.

VX: Ahora no hemos ido a buscar, pero también trabajamos con cuero. Hicimos cintos, que nos queda uno. Hicimos unos cintos hermosos, porque fuimos a una tapicería y pedimos donaciones y nos donaron. Entonces dijimos “¡ta, tenemos que hacer algo!”.

Tenemos un zapatero crack que no saben lo que es, amigo de la familia de Eli.

VE: Lo más hermoso que les puede pasar.

VX: Y ta, y nos siguió el trote haciendo los cintos y quedaron hermosos. Pero ta, nosotros reciclamos lo que viene. Se nos ocurrió porque pasamos en frente a esa tapicería y dijimos “¿por qué no preguntar?”, y ahí preguntamos.

Nos muestran el cinturón

Cami: Y les quería hacer una pregunta. El tema de los jeans, ¿fue por alguna elección en particular o recibieron de la gente particularmente jeans? ¿Porque hay mucho, había mucha oferta, mucha gente que quería donar jeans?

VE: En principio fueron jeans porque fue lo que trabajamos en Rediseña.

VX: Y nos copamos con eso, y porque sabemos que aparte es algo que se descarta mucho y es una de las cosas más contaminantes. Va un poco de la mano con el discurso que tenemos.

VE: Eso ya sabemos todo lo que contamina, aún siendo el hecho de algodón, ¿no? Pero el lavado, todo eso. En principio partimos porque gente quería comprarnos lo que habíamos hecho para Rediseña y solo había lo de Rediseña. Entonces dijimos “vamos a hacer para vender” y empezamos, y pila de gente “bo, ustedes hacen, nosotros tenemos”. Fue como... no lo planeamos de primera. Fue como “ah bueno traeme” y después dijimos ta, la gente nos está escribiendo porque tiene, hagámoslo público. Y ta, ahí fue que nos empezaron a dar.

S: Nos contaban que trabajan con moulage, ¿cómo fue eso? Desde un principio dijeron “vamos a trabajar con moulage y vamos a probar a ver qué sale”? O también el tema de decidir “uso la prenda como tela o la corto y uso las piezas”, cómo fue ese proceso para ustedes?

VE: Volvemos a lo mismo, nuestra base a nivel estética es la limpieza visual. Entonces abrirlo y ponerle un molde arriba eso implica que ya va a llevar muchísima

información. Es muy trabajosa la técnica que nosotros estamos teniendo porque no queremos que simplemente sea el upcycling que ves en Pinterest, por ejemplo. Sino que queremos darle esa connotación de que sea el que me pongo en el cotidiano, que me puedo poner este pantalón con esta remera y con esta, que sea un básico. Entonces trabajar el upcycling con una visión de generar un básico te limita a la hora de “simplemente coloco un molde arriba”. Por ejemplo, tenemos unos pantalones blancos que salen de unas bombachas del año del moco, entonces ahí sí trabajamos con un molde, un molde base. Pero también como que tratamos de conservar el “bueno, esta información está buena, saquémosla de acá y la ponemos allá”. Es como un recorte y pegue, un collage entre las prendas.

VX: Tratamos de conservar todo lo que se pueda, que es más difícil después la confección. En realidad nosotros no decidimos “vamos a trabajar de esta manera, vamos a tener moldes básicos por las dudas de esta cosa”, no. Sin saber teníamos como la misma forma, o la misma mirada de trabajar y es como que lo fuimos haciendo sin preguntarnos, sin cuestionarnos, y fue saliendo.

VE: Somos las dos muy intuitivas. Es así.

VX: Lo que nos ayudó pila eso, otra vez, fue participar en Rediseña, porque ahí fue donde aprendimos realmente a cómo aplicar la técnica Comas.

VE: Ver el potencial y el no potencial, también, dentro de lo que nosotros queremos.

VX: Claro, en qué nos funciona y en qué no. Porque ahí si nos rompimos la cabeza. Y eso está buenísimo, porque si vemos que no sale de una forma, le buscamos la vuelta por otra y sino bueno, lo dejamos unos días, y luego le buscamos la vuelta. Cuando recibimos las prendas, nosotros más o menos de acuerdo a la tela, al tipo de pantalón (porque no es lo mismo que te donen un pantalón de hombre grande o un pantalón de mujer alicrado), entonces más o menos tenemos qué tipo de prendas hacemos con qué cosa, y de ahí vemos de acuerdo a lo que recibimos cómo nos manejamos.

VE: Nosotros pensamos el upcycling como una forma circular. El resto de esta prenda, que puede que sean los bajos del pantalón, o los bolsillos, los conservamos para una prenda futura. Aunque no la tengamos pensada en el momento. Pero entonces no tiramos las cosas. Circular por qué? Porque nosotros en Rediseña hicimos cuatro prendas que partieron de siete pantalones.

VX: Tuvimos dos pedazos de tiro de desperdicio, usamos todo.

VE: No es abrirlo, y cortar, y que lo que sobre lo tiro.

VX: Porque algo que aprendimos es a “esconder tela”. Tenemos que lograr que la prenda no quede super pesada, porque el jean ya es pesado. Imaginate hacer una falda con dos pantalones, salgo a trotar con tres kilos de falda! Entonces hacemos costuras y escondemos tela para no cortar y que sea desperdicio, y que en realidad no se genere otra cosa. Porque en algún momento eso va a ser descartado, pero tratamos de cortar poco y tratamos de utilizarlo en otra parte de la prenda.

C: Cómo es ese pasaje de la prenda única o la muestra al taller? Cómo se hacen entender para replicar el proceso?

VX: Trabajamos con ficha técnica y le explicamos a la persona. Nosotros cuando le planteamos a las dos personas que nos cosen, una que se dedica al jean y otra que se dedica al resto de las otras telas, les explicamos qué es esto, les explicamos qué es el upcycling, cómo reciclamos, todo el cuento. Estuvimos un mes pidiendo números, llamando, hablando con la gente, explicándole. Pila de gente nos dijo que si, probamos con algunos, no quieren porque obviamente lleva más tiempo. Y no es trabajo a fason de que sabes que agarro pierna con pierna y ya me la traen pronta, entonces la paso en la máquina y es esto. La gente está tan acostumbrada a trabajar de cierta forma que ve el tiro del pantalón y piensa que es el tiro del pantalón, pero no es, tienen que pensar. Ahora ya generamos un vínculo y ya saben, pero nos llamamos, hacemos videollamada, “...y la tela va al revés?” “Sí, va al revés”. Con todo eso te lleva mucho más tiempo.

C: Claro.

VE: Nos es difícil con los jeans porque tenemos Panavox, y coser jean con Panavox es torturoso. Necesitamos hacer una muestra y nosotros la hacemos pero “pegada con cascola” prácticamente, porque la mirás mucho y la costura no es lo ideal. Pero tratamos de siempre llevar una muestra de “yo quiero que sea esto”. Aunque no tenga las terminaciones, porque van escritas en una ficha. Y por ejemplo, en el moulage, lo que nosotros hacemos, la llevamos y le decimos que tiene que ser así, bocetada, pero también pegamos parte con parte con cinta papel. Les llevamos un rompecabezas, el A1 va con el A2. Llevamos todo con liguita entonces lo abren y ya es un lienzo para ellos. Tratamos de que no tengan que pensar para coserlo, para también optimizar la rapidez.

VX: Tratamos de que sean bastante fáciles de entender y que se pueda hacer seriado, más allá de que tengas que pensar. Se puede entender fácil con la ficha técnica,

entonces después de que hacés un par le agarrás la mano. Se pueden hacer seriaditos los pantalones, por talle y por todo.

VE: Queremos pensar el upcycling a nivel seriado. Como por ejemplo “van a salir x faldas”, que eso depende de cuánto consigamos de materia prima, pero también parte del diseño que hago. No importa qué pantalón tenga, yo voy a poder sacar tal falda.

VX: Ojo, el seriado para nosotros son cinco prendas.

VE: Claro, el seriado es para hacer un P, un M y un G. Ese es nuestro seriado. Después si salen cinco P, un M y tres G, es un éxito, pero tratamos de pensar el diseño base que sea lo más limpio visualmente, pero que lo pueda reproducir. Aunque tenemos prendas estrella, que son únicas. Pero, por ejemplo, los blazer son todos cortados a la mitad, que es lo más fácil a nivel visual, pero está pensado a nivel seriado de confección.

C: Y para ustedes en qué se basa? Cuáles son las características que tiene esa prenda específicamente que le permiten eso, o no, en el caso de las prendas estrella?Cuál es la dificultad que ustedes ven en las prendas esas que no conseguirían hacer en una serie.

VX: En realidad no es por dificultad, sino por la materia prima que conseguimos. Lo que más nos limita es la materia prima. Por ejemplo, nosotros conseguimos seis bombachas de campo y fueron seis bombachas de campo blancas de lino, y una de jean, y éste es un pantalón hecho de una bombacha de campo de jean, y es el único. Pero no hicimos más porque no conseguimos más. Esa es la primer limitante. También depende del tipo de denim que sea, si es alicrado, si no es alicrado, si es fino o no es fino, si está roto o dónde está más gastado, y ta esas cosas.

S: En qué aspectos hacen foco cuando diseñan una prenda con upcycling? Ya nos dijeron el tema de la simpleza visual para que sea más fácil de usar. Sería sólo eso para ustedes lo principal, o también tienen otras cosas en cuenta cuando las diseñan?

VX: En realidad sería eso, y que sea cómoda fundamentalmente. Porque si es muy bonita la prenda pero es incómoda y el tiro me queda en la rodilla y me incomoda para caminar...

