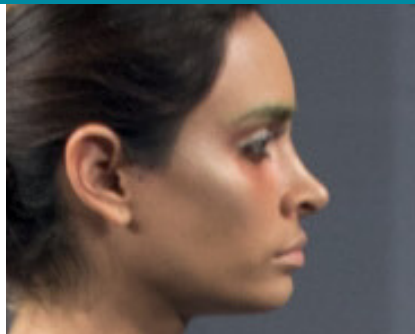


Morphotech II

Proyecto Especial de Diseño de Vestuario



Compilador:
William Cruz Bermeo





Morphotech II

Proyecto especial de Diseño de Vestuario

Compilador:

William Cruz Bermeo

Autores:

Carolina Arboleda Álvarez
Natalia Avendaño Zapata
Rafael Bernal Arango
Manuela Betancur Montoya
Santiago Betancourt Parra
William Cruz Bermeo
Catalina Díaz Bastidas
Lina Fernanda Díaz
Juliana Mejía Uribe
Katherine Noack Lozano
Carolina Ocampo Ríos
Sara Eloísa Ortiz González
Julián Alberto Ospina Mejía
Gabriela Portilla Trejos
Thomás Restrepo Cardona
Valentín Restrepo Laverde
Mariana Sánchez Álvarez
Lina Velásquez Muñoz
Amparo Velásquez López

646.3
C957

Cruz Bermeo, William, compilador
Morphotech II; Proyecto especial de Diseño de Vestuario / Compilador
William Cruz Bermeo. -- Medellín: UPB, 2016
106 p.: 17 x 24 cm.
ISBN: 978-958-764-307-7

1. Diseño de vestuario -- 2. Proyecto Morphotech (vestuario) --
3. Diseño de modas -- I. Título

CO-MdUPB / spa / rda
SCDD 21 / Cutter-Sanborn

© Editorial Universidad Pontificia Bolivariana

Morphotech II. Proyecto especial de Diseño de Vestuario

ISBN: 978-958-764-307-7

Primera edición, 2016

Escuela de Arquitectura y Diseño

Facultad de Diseño de Vestuario

Universidad Pontificia Bolivariana

Gran Canciller UPB y Arzobispo de Medellín Mons. Ricardo Tobón Restrepo

Rector General: Pbro. Julio Jairo Ceballos Sepúlveda

Vicerrector Académico: Álvaro Gómez Fernández

Decana Escuela de Arquitectura y Diseño: Juliana Restrepo Jaramillo

Director de la Facultad de Diseño de Vestuario: Mauricio Velásquez Posada

Coordinación Editorial Escuela de Arquitectura y Diseño: Mauricio A. Hoyos Gómez

Editora (e): Natalia Uribe Angarita

Coordinación de producción: Ana Milena Gómez C.

Corrección de estilo: Claudia Patricia Escobar Botero

Diagramación: Luis Mejía Bermeo

Dirección editorial:

Editorial Universidad Pontificia Bolivariana, 2016

E-mail: editorial@upb.edu.co

www.upb.edu.co

Telefax: (57)(4) 354 4565

A.A. 56006 - Medellín - Colombia

Radicado: 1326-17-02-15

Prohibida la reproducción total o parcial, en cualquier medio o para cualquier propósito sin la autorización escrita de la Editorial Universidad Pontificia Bolivariana.

Contenido

Introducción	5
Reflexión sobre la metodología del proyecto Morphotech	9
Morphotech, entre la creatividad y la técnica	12
Múltiples miradas a la gestualidad.....	15
<i>El gesto amorfo</i>	<i>15</i>
<i>Gestualidad disruptiva</i>	<i>17</i>
<i>Cuerpo en espera, cuerpo gestante</i>	<i>19</i>
<i>Cartografía de la piel como gesto</i>	<i>21</i>
<i>El gesto táctil</i>	<i>22</i>
<i>El gesto de trascender.....</i>	<i>24</i>
<i>El gesto del dolor.....</i>	<i>26</i>
<i>Gestos codificados.....</i>	<i>27</i>
<i>Gestualidad ficticia.....</i>	<i>28</i>
<i>Gestualidad: fluir sincronizado.....</i>	<i>32</i>
<i>Escritura del movimiento</i>	<i>33</i>
<i>La descomposición del gesto.....</i>	<i>34</i>
<i>El amaneramiento del gesto</i>	<i>36</i>
<i>De-generación de lo masculino.....</i>	<i>37</i>
<i>Gestualidad naturalmente femenina.....</i>	<i>40</i>
Proyecto Parasitosis: la gestualidad de un cuerpo invadido	42
<i>La etapa experimental de Parasitosis</i>	<i>44</i>
<i>El desarrollo de Parasitosis</i>	<i>46</i>
Proyecto Dermografía, trazos de la piel	53
<i>La etapa experimental de Dermografía, trazos de la piel</i>	<i>55</i>
<i>El desarrollo de Dermografía, trazos de la piel</i>	<i>57</i>
Proyecto Sentidos de ausencia.....	62
<i>La etapa experimental de Sentidos de ausencia</i>	<i>65</i>
<i>El desarrollo de Sentidos de ausencia</i>	<i>68</i>
Proyecto Synchronos	75
<i>La etapa experimental de Synchronos</i>	<i>76</i>
<i>El desarrollo de Synchronos</i>	<i>80</i>
Proyecto Neutrum	85
<i>La etapa experimental de Neutrum</i>	<i>87</i>
<i>El desarrollo de Neutrum</i>	<i>91</i>
La pasarela como ejercicio de aprendizaje.....	95
Índice de imágenes	100



Introducción

La Facultad de Diseño de Vestuario incluye, en su proyecto educativo, la figura de Proyecto Especial; se trata de una experiencia formativa complementaria y optativa para el estudiante. Su objetivo es explorar temas diversos que atañen a problemáticas relevantes para la disciplina del diseño. Estas exploraciones las realiza el Programa de manera independiente, o mediante actividades conjuntas con instituciones, agremiaciones o empresas de distintos sectores. Como figura formativa tiene un alto grado de flexibilidad, tanto por la variedad de temáticas que puede abordar, como por la posibilidad que brinda al estudiante de incorporar a su formación experiencias con otras disciplinas; viviendo la filosofía de la UPB y del Programa de ofrecer un currículo flexible.

El Proyecto Especial Pasarela Morphotech, Colombiamoda 2014, adquiere matices propios, como el desarrollo de un proceso de aprendizaje a partir de la experiencia y del descubrimiento, ambos, impulsores del ejercicio creativo, estético y productivo. En su metodología, la amplia experimentación y exploración de procesos y materiales es un componente fundamental; igualmente, el trabajo interdisciplinario, el cual implica la apertura de los límites curriculares y, por consiguiente, de las relaciones entre los diferentes campos o áreas de conocimiento.

En el escenario interdisciplinar que la Universidad ofrece, y en el interés cooperativo que se ha venido consolidando entre la Escuela de Arquitectura y Diseño y la Escuela de Ingenierías, el Proyecto permitió a los estudiantes de Diseño de Vestuario y a su profesores de Ingenierías una dinámica distinta en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues se realizó desde un intercambio de saberes que propiciara el trabajo colaborativo y el enriquecimiento de la experiencia forma-

tiva entre ambas partes. Los docentes entablaron el diálogo para acompañar el desarrollo de un trabajo experimental basado en ensayo, prueba y error, donde los hallazgos y los desaciertos se iban analizando y consolidando como parte del proceso de aprendizaje.

Estas prácticas crearon un campo fértil para interrogantes acerca de la naturaleza de los materiales, su análisis, identificación y asertividad para con las demandas estético-comunicativas y funcional-operativas de las propuestas vestimentarias creadas por los estudiantes. Fue necesaria la profundización en las propiedades de esos materiales, al igual que la identificación de cómo obtenerlos, desde la síntesis hasta su uso final, considerando allí, las cualidades de materias primas naturales y artificiales, y los procesos industriales, semindustriales y artesanales asociados a ellas, junto con nuevos y posibles usos; todo con el objetivo de seleccionarlos y aplicarlos al planteamiento del trabajo.

Lo anterior expone una de las dimensiones del Proyecto desarrollada por el grupo de estudiantes de Morphotech: la dimensión técnica. Paralela a ella está la dimensión conceptual, cuyo énfasis temático y eje de reflexión e investigación fue la gestualidad. Este énfasis supone pensar la relación entre el cuerpo, la gestualidad y el vestuario, allí, el estudio del cuerpo continúa siendo crucial por considerarse el fundamento de la reflexión disciplinar en Diseño de Vestuario.

Para abordar la gestualidad se partió de entender que el ser humano comunica y expresa sus emociones a través del lenguaje del cuerpo o de la expresión corporal, por medio de gestos y movimientos presentes en la comunicación y percibidos como acciones no verbales, estas últimas se dotan de significado conforme al contexto en el cual se expresan. Se buscaba destacar la importancia de abrir interrogantes en torno al misterio de la comunicación humana a través de los gestos, de lo no verbal, de lo apenas sugerido o vislumbrado para los sentidos; como lo hiciera Susana Weingast en *Simbolismo y gestualidad en el cuerpo humano* (2011).

De este modo, el análisis del cuerpo y sus emociones, en especial, la interpretación de la gestualidad como expresión no verbal —voluntaria o involuntaria—, como otra forma de lenguaje, y sus diversos significados, se convierte en el eje de estudio para cada estudiante. Este se desarrolla, inicialmente, desde una perspectiva personal que luego confluye en trabajo colectivo, de acuerdo con una metodología que agrupa, por afinidad, los distintos hallazgos de los estudiantes; así, se configuran equipos de trabajo que refinan y plantean las claves

conceptuales del proyecto, las cuales, a su vez, señalan vías para el desarrollo del mismo. Todo orientado a materializarse en una propuesta vestimentaria que asume el cuerpo como “vehículo de manifestación humana... sujeto a intervenciones entre la cuales se cuenta el acto de vestir, acción que se complementa con la expresión del rostro, la mirada, los gestos, los movimientos y posturas” (Diseño de Vestuario, 2006, p. 37). Es decir, la gestualidad pone de manifiesto las interacciones del ser con su cuerpo, con el entorno y con la técnica. Es la vivencia de un conjunto de transformaciones constantes en las que el vestido obra como interface.

La profundización en las expresiones físicas y comportamentales del cuerpo, las cuales constituyen la gestualidad en sus múltiples formas, sirvió de plataforma para el desarrollo de temas como la piel, la melancolía, la inoculación de cuerpos parasitarios, el desdibujo del género y el movimiento corporal. Estos temas se desarrollaron de manera interdisciplinar, vinculando la Escuela de Ingeniería con el objetivo de fortalecer el desarrollo técnico de las propuestas, de manera que fuera posible explorar nuevos materiales alternos al textil y tecnologías no estrictamente asociadas a la confección tradicional, contribuyendo así, con unos proyectos vestimentarios tan sólidos en lo estético y comunicativo, como en su funcionalidad y producción.

La ejecución de un Proyecto Especial con las características mencionadas, responde a la intención, del Programa y de la Universidad, de educar hacia el logro de competencias para la formación integral a través del trabajo interdisciplinario y colectivo, dada su articulación y diálogo con otra disciplina. Propicia, además, que los estudiantes lean e interpreten diferentes contextos, analicen situaciones o necesidades debidamente argumentadas; les impulsa a apropiarse de la experimentación sin la estricta necesidad de una base científica. Les hace partícipes de un proyecto con una metodología diferente, en la que comprenden que los hallazgos, aparentemente simples, pueden llegar a tener el potencial y la viabilidad de salir al mercado. Al tratarse de un trabajo colectivo, les implica renunciaciones, concertaciones, exaltación y aprovechamiento de los talentos individuales en favor de un resultado común. Morphotech es un proyecto de diseño integral, ya que incluye conceptualización, experimentación, desarrollo y materialización de trajes escénicos, colecciones, accesorios, calzado, estilismo, música y pasarela; esta última es una plataforma de visibilidad no solo para el Programa sino también para el estudiante, pues lo acerca a una primera incursión en una práctica promocional propia del quehacer del diseñador de vestuario.

El Proyecto Especial Morphotech —en esta, su tercera versión— continúa la línea de sus anteriores ediciones, basada en una exploración progresiva que se propone ampliar posibilidades de investigación y experimentación, que reconoce el cuerpo en todas sus dimensiones, para revelar y exaltar su gestualidad presentándola como evidencia de su interacción y experiencia con el entorno, más la transformación que experimenta el cuerpo mediante el vestido y cómo este enfatiza esa gestualidad.

Bajo las anteriores perspectivas, un grupo de 15 estudiantes de la Universidad Pontificia Bolivariana fundamentó sus proyectos en diferentes líneas de estudio y matices de la gestualidad corporal y su interacción con la tecnología. Dichas líneas se materializaron en universos de vestuario como el formal, deportivo (sportswear), activo (activewear), de playa (beachwear), casual (casualwear), de descanso (leisurewear) y ropa interior (underwear); todos presentes en los proyectos exhibidos en la Pasarela Morphotech 2014.

Amparo Velásquez López, Coordinadora del Proyecto Morphotech II.



Imagen 01: Docentes y estudiantes en la sesión inaugural del Proyecto Morphotech.

Foto: Ricardo Zapata Zuluaga, 2014.

Reflexión sobre la metodología del proyecto Morphotech

Por Rafael Bernal Arango y Lina Velásquez Muñoz

El Proyecto se concibió como un laboratorio de investigación basado en una metodología por fases, estas permiten un desarrollo flexible que, a su vez, dinamiza las diferentes formas de abordar las etapas del diseño.

El detonante de la primera fase es, la sensibilidad y las inquietudes de los estudiantes. Allí, de manera individual, cada uno afrontó el tema como un asunto propio, ¿qué entendía por gestualidad?, ¿cómo se manifiesta esta?, ¿cómo transforma la experiencia corporal?; esto generó quince focos de investigación, los cuales se nutrieron recurriendo a referentes culturales, literarios y artísticos, sin dejar atrás los aspectos físicos y sensibles que rodean la gestualidad. El objetivo era que el estudiante, desde su realidad, se acercara al tema investigándolo y argumentándolo para, así, fortalecer en él esas competencias.

En la segunda fase, las competencias críticas y analíticas entraron en juego mediante la puesta en común de los hallazgos de la primera fase. Supuso un ejercicio donde cada uno de los actores —docentes y estudiantes— aportó a la temática de investigación mediante reflexiones discutidas y concertadas. La concertación llevó al encuentro de puntos en común entre los focos investigados. Progresivamente, aquellas investigaciones fortalecidas en su contenido, con viabilidad de experimentación técnica y mayores afinidades conceptuales con las otras, fueron forjando el inicio de una tercera fase, en donde se agruparon sus temas con los de otras dos investigaciones. De allí surgiría un nuevo ejercicio que apuntaba a la reflexión sobre los puntos en común más predominantes.

Con aquellos, nuevamente, se construyó el marco de la investigación, alimentando, con mayor profundidad, el alcance y los referentes indagados para los focos de investigación. Esta nueva etapa se centró, además, en mejorar competencias de trabajo en equipo y liderazgo, no solamente entre los estudiantes, también con otros actores que entraron a aportar al desarrollo del pro-

yecto, docentes provenientes de la Escuela de Ingenierías de la Universidad Pontificia Bolivariana, para problematizar el alcance de los posibles focos de experimentación en los que se centrarían los proyectos.

Se construyeron mapas conceptuales, mood-boards y alfabetos visuales que evidenciaran los componentes estético-comunicativos que tendrían los proyectos, mediante referentes de lenguaje, color, textura y sensaciones corporales. Igualmente, las posibilidades funcionales-operativas, donde la experiencia del cuerpo y sus posibilidades de relación con la prenda y el entorno se conjugaron en la búsqueda de componentes de innovación diferenciadores. Estos dos componentes se cruzaron con el tecno-productivo, buscando validar los alcances de las posibles experimentaciones tanto en estructuras y moldes, como en desarrollo de materiales y experimentación con otros naturales y sintéticos.

En la metodología desarrollada en el Proyecto Especial Morphotech era fundamental enfocarse en el proceso exploratorio, en el desarrollo vía “ensayo y error”, haciendo énfasis en la tolerancia a la frustración como competencia del ser. Así, se generaron, no solo uno sino varios prototipos, hasta materializar uno que evidenciara el concepto derivado de la investigación y los hallazgos más relevantes de la experimentación, tanto como lo exigiera cada proyecto.

Tras lo anterior, los estudiantes entraron en una fase en la que extrapolaron sus conceptos al ámbito comercial, la idea era aplicar las conclusiones de silueta, color, texturas y materiales a prendas centradas en los diferentes universos del vestuario para generar una colección con factibilidad de producción serial y uso cotidiano. Esta fase apuntaba al desarrollo de la capacidad de síntesis en los estudiantes.

