

# VICEVERSA

## Declaración artística de un objeto vestimentario

**Palabras clave:** Arte, Moda, Concepto/conceptual, Experimental, Sujeto, Objeto

La moda, en la medida en que se va formando, gestando, va generando y formalizando los elementos teóricos y técnicos que la definen, permitiendo la comprensión de su propia conceptualización, en torno a lo que se podría denominar 'el arte de la moda'. A mayor comprensión de los elementos que definen a una pieza, se logra un mayor disfrute frente a la misma prenda porque se entiende qué elementos hay allí jugando o no armónicamente para conversar con quien la observa o con quien la usa.

La moda puede y debe ser siempre fuente de reflexión de los fenómenos sociales; Como expresión artística, debe ser entendida como testigo de la historia. Es por ello, que una de las cosas que motiva a los artistas es el deseo de crear un objeto o una imagen atemporal. Los diseñadores por otro lado, dependen para su propio sustento, de la mutabilidad del gusto. Por definición, su trabajo es estacional, si no desechable, y depende del flujo constante de lo que se considera de moda. Tales diferencias denotan un riesgo: "cualquier intento de casar el arte con la moda está posiblemente destinado a desencadenar tensiones entre el anhelo de permanencia y la necesidad de transitoriedad".

El diseño y ejecución de prendas experimentales permite abordar temas y lograr visibilizarlos. no necesariamente quien es el espectador de este tipo de piezas decidirá usarlo (vestirse de ello) pero sí se hará preguntas o sentirá algo gracias a lo que dicho traje/pieza transmite. Dentro del enfoque de este proyecto, existe una intención de estudiar y entender por qué son importantes estas piezas, por qué genera fascinación o perturbación verlas y por qué existe cierta prevención frente a quienes la usan o para usarlas. Estos artículos se manipulan, se deforman y se vuelven a trabajar para convertirse en obras de arte cotidianas que son trasladadas a abrigos, faldas, pantalones, chaquetas. La artesanía de alta costura y la asimetría utilizadas como patrones son capaces de mejorar cualquier silueta, asegurando así una satisfacción intelectual y estética.

Esta investigación está respaldada y apoyada por entrevistas, artículos, documentales, entre otros medios que en muchas ocasiones han sido confrontados entre sí a modo de debate. Fu ha sido fundamental para el desarrollo del proyecto hacerle preguntas a personas que estén dentro de la industria o que concen sobre ella y también a aquellos que no. por eso, se realizaron encuestas y/o entrevistas.

El uso de estas metodologías permite conocer y/o evidenciar las distintas percepciones y posturas que se tienen alrededor de este tema y cuando sea pertinente, ponerlas en debate para así lograr mostrar los diferentes desafíos e incógnitas que permean no solo al imaginario colectivo sino también al imaginario de la industria de la moda. A su vez, permite exponer que no solo se consume moda cuando se viste un cuerpo con prendas sino también cuando se consumen elementos no tangibles de la misma. Dicho de otra manera, cada persona, indistintamente, puede tener un acercamiento conceptual distinto y, sin embargo, estar de acuerdo frente a definiciones de arte y moda. Estas metodologías permitirán también que las personas tengan una percepción más amplia y más abierta, desligada de prejuicios y pre-conceptos que después le permitan vestirse con estas piezas experimentales, sin que estas tengan que verse “sacrificadas” desde ningún tipo de depuración para que alguien decida vestirse con ellas.

Lo experimental tiene sentido, fuerza, validez en tanto es una oportunidad de propuestas novedosas. Lleva intrínseco una intención de búsqueda - propuesta. Es una oportunidad para apertura de pensamiento, para visualizar tendencias o transgredirlas, es una oportunidad para confirmar posiciones y certidumbres o cuestionarlas. Lo experimental no pretende gustar, pretende invitar a pensar. Pensar en la perspectiva de revisar la posición que tenemos frente a definiciones ambiguas de arte y de moda quitando del camino prejuicios que impidan acercamientos a las nuevas o diferentes propuestas que puedan ofrecer la fusión arte-moda dando como resultado piezas de vestuario experimentales, es lo que se constituye como la justificación de este proyecto investigativo.

Durante mucho tiempo, ha sido de conocimiento público que la industria de la moda ha intentado salirse del patrón y que, para ello, toma de excusa eventos como los desfiles de moda. Sin embargo, cuando se trata de cotidianidad, las personas encuentran más seguridad en las normas que establece la industria. Unos ejemplos de esas normas podrían ser las denominadas ‘tendencias’.