VE: Yo ahí, perdón que interrumpa, creo que entra el tire y afloje entre la tendencia

y el diseño que yo le quiera dar. Si yo quiero pararme en el discurso de que la revolución es la sustentabilidad como un estilo de vida, esa prenda tiene que acompañarme en mi estilo de vida. Me tiene que acompañar en ir al super, ir a la feria, ir al laburo, tiene que ser una prenda cómoda.

VX: Y la frase hecha de “cambiar los hábitos de consumo”, realmente que en vez de preferir comprar un pantalón en “x” marca, elijan comprar un pantalón de upcycling por el valor agregado que tiene ese pantalón.

VE: Por ahora son dos bases y dos pilares. Primero, en fijarme en la comodidad, en la practicidad; y en la tendencia que me acompañe, que no me ponga un pantalón que sea del año de mi abuelo.

VX: Que sea básico, que sea atractivo y que sea cómodo.

S: Qué beneficios encuentran al trabajar con el upcycling en contraposición a la moldería tradicional?

VE: Bueno, te permite trabajar con la información que trae. Eso es un beneficio.

VX: Es un beneficio y un desafío también.

VE: Claro, pero es un beneficio ya tener una pretina y jugar a montar pretinas y ver qué es lo que resulta. También yo creo que nosotros lo vemos al upcycling como un juego también. (...) Somos de las personas a las que nos gusta lo complicado también, por eso elegimos el upcycling.

VX: Algo que no podemos negar es que más allá de los malos días nos divertimos trabajando. Y creo que lo tomamos así porque algo que tenemos muy parecido es la educación que tuvimos en el hogar. En casa y en la casa de Eli, la cultura aprendida que tenemos es que en casa se reciclaba, la ropa que me daban me la ajustaba mi madre, entonces lo tomamos tan natural que no nos pesa hacerlo. No nos pesa probar mil veces hasta que nos guste, lo tenemos incorporado.

C: Ustedes se enfocaron en poder abarcar diferentes talles dentro de un mismo talle, y trataron de agarrar diferentes recursos desde la moldería para bridar un mismo talle a diferentes personas. Cómo perciben el tema de la demanda? Les pasó que personas fueran a buscar talles que no tenían?

VX: El tema de los talles es algo que venimos trabajando en facultad mucho y ya

lo tenemos bastante incorporado. Si lo que buscamos es accesibilidad a todo el mundo, tiene que ser para todos y para todas. Empezamos con esto de la fusión de talles por tema de la materia prima. A veces podemos combinar un pantalón 44 con un 40, que saltan talles. Pero eso fue lo primero que vimos que teníamos que hacer, adaptar por la materia prima. Lo segundo, por la inclusión, es una locura que nosotros tengamos disponibles siete talles de una tabla común, porque tenemos que hacer siete prendas un poquitito, o sea, un centímetro y medio o dos, una más grande que la otra para tener para ofrecerte. Entonces trabajamos más talles intermedios y por lo general hacemos tres talles. Hay prendas que tenemos un talle más que es o más chico o más grande. Por lo general todas las personas que han venido a buscar su prenda le queda el talle que buscan, chico, mediano o grande.

S: En qué grado influye el upcycling en la estética de la marca?

VE: Yo creo que un 70-80%. O más.

VX: Yo creo que la imagen de la marca es el upcycling.

VE: Nunca habíamos pensado esa pregunta, pero tenemos como dejos, que son los dejos del “recuperado”. Porque trabajamos con las cuatro erres, el reducir, reciclar, recuperar, reutilizar...

VX: Eso, dejamos un saco entero como está con todas sus etiquetas y le agregamos la de VERBO. Porque es como una prenda recuperada, era nueva, estuvo quince años en un contenedor, y obviamente que tiene su paso del tiempo, porque tiene alguna polilla que la surcimos y te mostramos cuando venís a comprarlo; o no, porque está perfecto. Pero son prendas recuperadas porque nosotras no hicimos nada aparte de lavarlas y plancharlas.

VE: Y darte también una visión de “mirá lo podés usar de esta manera”.

VX: Y ahí no intervenimos en nada, es la prenda así que le pegamos una etiqueta VERBO.

VE: Y el otro porcentaje podría llegar a ser en las prendas de zero waste que nosotros trabajamos con saldos textiles que no se pueden insertar en el mercado. En sí el 98% es el upcycling. VERBO es upcycling.

entrevista Agustín Petronio

1° de agosto de 2021

Referencias:

S: Sofía Urquiola

C: Camila Assandri

AP: Agustín Petronio

Sofía Urquiola: Creo que no te conté bien lo que estamos trabajando nosotras, capaz que te hago una introducción primero. Bueno... Con Cami nos interesa mucho el tema upcycling y nos interesa también el tema de la moltería, y cómo en el upcycling se requiere del ingenio, para poder hacer la moltería y en los diseños en sí. Cómo poder usar las partes de las prendas y cómo se construye "como puzzle". Entonces nos planteamos la idea de estudiar la moltería para ver qué recursos de la moltería tradicional sirven para hacer upcycling y qué recursos de molterías alternativas hay para aportar. Entonces estamos hablando con gente que hace upcycling. Vamos a hablar con Agus Comas y ya hablamos con las chicas de Verbo y también queríamos hablar contigo para que nos des tu punto de vista.

Agustín Petronio: Obvio, obvio... Re! Lo que está bueno de la impronta del upcycling es que ya las prendas tienen... Por ejemplo, nosotros trabajamos con moltería cero desperdicio y en realidad ahí lo que hacíamos era jugar mucho con lo que ya tenía la prenda, con las terminaciones de las prendas. O sea que si ya tenía ojales, ya tenía botones o cerramientos, o lo que sea. Era como aprovechar al máximo eso, intentar no descoserlo, no tocarlo como para poder aprovecharlo, como para aprovechar lo que ya tiene la prenda en sí misma. Entonces siempre partimos de la moltería base del cuerpo. Siempre se parte de la moltería tradicional, en el sentido de que después se va transformando. En el upcycling lo que nos rendía mucho a nosotros por ejemplo era trabajar en moulage. Pero eso lo que tiene también es... el upcycling es todo un mundo porque de repente no tenés 10 prendas iguales para reciclar. Entonces reciclar un pantalón talle... no sé... talle 16 y otro 52 es re diferente porque nunca vas a llegar a la misma prenda, por más que lo intentes. Porque además de variar el modelo varía el talle. Entonces parte mucho de la experimentación. Por lo menos en lo que se refiere a mí, yo soy más de la transformación lenta. O sea, como de no hacer procesos... no sé... Por ejemplo cuando hablen con Agus Comas van a ver que tiene una metodología de trabajo que es re sistémica. Entonces, como

ella trabaja con grandes volúmenes, de repente de pantalones que son del mismo talle puede generar como un proceso que es más estandarizado. Nosotros en Gaia cuando estábamos haciendo lo de "Capital semilla" íbamos por ese camino, también, como de estandarizar modelos de upcycling, pero depende mucho también de la materia prima que tengas para trabajar. Y bueno eso que les decía, yo prefiero mucho más intervenir una prenda, y capaz que se acerca a algo mucho más como artístico que a algo comercial. Porque también se cae devuelta en eso de preguntarse ¿qué es el upcycling, y si verdaderamente se está solucionando algo? ¿De dónde viene el problema? Vieron que dentro de la cadena de economía circular y los ciclos circulares el upcycling no es el ciclo más cercano. Sino que entra en esto de reducir, de reutilizar. Entonces, cuando vos haces upcycling estás generando valor, pero a la vez le estás quitando el valor que se requirió para hacerlo inicialmente. Porque estás volviendo a traerlo hacia atrás. Yo hablo mucho y me voy por las ramas, ustedes bájenme a tierra.

Camila Assandri: ¡No, no! Está buenísimo todo lo que nos contás. Sobre la materia prima, ¿nos estabas contando que ahora estás trabajando con ítems más bien únicos y no con materia prima más estandarizada?

AP: Claro, porque cuando se estandariza mucho, ese ciclo productivo el upcycling pasa a ser una cadena Fast Fashion. Porque en realidad estás requiriendo grandes volúmenes de residuo textil, de residuo no, de material textil para poder reciclarlo. Entonces... es como que cae en la misma rosca... entonces esa demanda también de upcycling demanda producción de lo que no (Fast-Fashion).

C: Claro, ¿tu planteo es que en ese caso se reproduce el mismo sistema del que estás tratando de escapar?

AP: Exacto! Y en realidad es como que no le está poniendo... o sea lo ideal sería decir ta. Se deja de producir ropa y se reproduce con lo que ya se hizo. Ahora H&M lanzó esta campaña de que están produciendo telas 100% recicladas, en base a sus prendas. Y en realidad es como que se están haciendo cargo de algo que se tienen que hacer cargo, porque el problema lo generaron ellos, y esos modelos de empresa en general. Entonces, tampoco va por ese lado. Porque siempre que se intenta industrializar... nosotros ahora como Diseñadores Industriales pero... yo trabajando en la industria fue lo peor... como que el rol del diseñador industrial es re relativo. Hablar de industria e industrial viene como algo muy de antes. Ahora los modelos de negocios son tan variados, y los modelos productivos son tan variados que ya no se mueve dentro de una industria. Es más como un ecosistema de emprendimientos que funciona como una red. No como una industria en un lugar físico que centraliza

todas las tareas allí. Entonces para mí... si bien el upcycling es una herramienta que esta re buena y que acude a un problema no lo soluciona directamente. Entonces como que hay que ser conscientes de esto, ¿Cuándo estás haciendo upcycling que es lo que estás haciendo? Por eso también es eso que les decía antes de que yo prefiero generar un trabajo que está mucho más intervenido, y que sea otra la consigna de la prenda. Que no sea justamente prendas, por vestir, vestir las nomas. Acercarse a algo más expresivo y artístico para también aminorar la cantidad de producción, y de requerimiento de materia prima. Es como muy viajado, ¿no? Igual, sin duda que la tecnología es super necesaria, estos modelos industrializados para reciclar toda esta materia. El primer paso es detener la producción, digamos. Desacelerar los procesos.