A lo largo del proceso, era necesario tener en cuenta que los resultados del proyecto serían puestos en escena, llevados a exhibición en una pasarela. De este modo, una vez producidas las colecciones el proyecto, debía analizarse integralmente, desde su fortaleza visual para crear una composición en la que entraban a jugar los accesorios, el maquillaje y el peinado en un diálogo coherente con las prendas; dicho de otro modo, el styling en su totalidad. Igualmente, la musicalización y el diseño de un guión que expresara la gestualidad que debían asumir los modelos y su recorrido en escena; todo resaltado por el juego lumínico que crearía la atmósfera de la pasarela.

En cada una de sus fases, esta metodología logró promover autonomía en los estudiantes, pues se trató de un proceso auto-crítico con los resultados de las experimentaciones, de escucha frente a las posibilidades de mejoramiento de las propuestas vestimentarias, y de constante evaluación colectiva.



Imagen 02: El equipo docente analiza la primera aproximación conceptual de los estudiantes participantes en el proyecto Morphotech.

Foto: Ricardo Zapata Zuluaga, 2014.

Morphotech, entre la creatividad y la técnica

Por Santiago Betancourt Parra y Valentín Restrepo Laverde

Comprender la realidad a partir de diferentes métodos para conseguir transformar una idea en un producto, es uno de los resultados de la Pasarela Morphotech. Al enfrentar a los estudiantes con prácticas nuevas, lejos de su área de formación o conocimiento, se desarrolla en ellos una nueva dimensión de lo que son capaces de alcanzar e, incluso, imaginar. No obstante, es el ejercicio proyectual el que permite ir decantando ideas conceptos, formas y funciones que, finalmente, se materializan en productos reales, con un alto componente conceptual que luego deja migrar hacia aspectos estéticos y productivos.

El punto de partida fue la conceptualización sobre una palabra: gestualidad, la cual fue interpretada y transformada por cada uno hasta que, finalmente, se pone en escena, logrando productos de innovación con un valor tecnológico adicional. Un aspecto clave a resaltar de este proyecto, es que la incorporación de aspectos tecnológicos en los productos, ha pasado de ser una idolatría fantástica a una realidad plausible. Para ello, la asesoría constante de profesionales involucrados con el desarrollo de nuevas tecnologías, se convierte en una orientación permanente. Para fortuna de todos, las barreras entre profesiones se disminuyen día tras día, y el ejercicio proyectual de productos reales pone en igualdad de condiciones a quienes están involucrados. Y entonces, comienzan los conocimientos y habilidades a ser transferidos y asimilados para beneficios del proyecto con un solo fin: hacerlo realidad.

Encontrar un punto medio donde se pueda hacer arte con lo sistemático de la técnica es un desafío para quien se enfrenta con este proyecto, y para el cual, cada integrante de los equipos de trabajo explora y, ante todo, experimenta. Una experimentación que tiene características propias y que, poco a poco, va tomando la rigurosidad de otras disciplinas, lo cual siempre es posible gracias a la creatividad de los integrantes y al deseo de aprender cosas nuevas y explorar más allá de los asuntos conocidos y reconocidos por ellos. La obligación de registrar el progreso del proceso de sus creaciones por medio de: escritos,

fotografías, gráficos, evidencias físicas y videos, les permitió dar cuenta de la evolución (o involución) de los resultados conseguidos siguiendo un método y entendiendo que cada registro es una indicación al mundo de un conocimiento adquirido, que, a su vez, abre y cierra posibilidades, acotando el problema de estudio, logrando una aproximación al rigor propio del método científico.

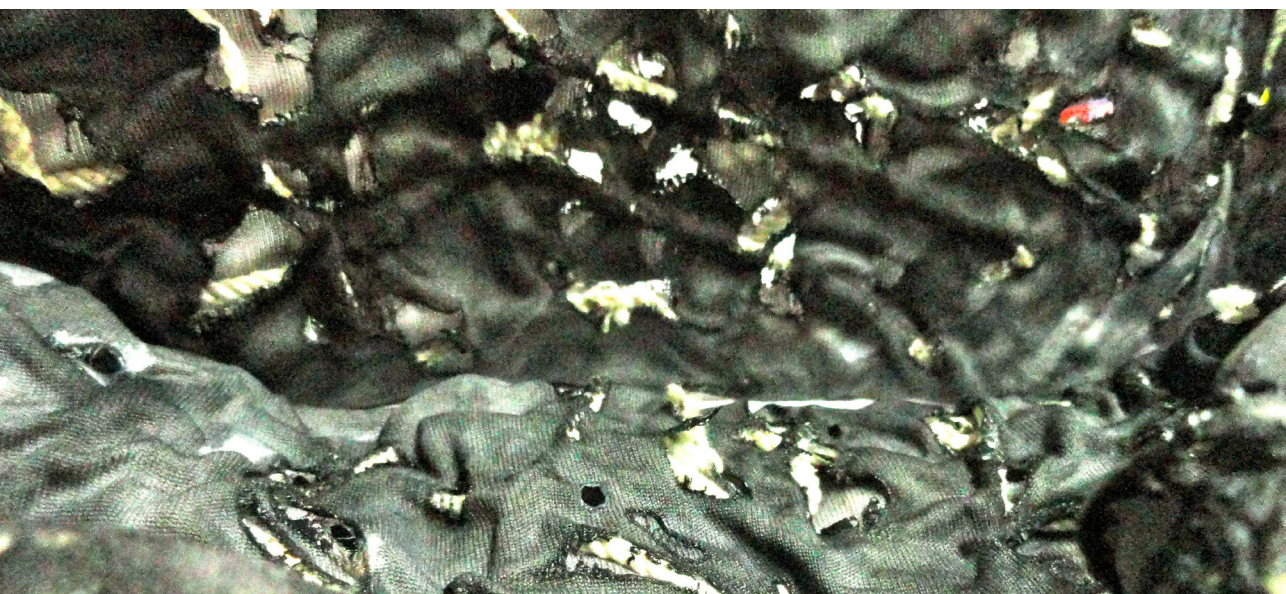
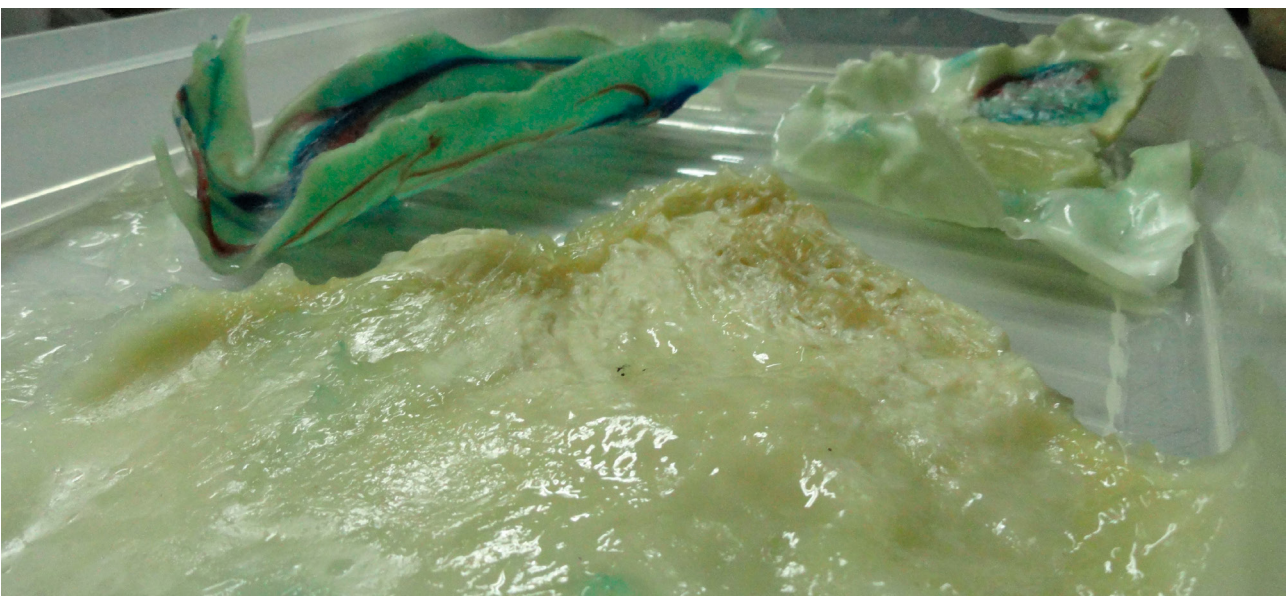


Imagen 03: Experimentación de superficies para el proyecto Sentidos de ausencia, base textil sometida al fuego.

Foto: Ricardo Zapata Zuluaga, 2014.

Cada uno de los diferentes equipos que participaron en la Pasarela Morphotech desarrolló habilidades investigativas que pocos profesionales enfrentan durante su formación. Encontrar una forma de producir superficies utilizando impresoras 3-D, con limitaciones en los materiales, es un reto que enfrentó Synchronos. La utilización de superficies que se deforman debido a una acción neumática y el uso de material vivo como lo son los hongos, fue lo

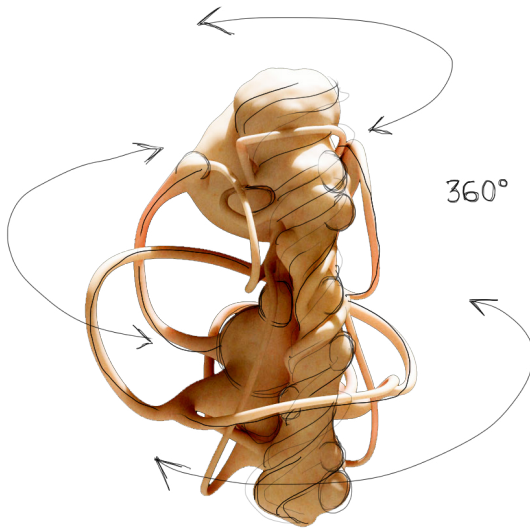
que superó Parasitosis. Dermografía encontró una forma alternativa de usar materiales como el látex y el almidón, y lograr su fabricación y apropiación en el vestuario de una forma novedosa, semejando la piel humana. Neutrum no solo desarrolló un material compuesto, flexible con altas características de reflexión de la luz sino que, además, dio visibilidad al calzado con la incorporación de iluminación LED en la suela. Finalmente, Sentidos de ausencia experimentó con materiales parafinados para modificar las propiedades de un textil y exploró las posibilidades del corte láser a partir del procesamiento digital de imágenes de la naturaleza.



Todos estos conocimientos, siguiendo procesos técnicos, permitieron a cada grupo generar nuevas habilidades y conocimientos. Además, el registro de estos experimentos les permite a los participantes ser referentes en el futuro para otros investigadores que, con igual curiosidad e ingenio, buscarán cómo incorporar otras tecnologías en sus vestuarios. Su desarrollo profesional también estará resaltado por la interdisciplinariedad, al haber sido expuestos a métodos de trabajo de otras disciplinas, lo que facilitará su interacción con un mundo que demanda, cada día, más habilidades y conocimientos de quienes lo componen para ser exitosos.

Imagen 04: Experimentación de superficies para el proyecto Dermografía, películas de látex, para emular la piel humana.

Foto: Ricardo Zapata Zuluaga, 2014.



Múltiples miradas a la gestualidad

Imagen 05: Ilustración de Tomás Restrepo Cardona, correspondiente a su primera exploración sobre la gestualidad, una gestualidad amorfa, en la cual buscó rescatar "los relatos de la deformidad".
Fuente: Tomás Restrepo Cardona.

El gesto amorfo

Por Tomás Restrepo Cardona

Entendiendo la gestualidad como la reacción de un estímulo, El gesto amorfo propone abordar la deformidad desde una manifestación, donde un cuerpo intenta escapar de sí, y el contorno corporal es rebasado por el relato de la superficie. Es allí donde un cuerpo está preparado para recibir los efectos de una narración (Weisz, 2010). Los contornos corporales se hacen legibles al poseer una descripción en su forma que es susceptible de ser interpretada.

Los gestos que emergen desde el interior de un cuerpo son progresivos, puesto que los cambios en la silueta transmiten una narrativa que se conecta a lo largo de su transformación, aportando, con cada elemento amorfo, una abundante riqueza de lenguaje.

Los gestos amorfos se retuercen o se deforman en su devenir pero no alcanzan a ser una forma, sino que encuentran una zona de cercanía o de indiferenciación tal, que ya no pueden ser distinguidos entre géneros, especies o partículas (Deleuze, 2000). Son gestos pluridimensionales, su comprensión se logra desde una visión periférica, y resultaría inútil reducirlos en una perspectiva fija.

Los desarrollos de silueta que se expresan en las mutaciones son aleatorios, tanto en la genética humana, como en la naturaleza y en la cultura material. Las deformaciones fragmentan y distorsionan los principios estructurales de los cuerpos, por lo tanto, la configuración de lo que exteriorizan es inusual, sus gestualidades se convierten en expresiones sensibles. Bloques de sensación que van del gesto a la mirada que lo percibe, al cuerpo, hasta el sistema nervioso que reacciona ante él (Agudelo, 2008).

La intención de exponer una gestualidad amorfa inició con el fin de abordar toda transgresión de un límite corporal para articular allí una lectura de los gestos, pero, el interés por rescatar los relatos de la deformidad, debe descartar el construir a partir de un discurso, y enfocarse en el proponer mediante la forma, aprovechando la variedad genética como recurso comunicativo, incitando a la interpretación.

Referencias

- Agudelo, P. A. (2008). La desfiguración en las narrativas de la corporeidad. *Lingüística y literatura* (Universidad de Antioquia), 29 (53), enero - julio, p. 65 -88.
- Deleuze, G. (2000). *Francis Bacon: Lógica de la sensación*. Medellín: Gertrude Martin Laprade.
- Weisz, G. (2010). *Estética de las entrañas*. *Revista de la filosofía* (Universidad iberoamericana), Ciudad de México (129), p. 7- 17.

Gestualidad disruptiva

Por Mariana Sánchez Álvarez

Entendiendo la gestualidad como una linealidad rítmica, de movimientos y gestos armónicos que actúan conjuntamente para lograr comunicar a los demás (Coenen, 1994, p.200-225), se analiza un tipo de gestualidad donde su linealidad comunicativa sea completamente arrítmica y aleatoria, con movimientos sin sentido e incoherentes, la cual será nombrada gestualidad disruptiva.

Lo que explica esta gestualidad es, básicamente, las interrupciones en el ritmo de los gestos, hechas por aquellos movimientos sorpresivos, a los cuales llamamos tics, el principal síntoma del Síndrome de Tourette. Este síndrome es un trastorno neurológico, caracterizado por tics motores o fonéticos, que son movimientos repetitivos e involuntarios, presentes, de una manera constante, en las personas que sufren este trastorno (Riascos, 2011: 231-239). En algunos casos, pueden ser estos tics tan graves y violentos que limitan a las personas a situaciones ligeras, donde no exista mucha interacción con objetos o personas por el daño que se pueden ocasionar a ellos mismos o a los demás. En otros casos llevan una vida normal, un poco marginada por las miradas extrañas de los otros, al no comprender por qué estas personas no logran quietud y repiten movimientos incoherentes durante diferentes periodos de tiempo.

Esta enfermedad afecta y modifica directamente la gestualidad de quienes la padecen, despojándolos del control de sus expresiones, ya que estas interrupciones siempre están presentes, y son los aspectos gestuales más destacados en estas personas.

Es entonces como la gestualidad, desde el Tourette, se puede catalogar como algo deformado, pues los tics impulsan a los sujetos a encarnar gestos que alteran las expresiones cotidianas, completamente involuntarias e incontrolables.

Si entendemos la gestualidad como medio de expresión propio y rítmico, la de quienes padecen este síndrome no corresponde con esta definición, pues siempre estará sujeta a los gestos sorpresivos e incoherentes causando que no se logre una gestualidad propia, pues esta está sometida al Tourette. Es una ges-

tualidad arrítmica, compulsiva, inesperada, que puede tocar el espectro de lo caótico. Es así como, quienes sufren este trastorno están condicionados a una gestualidad interrumpida; pero son, precisamente las irrupciones, las que definen a estas personas.

La intención es revisar comportamientos poco cotidianos, que pueden ser molestos y marginados. Comportamientos que no están de acuerdo con el orden y las reglas establecidas socialmente, y que más importantes no son voluntarios, no se puede lograr un cambio de conducta propio que le ponga fin a dichas transgresiones. Es el poco control sobre el cuerpo lo que motiva este trabajo.