Actualmente, podría decirse que no existen reglas y si existieran, ya no retumban tan fuerte. Hoy por hoy, tanto diseñador como consumidor, buscan resaltar y hacer declaraciones. no ser parte de un juego de copie-pegue. se nos ofrece la oportunidad de inventar el futuro. Las prendas llevan las técnicas de construcción a nuevas alturas. Se puede ser espectador y al mismo tiempo, espectáculo.

Cuando la moda deja de interesarse únicamente por vender, puede permitirse excederse en forma, proporción y proceso y lograr una consciencia no solo estética sino también de pensamiento.

El público en general, considera que la moda es efímera porque está representada en su mayoría por imágenes y el público no tiene realmente oportunidad de

involucrarse físicamente con ella. Muchas exposiciones de moda son criticadas porque eliminan la moda del público. Cuando las prendas se llevan a un espacio permitiendo que la gente interactúe físicamente con ellas, en cierto sentido, se considera que esto va en contra de la moda. La moda expuesta desde espacios 'inalcanzables' para el público como exposiciones, pasarelas, performance, puede ser pretenciosa. Pero cuando la moda interactúa con el público, ya no se trata únicamente de observar sino de cómo se le percibe, cómo se le disfruta.

“sin un cuerpo que la lleve, la moda es sólo un patrón en un papel. Solo cuando se lleva sobre un cuerpo, es cuando cobra vida. Quien la lleva puesta, crea su propio espectáculo, interpretando y complementando la historia iniciada por el diseñador”. Recuperado de Show studio.com “La ropa sirve para protegernos, pero la moda es una forma de expresión y de comunicación, es un interfaz”, sostiene Anouk Wipprecht.

En toda revolución, se necesitan personas creativas que piensen sin fronteras, que traigan ideas nuevas y precursoras. La intención de la moda comercial es ser funcional para su consumidor y también, vender. Quien genera ropa comercial, no puede darse tan seguido el lujo de explorar porque tiene que tener en cuenta costos, lo que esté en tendencia para que así pueda, de cierta manera, ser masivo y su ropa debe responder a unas necesidades específicas dictadas por la ocasión de uso y por el universo del vestuario que le rigen. La moda funcional le habla a un lenguaje universal del cuerpo mientras que en la moda conceptual encontramos diseñadores como Rei Kawakubo, Viktor and Rolf, Martin Margiela y Alexander McQueen, y resulta estéticamente llamativa. Estudios de orden sociológico han mostrado que la moda tiene una representación propia en el imaginario social, a partir de las identidades y conceptos que vinculamos a las prendas y a los estilos. Este imaginario que ha ido evolucionando, permite desarrollar relaciones sociales, pues las personas conectamos con el vestir no sólo a partir de nuestras propias experiencias sino también, a partir de las imágenes que anticipan una experiencia, que generan una identidad y un mensaje que emana del emisor (Goffman, 1959). Si atendemos estas reflexiones, entendemos el vestir como un medio de conexión entre iguales o de autoafirmación. Duchamp y Cahun, hablan del juego de las apariencias y la identidad como un antecedente de la moda. Actualmente, este juego es una realidad ya que la moda expresa no sólo el mensaje del diseñador sino también el del público que emplea las prendas como forma de expresión de sí mismo. Lograr el conocimiento profundo de la arquitectura y el esqueleto de una prenda, para Margiela fue una forma de cuestionar la concepción tradicional de la vestimenta. El riesgo de la moda, como elemento que ayuda a manifestar y construir la identidad es, su capacidad para polarizar a la sociedad en función de sus recursos económicos y su acceso a un tipo de moda u otro. En la actualidad, la moda ha abierto un espacio en el que se genera un sistema de diversidad de identidades que

hace que las personas se debatan entre el deseo apresurado de encajar y el de ser diferenciado del otro, proteger su identidad y que se les reconozca. La moda juega con dos elementos claves: emoción e identidad. La moda vive de la insatisfacción.