C: Claro, por lo menos detener esa demanda tan exigente de la producción masiva...

AP: Totalmente, y cada vez el upcycling está entrando más en ese modelo también. Ahora hay que seguir pensándolo. Porque son tendencias que además cambian re rápido. O sea, no estoy hablando de moda tipo tiro alto, tiro bajo. Sino como metodologías y sistemas productivos de producción de ropa. Como que ya estamos mutando del modelo industrial a esto que les digo que para mí en mi cabeza lo veo como ecosistemas de emprendimientos interrelacionados que se inter prestan servicios.

S: Agus, ¿Qué es lo que incitó a trabajar en torno al upcycling?

AP: Y... la facu. Yo creo que la facultad. Sí, re. A mí esos primeros ejercicios de trabajar con bolsitas de leche, texturizar y todo eso me re gustaron. Todo el mundo decía: ¡Ay que porquería esto! Y a mí me re gustaba ese desafío de que no pareciera de lo que estaba hecho. Entonces era por ahí. Era más, no sé. Ese desafío de cómo transformarlo para que no parezca. Entonces desde ahí, fue como que cada vez me interese más. Y ta. Y después como las ganas de investigar. Meter horas de taller y coser y ver qué pasa con los materiales. Pero yo creo que sí, fue ese desafío de transformar materiales y que no parezcan. De probar con materiales plásticos no convencionales, hasta no se... Lo que sea... Y está bueno eso también, de ver qué tan funcional es, y qué tan ergonómico es. Y cuáles son los puntos fuertes, los puntos débiles. Ver la transformación de ese material y hacer una evaluación de ¿qué es lo que está contaminando? O sea, si estás cortando una bolsita: ¿la estas cortando con un monofilamento? ¿O la estás cortando laser? ¿O con una guillotina? Cómo ver esos procesos, dentro del proceso. Es como también lo que me hacía probar y cranear con esas cosas.

S: ¿Cómo definís el tipo de prendas que haces mediante upcycling?

AP: Qué pregunta... La verdad es que para mí es tremenda terapia hacer, como diseñar cosas, y hacerlas, y que salgan. Entonces es como que... en realidad no seguimos ninguna tendencia ni nada sino que hay directrices de ser autocríticos en el proceso de cómo está hecho. Y también en el desafío que les decía de cómo transformar algo poco convencional en una pieza que esté buena. Yo siento que es algo que me nace, ¿viste? Que es algo más inspiracional de decir... por suerte tengo la suerte de trabajar así, de hacer las cosas y que a la gente le gusten y las compren. Y no tener que hacer cosas por tendencia. O sea, si bien trabajo, trabajábamos a pedido... como que la inspiración nace de la materia prima, que se yo... De repente vas a una feria y ves 300 muñequitos, soldaditos de plástico verde y yo que sé... Y te viaja, vamos a fundir y hacer un corset y vos decir, bueno ta ¡Qué volado! Pero se ve si se puede ejecutar, y se hace y ta. Está como eso de intentar innovar en lo que se está haciendo y cómo se soluciona, y cómo se muestra. Es como más expresivo. No se, en mi cabeza y en mi razonamiento diseñar ropa para vestir ropa, es como un problema que ya esta saldado hace miles de años. Entonces, ahora tiene un rol comunicacional re fuerte, entonces es por ese lado también que hay que entrarle. Y claramente las técnicas que acompañan el cómo se hace tienen un discurso. Entonces no puede venir de un modelo productivo rápido como el Fast Fashion si estamos queriendo hacer una declaración a través de esa prenda.

C: Te vamos a preguntar un poco sobre la materia prima ¿Con qué materia prima trabajas? ¿de dónde la obtienes? Recién nombrabas las ferias...

AP: Literal con lo que sea, a mí me gusta mucho trabajar con jean porque la primer maquina que compre era una maquina de jean de triple arrastre y como que probé en jean y vi que había mucho jean en desuso en cualquier lado entonces como que fue con lo primero que empecé a trabajar. Y después cualquier cosa, lo que pasa es que yo al vivir en La Paz, en Canelones era mucho de hacer feria con mis amigos. O sea tengo varios amigos que tienen Second Hands y que siempre estuvieron muy interesados como en las historias de las prendas. Tengo un amigo, que es mi vecino, que es Tienda Canán que hace selección de prendas, que hace como una investigación y ta vende Wrangler... West Coast, busca cuales son las etiquetas vintage. En qué año se produjeron y ahí investiga la materialidad, va a los infomerciales. Entonces tiene todo un trabajo de investigación que no es simplemente "compro algo porque me gusta y lo revendo" sino es porque tiene una curaduría y una investigación que también lo plasma comunicacionalmente. Entonces éramos gente de acá del barrio que recorría las ferias y te encontrabas cosas que yo que sé... de repente un kimono de seda japonesa y te vuela la cabeza. O una bata con plumas y una boa,

entonces como ver esas prendas te daban ganas de hacer cosas. Ya sea revenderlas así o hacer cosas. Yo me tire más por el lado de reconstruir esas cosas. Entonces ta, recorríamos varias ferias, y de a poco me fui haciendo de varias prendas, me puse como a coleccionar y después las fui transformando y cuando se empezaron a hacer esas transformaciones en Gaia se empezaron a dar oportunidades que se nos acercaban clientes comerciales y nos daban materia prima, nosotros la transformábamos. Y ahí creció el volumen, digamos de la empresa. Pero al principio era algo muy barrial, de hecho las relaciones que teníamos en Gaia con los feriantes, las habíamos construido muchos años antes. O sea el modelo de negocios surgió porque ya estaba establecida esa relación. No dijimos: ¡vamos a buscar feriantes para! Sino que ya conocíamos a la Rula, a Carlos, entonces era solo ir a hablar con ellos.

S: ¿Cómo es tu método / proceso de trabajo con upcycling?

AP: Yo creo que es como... Lo que pasa es que el proceso de diseño no es lineal, y va para todos lados, es como difícil de saber. Yo siento que siempre hay como un impulso creativo de algo que sentís que es por ahí. Ya sea que viene desde la materialidad, como decir tipo no se vi estos 10 pantalones de jean blancos y dije ta se me ocurre una mini capsula con eso. O parte de estar viendo el mural de otro artista o un amigo y decir como se puede hacer esto con técnicas textiles aplicado sobre algo. Entonces es como... eso que te digo es difícil saber el punto de partida. Pero por lo general yo casi siempre parto desde la materia prima, desde lo que veo. Es como que veo algo e interpreto la historia que tiene y de donde viene. Ver la etiqueta y "flashear" países que no sabías que existían. Y encontrar a ver, ¿cómo era el estilo de eso? Hay varios puntos de partida, muchas líneas de pensamiento que puedes seguir. Como que a nivel constructivo si puede haber una metodología de nada, de que moldería se quiere alcanzar, ¿qué es mas efectivo? ¿Hacerlos a través de moldería tradicional o de moulage? Y después tener la discusión de cuál es la tipología de prenda para ver que terminaciones de le da y ver si es congruente con lo que se quiere transmitir. Ta nada, si es un tapado que capaz que tiene que tener terminaciones formales, porque es una tipología de tapado, pero capaz que tu concepto es otro. Entonces lo haces todo desgarrado, ¿se entiende? Pero como que vas tomando las decisiones sobre el camino y mucho sobre la inspiración inicial.

S: O sea que usas tanto moulage como mordería tradicional, ¿y las vas alternando a tu gusto?

AP: Sí claro, se alternan, se combinan. Se empieza en una se sigue en otra. Claro porque muchas veces trabajas por capas. Entonces te conviene yo que sé... superponer, ¿no? Capaz que esto que les estoy diciendo es como que no las ayuda en el

sentido de que no les estoy diciendo una metodología

S: No, no! No hay una respuesta correcta.

AP: A ta, okey. (rie) Pero claro, es como todo muy de evaluación, el upcycling es todo muy de nada, de poner mucho tu impronta creativa de ver como resolvés con una misma prenda el resultado final. Yo creo que lo importante es como tener ese impulso de, esa chispa de decir: Ah! se me ocurrió algo. Ya sea que venga desde la etiqueta de una prenda o desde la tipología de una prenda, o desde la tela de la prenda. Pero para mi siempre parte desde la materia prima.

S: Bien. Me quedó una duda, cuando hablamos de moldería tradicional vos te referís a por ejemplo tengo un pantalón lo abro.

AP: A la de Mirta (ríe)

S: Sí. Pero, ¿abrís un pantalón y cortas moldes de la tela de ese pantalón? ¿O separas ese pantalón en piezas y las coses de otra forma?

AP: Claro, ahí va. Lo que digo de basarnos en mordería tradicional es como tomarlo como referencia ... Claro, por ejemplo ... Yo soy mucho de desarmar toda la prenda, o dejar las partes, eso que les decía de los ojales y eso. Entonces de la moldería tradicional yo que sé, sí sabemos que necesitamos hacer un pantalón que vaya de un talle a otro. Porque generalmente intentamos, por lo menos nosotros intentábamos que se pudiera adaptar a un par de talles. Es irreal que vaya a una curva de talles muy grande pero sí puedes distribuirlo en tres talles que se puedan ajustar. Entonces era como que de esos talles ajustables diseñábamos un molde a través de la moldería tradicional de esos pantalones ajustables, y después con los pantalones reciclados veíamos cómo lo resolvemos para que encuadre en esa tipología de prenda.