Referencias

- Coenen, A. (enero 1, 1994). Stockhausen's paradigm: A survey of his theories. *Perspectives of New Music*, 32 (2), 200-225.
- Riascos, M. L. (2011). Aspectos del lenguaje en la enfermedad de Gilles de la Tourette: revisión sistemática de la literatura. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 29, edición 2.
- Schleifer, R. (2001). *The Poetics of Tourette Syndrome: Language, Neurobiology, and Poetry*. *New Literary History*, 32 (3). Voice and Human Experience: The Johns Hopkins University Press.

Cuerpo en espera, cuerpo gestante

Por Manuela Betancur

Cuerpos contenidos, que se expanden creando una espacialidad que antes era intangible. Cuerpos en movimiento, que se deben adaptar a las sucesivas exigencias modificando sus estructuras internas. Cuerpos en sinergia, interconectados perfectamente para poder sobrevivir.

Entender tal gestualidad como un conjunto de movimientos reflejados en el cuerpo, que denotan sentimientos, pensamientos y sensaciones, adquiriendo un sentido y significado tanto propio como para el otro. Los gestos son, entonces, la expresión del cuerpo mismo donde, no necesariamente son intencionales, sino que también pueden ser el resultado de un estado de ese cuerpo, que le lleva a tener una u otra gestualidad para poder responder ante él: un cuerpo que contiene otro, que está en proceso de gestación y condicionado a todas las corrientes emitidas por esa entidad interna.

Hablamos entonces, de la gestualidad en el proceso de gestación, de la expresión de ese cuerpo que está condicionado por otro, de cómo se comunican perfectamente esos cuerpos, de cómo se afectan los sentidos, se alteran las posturas, las actividades y los sentimientos, exigiendo sucesivas adaptaciones que vienen mes tras mes y que dejan huellas en ese cuerpo que contiene. Este hecho es el que nos lleva a nombrar esta gestualidad como cuerpo en espera, ya que es una relación recíproca entre dos organismos afectados mutuamente, de forma natural, intuitiva, y adaptable, en el que cada movimiento de uno genera reacción en el otro y ambos se necesitan; creando así, una multidimensionalidad, entendida como los diferentes requerimientos a los que debe responder desde lo morfológico, lo fisiológico, lo psicológico y lo estético, no solo el cuerpo que contiene sino, ahora, los cuerpos contenidos, que debe ajustarse a los variados objetos y situaciones que se presentan en todo el transcurso de la gestación.

Es imprescindible hablar, entonces, de la anatomía como estudio de la estructura de los seres vivos: la forma, la topografía, la ubicación, la disposición y la relación entre sí de los órganos que las componen, permiten descubrir cómo es



Imagen 06: Los conceptos explorados por Manuela Betancur, Mariana Sánchez y Thomás Restrepo, que dieron lugar a Parasitosis.

Foto: Cámara Lúcida. Modelo Susana Sánchez, Informamodels.
Cortesía: Inexmoda.

la transformación de ese cuerpo expandido y en espera, de cómo cambian sus funciones y de la manera como se organizan sus órganos durante todo el proceso. Nos permiten pensar en cómo se da esa gestualidad desde lo más interno, conteniendo un cuerpo que es pesado, que está en formación, y que ocupa un lugar creando una espacialidad que no es habitual en el cuerpo.

Un cuerpo en espera es revelar una gestualidad donde se nombre el cuerpo cuando es depende de otro, cuando hay cuerpos contenidos, y existe, de por medio, una condición que afecta la gestualidad, pensar en esos cuerpos a veces olvidados y que son el origen de cada uno como ser, entender cómo se acoplan perfectamente (madre e hijo) ambos cuerpos en medio de un proceso que es tan orgánico. Pensar cómo trabaja desde lo más interno, desde lo estructural, hasta las reacciones externas, ese estado que es tan cotidiano, que le da vida a una gestualidad natural, intuitiva y multidimensional, entender desde lo más íntimo cómo funciona ese fenómeno que se ve reflejado en la forma externa de ese cuerpo que contiene.

Cartografía de la piel como gesto

Por Catalina Díaz Bastidas

El diseño pretende desglosar la comunicación de un cuerpo, no solo en el ámbito físico de los comportamientos humanos o de cómo el cuerpo tiene la función de sostener una creación, sino más bien, en el hecho de indagar aquellas gestualidades que el humano descarta por obvias. Lo más profundo que hay en el hombre es la piel, escribe Paul Valéry (1988) y la cicatriz es aquello que nos recuerda que tenemos un adentro y un afuera, afirma J.G. Ballard (2001).

Un mapa se define como un sistema de realidad, y su formación obedece a numerosos acuerdos y convenciones que deben conocerse para su correcta interpretación. Así mismo, el cuerpo se carga de una simbología gestual, que no solo expresa sensaciones y movimientos, sino también indicios de vivencias y manipulaciones.

La piel tiene esa capacidad de producir gestos por sí misma, de poseer marcas y volúmenes característicos a medida que desea relatar una historia, desatar temor y provocar controversia; todos aquellos indicios permiten comprobar el grado de deseo, experiencia y magnitud que un cuerpo posee, es un lienzo creado en blanco del cual nos apropiamos, destruimos, mimetizamos y cambiamos constantemente, para accionar ese poder comunicativo que posee en sí mismo. La idea de un cuerpo encapsulado en piel, deriva la evidencia de su interior, sus cicatrices, sus manchas, sus arrugas, su elasticidad, su rigidez, su irritación y sus quemaduras.

La metáfora a la que hago alusión sobre la cartografía y cómo esta se refleja en la piel, es el grado que muestra el cuándo, dónde y cómo vive y actúa la persona; es la idea detrás del cuerpo en la que se concentran las representaciones de humanidad, vivencias, herencias y creencias, donde aquellos estímulos externos no son los únicos que prevalecen, sino también los sentimientos que rodean a dicho cuerpo.

Por ello, reflexiono sobre la comprensión de la piel como un indicio cartográfico que me remite a la historia que ese cuerpo encarna, emite y reflexiona sobre el pasar del tiempo, la memoria y su dilatación en el olvido. La piel es una máquina de memoria.

Referencias

- Ballard, J. G. (2001). Crash. Nueva York: Picador.
- Valéry, P. A., & Santos, C. (1988). La idea fija. Madrid: Visor.

El gesto táctil

Por Carolina Ocampo Ríos

La gestualidad es esencial en el desempeño diario de los seres humanos, un instrumento capaz de establecer una comunicación o de dar una información a la hora de relacionarnos con los demás. Nace de una acción o reacción que en-

frenta el cuerpo al expresarse sin necesidad de hablar, transmitiendo un ilimitado número de ideas por medio de un gesto, donde podemos transcribir lo que una persona siente, piensa o le molesta.

Nuestro cerebro está preparado para captarlo de forma natural y lo descifra de forma automática en cada interacción con otra persona, por eso, la primera impresión que tengan de nosotros depende, sobre todo, de lo que diga nuestra comunicación no verbal, donde formamos un juicio sobre los demás, transmitiendo confianza o desconfianza cuando comunicamos.

Al pasar el tiempo, la llegada de la tecnología al mundo es, sin duda, un producto de las necesidades del hombre, surge como una manera de superarse, perfeccionarse, analizarse y favorecer el progreso de la humanidad. Pero esta lo ha invadido, intentando imitarlo y supliéndole necesidades para hacerle la vida mucho más fácil y amena, por eso, es importante destacar que la tecnología es un instrumento de ayuda y no de dependencia para realizar nuestras labores diarias y expresarnos.

Actualmente, podría decirse que es un requisito básico del hombre, no solo para estar en la sociedad, sino también para sobrevivir en el mundo globalizado del hoy. Gracias a esta, el hombre ha logrado agilizar algunas acciones que le resultaban tediosas y difíciles de desarrollar en menos tiempo, trayendo, así, consecuencias negativas para él y evitando que interactúe con sus semejantes, reemplazando su comunicación y expresión por medio de una máquina.

La gestualidad de la que hablo es sobre, cómo se le han incorporado “extensiones” al cuerpo, y el mismo hombre se ha encargado de construir herramientas y tecnologías que lo alteran, supliendo las necesidades básicas, modificando así, sus propios gestos y comportamientos.

Mientras el cuerpo es controlado por estas máquinas en el momento en que se comunica, refleja la ausencia de contacto y de relaciones interpersonales, que hacen que, a partir de ello, los gestos se resguarden y dependan de esta tecnología, omitiendo así el contacto físico, el tomarse el tiempo para conocer e interactuar con una persona, expresándole frente a frente lo que verdaderamente siente.

El gesto de trascender

Por Julián Alberto Ospina

Desde la antigua Grecia existieron creencias sobre los astros, los elementos naturales y el cuerpo, y cómo estos lo afectan. Los cuatro elementos están presentes en toda la creación y, a su vez, dotan a las personas de características y habilidades, generando gestos y actitudes en cada ser. El conjunto de elementos está compuesto por el fuego, que representa el impulso; el aire, la libertad; el agua, la formación; y la tierra, la forma. Y constituyen todo lo creado natural o artificial.

En quien un mapa se dibuja atento, pues el cuerpo es la tierra, el fuego, el alma que en el pecho encierra, la espuma el mar, y el aire es el suspiro, en cuya confusión un caos admiro; pues en el alma, espuma, cuerpo, aliento, monstruo es de fuego, tierra, mar y viento. (Calderón de la Barca, La vida es sueño, acto III).

Según esto, el cuerpo del hombre se forma en la unión del fuego y la tierra; el primero equivale al espíritu, y el segundo, a la carne. Así, confinado a una existencia regida por las leyes de la física y la gravedad, el ser humano busca establecer relación con los dos elementos faltantes: el agua y el aire; aproximándose a ellos e intentando trascenderlos. Para lograrlo, modifica su cuerpo mediante artefactos que transforman sus actitudes corporales, gestos y movimientos; al hacerlo, el cuerpo rebasa su propia forma, traspasa los límites establecidos por la carne, deviene protésico, constituyéndose así un cuerpo híbrido.

A lo largo de la historia del hombre, su curiosidad ha desatado el interés de saber qué hay más allá de lo que conoce, debido a ello, ha creado seres míticos que encarnan aquello que sus capacidades físicas no pueden lograr; seres como las harpías y las sirenas, que inspiran historias que conciben mundos maravillosos y desconocidos. Criaturas dotadas de miembros que les permiten volar o sumergirse en las profundidades de los océanos, y a su vez, subsanan la inquietud del hombre frente a la pregunta de por qué su cuerpo solo está dotado de brazos y piernas. Tanto el pensamiento mítico como la razón, basan sus respuestas en



Imagen 07: El proyecto Morphotech exploró en distintos universos del vestuario, como en esta propuesta de Julián Alberto Ospina, perteneciente a Dermografía, trazos de la piel.

Foto: Cámara Lúcida. Modelos William Moncada y Max Sakins,
Informamodels. Cortesía: Inexmoda.

la observación del mundo circundante, de la naturaleza; tal como Leonardo Da'vinci al estudiar la trayectoria del vuelo de las aves para desarrollar máquinas voladoras como prótesis adjuntas al cuerpo.

El gesto de trascender busca liberar al hombre de las cadenas que lo atan a la tierra, permitiéndole así, expandirse e ir más allá de sus límites, explorar lo desconocido y evolucionar, llevando el gesto a un estado condicionado por su industrialización y sus ambiciones de superarse a sí mismo.

El gesto del dolor

Por Natalia Avendaño Londoño

En Diseño de Vestuario uno de los temas que se tiene como eje principal es el cuerpo humano y los fenómenos que lo rodean, donde se realiza un análisis del contexto y se piensa en estética, categorías sociales, gestualidad del cuerpo y vestuario.

La gestualidad del cuerpo como signo, estudia el significado expresivo y la comunicación de los movimientos corporales, ya sean gestos aprendidos, percepciones visuales y sensoriales; es allí cuando el cuerpo se pone en evidencia a través de un lenguaje de movimientos y vemos la conversión del gesto en signo, por esto, la manifestación señala un gesto expresivo en un entorno social.

Es evidente ver la conversión del gesto como capacidad de ser signo, ya que, el cuerpo ocupa un lugar en el espacio, es una sede de sensaciones, se expone mediante su propio lenguaje y esto lo conduce a codificaciones. Es allí donde me encuentro con un cuerpo en representación de dolor, de sufrimiento, por medio de unas posturas y movimientos de lo que manifiesta su estado de ánimo, es indudable que toda esta manifestación recree una serie de formas y comportamientos corporales.

En lo que quiero profundizar es en la expresión de un cuerpo en protesta, por lo tanto evidencia una postura de reclamo, que grita, ya que es la representación de una figura como signo de dolor, sustentándose en la idea de un ser agobiado e incómodo, en un sufrimiento de cómo las sensaciones íntimas se manifiestan

en un dolor físico, denotando una serie de códigos presentes en un cuerpo y un espacio. Lo que me interesa de esta gestualidad es esa transgresión invisible; la pregunta es por esa somatización del inconsciente, en el estricto régimen de la visibilidad del estado del cuerpo. ¿Cómo evidenciar ese sufrimiento, esas fuerzas invisibles ejercidas sobre él?

Gestos codificados

Por Juliana Mejía Uribe

La gestualidad es una emoción o sentimiento que se expresa de forma no verbal mediante el rostro, las manos y/o el cuerpo en su totalidad. Tiene carácter de signo que es personificado por un representámen para ser decodificado por un intérprete. Según la teoría de Charles Sanders Pierce (1988), para quien el representámen es algo que está para alguien en lugar de algo bajo algún aspecto o capacidad. Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente o quizá un signo más desarrollado. Ese signo creado es al que llamo interpretante del primer signo.

Por medio de la gestualidad se puede conocer parcialmente a una persona, ya que está directamente relacionada con su identidad. Pero debido a que esa gestualidad es consciente, la persona está en capacidad de controlarla, lo que demuestra que, en muchos casos, esta no siempre es un reflejo del interior o el alma.

Gestos codificados parten desde el teatro gestual, en donde se representa una historia frente a un público suprimiendo el lenguaje verbal; exigiéndole, en este caso, al actor, comunicarse a través de gestos, los cuales están codificados como signos, que se relacionan con la realidad para el fácil entendimiento del observador; convirtiendo entonces al actor como transmisor y al espectador como receptor; de ahí la relación con la gestualidad.

La comunicación no verbal exige un alto grado de conciencia sobre el cuerpo para aquel que la representa, pues de él depende una correcta decodificación del signo; que este genere sentido. A partir de los gestos codificados se crea una

experiencia o momento, que potencializa la relación cuerpo-espacio-tiempo conllevándola hacia una realidad ficticia donde el espectador se sumerge en el mundo del espectáculo.

El teatro, como obra y sistema, resulta ser curiosamente extraordinario, la forma en que este envuelve y produce sentimientos a sus espectadores le da un gran valor a este maravilloso arte. En él no existen miedos, no calla ni omite, por el contrario, expresa lo que ve en una sociedad, critica la misma y reflexiona sobre los actos humanos; ver cómo los actores se desligan de sus creencias y de sí mismos para representar con gestos y movimientos los pensamientos del otro que no se parece a él, hace de él una experiencia única.

Referencias

- Peirce, C. S., & Vericat, J. (1988). El hombre, un signo: (el pragmatismo de Peirce). Barcelona: Crítica.

Gestualidad ficticia

Por Katherine Noack Lozano

En la literatura, ya sea poética o científica encontramos temas sobre la identidad, que tiene un rostro y su singularidad, tratándose, específicamente, sobre las huellas del carácter y la gestualidad innatos. El arte y la ciencia se han empleado a fondo para desentrañar las claves emocionales contenidas en los gestos, especialmente, en la mirada y en la expresión del rostro.

Investigaciones se han empleado a fondo para desentrañar las claves emocionales contenidas en los gestos, especialmente, en la mirada y en el rostro. Pero, ¿verdaderamente, podemos reflejar con nuestra cara la persona que somos?, ¿cómo estar seguro de interpretar bien una mirada o una sonrisa?

Guillaume Duchenne (1990), médico francés del siglo XIX, identificó la contracción del músculo orbicular como la clave de una sonrisa verdadera. Pero, ¿hasta dónde llegan las posibilidades del fingimiento?, ¿verdaderamente podemos descifrar a alguien por su simple gestualidad o sirve, más que todo, como una máscara para ocultar identidades?

Desde hace muchos años el mundo mismo se ha encargado de crear una máscara frente a ciertas circunstancias de la sociedad. Ya sea en las religiones o en el mundo político. Distintos aspectos que han sido enmascarados y ocultados frente a una población, queriendo mostrar otra apariencia y una diferente personificación frente al tema. Vivimos en un mundo que hace parte de la ficción, donde el ocultamiento de la identidad crea una lucha entre la gente, con máscaras, siendo las encargadas de la desaparición de identidad, creando conciencia de su poder y las ventajas sociales que pueden generar.