En la moda actual, diseñadores como Iris Van Herpen le han dado la bienvenida a la introducción de nuevas tecnologías, utilizando su trabajo como una herramienta de celebración para aislar la identidad o la percepción del cuerpo humano. El diseñador británico Gareth Pugh, desafía la humanidad actual con hombros exagerados y siluetas en telas rígidas y estructurales. El Gucci de Alessandro Michele parece cimentar la noción de que lo humano es una condición inmutable y mutable y que la tecnología es la herramienta con la que implementarlo. Durante las dos últimas décadas del siglo en el ámbito creativo se puede apreciar la asunción de una libertad conceptual y formal que queda reflejada en el trabajo de un buen número de artistas. De esta manera, aunque las últimas vanguardias se agotan históricamente en la década de 1970, podemos encontrar multitud de propuestas que continúan ahondando en los aspectos más transgresores de la moda. la idea de la vanguardia creativa (es importante aclarar: las prendas catalogadas como Vanguardia, son aquellas que son funcionales pero que no todas las personas se atreverían a usar. estas son un híbrido con un balance ideal entre lo comercial y lo experimental) es un motor de cambio y renovación de criterios estéticos a través de las colecciones de moda contemporánea.

Estructura: Paralelamente a la evolución donde prima la funcionalidad del diseño, multitud de propuestas se abren a la extravagancia. Modas Maximalistas con volúmenes imposibles, patronajes dados al virtuosismo, asimetrías, nuevas proporciones, deconstrucción, minimalismo radical, elementos decorativos que pasan a ser constructivos... una búsqueda incesante de la que resultan los patrones más innovadores. Mensaje: El libre juego de significados de la indumentaria se ha convertido en una característica única de la moda contemporánea. Los significados se vuelven ambiguos y nacen nuevos ámbitos de elitismo: se crean códigos de moda entre sectores de jóvenes que sólo son aceptados o comprensibles para ellos. De ahí toman los diseñadores la inspiración para sus propuestas más explícitas, aquellas en las que la palabra escrita, los símbolos, la iconografía pop o conceptos provenientes del arte y la política se alían con la indumentaria. La moda a la mano: El DIY ("Do It Yourself"), representa esas conductas que en algún momento nacieron como decisión individual y que con el paso del tiempo han sido absorbidas y reconceptualizadas por la moda. Diseñadores y consumidores se alían en comunión estética para llevar la creatividad en el vestir siempre un paso más allá, en un juego de retroalimentación constante, un *perpetuum mobile*\* que es la metáfora de nuestro tiempo fracturado e impersonalizado. \* El móvil perpetuo, es una máquina hipotética que sería capaz de continuar funcionando eternamente,

después de un impulso inicial, sin necesidad de energía externa adicional. Se basa en la idea de la conservación de la energía.

Ahora bien, como conclusión final, es importante resaltar la importancia de celebrar la insatisfacción como el elemento que posibilita estar frente a diferentes propuestas permanentemente. Profundizar en la búsqueda de mecanismos, herramientas, materias primas con qué expresar la moda de manera experimental para que la moda siga siendo cocreadora del universo y no algo que vaya en contra de la naturaleza y de la ecología humana. Es importante que las experiencias vinculadas a la moda sean caminos donde cada persona encuentre y levante su voz habitando así un todo del que se sienta parte. La moda proporciona emoción e ilusión que terminan conformando un desarrollo de imaginarios, es por esto, que se hace necesario estimular permanentemente dichos imaginarios porque son parte de la relación moda-creador-observador.

Gran parte de los diseñadores se resisten a permitir que se conozcan sus procesos creativos, muchas veces, debido a que el proceso creativo es una búsqueda constante de expresión, calidad, contundencia, asombro. Sin embargo, no debe ser descartada la posibilidad de permitir visualizar en algunos momentos dicho proceso y mucho menos permitir la participación de otros en el mismo debido a que esto posibilita una construcción más enriquecedora para todas las partes.

La relevancia de la moda se justifica en tener siempre algo por decir, algo por proponer, algo por dilucidar.

**Lina Gómez Alzate / Diseño de modas**

Diseño de proyecto final

Colegiatura Colombiana – Medellín, Colombia

2021/1

## **Bibliografía**

Chalayan, Hussein. 2009. "From fashion and back". En entrevista para Showstudio.[https://showstudio.com/projects/from\\_fashion\\_and\\_back/from\\_fashion\\_and\\_back?autoplay=1](https://showstudio.com/projects/from_fashion_and_back/from_fashion_and_back?autoplay=1)

<https://artsandculture.google.com/>

<https://rehip.unr.edu.ar/bitstream/handle/2133/6618/TesinaNanniniModa.pdf?sequence=3>

Evans, Caroline. 2002. ensayo: "John Galliano –Modernity and spectacle" en: Showstudio [https://showstudio.com/projects/past\\_present\\_couture/john\\_galliano\\_modernity\\_and\\_spectacle](https://showstudio.com/projects/past_present_couture/john_galliano_modernity_and_spectacle)