C: Claro ¿trataban de adaptar esas piezas a lo más cercano de ese molde base?

AP: Claro, sino el otro método también es válido. Decir voy a construir un pantalón a través de moulage con las piezas y ahí dejar que jueguen más las piezas. A nosotros nos pasaba con un par de tapados y eso que los hacíamos solo con moulage y calzaban mejor que la mordería tradicional... Porque que era... no sé... Para mi es una combinación de las dos cosas, de estar trabajando en el maniquí, y pasar a plano. Y eso de que no tengan un orden. Ahí trabajar a la par.

S: ¿Sentiste la necesidad de inventar o investigar otros sistemas de moldería complementarios a la moldería base en tu proceso de trabajo?

AP: (Pausa prolongada) Sí obvio, re. Amo el Pattern Magic. Igual no lo aplico mucho. Pero es re visual para ver, que cantidad de cortes, y cosas se pueden hacer. Bueno pero Pattern Magic capaz que entra dentro de tradicional, pero es como dentro de lo tradicional lo no tradicional. Y después... no nada, ¿conocen a los de Docena?

S: Sí...

AP: Una marca chilena, de upcycling. Bueno ellos, Mariano y Sofi que son los de... Tienen un juego que también lo hace Comas es como usar una tipología de prenda de forma no convencional. Agarrar una camisa y convertirla en poncho, chaleco, pantalón. Pero sin necesariamente hacer cortes o costuras, con la misma tipología de la prenda hacerlo. Y eso también responde un poco al moulage, pero a nivel constructivo vos no estás cortando y cosiendo. Sino como que estás reubicando partes de una prenda. O sea, darle otra disposición. Como que si vos imagináte que sos un extraterrestre y te enfrentas a una remera y decís: ¿por donde me pongo esto? ¿por donde me lo pongo? Y ahí empezás a jugar con las aberturas, y ahí en el camino podés empezar a intervenir pero con un visión más abstracta, digamos. No sé si me explico: ponerte una remera toda mal y empezar a generar cortes y costuras hasta que te quede un pantalón.

S: Sí, sí. Se entiende.

AP: Y esta es una forma más divertida también de diseñar. Y quedan cosas re interesantes. El tema es que eso es más experimental, porque vas haciéndolo sobre la marcha, porque es difícil de imaginarlo y proyectarlo. Cómo decir...

S: ¿Llegaste a conocer a los de Docena?

AP: Sí, cuando vinieron a... ¿Cuándo fue?... Cuando vinieron a la Usina, de la FADU.

S: Ah! Sí, yo fui! No me acordaba!

AP: Sí, ahí nos conocimos. Y después seguimos en contacto por lo de la plataforma de Supra. Que hay varios supra recicladores latinoamericanos ahí que estamos en contacto. Esta bueno. Ahora están en algo con Greenpeace, y eso. Justo nosotros ahora como que tenemos proyectos separados, por eso cerramos Gaia, pero seguimos en contacto ahí. Y están con pila de... Ahora García Bello es una argentina que

ganó el FOS de este año. También va a presentar, y tiene una metodología que está demás. Que es como que hace upcycling por barrios. Entonces cada persona que deja una prenda, cuenta una historia sobre la prenda que deja, entonces es como que van tramando historias. Entonces... por eso les digo. Como que el modelo productivo más eficaz para revertir todo esto es dejar de producir. Entonces, como que lo que queda es: ¿Cómo interpretamos toda esta vestimenta? Como para dar mensajes claros de nada... de que el mundo no, no puede seguir así. Porque en realidad es como que ta, si no tomas al upcycling como un tendencia es porque realmente te mueve. Y como que decís: Quiero generar un impacto en serio, sino ta voy con un rollo de tela. Ya fue...

S: Con GAIA tenemos entendido que trabajabas sin curva de talles y sólo a medida. ¿Puede ser?

AP: Nosotros hacíamos así: hacíamos una prenda que en realidad era de mordería y tipología oversize y después de ese modelo nosotros trabajábamos por pedido. O sea si a alguien le gustaba la campera nosotros íbamos y la hacíamos a medida. Intentábamos no generar stock. Ahora con el proyecto de la Ande era generar como esta pirámide de producto, de los que eran todos modelos escalables y... Y ta nada, es como otra forma. Pero es como lo que les decía, a mi como que me empieza a rechinar eso de que es como el Fast Fashion, que se empieza a meter dentro del upcycling. Entonces ta. Pero lo último que hacíamos con Gaia era eso, habían prendas. Habían 3 tipos de prendas, habían unas que eran tipo, los básicos. Que eran como los más altamente industrializados, digámosle, de alguna forma. Después estaban los que combinaban las técnicas mas artesanales y procesos semi-industriales. Y después estaban los que eran puramente artesanales. Como que eran prendas de como alta costura... O, muy artesanales.

S: O sea que tenían como uno de cada uno. Y a medida que les pedían hacían mas.

AP: Ahí va. Y en algunos casos teníamos mas, si sabíamos que eran productos que se vendía. Ahí como que ya entraba una parte comercial, de estrategia comercial. De decir que es lo que se produce y que es lo que no. ¿Por qué? Como hacer un estudio de lo que se vendía y lo que no. Y ta habían algunas prendas que se hacían demás, pero nunca llegábamos a un stock mayor a 10 prendas. O sea de cada una. Si no, porque sino estamos en la misma rosca. Era como que cada vez que se presentaba un desafío de estos o una situación de estas, era como eso de re-evaluarlo desde el punto de vista de como se soluciona sustentablemente, digámosle de alguna forma. Entonces, generar stock era... Nosotros nos estábamos haciendo cargo de sobre-stock de alguien: no podemos generar stock.

S: Claro, es un poco contradictorio a veces.

AP: No, pero claro. Pasa. O sea, que capaz que en ese afán de querer hacer upcycling, digo ta me mando 300 polleras recicladas de pantalones y bueno... la verdad es que no.

S: Y para estas prendas que vos decís que las hacían en mayor cantidad... ¿Cómo es que articulan el proceso de pasar del diseño único a reproducirlo varias veces? A escala de taller te diría entre comillas, porque eran pocas también. ¿No?

AP: Sí. Sí, sí, sí, sí. Y dependía de la prenda. O sea de los básicos que eran los más... ehh... los que pasaban más por ese proceso industrial digamos... Había partes que se ensamblan, que eran más como las de diseño, que se pre-ensamblan con talleristas. Y después por ejemplo se armaba el diseño de la delantera en el taller. Y después se mandaban a otros talleristas, dentro del mismo circuito, a terminar la prenda. Entonces había como una impronta que era más única, y otro que era más lo estándar de armar la prenda, digamos. Entonces ahí se articulaban estos dos procesos.

S: ¿Y como hiciste para encontrar talleristas que se dedicaran específicamente a trabajar con upcycling? Porque también hablábamos con las chicas de Verbo que muchos les rechazaban el trabajo porque no querían meterse en cosas complicadas, querían hacer cosas lo más básicas posible, por ejemplo...

AP: Sí. Yo soy mucho de coser yo, pero entonces como que... Nada cuando íbamos a los talleristas por momentos se cose a la par, se hace... como que... Sí, fue todo un proceso... Con las personas que trabajábamos obvio que no, no hacían upcycling. Más que no se por su cuenta, no se de hacer algo tipo hacerle un dobladillo a alguien. O acortar un pantalón. Y ta, fue un desafío, pero en realidad como al llevar... y... y nada como compartir el desafío ese también nos hizo afianzar con las personas. Y después, cuando te presentas a una situación de que no lo puede hacer o no sé... intentaría en ese mediar... ver cuales son las capacidades, posibilidades... Yo entiendo que también hay factores económicos y todo pero ta... Sería como ahí consensuar con la persona, con el tallerista hasta dónde está dispuesto a ejecutar de complejidad un trabajo. Intentar articular dentro de lo que se puede, porque muchas de estas cosas como son nuevas también se tienen que... como... se van generando, ¿no? Se van haciendo sobre la marcha. Esto que hablábamos de la mordería por moulage, y todo eso, para una persona que trabaja en serie es super complejo. Porque no le podes entregar una prenda en plano en rollitos y que ellos ta... ¿entandes? Entonces es como, el trato es otro. Por eso te digo que deja de

ser industrial y pasa a ser como un contacto de redes. Porque vos empezás a pasar mucho más tiempo con esas personas. No es que... O sea tercerizás pero no tan impersonal, sino como que estás más ahí. Y también es mucho eso que les digo de intentar consensuar, aggiornar, convencer...

S: ¿De qué forma ustedes les pasan la información? ¿Qué hacían? ¿Les hacían fichas o les explicaban ustedes?