Habitamos dentro de una sociedad donde desempeñamos un rol cambiante de acuerdo con diferentes circunstancias. Las personas se convierten en actores que, ante diversas situaciones, escenarios o personas, desempeñan un papel, dependiendo del escenario o audiencia, convirtiéndose en artistas de diferentes personificaciones e identidades. Al representar estos roles usamos cierta gestualidad a modo de máscara, siendo conscientes de ella, con una intención de satisfacer un objetivo, ocultar, proteger, superar impotencia e inseguridad o, simplemente, engañar.

Oímos varias veces que el rostro es el espejo del alma, o los ojos son vistos como la ventana del alma, pero gracias a la facilidad que tiene el ser humano de controlar sus facciones y gestualidades del rostro, estas primeras afirmaciones no son consideradas como verdaderas. La sonrisa, la mirada y ciertos gestos, son el mayor factor de desconfianza y la mejor máscara para ocultar pensamientos negativos. Los gestos juegan un papel importante en la detección del engaño y la mentira, un factor psicológico de cada ser, logra crear diferentes apariencias y facetas ficticias, generando una diferente identidad y personalidad.

De este modo, la máscara se transforma en materia del arte, ya que la función creativa de la persona de cambiar constantemente de personalidad, rompe con las apariencias viejas y convencionales, convirtiéndolo en un artista del engaño.

El proyecto pretende abarcar esa gestualidad ficticia del ser humano, usada en diferentes circunstancias a la hora del mentir, engañar o generar una simple ventaja para el personaje. La máscara y el ocultamiento de la identidad se convierten en un factor contemporáneo de nuestra sociedad, manipulado en muchos aspectos, como la política, la religión o la publicidad.

Se interpreta la gestualidad ficticia, entonces, como una articulación cambiante, indefinida, mutable del gesto, en constante movimiento, convirtiéndose en transformadora y multifacética, regida por las variaciones anímicas, o dependiendo de la propia conveniencia del ser humano.



Referencias

- Duchenne, G.-B., & Cuthbertson, R. A. (1990). The Mechanism of Human Facial Expression. Cambridge: Cambridge University Press.

Imagen o8: El gesto del dolor, los gestos codificados y la gestualidad ficticia; tres reflexiones individuales que confluyeron en un solo proyecto: *Sentidos de ausencia*.

Foto: Cámara Lúcida. Modelo Carolina Arredondo, Informamodels. Cortesía: Inexmoda.

Gestualidad: fluir sincronizado

Por Carolina Arboleda

Somos seres gestuales, utilizamos la gestualidad para enfatizar las cosas que queremos decir, para desenvolvemos en el entorno como si los movimientos que producimos al expresarnos emitieran una vibración que nos identifica del resto de las personas; utilizamos la gestualidad como elemento diferenciador que exterioriza rasgos de nuestra personalidad. Somos seres gestuales que vivimos en sociedad, construimos cultura y, de esa cultura, aprendemos muchos de nuestros rasgos más íntimos, también, una serie de códigos que nos permiten, a un grupo de personas, vibrar bajo los mismos parámetros gestuales.

Al hablar de gestualidad es importante hablar de los movimientos que esta produce, esos movimientos que, tal como escribe Edward T. Hall en su libro *Más allá de la cultura* (1978), al ser emitidos por personas de un mismo contexto cultural, comparten compases rítmicos que les permiten sincronizarse. Es en ese momento, donde los movimientos de un grupo crean coreografías inconscientes, influenciadas por esos códigos culturales, para, así, fluir bajo los mismos parámetros.

Aquí es cuando nace *Fluir sincronizado*, un concepto que ratifica la gestualidad como elemento influenciado por la cultura, entendiéndola, en Colombia, como principio clave de la comunicación, por tratarse de una sociedad donde el contexto y el entorno cobran protagonismo al momento de emitir un mensaje. El ritmo en los movimientos es mucho más explotado, espontáneo, y regido por una pasión que exalta todos los sentimientos, creando así, una necesidad de exteriorizarlos y ponerlos en evidencia en cada una de las acciones motoras que realizamos.

Fluir Sincronizado habla de ritmo común inconsciente, un ritmo dominado por pasiones fuertes que brotan de manera impulsiva, dando como resultado, una gestualidad fluida de sentimientos que se acompañan entre cada uno de los sujetos pertenecientes al mismo grupo social, generando, de esta manera, una atmósfera regida por una vibración común, una vibración de calidez. Un fluir sincronizado que se permea en todos los elementos de la sociedad, poniéndose en evidencia en la arquitectura, la literatura, el arte, la música, el vestuario

y la manera en la que nos relacionamos. La arquitectura Colonial Colombiana en donde se mezcla la tradición con colores vivos y mosaicos recargados, la popularización del realismo mágico como género literario utilizado por los autores más representativos, música-fusión que exalta lo tradicional en un contexto internacional, vestuario lleno de volúmenes y colores, y un sinfín de artistas que captan la esencia de país en sus pinceladas, son ejemplos claros del permear gestual en la cultura popular. Esta es la gestualidad de la que hablo, la que vibra bajo compases comunes y permite comunicar, sincronizarse al ritmo fluido que tiene mi sociedad.

Referencias

- Hall, E. T. (1978). Más allá de la cultura. Barcelona: G. Gili.
-

Escritura del movimiento

Por Gabriela Portilla Trejos

La gestualidad es la manifestación del lenguaje reflejada en el movimiento del cuerpo. Es entonces que, las inscripciones de este movimiento constituyen, en sí, el primer punto de partida para la exploración sobre las posibilidades geométricas, generadas en la interacción cuerpo-espacio.

La escritura del movimiento que planteo, es la materialización de las leyes del movimiento del cuerpo humano en el espacio, por medio de una gestualidad aprendida, resultado de un cuerpo consciente.

La gestualidad de la que hablo, es la de un cuerpo coreografiado. Una gestualidad aprendida y codificada; rítmica y secuencial, para la cual, el cuerpo no tiene noción de individuo como tal. Despojándose así, de todo tipo de protagonismo, en cambio, se convierte en el motor del gesto, en el intérprete que logra transcribir la esencialidad de la forma del movimiento corporal como un diagrama.

Hablar del movimiento es hablar de una ausencia, un cuerpo que desaloja un lugar para ocupar otro. Esta ausencia puede ser revelada creando un espacio tangible. Por esto surge la necesidad de escribir ese recorrer mediante el señalamiento de ese rastro, juntando las piezas de lo que sí existe, para delinear la silueta de eso que dejó de hacerlo.

Quiero ahondar en esta gestualidad, no por el simple hecho de la artificialidad, sino como evidencia de lo cotidiano, una gestualidad que no va ligada a la interpretación o expresión directa de las emociones transversalmente atravesadas por la cultura, tampoco aquella que distingue a un individuo de otro, sino de una que pueda plasmar aquello tienen en común.

La descomposición del gesto

Por Iris Natalia Vélez Rodas

La construcción de la gestualidad a partir de un conjunto de movimientos que hace posible la expresión sensible del hombre, nos enfrenta ante la constante búsqueda del ser humano por hacer visible lo que su vista no capta, a cuestionarse acerca de las estructuras y formas que permiten la realización de un movimiento, y el rastro que éste deja en el espacio; es justo en ese punto de inflexión donde el cuerpo cambia y se deforma para darle lugar y acción al gesto, donde se encuentra la intención y la interpretación de este proyecto, entendiendo no solo el cuerpo como máquina, sino también, el tiempo como fenómeno físico y, la velocidad y el cambio como sustancias detectables, visibles y tangibles. La descomposición del gesto busca congelar la actuación del movimiento detectando nuevas formas y cuerpos de la gestualidad en acción, donde se entrevé un gesto dinámico, secuencial y orgánico.

La constitución del cuerpo, estudiada desde la descripción cuantitativa de las formas que componen al hombre, permite entender cómo este, por medio de movimientos o la falta de los mismos, logra establecer una comunicación y transmitir una emoción. De esta manera, se puede analizar como la estructura dota a los cuerpos de una postura que, a su vez, se encuentra expuesta ante la interpretación; solo la acción humana le atribuye sentimientos a los movimientos, el gesto del que hablo, no es un gesto interpretado, es un gesto genuino en su condición primaria; es así como se podría comprender que todo movimiento puede considerarse un gesto, cualquier postura delata intenciones, emociones o falencias. La estructura del cuerpo en relación con el movimiento es el objeto de estudio en el presente proyecto: ¿Cómo se comporta el cuerpo en acción y cuál es el registro que deja el movimiento en el espacio?

Imagen 09: La fluidez del movimiento se registra, descompone y analiza para traducirse a las piezas vestimentarias de Synchronos.

Fotos: Cámara Lúcida. Modelos Ana Atehortúa, AE Models; Karen Flórez, Valentina Botero y Juliana Aristizábal, Informamodels. Cortesía: Inexmoda.



El deseo de expandir nuestra percepción del tiempo nos lleva a tener un nuevo sentido de la realidad donde es posible verla con mayor nitidez y captar el movimiento de lo antes invisible.

El amaneramiento del gesto

Por Lina Fernanda Díaz

La gestualidad puede ser entendida como ese lenguaje que carece de palabras, que permite a un grupo o sector en particular, identificar ciertas características, comportamientos o conductas del mismo, las cuales están enmarcadas en un contexto social y cultural, que permite, a través de diferentes rasgos, ademanes y gestos, crear y apropiarse de una serie de patrones que llevan a la formación de un sistema comunicativo, siendo este punto, el epicentro de la identificación y apropiación por parte de diferentes comunidades que, por diversas razones, han preferido llevar, de manera no tan abierta a la sociedad, su modo y forma de vida.

La gestualidad va mucho más allá de las posturas, poses o trazos que el cuerpo o la silueta humana puede dibujar; integra aspectos propios que, a lo largo de la historia, se han caracterizado por adornar y exaltar ciertos atributos o regiones en particular según el interés del sujeto, como es el caso de las ropas, o sencillamente, abarca esos pequeños detalles que, muchas veces, por lo rápido y fugaz que visualizamos la vida, pasamos desapercibido, como lo es la mirada, o aquellos sutiles, delicados y finos rasgos que puede tomar nuestro rostro ante determinada situación, todo ello, con el fin de dar a entender al otro esa gama de emociones y sentimientos que vivimos.

Vivimos en un mundo de prejuicios donde siempre se está buscando dar un título al otro para poder identificarle de una manera simplista y calificativa, razón por la cual, algunas personas encuentran en la comunicación gestual la mejor manera de expresar sus tendencias, gustos, inquietudes o atractivos, como es el caso de la comunidad homosexual masculina, donde podemos encontrar, desde aquellos que se reconocen en un ciento por ciento en el género opuesto, como aquellos que han decidido conservar sus rasgos masculinos experimentando y

viviendo desde su propia naturaleza biológica. La adaptación y apropiación de la gestualidad en esta comunidad es el tema de estudio del presente proyecto: ¿Cómo se da el proceso de adquisición, aprensión y toma de un lenguaje gestual propio y característico dentro de los hombres homosexuales, que les permite identificarse y visualizarse unos a otros?

Es bien conocido por nosotros que, dentro de la población objeto de estudio existe un gran rol de la feminidad, la delicadeza, la gracia y la sutileza como agentes formadores de la sensibilidad, la identidad y la corporalidad en el grupo, siendo estos factores ejes claves en el proceso de incorporación e identificación como parte del "gremio", que ha sido capaz de adaptar a su vidas cotidiana ciertos gestos, ademanes o señales corporales como parte de sí mismo, utilizándolos como una herramienta de detección, caracterización y reconocimiento de sí mismo y del otro como un todo.

De-generación de lo masculino

Por Sara Eloísa Ortiz González

Para empezar, es necesario reconocer la condición biológica del cuerpo, dotado anatómicamente con características que nos diferencian en cuanto al género. Al nacer, los seres humanos somos psicosexualmente neutrales, pero en todas las culturas existen códigos y mecanismos que enseñan cómo debemos comportarnos según nuestro género.

Las relaciones sociales y las experiencias que tenemos las personas a lo largo de la vida, van formando unas bases compuestas por: palabras, sentimientos, movimientos, gustos y reacciones, sobre las cuales se desarrolla la personalidad. El género se categoriza, mayoritariamente, en masculino o femenino, pero pocos piensan más allá. Lo que realmente nos diferencia a los seres humanos no es el género, sino nuestros pensamientos, ideas y actitudes. Las nuevas identidades, no deben relacionarse únicamente con la sexualidad, también deben refe-

rirse a un gran cambio de la sociedad, en la que los hombres toman los aspectos positivos de las mujeres, tales como: su sensibilización, el énfasis en el cuidado personal, la unión para resolver problemas y todo lo que comprende la estética de lo femenino. Es por esto que, hablar de hombres hoy en día, no es hablar de machismo e insensibilidad, sino de esa persona que es libre, que manifiesta sus emociones sin miedo o vergüenza, que reconoce sus errores y trata a los demás como iguales. La nueva masculinidad es un cambio fuerte y acertado, puesto que se superan barreras y normas sociales, que se han creado en la historia de la humanidad que son innecesarias y no permiten una verdadera realización del ser humano. Los hombres desarrollan una nueva virilidad, donde se les permite ser personas, en el amplio sentido de la palabra, y dejar a un lado los estereotipos que los han condicionado y vetado durante tantos años.

Al hablar de gestualidad se presenta una serie de movimientos voluntarios, aprendidos y ambiguos que, además, son una muestra de lo que realmente somos y queremos transmitir. Los hombres ya manifiestan ciertas actitudes que antes no, es decir, existe un nuevo comportamiento que deja atrás la idea errada de categorizar radicalmente las cosas, debido a que hay un abanico con múltiples opciones y cada una es válida según quien la mire. Así mismo, las expresiones corporales y faciales.

Por esto, se busca abordar la masculinidad como una nueva identidad. Hay una evolución del pensamiento del ser humano, donde las generaciones actuales se apropian de la gestualidad, personalizándola y reinventándola. De esta manera, se enriquece el imaginario que compone el historial de cada género y se hace menos notoria la división entre estos.

Imagen 10: Lina Fernanda Díaz, Sara Eloísa Ortiz González y Manuela Orozco Henao conformaron el proyecto Neutrum, a partir de sus reflexiones sobre la gestualidad de los géneros.

Foto: Cámara Lúcida. Modelos Óscar Castro, Informamodels; Santiago Arenas, Grupo 4. Cortesía: Inexmoda.



Universidad
Pontificia
Borriana



Gestualidad naturalmente femenina

Por Manuela Orozco Henao

La sociedad masculina ha rechazado a la mujer ininidad de veces, aunque con esto, el hombre, inconscientemente, la ha favorecido, permitiéndole potencializar su capacidad de sensibilidad y de expresión, creando así, un estado superior al del hombre en este sentido, mientras que este se ha convertido en un ser insensible en varios aspectos.

Todos nacemos sensibles, con la capacidad de expresarnos y comunicarnos; sin embargo, la experiencia diaria demuestra que a las mujeres se les da más fácil comunicarse por medio de gestos, a través de su cuerpo.

Al tener esta facilidad para sentir y expresarse, la mujer, posee más cualidades que los hombres en cuanto a expresión y sensibilidad. Esto se debe, según Brizendine (2007), a razones biológicas que van desde la apariencia física hasta la constitución neuronal; pues el cerebro de la mujer no tiene una irrupción de testosterona que reduzca los centros de comunicación, de observación y el proceso de las emociones, como sucede durante la formación del feto al definirse macho o hembra; por lo tanto, posee una inteligencia emocional más desarrollada que la del hombre, que la dota de un conjunto de habilidades que le permiten ser consciente de distintos factores de su entorno, los cuales, la afectan de manera directa o indirecta. Esto hace a las mujeres más sensibles y expresivas; por eso, comunicarse mediante gestos se entiende para ellas como algo vital.

La mujer exterioriza su lenguaje corporal mediante gestos y expresiones, con ello nos cuenta lo que siente, o una historia que se convierte en creadora de sensaciones, espacialidades y formas, que vienen acompañadas de cambios orgánicos externos, que se ven reflejados en muchos aspectos de nuestra experiencia diaria, desde la arquitectura hasta en la naturaleza, los cuales nos dan una visión nueva de la realidad.

Es aquí donde aparece la gestualidad naturalmente femenina, la cual posee un lenguaje especial que nos habla de una forma generadora de sensaciones que habitan dentro de la mujer, que es conformada por un conjunto de espacios y proyecciones emocionales, que son el resultado de impresiones que se generan externamente de forma natural, simple y pura.

Referencias

- Brizendine, L., & Buxó, M. J. (2007). El cerebro femenino. Barcelona: RBA.

Proyecto Parasitosis: la gestualidad de un cuerpo invadido

Por Manuela Betancur, Mariana Sánchez y Tomás Restrepo

El punto de partida para esta reflexión frente a la gestualidad abarca tres posturas iniciales, que convergieron en un mismo enunciado. La primera de ellas hablaba de una gestualidad disruptiva, que se manifiesta de manera arrítmica e incontrolable, donde un cuerpo asume súbitamente una expresión inusual; la segunda, denominada el gesto amorfo, planteaba un relato de la deformidad haciendo una lectura de los contornos corporales, donde se comprendía la capacidad comunicativa de la variedad genética, y por último, el cuerpo en espera, hacía referencia a la gestualidad de los cuerpos contenidos que se interconectan perfectamente para poder sobrevivir.

De cada postura se rescataron las características más importantes: la disrupción, la decadencia y la continencia, respectivamente, para darle vida a Parasitosis: la gestualidad de un cuerpo invadido. Parasitosis es el nombre dado a una enfermedad, que incluye a un cuerpo invadido por seres de inferior desarrollo biológico, los cuales pueden crear vida y aprovecharse de dicho cuerpo. Los parásitos cumplen con un ciclo de vida, evidenciando las etapas de un cuerpo como huésped (Feldmeier y Heukelbach, 2009, p.152-159).

Imagen 11: Pieza conceptual de la cual derivan los lineamientos de silueta, color y textura para las piezas vestimentarias de Parasitosis.

Foto: Cámara Lúcida. Modelo Vanessa Pulgarín, Informamodels. Cortesía: Inexmoda.



Parasitosis habla de un cuerpo con una gestualidad inicial, rítmica y constante, infectado de manera arbitraria, ya sea interna o externamente. El contenido que queda en su interior tiene una vida que comienza a desarrollarse. Su crecimiento se da hasta que es notable visualmente, y desconfigura la conformación del cuerpo y el ritmo de sus movimientos. Luego de esto se da una eclosión, donde los cuerpos contenidos son expulsados vivos, dejando el cuerpo inicial con secuelas. Este cuerpo vuelve a comenzar el ciclo, degradándose, cada vez, más hasta colapsar por completo.

Esta gestualidad se caracteriza por ser multidimensional, donde se propone lograr su comprensión desde una visión periférica, ya que afecta todas las dimensiones de un cuerpo; disruptiva, porque altera súbitamente el ritmo; continente, debido a que responde a la incorporación de varios cuerpos que eclosionan causando un rompimiento violento, alcanzando el propósito de la reflexión frente a la gestualidad: la decadencia de un cuerpo invadido, que se degrada como consecuencia de los ciclos parasitarios.

La intención por exponer el ciclo de Parasitosis inició con el objetivo de poner en escena una descripción que, por medio de los contornos corporales y la desconfiguración de un ritmo inicial, relate la manifestación de un cuerpo contenido que rebosa la superficie e intenta escapar de sí. Es allí donde un cuerpo está preparado para recibir los efectos de una narración, haciéndose legible al poseer una descripción en su forma que es susceptible de ser interpretada (Weisz, 2010, p. 7-17).

La etapa experimental de Parasitosis

Parasitosis, al ser una narrativa sobre los contornos, y al ser un proceso cíclico que afecta todas las dimensiones de un cuerpo, arroja, en primera instancia, momentos destacables que deben evidenciarse en la silueta. Por lo tanto, la expe-

Imagen 12: Prototipo de los volúmenes, experimento para lograr superficies tersas e inflamadas que evoquen el desarrollo de organismos huéspedes en un cuerpo.

Foto: Ricardo Zapata Zuluaga, 2014.

rimentación formal comenzó con un estudio de los elementos representativos que permiten observar la gestualidad de un cuerpo invadido, escenificando las etapas que atraviesa.

El ciclo parasitivo demanda, a nivel estético-comunicativo, una transición, que debe ser percibida como una historia decadente, donde un cuerpo sufre transformaciones absurdas visualmente impactantes. Para lograr la continuidad de esta transición se recurre a los cambios de superficie, de material y de forma pues, mediante sus características, se demuestra de manera cercana cada etapa del ciclo. Empezando en lo limpio, refiriéndose a un cuerpo inicial constante y rítmico; luego, lo viscoso, que es el diálogo entre dicho cuerpo inicial y los parásitos en su interior. Lo terso e inflamado hablan del desarrollo de los organismos huéspedes, los cuales rebosarán la superficie efectuando un derrame en el cuerpo, que por último, dejará una secuela que se refleja en lo corrosivo.

Para asociar la decadencia en cuanto a lo operativo, se responde a las necesidades físicas que arroja cada etapa, comenzando con un cuerpo estático que ha sido infectado por un contenido que crece, cambiando su configuración corporal debido a la plasticidad exigida y a la deformación aleatoria. Luego, ese contenido será expulsado de manera violenta, dejando secuelas en el cuerpo inicial. Con



el fin de alcanzar dichas propiedades, resulta necesaria la ayuda de sistemas mecánicos de inyección de aire para lograr la inflamación, mediante una válvula y una red de mangueras. Así mismo, se analiza la opción de obtener movimientos sorpresivos y discontinuos por medio de actuadores eléctricos.

También se comienza el estudio de microorganismos reales como los hongos, para la intervención de textiles, consiguiendo un impacto visual que no recurra a la simulación de una decadencia. Con la asesoría de un docente-investigador de la Corporación para Investigaciones Biológicas¹, se concluye que es necesario el cultivo de los hongos de manera encapsulada, de tal forma que no perjudique la salud del portador o del espectador.

En la exploración de superficies hay acercamientos con el pegante líquido, la silicona industrial, el látex y la resina de poliéster. Sometiendo cada material a una prueba de elasticidad que arroja aspectos de silueta, espesor, tiempo de inflamación, desgaste y memoria de forma. El paso a seguir es determinar qué tipo de materiales cumplirán con los requerimientos de manera más cercana, confeccionando un mecanismo eficaz en la prenda, que cumpla con los tiempos determinados por la puesta en escena.

El desarrollo de Parasitosis

Los desarrollos experimentales de Parasitosis pretenden escenificar las etapas que un cuerpo invadido atraviesa, donde el acto de vestir es la herramienta que transmite una historia decadente. Para lograrlo, se prioriza el impacto visual a partir de la representación del ciclo parasitivo, teniendo en cuenta que es el eje principal que justifica el proyecto y, a partir de este, se entienden el resto de soluciones vestimentarias que se diseñan para la colección comercial.

¹Tonny Naranjo Preciado, PhD de la Universidad Pontificia Bolivariana, orientó el desarrollo de la superficie de hongos, a partir de los requerimientos visuales que se le plantearon. Concluyendo la imposibilidad de intervenir un textil, ya que podría ser perjudicial para quien tenga contacto con este. Siendo así, la propuesta consistió en diseñar un empaque donde el organismo se desarrolle en un compartimiento sellado.

Dentro del ciclo parasitivo, la etapa de la inflamación es la que arroja mayores posibilidades de representación, pues exige un cambio drástico de silueta que, de por sí, irrumpe visualmente al alcanzar el límite elástico de los materiales. Para el desarrollo de esta inflamación, fue esencial resolver los volúmenes de las protuberancias de forma que se adapten a los contornos de un cuerpo. En los primeros acercamientos a prototipos vestimentarios, la solución se dio usando algodón siliconado, rellenando una prenda que delimitaba con costuras cada volumen, logrando simular la inflamación del cuerpo para, así, determinar las proporciones y recorridos de la superficie diseñada.

Paralelo a la experimentación de silueta se comenzó el desarrollo de un mecanismo que le suministre aire a la prenda, con la intención de mostrar una inflamación progresiva durante su estancia en pasarela. Estas aproximaciones consistían en dos peras de caucho ² sujetas a una red de mangueras que pretendían inflar tres bombas de látex. Por problemas de escape de aire no se pudo formalizar el diseño de esta red, al concluir que una de las bombas se roba todo el aire de las dos peras, y hasta que esta no estuviera completamente llena, las demás no comenzarían a inflarse, por lo tanto, se decidió usar una pera por bomba directamente, pues el requerimiento es llenar de aire los compartimientos del vestido de forma simultánea.

Para la elaboración del segundo prototipo de silueta, se recurrió a la misma superficie con costuras delimitadas, esta vez, cargadas con bombas de látex listas para inflar con las peras de caucho resueltas anteriormente. El resultado fue una prenda que se infla de manera lenta pero notoria, con un crecimiento y un decrecimiento progresivo. Con esta aproximación surgió uno de los retos más relevantes del proceso: encontrar un sistema inflable únicamente hacia el exterior dejando plana la superficie que está en contacto con el cuerpo del portador, debido a la imposibilidad de usar las bombas para alcanzar los volúmenes, puesto

² Usadas en las ciencias de la salud para medir la presión arterial bajo el método auscultatorio.



Imagen 13: En Parasitosis, la experimentación incluyó métodos de corte que optimizaran el desempeño de las base textiles conforme a los lineamientos conceptuales del Proyecto.

Foto: Cámara Lúcida.
Modelo Angie Giraldo,
Informamodels; Adriana
Ayala, WeAre Models.
Cortesía: Inexmoda.

que allí no se puede controlar la distribución del aire, ocupando un espacio considerable hacia el interior de la protuberancia que causa incomodidad al momento de acceder y de portar la prenda.

En la búsqueda del material acertado, el Proyecto acude a una empresa llamada Industrias Fh. S.A., con su marca Belleza en frío, quienes fabrican fajas y productos para tratamientos de criogenia³. Allí se hizo un seguimiento de la cadena productiva de la empresa, para analizar procesos, materiales y maquinaria que se pudiera aplicar a las necesidades del proyecto conceptual de Parasitosis. La solución planteada para el material, fue hacer uso de vinilo transparente preformado para crear volúmenes que puedan verse en plano y luego inflarse, sellando correctamente con calor los bordes para evitar cualquier escape de aire.

Después de dicha asesoría, la experimentación se centró en la creación de superficies de vinilo termoformadas sobre moldes de poliestireno expandido⁴, resolviendo el sellado de este material, ensayando con dispositivos como planchas industriales, selladoras de bolsas y resistencias eléctricas, buscando una fuente de calor que solucione, apropiadamente, las terminaciones de los volúmenes.

Todos los ensayos se acompañaron de superficies intervenidas con un lenguaje acorde al proyecto, diseñadas a manera de acabado para adherirse al material base que se expande. El objetivo era lograr efectos visuales que evidenciaran el estiramiento de los tejidos corporales y el craquelado en la formación de las costras. Para estas superficies se exploraron sustratos químicos que, al secarse, obtienen propiedades elásticas, transparentes y viscosas, algunos de estos sustratos fueron la silicona anti hongos para baños, el látex líquido, el pegante de madera y la resina de poliéster. La opción que más aciertos arrojó fue la lámina de pegante blanco intervenido por un colorante en polvo, que soluciona, en la imagen, las necesidades comunicativas que demandan los ciclos parasitarios.

³ Industrias Fh. S.A. fabrica productos basados en la crioterapia utilizados, tanto en frío como en calor, con fines analgésicos, anestésicos y antiinflamatorios.

⁴ Conocido coloquialmente en Colombia como *Icopor*.



Imagen 14: Puesta en escena del Proyecto Parasitosis: la gestualidad de un cuerpo invadido, equipo compuesto por Manuela Betancur, Mariana Sánchez y Tomás Restrepo.

Foto: Cámara Lúcida. Modelo Catalina Uribe, Informamodels. Cortesía: Inexmoda.

Referencias

- Feldmeier, H. y Heukelbach, J. (2009). Epidermal Parasitic Skin Diseases. Bulletin of the World Health Organization. 87 (2), 152-159.
- Weisz, G. (2010). Estética de las entrañas. Revista de la Filosofía (Universidad Iberoamericana). 129, 7- 17.



Imagen 15: Puesta en escena del Proyecto Parasitosis: la gestualidad de un cuerpo invadido, equipo compuesto por Manuela Betancur, Mariana Sánchez y Tomás Restrepo.

Foto: Cámara Lúcida. Modelos Macry Vélez y Verónica Velásquez Informamodels. Cortesía: Inexmoda.



Proyecto Dermografía, trazos de la piel

Por Catalina Díaz Bastidas, Carolina Ocampo Ríos
y Julián Alberto Ospina Mejía

Se partió de la premisa “gestualidad” sobre la cual, cada miembro del equipo realizó una investigación abierta sobre algún tema de interés para abordar, en el caso de este Proyecto, estos fueron: la cartografía de la piel, el gesto de trascender y el gesto táctil; las características esenciales de cada uno de los proyectos se tomaron como cimientos para estructurar el actual, denominado Dermografía, trazos de la piel.

Para decantar la información que cada integrante del equipo tenía y extraer la esencia de cada proyecto, se tomaron las palabras claves: cartografía, trascender y tacto; estos conceptos brindaron las características principales para la elaboración de las ideas de proyecto: Cartografía: capa sobre capa, zonas demarcadas, superficies y patrones. Trascender: ir más allá del propio cuerpo, formas y estructuras que se marcan en la piel. Tacto: cualidad que habla de sentir, de cómo el cuerpo se comunica con el exterior por medio de la piel, función, sensaciones.

Imagen 16: Pieza conceptual de Dermografía, trazos de la piel: estructuras de polietilenglicol, película de látex y accesorio en bronce; desarrollados por Catalina Díaz, Carolina Ocampo y Julián Ospina.

Foto: Cámara Lúcida. Modelo Valentina Chacón, AE Models. Cortesía: Inexmoda.

Entender la piel como una cartografía, supone comprender la historia del cuerpo que ella encarna, las señales que emite, reflexionar sobre el paso del tiempo, sobre la memoria, y encontrar aquello que se ha dilatado en el olvido. Esta membrana expone representaciones de lo humano, vivencias, herencias y creencias, monopolizando, además, el sentido del tacto; de manera que es lícito distinguirla como otra clase de mirada abierta o cerrada que, desde su intimidad y profundidad, ofrece otro tipo de intercambio (Martínez, 2011).

Es el límite corporal que rodea al ser humano, a su esencia, sus vivencias, sus órganos. Confluye con el exterior y en ella se evidencian pulsiones interiores que intentan trascender sus límites e, incluso, la fisonomía de los órganos que constituyen la carne.

La piel se convierte en una superficie de inscripción cuyos surcos, heridas, marcas e imágenes develan historias íntimas. Son aquellos indicios que percibimos y mimetizamos para llegar a la trascendencia corporal que deseamos; es aquel camino que se traza en la piel para llegar, así, más allá de la propia carne.

La visión grupal se concentra en destacar la superficie de la piel conjugada en la cartografía de la misma (hablamos de cartografía refiriéndonos a los comportamientos involuntarios de la piel, pliegues y volúmenes que allí mismo habitan) y el gesto de extenderse más allá de su corporalidad.

En su esencia, el proyecto pretende destacar la gestualidad propia de la piel, la misma que, en ocasiones, queda en el olvido. Según esto, el equipo de trabajo plantea generar una segunda piel, que conlleva a un ser más consciente de su propio cuerpo y pretende ir más allá de su propia carne.

La etapa experimental de Dermografía, trazos de la piel

Dermografía exalta la gestualidad de la piel, y cómo esta traza el camino para trascender. Según esto, la experimentación sobre el cuerpo debe hablar de aquella piel que se deja atrás, para lograr ir más allá del límite corporal, representando las pulsiones internas que se exteriorizan, generando una coraza que conforma el cuerpo del vestido.

Para ello se recolectó una serie de indicios en forma y textura, que permitiera visualizar una segunda piel, que alude a la cartografía.

Partiendo del componente estético-comunicativo, se logró una serie de experimentaciones, que no solo generan impacto visual, sino también, indican los otros componentes: funcional-operativo y tecno-productivo. Uno de los intentos se enfocó en la ilusión de recrear la piel, para lo que se usó gelatina sin sabor y agua, esta mezcla se deshidrató para que permitiera la maleabilidad con la que la superposición de capas debería contar. Este material no fue completamente satisfactorio, por lo que, con ayuda de un componente conocido como polietilenglicol, se generó una película más compacta y resistente. De la cual, el equipo se apropió para desarrollar la superficie del proyecto final, ya que esta mezcla representará la segunda piel que se busca, debido a su textura y dureza.