AP: Y también, depende de las capacidades de la persona. Trabajábamos con personas que trabajaban para no sé... para exportaciones de tejidos, entonces en esos casos podían entender una ficha técnica. Con otras personas era ir y de repente hacer un molde tamaño real... Como, en los casos de los talleres de yo que sé, como con Acotex o Oversan. Ahí trabajamos con ficha técnica porque ahí están acostumbrados a trabajar con modelos productivos, entonces entienden esas cosas. Pero cuando tejimos en Greco en el interior profundo que era en Río Negro, eran mujeres que fueron esposas de peones rurales toda la vida y ... digo eso para describirlas porque era lo único que hacían realmente allá. Entonces había que ir y capacitar desde otra forma, porque ellas tenían conocimientos de tejido, pero claramente ni en pedo institucionalizado, ni ... ¿entendés? Es tipo, me enseñó mi abuela y no fue que me lo escribió en un papel sino como qué aprendí mirando. Entonces ahí es donde les digo donde tenés que empatizar más con la persona, y ver cuánta, cuál es su capacidad, qué está dispuesto a hacer, cuáles son sus tiempos. Entonces, como que los proyectos vos ahí los vas craneando también en base a las personas con las que estás produciendo. Y claro, como que empezar capaz no es con lo que tenés en mente en un principio. O sea, capaz vos vas con algo en la cabeza y no lo podes realizar porque no tienen las herramientas para hacerlo, capaz en esa primera instancia no es pero si... Si congenian en algo que sea como una instancia positiva para ellos van a querer trabajar, y van a querer seguir haciendo otras cosas. Entonces es cómo, cómo generar equipos y hacerlos sentir a gusto. Como que eso es re importante.

C: Y en esos casos, ¿se basaban más en ese tipo de herramientas que vos nombraste, esas formas en las que ellas habían aprendido en un principio? ¿Basadas en el diálogo, el acompañamiento y el trabajo en conjunto?

AP: Claro, y ahí en esos casos nosotros nos dimos cuenta que era mucho más fácil generar grupos entre ellos. Porque imagina, nosotros a Río Negro fuimos... dos veces... Y claro, entre ellas tenían una comunidad que estaba separada pero estaban todas tejiendo. Entonces armaban grupos entre ellas. Entonces se juntaban a tejer y ahí era otra cosa. Porque también les daba un sentido de comunidad a ellos mis-

mos dentro del pueblo. Y las acercaba de otra forma que no era simplemente por ser vecinas... Entonces, claro... Esos son casos particulares pero también son parte de modelos de negocio y productivos. Y lo cuentan desde otro lado qué es esto que te digo: estamos diseñando en formas que no pertenecen a una industria, en realidad. Entonces es eso, que es como ir viendo los proyectos, y ver cuales son los mejores equipos para esos proyectos. Y ver el potencial en cada uno para... no se como explicarlo bien.

C: ¿En qué aspectos de la vestibilidad hacían foco durante el proceso de diseñar una prenda mediante upcycling?

AP: Eh.. Sí, nosotros lo que más nos gustaba era generar prendas eso, que fueran medio atemporales pero que ya de por si hablaran el lenguaje del upcycling. Para mi mucho lo de la atemporalidad se lo da mismo el upcycling, al ver tipologías de distintas décadas, de distintos... Entonces como que toda esa mezcla de tipo de cortes y cosas le daba cierta atemporalidad. Porque generaba un contraste de no se, un cuello camiserio típico de los 70's con no se un bolado abajo le daba como... Tiene algo atemporal porque no puedes identificarlo enseguida de que época viene. Entonces era como algo que estaba re bueno y que también llenaba de pila de carácter a todas las prendas. Entonces eso como que estaba bueno. Y también lo otro de que fuera over-size nos daba eso de, nada, de ser mas coherentes con nuestro discurso de decir... de nada... De que venga, y la persona que se la quiera probar se la pueda probar realmente y no que estamos limitando este tipo de diseños sino como que si estamos haciendo upcycling y es con un fin que es como nada, algo mejor. También como estudiar todas esas aristas que lo rodean, que no es sólo el upcycling. Cómo se presenta la prenda, cómo se muestra, cómo se comunica, cómo se hace para que sea más inclusiva. O sea... Y de repente capaz que no se hace enseguida, porque es como re difícil calzar en todo eso. Como que una prenda calce en todo eso. Pero sí está bueno como cuestionarlo, o tener foco claro de decir bueno ta, esto lo voy a hacer así. Y no lo voy a hacer así por tal cosa. Y re-evaluarlo. ¿Viste que en las metodologías de diseño la evaluación es lo mas importante? Y es tal cual porque es lo que te hace crecer y como innovar en tus propias soluciones, también. Pero sí, yo creo que de la vertibilidad lo que más hacíamos foto era en eso, de intentar de ser inclusivos. Y de nada, de que sea atemporal.

S: ¿Qué beneficios encuentras al trabajar con el upcycling? ¿Cuáles son los pros y contras?

AP: La contra es que para mi no es una, no es una solución a un problema. Que es por lo que sé... Por lo que yo ingrese en el upcycling, creo. Ahora que lo veo, lo veo

como algo como algo negativo. Y lo bueno es que yo lo veo como un desafío. Entonces es como ta, lo hago como con ganas en ese sentido. Porque me gusta, y como que es, es... No sé, como a un medico le gusta la biología, supongo, a mi me parece re loco eso de estudiar materiales y convertirlo en textiles o... Incursionar en ese mundo. No sé si eso respondió la pregunta, ustedes díganme.

S: ¿Qué nivel de demanda tienes de prendas a medida?

AP: Lo de las prendas a medida era más que nada para resolver el tema del stock. ¿No? Porque nosotros podemos plantear prendas que fueran over-size y decir nuestro diseño es este. Si vos querés venir y usarlo te va a entrar, pero estas como sometido a eso. Entonces nos parecía incluir en el proceso eso de que... que no sea tal cual lo que estamos planteando nosotros. Y también eso para solucionar lo del stock. Más que nada era por eso, después vimos que la gente quedaba mucho mas contenta si se le hacía algo a medida. Pero mas que nada era eso de.. de saber que la prenda que íbamos a entregar iba a quedar bien. Y nada... que no íbamos a tener tres talles que no nos iban a comprar en unos años. Entonces era como que ta...

S: Sobre la estética: ¿Qué aspectos tienes en cuenta al desarrollar la estética de tus diseños en torno al upcycling?

AP: No, y para mi la estética siempre parte de un mensaje conceptual. O sea, como que algo estético... o sea podés tener buen ojo para algo estético, pero lo estético siempre transmite algo. Porque viene de... parte de una inspiración. Y a mi generalmente, no se. Para mi la vestimenta además de ser arte es política también. Porque... o sea vos expresas mucho de lo que pensás... de lo que estás a favor, de lo que estás en contra... ¿no? Como que mandan mensajes... muy... muy claros. En realidad es como que, son manifestaciones de cosas interpersonales. Cuando surgió Gaia, era porque coincidíamos con Denise en que teníamos las mismas inquietudes. Con respecto a cómo era el desarrollo profesional, hacia donde iba el mundo del textil... Entonces era como que nos identificaba mucho... Desde esa mirada, como ética-política fue que empezamos a crear cosas. Y de ahí partió una mordería, y de ahí salió lo de la inclusividad y ta... Después todo eso fue mutando en nuevas preocupaciones y en nuevas motivaciones. Y, nada, obvio que en el medio se tuvo, se hizo algo que medio comercial. Porque había que vender, pero seguía dentro de la misma línea pero en realidad los verdaderos motores del diseño y de lo que es más innovador, capaz lo que genera más impacto a mi entender viene desde una motivación que, que es más personal. Pero al ser más personal también identifica a muchas otras personas. Que después ven el trabajo y... se sienten identificados. Entonces, lo estético parte para mi desde, de eso. De lo político, de lo personal, de

las inquietudes personales. ¿Vieron que tiene eso de...? Está el modelo ese, como que es re frío de la trading de vamos a hacer, seguir una tendencia... Y esta todo este mundo que es mucho más performático, mucho más desde otro lado y otra mirada. Y yo creo que pertenezco mucho más a todo ese mundo. Sí obvio, me prostituí un tiempo en el otro, pero claro. La idea es buscarle la vuelta para intentar hacerlo de la otra forma. Ojo no es que esté mal lo otro, la industrialización y todo. Pero sí que tienen que re-evaluar sus modelos, y las formas y cómo, ¿no? Y ta, mientras nosotros también lo seguimos haciendo por eso, eso siempre, eso que les decía que siempre está demás ir reevaluando y haciendo cosas. Ahora cuando salió lo del vestido de CDs de Natalia, pila de gente me preguntaba sobre los procesos productivos... y todo. Y me decían: "no, que cortar laser contamina". Y son cosas que yo re tengo presente, y también es como parte también del proceso de diseño... medir... Cuál es el impacto ecológico, cuál es el impacto que tiene comunicacional... Aminorar sí, intentar aminorar todo lo que se haga a nivel contaminación, pero... si en algún punto se hace. Ser consciente del precio, a qué costo. Nada, de repente nosotros nos estamos matando reciclando bolsitas de leche. Y Elon Musk mandó un cohete a la luna, ¿entendés? A marte... Entonces, ¿nosotros qué hacemos? ¿Somos boludos reciclando bolsitas de leche? Y este emitiendo millones de emisiones de carbono en la atmósfera... Entonces... claro, es como... Y de esas premisas es que nace lo de querer hacer cosas. De ese enojo que te da.. Así es que nace..

entrevista Agustina Comas

28 de octubre de 2021

Referencias:

E: Equipo (Camila Assandri y Sofía Urquiola)

AC: Agustina Comas

E: ¿Cómo surge la idea de expandir Comas desde una marca de moda sustentable a un sistema de mentorías y enseñanza del método upcycling?