Otra de las experimentaciones se realizó tomando referentes naturales como los cortes transversales de árboles y la savia cristalizada, lo cual permitió asociar ciertas formas a la cartografía de la piel, y así se llegó a experimentar la cristalización, esta se realizó con alumbre y cola vinílica, que se aplicó sobre un trozo de gasa médica; además, se decidió realizar un experimento con látex vencido, debido a que el grosor cambia por su textura grumosa.

Finalmente, se realizó un procedimiento con látex para complementar aquella coraza; una película gruesa, compacta y de color crudo envejecido que simula una piel más fresca. Esta película se ha recubierto con termo pigmentos, cuyo color se altera al entrar en contacto con el calor corporal.

Una vez desarrolladas las superficies con los experimentos antes mencionados, fue necesario solucionar la forma de implementarlas en el diseño. Analizando las características visuales y táctiles de lo resultante de los experimentos, se concluyó que la segunda piel de gelatina debería constituir completamente el cuerpo del vestido, pues, al secarse, guarda la forma y brinda rigidez; y el látex, complementado con termopigmento crea efectos visuales que remiten a la cartografía de la piel.

Imagen 17: El equipo de Dermografía, recubrió películas de látex con pigmentos de reacción térmica para alterarles el color al contacto con el calor corporal.

Foto: Ricardo Zapata Zuluaga, 2014.



El desarrollo de Dermografía, trazos de la piel

El desarrollo de Dermografía inicia con una búsqueda de referentes en el mundo de la naturaleza y de la cultura material, tratando de recolectar texturas visuales que remitan a la piel, a su sobreposición de capas subcutáneas y a esos relieves corporales que tienden a emerger desde el interior y permiten explorar las historias escritas en el cuerpo y en la piel.



Imagen 18: Medición del primer prototipo en tejido para la pieza conceptual del proyecto Dermografía: trazos de la piel. En la imagen Catalina Díaz Bastidas.

Foto: Ricardo Zapata Zuluaga, 2014.
Modelo, Luisa Fernanda Gómez.

La hipodermis, la dermis y la epidermis se encapsulan formando el contenedor del cuerpo y el órgano más próximo al exterior; sin embargo, también interesan para el proyecto, los aspectos cromáticos y visuales que se dan entre esas capas. Con esta premisa se empezó una primera experimentación buscando emular las características físicas, táctiles y cromáticas de la piel como órgano. Para ello, se experimentó con gelatinas, ya que esta es una sustancia semisólida, translúcida, quebradiza e insípida, que se obtiene a partir del colágeno del tejido conectivo de animales, hervido en agua, y cuyas características son similares a la apariencia de la piel. La gelatina no cuenta con aditivos que la preserven húmeda y esto resultó inconveniente, puesto que, por falta de agua, pierde su tamaño, textura, maleabilidad y color.

En la búsqueda de soluciones para encontrar materiales similares a la textura de la piel, las cápsulas de gel que recubren ciertos medicamentos fueron una opción para indagar. Estas cápsulas tienen un componente que les permite conservar su maleabilidad, resistir la temperatura y mantenerse hidratadas: el polietilenglicol⁵. También, al pasar por un proceso de secado, adquiere características de rigidez y mantiene la forma deseada. A partir de entonces, se inició una experimentación en tres ciclos con el polietilenglicol.

El primero de ellos fue con base en el cuerpo del material, ingredientes como el polietilenglicol, gelatina sin sabor y agua, se mezclaron para generar una película similar a la piel. El segundo ciclo fue con base en el color: a la mezcla anteriormente mencionada, se le realizaron pruebas con pigmentos acuosos y se concluyó que, mientras la mezcla se encuentra caliente, se puede pigmentar en su totalidad, pero cuando se deja reposar y enfriar, el color se localiza solo en algunos puntos. Finalmente, a raíz de dicha exploración, se decidió dejar el color beige translúcido con el que cuenta inicialmente la mezcla. El tercer ciclo es el de la forma y textura, donde evaluamos el grosor de la película con la que se creó el cuerpo del vestido conceptual de la colección.

⁵ El polietilenglicol se produce por la interacción de óxido de etileno con agua, etilenglicol u oligómeros de etilenglicol.



Imagen 19: El universo beachwear fue trabajado por el equipo de estudiantes de Dermografía bajo el concepto de la piel como cartografía.

Foto: Cámara Lúcida.
Modelo Alma, Afro Models.
Cortesía: Inexmoda.

Para lograr satisfactoriamente la forma de la coraza, se realizaron varios experimentos. El primero se generó utilizando un alma en alambre galvanizado, la cual llevaba la forma del molde previamente drapeado; luego de esto, se vació la mezcla dentro de la estructura de alambre, para así, darle la forma a la pieza. Este intento realmente falló, debido a la contraposición de colores de ambos materiales.

Gracias a la dificultad anterior, se llegó a la conclusión de que el material, por sí solo, tenía la capacidad de mantener la forma sin necesidad de estructuras, por lo cual se termoformó un molde sobre el cual se realizó el vaciado, este fue ideal, ya que las partes se obtuvieron satisfactoriamente. Una vez hecho el experimento y teniendo lista la superficie alusiva a la piel, nos dimos cuenta de que, aunque su textura tenía similitud con esta, no era lo suficientemente rica para dejarse en su estado original, por lo cual, el equipo utilizó un plástico que le permitió formar una serie de arrugas alimentando visualmente esta superficie.

En este ciclo también se experimentó con silicona anti moho, llamada polímero inorgánico de polisiloxano, para crear una pieza ubicada en la parte posterior del atuendo conceptual, el cual falló debido a su peso y color, además, esta pieza se eliminó del diseño del atuendo conceptual, pues la propuesta se veía sobrecargada. Finalmente, para completar las experimentaciones del atuendo conceptual, se realizó una superficie de látex para implementar en la falda, ya que su tonalidad beige amarillenta y su textura veteada encajan perfectamente con el cuerpo del vestido, siendo así el complemento ideal.

Referencias

- Martínez, R. S. (2011). La piel como superficie simbólica: Procesos de transculturación en el arte contemporáneo. Madrid: Fondo de Cultura Económica.

Imagen 20: Algunas superficies textiles fueron tratadas con cortes a láser que evocan las huellas de la piel, tal como lo propusieron Catalina Díaz, Carolina Ocampo y Julián Ospina y su reflexión conjunta sobre la gestualidad.

Foto: Cámara Lúcida. Modelo Luisa Mejía, Stock Models. Cortesía: Inexmoda.



Proyecto Sentidos de ausencia

Por Natalia Avendaño Londoño, Juliana Mejía Uribe y Catherine Noack Lozano

Partiendo de la fusión de tres temas: el primero, el cuerpo como signo de dolor, donde se veía la contraposición de un cuerpo sufrido al ser sometido en una lucha de un dolor íntimo a través del cuerpo, gesto y espacio. El segundo, el gesto codificado, enfocando el signo en relación con la realidad a partir del teatro gestual y, por último, la gestualidad ficticia vista desde las facetas de ocultamiento a través la máscara para ocultar gestos irreales. Podemos evidenciar en los tres temas, la representación de un cuerpo y una gestualidad arrítmica, por eso tomamos como base la manifestación de un gesto incómodo y agobiado para fundamentar la presencia de la melancolía.

De esta manera, el proyecto se sustenta desde la contraposición gestual en representación de un cuerpo somatizado y vulnerable que, a pesar de ocultar una melancolía interna, es manifestada en el exterior físico.

Buscando sobre el psicoanálisis de la melancolía de Freud, encontramos bases fuertes que ayudan a soportar y a fundamentar nuestro proyecto sentidos de ausencia. Obras como *Mourning and Melancholia* de Freud (1972) y *El libro del dolor y del amor* de Juan David Nasio (1998) nos cuentan que la melancolía se desencadena debido a la pérdida de un objeto o una persona de alto interés libidinal, con la que, previamente, se había generado una relación o una conexión íntima, emocional o sentimental; no específicamente de amor, una conexión que Freud relaciona con identificación.

En la melancolía, Freud introduce una analogía con el duelo, la constelación psicológica con el sujeto responde cuando se ve enfrentado ante esa pérdida, se declara un estado narcisista, el que constituye una herida permanentemente abierta para la pérdida libidinal y vacía del yo, hasta el empobrecimiento total.

De modo semejante, el proceso del duelo es considerado como el modelo normal del acceso melancólico. La persona melancólica no se comporta como el individuo que no manifiesta este síntoma, quien ante sus autorreproches adopta una posición de modestia, tendiendo, más bien, a ocultarlos ante los demás.



Imagen 21: En Sentidos de ausencia Natalia Avendaño, Juliana Mejía Uribe y Catherine Noack exploraron los signos de dolor; la teatralidad de los gestos, su codificación y la melancolía.

Foto: Cámara Lúcida. Modelo Carolina Arredondo, Informamodels.
Cortesía: Inexmoda.

Freud caracteriza la melancolía, simple y fundamentalmente, como un estado cenestésico penoso al que denomina dolor moral. Este dolor moral se organiza junto con los fenómenos de enlentecimiento e inhibición de diversas funciones corporales. Se derivan trastornos delirantes directamente de la cenestesia del dolor moral, como la depresión, apatía, lentitud, falta de atención y concentración.

Como el sujeto tiene conciencia de esta condición, esta percatación se vuelve una segunda fuente de dolor en la forma de desvaloración e inferioridad de sí mismo. La persona pasa por diferentes estados, concibiendo una gama gradual y progresiva del dolor melancólico, pasa del sentimiento natural de la tristeza, por diferentes estados depresivos.

La melancolía se manifiesta en lo anímico, en un duelo profundo, una suspensión del interés por el mundo exterior, la inhibición de toda actividad y disminución del sentimiento de autoestima que se expresa en autoacusaciones, una simple incapacidad de realizar el duelo.

Conociendo más a fondo los fundamentos y las características psicoanalíticas de la melancolía, podemos conceptualizar, en profundidad, el proyecto y enfocarlo en la actualidad.

Al someter a la persona melancólica con ese cuerpo y gesto sufrido dentro de una sociedad contemporánea, inmediatamente, esta se ve obligada a esconderlos y tratar de reflejar una diferente realidad de sus sentimientos; sin embargo, por mucho que trate de oprimir y ocultar esa melancolía y ese duelo interno, se dan indicios de su sufrimiento a través de su cuerpo, gestualidad o movimiento, indicando una gestualidad dual.

El enfoque de nuestro proyecto evidencia una contraposición de un gesto en sufrimiento, al ser sometido a una lucha interna de la psiquis, donde el dolor emerge poco a poco, hasta lograr romper esa barrera de voluntad de ocultamiento de la persona.

A partir de este punto de quiebre, se es consciente de la manifestación del dolor íntimo, denotando una serie de códigos presentes en el cuerpo, en el gesto y espacio. De esta manera, el proyecto pretende abarcar el proceso melancólico visto como un aspecto denotado desde la psique, dentro del cuerpo humano y las diferentes facetas de deterioro que experimenta el alma, el cuerpo y el gesto debido a esa negación de duelo.

Referentes del siglo XIX, imaginería victoriana o imágenes de la naturaleza nos permiten encontrar diferentes formas, siluetas y texturas que nos facilitan una mayor aproximación y materialización del proyecto. Igualmente, las etapas cromáticas del luto como el negro, morado y blanco nos suministran información para poder conceptualizar cartas de color desde los diferentes componentes del diseño.

La etapa experimental de Sentidos de ausencia

La conceptualización de Sentidos de ausencia concretó palabras claves tales como: transgresión, duelo, contraposición, velo, distorsión; las cuales fueron indispensables al momento de la búsqueda del material y su experimentación. Cada una creaba una alegoría hacia una superficie, un material o un acabado, llegando a la conclusión de que, lo que se buscaba debía ser frágil, ya que se habla de la melancolía. Las transparencias o materiales reveladores tales como la función del velo que se muestra inmaculado, el cual deja ver lo que hay en su interior; los desgajados y desgastados, debido a la transgresión generada en la persona por la ausencia de alguien o algo; también, la importancia de crear una distorsión visual por medio de estampados con efectos 3D o por el movimiento y la sobreposición de capas, ya que evidencia diferentes etapas del duelo por las que pasa la persona, y donde se manifiesta la ausencia debido a la pérdida de un ser querido o un objeto.

Teniendo esto claro, se empieza una búsqueda de materiales donde se evidencia una experimentación desde los tres componentes de diseño, el estético-comunicativo, el funcional-operativo y el tecno-productivo, donde cada uno demanda una experimentación, debido a los requerimientos que arrojan el concepto y las ideas de proyecto.

Desde el estético-comunicativo se empieza a hacer una experimentación con los cambios y los diferentes procesos por los cuales pasan las hojas de los árboles o ciertas plantas al disecarse, tales como las del helecho *Platycerium bifurcatum* (comúnmente llamado cuerno de alce o staghorn), que tienen una textura craque-

lada y desgastada que logra remitir al deterioro del alma. Se logra profundizar más en la forma y la textura por medio del corte a láser, en materiales textiles y no textiles; también, se busca generar gradualidades de color que van desde el negro, pasando por el morado hasta llegar al blanco, trabajando con láminas de papel, engrudos, parafina y pegantes como el Colbón, pinturas como el Ecoline y los diferentes comportamientos del material al ser sometidos a cierta temperatura.

En el componente funcional-operativo se decidió abordar una experimentación desde la forma, integrando diferentes materiales para crear una sobre posición de capas y estructuras, donde se integrara una dualidad en ciertos puntos focales del cuerpo; y en el componente tecno-productivo se concretó una experimentación desde los efectos visuales que se pueden lograr a partir del movimiento, por medio de un motor y unos hilos transparentes de nylon, los cuales generan contrastes en el material cumpliendo la función de ocultar y revelar.

Durante la experimentación de materiales y acabados textiles, se pudieron concretar resultados positivos que han evolucionado y satisfecho, de forma muy eficiente, los avances realizados del proyecto. El trabajo con los materiales sometidos a diferentes temperaturas, ha logrado remitir al deterioro, la transgresión y el duelo melancólico de la persona. Del mismo modo, tratar con diferentes gradualidades y gamas de colores, ha permitido ver las diferentes etapas progresivas de duelo y luto por las que pasan la persona y el alma constantemente.



Imagen 22: En Sentidos de ausencia se experimentó con parafinas en la base textil, y teñidos manuales para lograr un efecto de negro, pasando por violeta hasta finalizar en blanco, como en las etapas del luto victoriano.

Foto: Ricardo Zapata Zulua-
ga, 2014.

El desarrollo de Sentidos de ausencia

Sentidos de ausencia evidenció la contraposición de un gesto en sufrimiento, el cual, denotó una serie de códigos presentes en el cuerpo donde se manifestaba el deterioro del mismo.

Desde la conceptualización y la investigación de materiales y referentes, se procedió a una etapa experimental que permitió determinar diferentes texturas y procesos textiles cuya aplicación conllevó la materialización de un diseño conceptual y una colección comercial.

Para experimentar la degradación del color en diferentes tonalidades del vestuario, se indagó, principalmente, en el comportamiento de distintos colorantes, como el Ecoline y la acuarela, en textiles como el velo suizo. Se observaron alteraciones en los tonos del color sobre la superficie. Durante este proceso fue importante determinar los cambios de oscuro a claro para poderlo relacionar con los grados de la carta de color del proyecto. Estos cambios fueron aplicados en puntos focales del vestido conceptual, como las diferentes capas de la falda, donde las tonalidades y el degradé son visibles en capas textiles superpuestas.



La indagación y el ensayo más exitoso y satisfactorio de este proyecto, fue replicar texturas de hojas secas sobre la superficie. Consistió en vectorizar las ramificaciones de la hoja seca de helecho de alce, a través de un software para, finalmente, obtener sus trazos en textil, calados mediante corte a láser.

Una experimentación que resultó clave para el de desarrollo de la pieza conceptual, y la que más retos generó en la etapa exploratoria, fue la preparación de diferentes engrudos. El engrudo de almidón, compuesto por una mezcla de harina y agua vertida sobre papel mantequilla, gasa o velo suizo expuesta a cierta temperatura, generó una superficie craquelada y deteriorada, muy rígida e imposible de adherir de forma limpia sobre el textil. Por lo tanto, se procedió a probar con cera de abejas y parafina sobre la superficie textil, buscando producir texturas craqueladas y maleables aplicadas a seda pura.

También se experimentó con resina para resanar paredes (mezcla de yeso y acrílico, disueltos en agua), se utilizó con el fin de generar huellas y marcas de diferentes objetos, simulando fósiles, rastros e improntas; sin embargo, se descartó debido a su fragilidad. También se descartó una mezcla de pegantes y pigmentos a temperatura elevada, aplicada sobre cartón paja, que produjo una textura deteriorada y calcinada; fue satisfactoria en cuanto a color y textura, pero su rigidez y poca adhesión a la tela condujeron al descarte.