AC: Yo ya desde que empecé a trabajar con upcycling, con In Use en el 2008, ya empecé haciendo talleres y enseñando. Como que lo que iba aprendiendo en la marca, que era In Use, mi primera marca de upcycling que tenía con Ana Inés Piriz, que es uruguaya también; lo enseñábamos en talleres, lo que aprendíamos en talleres iba para la marca, entonces, como que ya nació mi forma de trabajo muy basado en esa cosa de enseñar, de intercambiar. COMAS empezó como una marca y se transformó en una referencia en capacitaciones y cursos de upcycling. Y yo, en el transcurso de COMAS desde que empecé la marca en el 2015 oficialmente (empecé a hacer los estudios en 2014), fui entendiendo mi lugar en el mercado, mi lugar en la industria, o sea, dónde yo agrego valor. Y COMAS se fue situando como un laboratorio, mucho más que una marca que busca crecer con ventas, que es como el objetivo de una marca aunque sea de fast fashion o no, tiene que por lo menos, para llegar a algún lugar, vender más y establecerse. Entonces, yo entiendo que COMAS es mucho más un laboratorio donde poder experimentar formas de hacer ropa a partir de residuos, y ahí entra a partir de ropa que ya existe o a partir de residuos de la producción, por ejemplo, que estuvimos trabajando mucho ahora. Y eso, que pueda ser escalable, dentro de otros negocios que tengan esos residuos también. Entonces, la idea de expandir viene por ahí: primero como una expansión mismo, solo que cada vez más COMAS es un servicio, la marca es como más premium, las producciones son menores, más enfocado en el servicio, en generar en esos negocios a partir de la transformación de sobra en escala de la industria y el comercio.

E: Entendemos que tu postura es lograr que el upcycling sea adaptable a escala industrial mediante sistemas estandarizados, buscando modificar la industria desde adentro, ¿cuál es tu opinión sobre otros abordajes del upcycling? Por ejemplo, el diseñador Agustín Petronio, de GAIA, nos expresó su cuestionamiento sobre imple-

mentar procesos industriales en upcycling, y cómo eso significaría reproducir las mismas estructuras del fast fashion.

AC: Estoy de acuerdo. Una cosa está interesante del upcycling, que es básicamente poder mirar el residuo con ojo de material y las formas de trabajarlo son infinitas, tantas cuanto marcas existen, y algunas marcas están marcando caminos para producirla. Pero me parece que el ecosistema se forma por varios jugadores y yo, por un lado, hablo mucho de la escala horizontal. El tema de enseñar, diseminar las prácticas, porque la escala debe darse de forma horizontal. En vez de pocas marcas que, como el fast fashion, producen para vender a mucha gente; muchas marcas vendiéndole a esa gente. Por un lado, creo que este camino de la escala no necesariamente debe ser industrial; sí la sistematización para que más gente, no todo el mundo tiene la posibilidad de investigar, de desarrollar el conocimiento técnico, que marcas chicas también puedan hacerlo y entonces, mismo para eso, para capacitar mano de obra y medios de producción se necesita la estandarización y tiene que tener un sistema productivo. Ahora, cuando hablamos en alta escala, yo todavía lo veo como muy imposible. No veo la forma de reproducir el fast fashion porque ya la materia prima no lo permite. La materia prima es irregular. Sí puede haber otras formas que repitan el fast fashion si uno piensa en mano de obra esclava y otro tipo de prácticas que no tienen que ver con el upcycling y que pueden suceder de cualquier forma. Igual me parece raro que la persona esté haciendo upcycling y esté usando estas prácticas. Pero el volumen...es sobra, es muy grande, pero comparado con lo que el fast fashion produce es como un chiste, imposible que consiga construir un negocio, por lo que yo vengo viendo. Digo que el fast fashion está tratando de insertar esas prácticas y ahí viene una (...) que sí para mí eso es algo a discutir y es muy importante, que es que el fast fashion genera un volumen de sobras muy grande, entonces, si nos vemos trabajando para resolver el volumen de sobras que el fast fashion produce, y ahí es otra cosa. Y ahí entre una cuestión también más filosófica como ¿hasta qué punto lo que estamos haciendo no da un aval o autoriza a que el fast fashion pueda producir más porque le vamos a estar resolviendo el problema del residuo? Eso pensando en un futuro donde el problema del residuo está resuelto. El residuo de pre consumo, la sobra de producción es enorme. Son toneladas y toneladas y toneladas que se generan cada día. La cantidad de prendas prontas que existen, que no están siendo remanufacturadas son un millón, o sea, faltan años luz para que consigamos hacerlo. Entonces, me parece que cuando uno habla en escala con un proceso de upcycling que parte de un material que es irregular, son otras lógicas de escala. Por ejemplo, para que la producción suceda primero no se consiguen hacer volúmenes tan grandes, a no ser que uno hable del upcycling con finales de rollo donde hay más padrón; pero si uno habla de prendas de sobra de residuo, son procesos sistémicos donde todos

los integrantes del proceso están mucho más por dentro. Dentro del fast fashion la producción es todo muy sistematizado, funciona así, es como una máquina, vos lo ponés y sale. Acá todo el tiempo hay errores, todo el tiempo hay errores, todo el tiempo hay que verificar. El proceso creativo está todo el tiempo pasando por todos los momentos. Entonces, entiendo perfecto lo que dice Agustín, me parece que es algo a tener en cuenta. En mi visión sobre todo por la cuestión de estar resolviendo un problema que el fast fashion produce y autorizar como que ya (...)

E: Te escuchamos hablar en 2018 (El Espectador) sobre tu idea de vínculo simbiótico entre marcas fast fashion y marcas de upcycling. ¿Cómo sigues viéndolo actualmente? (2021)

AC: Esa relación de simbiosis yo la veo en varios momentos del proceso, inclusive dentro de los propios lugares donde se da la producción, de las propias industrias. Por ejemplo, ahora estamos trabajando en un proyecto que, no se si conocen todos, el proyecto Oricla, un proyecto de COMAS, que es una tela hecha con orillos. Oricla es un proyecto que fue hecho totalmente dentro de nuestra estructura, financiado por mí, o sea, muy artesanal, sin maquinaria, sin nada. Y ahora estamos haciendo dentro de una industria muy grande que produce fast fashion, productos de fitness acá en San Pablo, leggings, tops, calzas, estamos replicando la lógica y el proceso de desarrollo en escala. Entonces, estamos trabajando de alguna forma con la sombra del fast fashion. No con las marcas directamente, sino con quien lo produce. Y esa relación de simbiosis la estoy viendo muy clara. Primero, porque estamos consiguiendo aprovechar una estructura que ya funciona, para poder entrar ahí con otra cosa que es completamente diferente, nosotros cortamos (...) en la mesa de corte formas geométricas diferentes, rectangulares, curvas y rectas, y después las unimos haciendo tela. Entonces pasamos por todo, la parte desde el corte, la costura de como ya funciona la fábrica, con esta forma de hacer completamente diferente, pero aprovechando toda la estructura que ya existe cuanto todo lo que la empresa no le sirve, porque ese residuo en el producto para el fast fashion no sirve. Ahora cuando pensás en marcas de fast fashion lo sigo viendo completamente viable. Hay un ejemplo muy bueno en Chile, de una marca de jeans que se llama Pagana. Pagana es una línea de jeans con este retailer enorme de Chile... Fallabella. Es un ejemplo que para mi está como bien mostrando lo que es, y ves que es un negocio que está funcionando. Yo tengo algunos proyectos con Renner, que todavía no se está dando esa simbiosis. Ellos tienen una forma de trabajar muy cuadrada, y este proceso es muy disruptivo. Se va para adelante y para atrás, y tiene que haber lo que para mi, en el caso de éxito de Pagana, es porque Pagana hace la producción, tiene una estructura. En Brasil, estos grandes retailers tienen fabricantes. Si el fabricante no es como TCristina, el fabricante con el que estoy laburando, que se dispone a armar

un caos en su fábrica y a romper procesos, porque tiene un propósito personal, no se llega a nada. O sea que todavía lo estoy experimentando. (...) Siempre con ese miedo de “no será que estamos resolviendo el problema y después..” pero ta, esa es una visión medio paranoica. Y ahí entran otro puntos también, por ejemplo, el crecimiento del second hand. No sé si vieron en el reporte de ThreadUp que en 2025 la venta de segunda mano, el negocio de segunda mano va a superar al negocio del fast fashion. Ellos tienen ahí otras competencias, hay mucha gente que los está mirando, en fin. Mi experiencia también es con Renner. Son fast fashion limpios, que tienen una cadena rastreada. También existen otros fast fashion que no tenemos ni idea, ¿no? Entonces también estoy hablando mismo de un volumen de un nicho. En Brasil, no sé, en el mundo, ese fast fashion chino que entró ahora a Brasil que es un monstruo (...). Ahí no tengo ni idea cuáles son las prácticas.

E: Mencionas que el método de creación de Jum Nakao fue de las primeras que pudiste aplicar para hacer upcycling, ¿en qué consiste dicho método?

AC: Les voy a contar cómo es el método, que fue un ejercicio que hicimos, un trabajo, con Jum Nakao y Fernanda Yamamoto en el 2007, creo fue fue. Era para hacer un catálogo, un muestrario de prendas, de lo que se puede hacer con unos tejidos que una empresa estaba lanzando en su “site”. Es una textil grande de acá. Y eran tejidos de jersey (...), de fitness, de moda praia. Y usamos ropa pronta de sastrería como punto de partida de creación. El método de InUse y de Comas se basó en eso. Entonces, agarraron la ropa y usándola de diferentes formas de lo que es la forma normal de usar, e ir sacando fotos para capturar diferentes posibilidades. En mi desfile del Centro de Diseño yo había hecho eso también, algo muy parecido. Que fue, por ejemplo, agarrar una chaqueta y decir “esta chaqueta la voy a transformar en un pantalón”, era ropa que servía de la cintura para arriba y de la cintura para abajo. Entonces yo usaba la chaqueta, experimentaba, hacía pantalones, no sé qué, y ahí después sacaba el molde y hacía una chaqueta que también era pantalón. Después con Jum ya usábamos la ropa y después era más dibujando que producíamos. Y con InUse lo que hicimos fue usar la ropa para crear y para producir. Entonces la ropa ya no era más un recurso de diseño, un ejercicio de diseño para sacar formas y posibilidades, la ropa se transformó en materia prima también.

E: También mencionas que tu proceso creativo busca “apagar el pensamiento mental y empezar a pensar con el cuerpo”, ¿qué es para vos pensar con el cuerpo?

AC: A partir de ese ejercicio de experimentación, uno se va como enredando en la ropa y deja de pensar y pasa a esa gimnasia cerebral. El cerebro se empieza a estirar, como cuando estiramos músculos del cuerpo, y a llegar en formas y en ideas,

que si uno se planta enfrente a un papel, con una hoja y un lápiz, seguramente no va a llegar. Entonces es básicamente, el método Comas tiene ese principio de experimentación con el material, y de trabajar a partir del diseño por restricción. O sea, de la limitación que tiene la prenda a partir de todas las limitaciones y las restricciones, poder encontrar los caminos y las posibilidades de creación.

E: ¿Sientes limitado tu proceso creativo ante la estandarización de los procesos de producción? ¿Por qué?

AC: El proceso creativo no. Lo que sí estoy con mucha dificultad para conseguir implementar en producciones reales los productos. O sea, por ahora, por ejemplo, ese ejemplo que les di de Renner, que era mucho con el fabricante... si... me parece que puede ser sí. Es que ahí depende del nivel que estemos hablando. Porque si estamos hablando más a nivel de Comas laboratorio, producción interna nuestra, en los talleres que venimos capacitando, que son grupos productivos, ahí no hay limitación. El tema es cuando vas a una industria grande. Los procesos no están prontos, es una cuestión de que todo el mundo ponga cabeza para poder implementarlo. Así como para que la industria nacional exista, son años, décadas, de mucha gente metiendo cabeza. Entonces depende en dónde estamos para sentir la limitación. A qué nivel hablamos de volúmenes ¿no? También a veces la limitación es dada por el material mismo, la cantidad de material. Uno empieza catalogando y agrupando pero a veces no se consigue un volumen que permita, que viabilice financieramente una producción.

E: ¿En qué aspectos de vestibilidad hacen foco durante el proceso de diseñar una prenda mediante upcycling?

AC: En Comas específicamente buscamos hacer prendas que sean bastante atemporales y con moldería simple. También buscando aprovechar al máximo el material. Como el punto de partida es mucho la camisa de hombre, que es una prenda bastante cuadrada y que se adapta bien, la vestibilidad es algo bastante tranquilo. En InUse, que teníamos proyectos más ambiciosos, más locos de hacer, por ejemplo un vestido con un pantalón; era algo más complejo, pero ahí para mí viene esa característica del diseñador, que es una formación muy del Centro de Diseño, del diseñador técnico-creativo. Que uno tiene un conocimiento de moldería, de estructura, que le permite avanzar un poco más en eso para llegar a algo que capaz que no es un prototipo final, ahí se precisa mucha cabeza. Por eso para mí el tema de la repetición, de la estandarización, es importante porque es muy trabajoso, es muy complicado hacer un desarrollo de upcycling. Entonces, cuando uno llega a una receta, si no la repite varias veces es como que ta, no vale la pena. Esa repetición no

va a ser con la misma materia prima exactamente, pero si es una receta con pantalones y la repito siempre en pantalones, y van a ser siempre de colores diferentes, el resultado final va a ser diferente también.

E: ¿Cómo articulan el proceso de pasar de un diseño único (muestra) a un diseño reproducible en escala de taller?

AC: Eso, como les digo, nosotros hacemos mucho la producción interna. Quién corta, quién organiza el corte de la producción es Isabel, que trabaja conmigo hace muchos años, que es uruguaya, diseñadora del Centro de Diseño. Tenemos un sistema en el que partimos de una tabla de medidas, y lo primero que hacemos es organizar el material por tamaño. Qué tamaño se va a transformar en qué tamaño. Y ahí podemos entender lo que en portugués se dice "gabarito", que no sé como se dice en español. Que no son moldes, son como marcadores. Cuáles son los marcadores que vamos a precisar y qué sobreposiciones vamos a poder hacer sobre las prendas. Pero para poder pasar eso, para poder pasar a un taller que lo pueda reproducir, es prácticamente una mentoría o una capacitación en ese producto. Entonces usamos mucho fichas técnicas con paso a paso, con recetas, mapas de corte, y paso a paso: corte acá, ponga acá, mida acá... tabla de medidas y es eso. Es una ficha técnica pero que es mucho más detallada y profunda. Es más complicado pero es una forma que usa las herramientas que ya existen y agrega algunas.

E: Sabemos que desde Comas han trabajado en la formación en upcycling de talleristas y proveedores ¿de qué forma se enseña y explica la técnica?

AC: Bueno, era eso que les estaba diciendo. Con talleres y ahí, por ejemplo, un taller de control de calidad. Porque el control de calidad es diferente, sobre todo si uno trabaja con prendas con defectos, que por tener defectos no llegan al mercado. O mismo a veces hay que hacer al final, hay que agregar unas pinzas, hay que darle una revisada final. Entonces también hay proceso creativo en el momento del control de calidad. Hay decisiones que definen la estética del producto. Cuando trabajamos con prendas con defecto como materia prima colocamos parches, bordados, hacemos pinzas, tablas, hacemos pespuntos, todo eso le cambia la cara. Es una estética. Entonces también el control de calidad es importante, que quien está produciendo esté alineado. Por eso digo que el proceso creativo pasa por todo, son procesos sistémicos. No es tan "vos hacés esto y lo pasás, vos hacés esto y lo pasás", como que quien está ahí participando está de inicio a fin. No es una línea de producción.

E: ¿Cómo adaptaste tu trabajo para generar una curva de talles?

AC: Era eso que les estaba explicando antes. Partimos de una tabla de medidas y ahí vamos a veces, por ejemplo, si tenemos solo tamaños chicos, vamos a tener que hacer en la receta que haya un corte y poder insertar otro material. Entonces ya la receta va a partir de eso. Todo parte del material que tenemos. Siempre cuando trabajamos con upcycling la inspiración es el material. Es resolver ese problema, que es el material que está ahí parado.

E: ¿Es posible la inclusión de usuarios con diversidad de cuerpos al trabajar con upcycling? ¿Cómo?

AC: Sí, es posible. Ahí me parece en que va mucho en el estilo de cada marca y en lo que cada marca se propone a ofrecer. Nosotros tenemos al público de cuerpos más gordos, que se interesa por nuestro producto. Nosotros tenemos el problema de que por ser una marca chica, que hacemos producciones chicas, no podés hacer todos los tamaños. Porque entonces no te da ni uno de cada uno. Entonces siempre nos concentramos en P, M y G. Ni PP, ni GG, ni los más grandes. Lo que fuimos haciendo cada vez más es tratar de tener tamaños únicos y más grandes, más amplios, ropa amplia. Ahí me parece que es más una cuestión de nicho, es posible sí. Ahí es mucho más lo que la marca se propone.

E: ¿Qué aspectos tienes en cuenta al desarrollar la estética de tu marca?

AC: Yo busco mucho la atemporalidad y que aparezca el upcycling pero de una forma sofisticada y como... divertida, como un guiño. Que la persona vea "¡ah, mirá!.. mirá es eso", como un descubrimiento, que tenga inteligencia, que tenga matemática. Pero siempre tratando de tener un producto durable, que siga, que acompañe.

E: ¿En qué grado influye la técnica upcycling en la estética de tu marca?

AC: Muchísimo, muchísimo. Eso también es una cosa que ya he discutido con otros upcyclers, que hay gente que no quiere. Tipo "no quiero que se vea porque para mí el producto no tiene que venderse porque es upcycling". Yo estoy de acuerdo, para mí el producto tiene que venderse porque es un buen producto, porque te queda bien y es de excelente calidad y viste bien, tiene una buena moltería. Y que sea de upcycling es un plus. Pero para mí que la estética esté ahí me parece interesante. Hay gente que lo exagera mucho más, y hay gente que lo quiere borrar porque le parece eso es una limitante. Y ahí entra también una discusión del mercado. Si el mercado está preparado, no está preparado, si también hacen una prenda más lanzada, más jugada, ¿no es una forma de educar al consumidor? De decirle "sí, es esto, es lo que hay, la industria tiene sobra y ahora tenemos que hacer ropa de ropa, y la ropa de ropa queda así, porque no se hizo de cero".

anexos: acercamiento a referentes

Además de tener un acercamiento a la técnica en sus estudios terciarios, Agustín Petronio comenzó a trabajar el upcycling con el objetivo de solucionar el problema de los grandes volúmenes de prendas que se desechan a diario. Sin embargo, hoy en día lo considera una solución paliativa pues, tras años de estudio, concluyó que una solución a este problema debería asemejarse más a los modelos de economía circular. Anteriormente se realizó un esquema que posiciona al upcycling en un punto equidistante entre el fast fashion (cradle-to-grave) y la economía circular (cradle-to-cradle):



Con respecto a esto, Petronio menciona:

¿Qué es el upcycling, y si verdaderamente se está solucionando algo? ¿De dónde viene el problema? (...) dentro de la cadena de economía circular y los ciclos circulares el upcycling no es el ciclo más cercano. Sino que entra en esto de reducir, de reutilizar. Entonces, cuando vos haces upcycling estás generando valor, pero a la vez le estás quitando el valor que se requirió para hacerlo inicialmente. (Petronio, 2021).