Imagen 23: Texturas de hojas secas de helecho de alce replicadas en la superficie textil mediante corte láser.

Foto: Ricardo Zapata Zuluaga, 2014.

Aunque no todos los resultados de los experimentos arrojaron lo esperado, contribuyeron al reconocimiento de las cualidades físicas y químicas de una variedad de materiales y su potencial de aplicación en bases textiles; y se pudieron desarrollar procesos textiles satisfactorios para el avance del proyecto, como la textura de hojas de cuerno traducida a un patrón calado a láser.

Durante el desarrollo, la falda que acompaña la pieza conceptual del proyecto presentó problemas por su caída y falta de estructura. Las molderías trazadas no solucionaron el asunto y fue necesario recurrir a una enagua estructurada cuyo volumen está en la parte posterior, su forma y construcción, concuerdan con el estilo de los polisonos del último tercio del siglo XIX.

La etapa experimental, finalmente, permitió la materialización de una pieza conceptual, de la cual derivaron los lineamientos de forma, color, textura y materiales para el desarrollo personal de la colección comercial. Esta se ubica en el universo de vestuario formal y underwear.

Para el desarrollo de la colección comercial se seleccionaron textiles fluidos y diáfanos que permitieran destacar parcialmente las formas del cuerpo: velo suizo, gaza, seda y vinilo de acetato. En los conjuntos de ropa interior, materiales con elongación para un mayor ajuste al cuerpo, tales como nylon y malla-tex. Los tonos violeta, negro y beige fueron seleccionados conforme a la carta de color surgida de la investigación de Sentidos de ausencia.

Las prendas del universo formal y underwear exigen perfección en la confección y el sistema de costuras. Aspectos como los hilos tono a tono, las costuras embonadas o invisibles, los forros para la mayoría de las prendas, son constantes en las fichas técnicas y en el proceso de confección. Esto implicó la asesoría de expertos en el tema, que, guiados por las directrices de los diseños planteados, aportaron calidad al desarrollo.

La colección comercial mantiene conexiones en su narrativa con la pieza conceptual; igualmente, evidencia las diferentes etapas del duelo, desde el momento en que una persona intenta ocultar su dolor interno, hasta cuando la imposibilidad de hacerlo termina revelándolo en su gestualidad. Por esto, los primeros dos atuendos ocultan la mayor parte del cuerpo, con ruedos hasta el piso, y sobre este, capas superpuestas que se acortan, progresivamente, hasta revelar parcialmente el interior. Próximas a la piel y en el interior, quedan las prendas que refieren al deterioro del alma. A eso que pretendía ocultarse.

Referencias

- Freud, S. (1972). Trauer und melancholie: Mourning and melancholia: 1917. Lugar de publicación sin identificar: Merck, Sharp & Dohme.
- Nasio, J. D., & Ackerman, V. (1998). El libro del dolor y del amor. Barcelona: Gedisa.



Imagen 24: Referentes de la imaginería victoriana y de la naturaleza, proveyeron a Sentidos de ausencia, formas, siluetas y texturas que facilitaron la materialización del proyecto.

Foto: Cámara Lúcida. Modelo Carolina Arredondo, Informamodels.
Cortesía: Inexmoda.





Imagen 25: En prendas del universo underwear, Sentidos de Ausencia plasmó su reflexión sobre el deterioro del alma, derivada de la pregunta por la gestualidad.

Foto: Cámara Lúcida. Modelos Alejandra Ochoa, Carolina Arredondo y Tatiana Gallego, Informamodels. Cortesía: Inexmoda.



Proyecto Synchronos

Por Carolina Arboleda Álvarez, Gabriela Portilla Trejos e Iris Natalia Vélez Rodas

La construcción de la gestualidad a partir de un conjunto de movimientos, como manifestación del lenguaje que hace posible la expresión sensible del hombre, lleva a preguntarnos acerca de las estructuras y formas que permiten la realización de un movimiento y el rastro que este deja en el espacio. Es entonces en las inscripciones de estos movimientos generados en la interacción cuerpo-espacio, donde se detecta un cuerpo que cambia y se deforma para darle lugar y acción al gesto, entendiendo no solo el cuerpo como máquina, sino también, el tiempo como fenómeno físico, la velocidad y el cambio como sustancias detectables y visibles. Es así, como se podría interpretar la gestualidad del cuerpo como el cambio de posición de su estructura en el espacio con respecto al tiempo y a un punto de referencia, variando la distancia y describiendo una trayectoria.

La constitución del cuerpo, estudiada desde la descripción cuantitativa de las formas que componen al hombre, permiten entender cómo este, por medio de movimientos o, en su defecto, por la falta de los mismos, logra establecer una comunicación y transmitir una emoción; es así como, el gesto del que hablamos no es un gesto interpretado al que se le atribuyen emociones, es un gesto genuino y expresivo en su forma primaria, donde el cuerpo se presenta ausente de sus contornos y se diluye en el espacio, dejando su protagonismo y presentándose como el motor de un movimiento consciente y coordinado, despojándose de su forma inicial para darle paso a las nuevas formas, como registro que su paso deja en el espacio, siendo este recorrido un posible tangible. Por esto, surge la necesidad de escribir ese “recorrer” mediante el señalamiento de ese rastro, juntando las piezas de lo que sí existe para delinear la silueta de eso que dejó de hacerlo. Synchronos busca congelar la actuación del movimiento detectando nuevas formas y cuerpos de la gestualidad en acción, donde se entrevé un gesto secuencial, fluido y sincronizado.

Imagen 26: Con Synchronos Carolina Arboleda, Gabriela Portilla e Iris Natalia Vélez buscaron congelar la actuación del movimiento, detectando nuevas formas y dejando entrever un gesto secuencial, fluido y sincronizado.

Foto: Cámara Lúcida. Modelo Valentina Botero, Informamodels. Cortesía: Inexmoda.

Para analizar este gesto, se tiene en cuenta la relación entre la forma del cuerpo y las funciones que este realiza que, al ser impulsadas por una fuerza, se desplazan por un plano espacial específico en un movimiento secuencial que genera rastros, es decir, se tiene en cuenta la cinesiología y cómo estos estudios influenciaron a fotógrafos e investigadores como Marey y Muybrige, quienes intentaron plasmar en fotografías, esas manifestaciones del cuerpo en acción y su secuencialidad, congelando diferentes fases del movimiento. La relaciones entre el estudio del movimiento y las actividades donde esto se involucra, son un elemento de partida en este proyecto, donde tomamos como referencia el baile que devela y exalta el registro del cuerpo en acción, donde se diluyen los contornos del cuerpo para darle lugar a las formas propias del movimiento que, por naturaleza, son determinados mecánica y racionalmente. Esto se vio demostrado en el ballet trágico, donde se buscaba evidenciar las dimensiones corporales desde las formas y el movimiento sin estar ligado a la expresión directa de las emociones.

La estructura y fluidez del cuerpo en relación con el movimiento es el objeto de estudio en el presente proyecto: ¿Cómo se comporta el cuerpo en acción y cuál es el registro que deja el movimiento en el espacio?

...hemos descubierto la forma que hay en el movimiento y la forma del movimiento.

Umberto Boccioni

La etapa experimental de Synchronos

Para construir una gestualidad del movimiento, en la que se hacen visibles sus fases y el rastro que deja a su paso, fue necesario experimentar a partir de dos momentos. El primero, al que llamamos estructura, que es donde se produce el movimiento de manera secuencial en un traslape de superficies que van haciendo visibles los fotogramas del movimiento; y el segundo momento es el rastro, donde la acción se convierte en una estela, el movimiento se descompone y se vuelve efímero.

En el tema de la estructura, las experimentaciones apuntan hacia materiales rígidos que dan forma, que evidencian las diferentes posturas que tiene el movimiento a su paso. Estas estructuras han intentado tomar forma gracias a materiales poliméricos usados en la impresión 3D, al igual que el metal y el acetato, que apuntan a encontrar una estructura moldeable que se acompañe al movimiento corporal y se sincronice con aquellos que ejecuta el cuerpo en su cotidianidad.

En la búsqueda de exaltar el movimiento, sus formas y el rastro que deja a su paso, Synchronos busca implementar en las piezas vestimentarias, elementos electrónicos que permitan resaltar, mediante luminiscencias e implementación

Imagen 27: Prototipo para la pieza conceptual de Synchronos, un proyecto que incluyó impresión 3D de tipo inyección para generar los volúmenes del cuello, como puede apreciarse en la imagen 26.

Foto: Ricardo Zapata Zuluaga,
2014.



de humo, el rastro de un movimiento que no permanece en el espacio y se presenta efímero. Estos dispositivos se han implementado en puntos del cuerpo de los cuales se desprende el movimiento: extremidades inferiores, hombros y espalda. La aplicación de luminiscencia por medio de luces led multicolor, apunta a una carta de color derivada del cromatismo vibrante y saturado, que solía caracterizar la plástica del movimiento futurista italiano fundado por Filippo Tommaso Marinetti. Esta se mezcla con los colores complementarios, —o en tensión, tal como los llamaban los futuristas— permite más amplitud en la carta de color y una mayor sincronía con los movimientos que se buscan reflejar, donde a cada cambio de postura le corresponde un cambio de color. Todo esto, incorporado al escape de humo denotando la estela del mismo de tonalidades cambiantes rítmicamente.

En cuanto al color, las experimentaciones apuntan a crear apariencias licuadas por medio de la mezcla de tonalidades, es decir, los colores se funden entre ellos sin mezclarse completamente, generando formas orgánicas y que convergen en la misma superficie. Para esto, se experimentó con látex y diferentes pigmentos, tanto naturales como artificiales, recreando un trazado ondulado en el látex con hilos que dan como resultado, un oleado de colores, estos se asemejan a los cortes en las piedras o montañas erosionadas.

En cuanto a la forma, se ha experimentado con materiales que definan la silueta que se planteó, una donde se representa el movimiento a partir de un plano seriado que se expande progresivamente, y repasa el contorno corporal, dando como resultado, una silueta que evoca el movimiento. De ahí, el uso de componentes rígidos que generen los volúmenes a las estructuras esbozadas, por ello fue necesario encontrar un primer material que fuese liviano, moldeable, delgado y que nos permitiera ensamblarlo. Esta aproximación fue desde el metal, con el cual se desarrolló una estructura que permitiese un volumen en la falda, donde dicha estructura sostuviese capas de tela que se generaron mediante el patronaje, asemejando los cortes transversales de piedras o montañas erosionadas, con el fin de representar ese rastro secuencial que dilucida la descomposición de una forma tal como Synchronos plantea, la descomposición del movimiento.

Imagen 28: En Synchronos se experimentó con capas de látex cubiertas con esmaltes cuyos efectos marmoleados fueron traducidos a estampación por sublimación, y a los cortes ondulantes del calzado.

Foto: Cámara Lúcida. Cortesía: Inexmoda.



El desarrollo de Synchronos

Como lo hemos mencionado anteriormente, el principal objetivo de Synchronos es reconstruir las fases del movimiento y hacerlas tangibles, por eso se han tomado la estructura y el rastro, como conceptos a trabajar. El primero se considera el punto de creación del movimiento, aquel donde el cuerpo es llevado a su mínima expresión, traducido a líneas y puntos que recrean las fases del movimiento. Luego, el rastro, busca captar y congelar el movimiento, mediante una sucesión de cinco capas, un número que se ha convertido en denominador común en la colección.

Una de las experimentaciones clave para la generación de estructuras firmes y rígidas, que marquen y denoten las partes del cuerpo donde el movimiento toma acción, fue la impresión 3D de tipo inyección, puesto que esta nos permitió generar texturas y volúmenes que no se podrían alcanzar con otra técnica de modelado, para esto se dispone del plástico ABS, que se derrite por el calor y comienza a formar las diferentes capas que constituyen las figuras previamente modeladas en software como Scketchup y 3DMax. En el momento de materializar las estructuras impresas en 3D, se tuvo en cuenta que el formato no superara los veinte centímetros cuadrados, ya que este es el área de trabajo de la impresora, por lo cual fue necesario fragmentar las piezas diseñadas y, posteriormente, armarlas y unir las.

Adicional al plástico ABS, también se cuenta con otro tipo de material llamado TPU 92A-1, un nuevo polímero que se encuentra en fases de experimentación para impresión 3D con características sumamente flexibles. Este se utilizó en partes de la estructura en las que era necesario que se moldearan al cuerpo, y por sus características maleables, permitía coserse a las piezas textiles que complementan el proyecto.

Por otro lado, para generar volúmenes en la silueta planteada se hizo uso de metales livianos y delgados para construir estructuras a modo de miriñaque, lo cual supuso una discusión del significado, o la connotación histórica que dicha

Imagen 29: La exploración conceptual que originó Synchronos, centrada en el movimiento, ofrecía diversas posibilidades de aplicación en el universo activewear.

Foto: Cámara Lúcida. Modelos Laura Marcela Betancur y Juliana Aristizábal, Informamodels. Cortesía: Inexmoda.



Universidade
Pontificia
Bavariana



estructura posee y que contradice los principios de movimiento que plantea Synchronos, por lo cual se consideró involucrar la estructura en la falda y no expresarla como un objeto externo a ella.

El segundo momento de gran importancia en este proyecto, es el que denominamos rastro, en esta fase se hicieron experimentaciones con elementos que permiten marcar la estela que el movimiento deja desvaneciéndose a su paso. Para esto, se buscó involucrar la luz y el humo. La primera, gracias a la tecnología del El-wire, un filamento flexible y luminiscente que funciona con energía eléctrica, y permite hacer visible puntos de transición donde convergen, tanto elementos de estructura como de rastro. Este mecanismo fue dispuesto en la cabeza en forma de tocado, y en la parte inferior del traje para darle énfasis a la sucesión de capas.

Así mismo, se hizo uso de un mecanismo generador de humo que consiste en una resistencia eléctrica que calienta un contenedor con una mezcla líquida a base de glicerina y agua destilada, esta pasa a un estado gaseoso, produciendo un humo denso que se asemeja a la niebla.

La integración de un contenedor mecánico al interior de la prenda conceptual, supuso la consideración tanto del tamaño, el peso, la postura del portador para el correcto funcionamiento del mecanismo y su activación, como de factores de riesgo que requieren soluciones desde el diseño de la prenda para garantizar la seguridad de quien la porta.

En cuanto a la experimentación de la superficie, se elaboraron varias capas de látex, a las cuales se les generaron diferentes marmoleados con pinturas esmaltadas y vítreas que crean placas flexibles, translúcidas y con colores licuados; hasta la intervención de textiles livianos con procesos de sublimación que logren comunicar una imagen en constante movimiento, que como hemos dicho, Synchronos exalta las fases del movimiento y captura la velocidad de los cuerpos en acción, haciéndolos tangibles en el vestuario.

Imagen 30: Buscando exaltar las fases del movimiento, en Synchronos, Carolina Arboleda, Gabriela Portilla e Iris Natalia Vélez usaron textiles livianos intervenidos con sus hallazgos gráficos en la etapa de experimentación.

Foto: Cámara Lúcida. Modelo Juliana Aristizábal, Informamodels. Cortesía: Inexmoda.



Proyecto Neutrum

Por Lina Fernanda Díaz, Sara Eloísa Ortiz y Manuela Orozco Henao

La feminización de la cultura ha creado una sensibilización, a través de una cooperación entre géneros, la cual elimina los códigos y mecanismos enseñados por la sociedad en la que el sujeto se desenvuelve, dando origen a una nueva reinterpretación de los códigos.