El camino hacia una “solución” es lograr economías circulares, y el upcycling no es un método que pueda adaptarse a dicho sistema. Considera que la solución real al problema del desecho de textiles es detener la producción o desacelerar los procesos, cambiando la forma en que entendemos cómo se consume y produce. Asimismo, Petronio ve el upcycling como un camino artístico, una forma de intervención. Hacer una declaración a través de la creación y uso de prendas generadas mediante esta técnica; una forma de defender una postura ideológica y política a través del diseño. Dado que el problema de diseñar ropa para vestir el cuerpo fue resuelto hace miles de años, cree que el aporte del diseñador hoy es hacer ropa que además exprese una ideología, y fue con el upcycling que encontró el soporte para

transmitir sus ideas a través del diseño.

Elisa y Ximena de VERBO notaron interés del público tras haber ganado el concurso Rediseña y eso las incitó a seguir haciendo upcycling. Para ellas el upcycling es un estilo de vida y puede formar parte de varios aspectos de ella:

Yo no puedo pretender venderte el discurso de que la revolución es la sustentabilidad como un estilo de vida si no utilizo el upcycling como un estilo de vida, si no me visto con el upcycling. Si solo me ves cuando tengo una entrevista, o para lucirme. Pero no, la idea es que lo uses siempre. (Szwec, 2021).

El upcycling para VERBO atraviesa la cotidianeidad, tiene que ser de uso diario y no puede recaer en situaciones de exclusividad. Es por esta razón que Agustina Comas cambió el eje de su negocio, generando talleres, pues para que el upcycling sea de uso cotidiano, la técnica tiene que ser compartida con otros actores. A Comas ya no le es más importante lograr que su marca crezca en ventas de ropa, sino expandir sus conocimientos en escala horizontal.

Para Petronio, el interés de trabajar con upcycling surge principalmente del desafío que éste le presenta, desde la transformación del material, a la evaluación constante de cada etapa dentro de la producción, analizando qué tan limpios son a su vez los procesos que usa dentro la macro técnica. Apoya la “transformación lenta”, es decir, no comparte la idea de estandarizar e industrializar procesos, pues eso compromete al diseñador a tener una demanda de materia prima uniforme y de mayor volumen. Esto es, para Agustín, una forma diferente de reproducir las dinámicas del sistema fast fashion. Comparte que:

Hablar de industria e industrial viene muy de antes. Ahora los modelos de negocios son tan variados, y los modelos productivos son tan variados que ya no se mueve dentro de una industria. Es más como un ecosistema de emprendimientos que funciona como una red. (Petronio, 2021).

Luego de compartir las reflexiones de Agustín con Agustina Comas, ella expresó estar de acuerdo con el nuevo concepto de “ecosistema de emprendimientos” y agregó:

Pero me parece que el ecosistema se forma por varios jugadores y yo, por un lado, hablo mucho de la escala horizontal. El tema de enseñar, diseminar las prácticas, porque la escala debe darse de forma horizontal. En vez de pocas marcas que, como el fast fashion, producen para vender a mucha gente; muchas marcas vendiéndole a esa gente.

(Comas, 2021).

De esta forma, Comas expresa que la escala de un emprendimiento no tiene que ser industrial, sino la sistematización y estandarización de conocimientos. En cuanto a escala como volumen de producción, en base a su experiencia cree imposible la completa industrialización del upcycling, porque la materia prima es muy variada e irregular. Asimismo halla contradictorio que una marca de upcycling produzca cantidades propias de una producción de fast fashion. De todas formas surge este planteamiento:

Nos vemos trabajando para resolver el volumen de sobras que el fast fashion produce (. . .) y ahí entra una cuestión también más filosófica como ¿hasta qué punto lo que estamos haciendo no da un aval o autoriza a que el fast fashion pueda producir más porque le vamos a estar resolviendo el problema del residuo? Eso pensando en un futuro donde el problema del residuo está resuelto.” (Comas, 2021).

De éste cuestionamiento se desprende la conocida definición de “simbiosis” que Agustina ha compartido a lo largo de su carrera en torno al upcycling. El concepto de simbiosis establece que dos o más partes se relacionan y obtienen beneficios de dicha relación. Comas aplica este concepto para explicar la interacción entre el fast fashion y el upcycling. Éste último trabaja en la sombra del fast fashion y se vale de los materiales que provee, al mismo tiempo que la existencia del upcycling de cierta forma habilita la existencia de la moda rápida.

Talles

Uno de los puntos más discutidos y que constituye un gran desafío al trabajar con upcycling, es la posibilidad de generar una curva de talles. Esto es, en mayor parte, dado a que la materia prima disponible es limitada y suele encontrarse en diversos tamaños y formas. En su paso por GAIA, Agustín y Denise optaron por posibilitar la creación de prendas a medida. De esta forma, se aseguraron de entregar prendas con buen calce, generar una mayor satisfacción en sus clientes, y evitar la producción de stock innecesario.

En Verbo, por otro lado, al momento de tomar decisiones con respecto a la curva de talles, se resolvió no seguir una tabla tradicional. La razón de ello es que en dichas tablas se acostumbra a graduar las medidas entre uno y dos centímetros por talle, lo cual obligaría a producir diez o más prendas de medidas similares para cubrir todos los tamaños. La nueva tabla generada por las diseñadoras busca combinar rangos de talles para reducir la cantidad total. El resultado toma la forma de pre-

das ajustables, para que puedan adaptarse al tamaño de los diferentes cuerpos comprendidos en la escala.

Así como se tomaron estas decisiones, todos los entrevistados coincidieron en que también producen prendas “oversized”¹ para que puedan vestir una gran diversidad de cuerpos.

Si bien el problema de la curva de talles es real y dista de lo que la mayoría de los consumidores de ropa en el mundo están acostumbrados, es importante entenderlo como una forma diferente de consumir y vestir, ya sea por usar ropas holgadas o comprar mediante pre-venta y esperar a recibir una prenda a medida. Este cambio de paradigma en el consumo se asemeja a la tradición del bespoke tailoring².

Estética

Para abordar el tema de la estética de la vestimenta con upcycling, Agustina Comas plantea la discusión que se da entre diferentes upcyclers³ sobre si evidenciar o no que una prenda fue hecha a partir de otras. Se ha encontrado con diseñadores que buscan eliminar todo rastro de la prenda original, bajo la premisa de que una prenda debe ser comprada porque es de buena calidad y no porque se hizo con upcycling. Particularmente, Agustina busca que las prendas de su marca transmitan atemporalidad y que el upcycling sea evidenciado de forma sofisticada y divertida, es decir, que el usuario encuentre poco a poco esa información, como si fuese un juego. Asimismo, ella plantea:

Hay gente que lo exagera mucho más, y hay gente que lo quiere borrar porque le parece que eso es una limitante. Y ahí entra también una discusión del mercado. Si el mercado está preparado, no está preparado, si hacen una prenda más lanzada, más jugada, ¿no es una forma de educar al consumidor? De decirle “sí, (. . .) es lo que hay, la industria tiene sobra y ahora tenemos que hacer ropa de ropa, y la ropa de ropa queda así, porque no se hizo de cero”. (Comas, 2021).

El equipo de VERBO, al encontrarse con la discusión planteada por Comas, se propuso generar vestimenta que no necesariamente denote que fue hecha con upcycling. De esta forma, buscan que el público de su marca vaya más allá del nicho que

1_ Oversized (término inglés): adjetivo que refiere a prendas de talla grande y holgadas.

2_ Bespoke tailoring (término inglés): forma de sastrería que crea el traje desde cero, se realiza la moldería en base a las medidas del usuario, su confección es a mano y es completamente a gusto del cliente.

3_ Upcyclers (término inglés): persona que se dedica a crear vestimenta mediante la técnica de upcycling.

intenta consumir ropa sustentable. Ximena agrega:

Si yo quiero pararme en el discurso de que la revolución es la sustentabilidad como un estilo de vida, esa prenda tiene que acompañarme en mi estilo de vida. Me tiene que acompañar en ir al super, ir a la feria, ir al laburo, tiene que ser una prenda cómoda. (Rodríguez, 2021).

Todo esto devino en una marca que ofrece prendas de mucha limpieza visual, de buena calidad y cómodas.

Para Agustín Petronio la estética está al servicio de lo que se quiere comunicar. De ahí que el upcycling en sus diseños sea evidente, porque revela su postura ética-política con respecto al tema de la sustentabilidad. *“Para mi la vestimenta además de ser arte es política también. Porque vos expresás mucho de lo que pensás, de lo que estás a favor, de lo que estás en contra”*, introduce la noción de statement⁴ en sus diseños, como forma de comunicar lo injusta que es la realidad en torno al problema de la sustentabilidad. (Petronio, 2021).

⁴_Statement (término inglés): declaración sobre la cual el artista basa su obra.

agradecimientos

A Lucrecia, Daniela, Lucía y Sarita por brindarnos su conocimiento específico y orientación.

A Elisa Szvec, Ximena Rodríguez, Agustín Petronio y Agustina Comas por inspirarnos con sus prácticas y compartirnos su experiencia.

A nuestras familias y amigos por ser nuestra red de apoyo, comprensión y contención constante.

Y en especial a Sofi por su mirada crítica y compromiso acompañándonos en el complejo cierre de este proceso, pero también por haber compartido con nosotras todo el transcurso de la carrera.