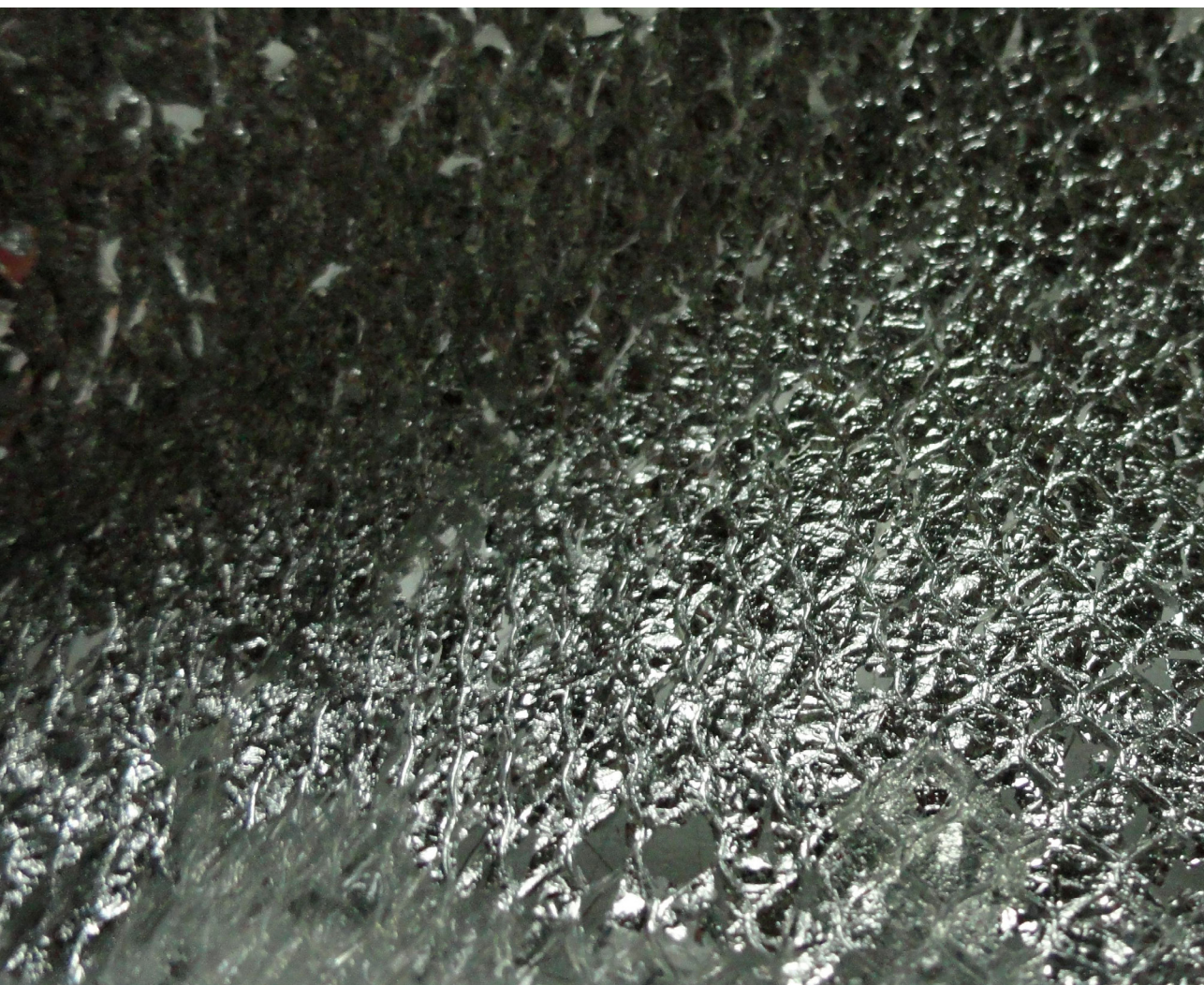
La androginia, término de origen griego, formado por andrós (hombre) y gyné (mujer) nos dice que es la cualidad de las personas cuyos rasgos externos no son propios ni del sexo masculino ni del femenino, sino más bien un estado medio entre ellos. El término fue mencionado por primera vez en la obra *El Banquete* de Platón, en donde menciona a un ser especial que reunía en su cuerpo el sexo masculino y el femenino, un cuerpo el cual se encontraba en un estado neutro, es decir, no era uno pero tampoco era el otro. Es aquí donde nace Neutrum, una nueva identidad que se evidencia exteriormente mediante gestos y expresiones, provenientes de una evolución que proporciona un nuevo lenguaje corporal generando nuevas espacialidades y nuevas formas, evidenciadas en aspectos de la vida diaria, donde los gestos más sencillos y sutiles se expresan con más soltura y una gran capacidad para procesar emociones de una manera más profunda y sutil. Además, como nos dice Eva Álvarez Martino en su artículo de revista *De las manos al lenguaje. Una reflexión sobre el origen gestual del lenguaje* (2012), constituye fuentes de información capaces de conformar, completar o, incluso, contradecir enunciados verbales, pero también, capaces de transmitir información sin que el lenguaje hablado tenga lugar.

Neutrum invita a reducir y simplificar el género, neutralizarlo en un nuevo comportamiento radical de un modelo bidimensional de masculinidad-feminidad que consiste en considerar ambos modelos como dimensiones independientes, las cuales abarcan, desde lo más básico a lo más complejo de cada género.

Imagen 31: En Neutrum, Lina Díaz, Sara Ortiz y Manuela Orozco indagaron en la gestualidad y su relación con los géneros, en cómo esta determina las convenciones culturales de los mismos.

Foto: Cámara Lúcida. Modelo Luis Martín Velásquez, Informamodels. Cortesía: Inexmoda.

La reinención de la diferencia desde lo simple, natural, estructural, básico e inmutado, genera características que desdibujan las diferencias del género, produciendo en el espectador, dudas respecto a la determinación del mismo. Neutrum presenta ese interrogante, recurre a la obra de diseñadores como Cristóbal Balenciaga, Pierre Cardin y André Courrèges, donde la naturaleza de sus líneas y formas tienden a lo escultural y geométrico: triángulos, cuadrados y trapecios, en cuanto al color trabajan colores sólidos y la transparencia a través de cortes; los tejidos con peso crean volúmenes, dotando a las prendas un acabado minimalista donde la neutralidad que esto genera pone como protagonista la "forma de ser" que porta el vestido.



La etapa experimental de Neutrum

La esencia del tema de investigación: la decodificación del género a través del vestuario, precisa de una metodología basada en la experimentación, que permita desarrollar el proceso creativo de Neutrum. Se trata de proporcionar, a través de los materiales, unas formas y acabados que expresen una nueva gestualidad que, sin recurrir al lenguaje verbal, ponga en duda la percepción del espectador frente al género del usuario de las prendas.



Imagen 32: Mallas sintéticas recubiertas con laminilla de plata, dos materiales experimentados en Neutrum y cuya coloración fue una constante en el desarrollo del proyecto.

Foto: Ricardo Zapata Zuluaga, 2014.



Imagen 33: El primer prototipo de la pieza conceptual de Neutrum incluía fibras naturales tejidas; sin embargo el proyecto tomó como rumbo la exploración en técnicas tradicionales de costura, que obran como elementos estructurales para realzar la sencillez de los cortes; y los distintos ensambles que componen las piezas vestimentarias.

Foto: Ricardo Zapata Zuluaga, 2014.

Los componentes del proyecto de diseño son la base para materializar unas prendas neutrales en cuanto a su género, alejadas de los estereotipos que suelen definir y dividir la indumentaria en masculina y femenina. Esto implica, reconocer que la vestimenta en sí misma no tiene un género explícito, este lo determinan los códigos culturales de las regiones donde se lleva, más las actitudes y el lenguaje corporal del usuario. De modo que Neutrum, al alejarse de los convencionalismos vestimentarios que prescriben qué es masculino o femenino, busca experimentar con materiales, cortes, siluetas y colores que exaltan las maneras y la corporalidad de sus usuarios, siendo esto lo que, finalmente, acentúe un lado de la dupla que compone los géneros.

En primer lugar, el componente tecno productivo de Neutrum contrapone materiales en una silueta simplificada y en la búsqueda por reducir las formas a lo esencial, lleva los códigos de género a su más mínima expresión; a su vez, esta silueta es estructurada, lo cual permite darle una cualidad escultórica a las prendas, alejándolas de las categorías de masculino o femenino. Además, es holgada y sobredimensionada porque, no solo desde los materiales y acabados se enfatizan las diferencias, los volúmenes también reinterpretan la forma del cuerpo creando una nueva figura que eclipsa su dimorfismo. La experimentación también incluyó el uso de costuras visibles que obran como elementos estructurales que, a la vez, realzan la simpleza y delicadeza de los cortes; al destacarlos, las prendas exponen su esencia constructiva y señalan los distintos ensambles que las componen.

Luego, el componente funcional operativo subraya la interacción de las prendas con el cuerpo del portador y los efectos visuales que esto genera en la percepción. Para ello se experimentó con cortes en secciones que develan, tenuemente, algunos puntos distintivos de la anatomía masculina y femenina, dando paso a formas corporales difusas. Se incorporaron, entonces, textiles y materiales diáfanos en algunas piezas buscando enriquecer la silueta pero, sobre todo, generar incertidumbre respecto al género de quien las lleva.

Un último componente, el estético-comunicativo, permitió explorar las maneras en que el espectador u otros usuarios, captarían la idea de unos cuerpos, cuya neutralidad de género concede mayor importancia a la esencia de cada ser antes que a su condición masculina o femenina. De modo que si la necesidad comunicativa del proyecto es la decodificación del género mediante las estrategias pro-

puestas en los dos primeros componentes, para este último se recurrió a las características visuales de la obra de un conjunto de diseñadores clásicos, cuyo trabajo sirve de guía para expresar parte de las necesidades comunicativas de Neutrum; es el caso del diseñador español Cristóbal Balenciaga, conocido por apostarle a prendas femeninas holgadas que, en su momento, rompieron con la concepción de lo que se consideraba naturalmente femenino, es decir las curvas acentuadas y sexualizadas de los años cincuenta. También, se revisó el trabajo del francés Pierre Cardín, él creó unas siluetas cuya simplificación geométrica se basaba en los estudios de forma y función de la escuela Bauhaus, y le servía de base para la confección de prendas adecuadas tanto para hombres como para mujeres. Y finalmente, André Courrèges, creador de una indumentaria que también le apostaba a simplificación, con piezas que daban mayor comodidad y libertad a las mujeres con sus diseños basados en juegos de líneas geométricas sobre sus curvas.

La etapa de experimentación a partir de las necesidades que la esencia del proyecto arroja, se potencializa al máximo con la ayuda de la ingeniería. Los materiales cuentan con características específicas que evocan un punto intermedio entre polos opuestos. La contraposición de materiales livianos y opacos evoca el sentido de radical contraste que se crea entre el hombre y la mujer. La mezcla de tejidos y materiales produce una imagen armónica, es decir, crea un equilibrio de las proporciones entre las distintas partes de un todo. Las cuerinas⁶ y materiales no tejidos se combinan con elementos naturales como la melena⁷ de los árboles, creando una expresión concreta de una relación entre los géneros, lo cual implica que ambos abandonan un modelo específico configurado por su naturaleza.

6 Cuero artificial, es una tela o acabado cuya intención es sustituir el cuero en campos tales como la tapicería, la ropa, las telas, y otros usos donde se requiere un acabado similar, porque el material real tiene un uso prohibido, o inadecuado por razones éticas.

7 Tillandsia Usneoides especie epífita, originaria de las zonas cálidas de América, desde los Estados Unidos hasta el centro de Chile y Argentina. Las flores son bisexuales, con pétalos de unos 10 mm, elípticos, de color verde amarillento.

Por último, se logran acabados blancos con gesso⁸ y otros plateados, resultado de una combinación entre pegamento⁹ y glitter¹⁰ o laminilla de aluminio ultra delgada, retomando características del estilo de Courrèges, quien, en sus colecciones futuristas, mezclaba vinilos con texturas metalizadas, originando así, un giro en el vestuario masculino, donde se empezaron a utilizar colores y nuevos materiales brillantes asociados a la feminidad. Neutrum, además, experimenta la combinación de técnicas de confección y tejidos tradicionales como el croché¹¹, logrando un resultado óptimo para el proyecto: un contraste de sensaciones.

El desarrollo de Neutrum

Las técnicas y los procesos abordados en este proyecto, implicaron analizar detalles en la interacción entre el cuerpo y el vestido como neutralizador del género. Es un acercamiento a los materiales en la búsqueda de elementos contrapuestos, tal como hemos mencionado antes.

8 Sustancia de color blanco que se aplica a lienzos u otras superficies antes de pintar sobre ellas, normalmente, con óleo o témpera. Generalmente, se aplica con una espátula de bellas artes.

9 Acetato de polivinilo PVA más conocido como “cola o adhesivo vinílico”. Es un polímero, obtenido mediante la polimerización del acetato de vinilo.

10 Partículas muy pequeñas, planas y reflectantes. Cuando las partículas se aplican a las superficies, reflejan la luz en diferentes ángulos causando un efecto de brillo o resplandor. Es similar, pero más pequeño que el confeti o lentejuelas. Ha sido producido de muchos materiales como la mica o el vidrio y utilizado decorativamente desde tiempos prehistóricos. Conocido popularmente como “mirella” o “escarcha”.

11 El ganchillo, croché (galicismo de crochet) o tejido de gancho, es una técnica para tejer labores con hilo o lana que utiliza una aguja corta y específica, “el ganchillo” o “aguja de croché” de metal, plástico o madera. Esta labor, similar al tricotado, consiste en pasar un anillo de hilo por encima de otro, aunque a diferencia de éste, se trabaja solamente con uno de los anillos cada vez.

La estabilidad y la firmeza, dos cualidades de los metales, nos llevaron a experimentar con ellos, sin embargo su rudeza se apartaba del lenguaje del proyecto pero entendemos que la apariencia del metal, su brillo y su maleabilidad cuando se presenta en láminas en densidades menores posee una estructura que genera un conjunto de sensaciones que evocan la neutralidad, lo cual es fundamental en este proyecto. Por lo tanto, una de las primeras experimentaciones realizadas fue una combinación de mallas sintéticas para empaques de flores, recubiertas con pegamento, glitter y laminilla de plata; dando como resultado un material estructurado pero maleable, con apariencia metálica. Finalmente, la laminilla de plata fue uno de los materiales seleccionados para el desarrollo del atuendo conceptual del cual deriva la propuesta comercial. Así, los acentos en color plata se convirtieron en una constante dentro de la colección.

Un segundo desarrollo fue drapear con cueros sintéticos en lugar de glasillas y telas convencionales, la idea era minimizar al máximo pinzas, curvas, excesos de tela y cortes innecesarios. El cuero sintético, al ser más rígido y estable, contribuye a detectar todo aquello que se buscaba disminuir, lográndose así la simplicidad en los patrones y en el corte.

En este proceso cabe destacar el uso de cortes que acentúan ciertas partes del cuerpo y transparencias que las develan, tal como lo exponíamos en el capítulo anterior. Fue necesario, entonces, indagar en distintas formas de ensamble para la construcción y la confección. Se escogieron dos técnicas tradicionales que se adaptaban al proyecto, la costura francesa, la cual se utilizó en todas las piezas ligeras y de materiales como velos; esta técnica, usualmente, se aplica en camisería masculina, y en velos y sedas en prendas femeninas. La segunda técnica utilizada fueron costuras internas forradas por medio de sesgos que, normalmente, se aplica como acabados en forros para sacos de hombre; es clave para las chaquetas y abrigos de la colección, pues la delicadeza y simplicidad que proporciona a las piezas enriquece el concepto planteado.

En cuanto a la elección de los colores, la esencia conceptual del proyecto indicó la carta de color desde la designación misma de su nombre, entonces se estableció una paleta de colores fríos donde el blanco es el protagonista, acompañado de una sombra en gris y unos matices en un tono plata. El significado de los colores en Neutrum es "sin color=neutral", el cual está en la base del proyecto.

Referencias

- Álvarez Martino, E. (2012). De las manos al lenguaje. Una reflexión sobre el origen gestual del lenguaje. Cuadernos de Ontología, 12.



Imagen 34: Neutrum dio visibilidad al calzado con la incorporación de iluminación led en las suelas de los zapatos.

Foto: Cámara Lúcida. Modelo Óscar Castro, Informamodels.
Cortesía: Inexmoda.



Imagen 35: El concepto de Neutrum se materializó en piezas intercambiables entre género masculino y femenino, cuyos cortes enfocan los puntos del torso que marcan diferencia entre ambos.

Foto: Cámara Lúcida. Modelos Lorenza Piedrahíta, Informamodels; Dave, The Best Models Agency. Cortesía: Inexmoda.

La pasarela como ejercicio de aprendizaje

Por William Cruz Bermeo

El más reciente trabajo de Caroline Evans *The mechanical smile: Modernism and the first fashion shows in France and America 1900-1929* (2013), analiza los orígenes de la pasarela en Francia y Estados Unidos, en los albores del siglo XX, sugiriendo sus conexiones con el teatro, con la fascinación moderna por la idea de movimiento; y una racionalización del cuerpo, manifestada en la estandarización de los movimientos de las modelos en escena. Evans también expone la noción de los franceses respecto a la pasarela, y expresa que, en sus inicios, la entendían como un evento social y una forma de promoción más que de ventas, dirigida a un público especializado —personajes destacados de la sociedad, prensa y compradores mayoristas—. Mientras que los norteamericanos vieron su potencial como espectáculo y entretenimiento de masas, pues, ya desde la década de 1910, organizaban desfiles en sus tiendas por departamentos para una vasta audiencia. Los mismos podían repetirse varias veces al día y el público pagaba una tarifa para asistir a ellos, una estrategia que sería adoptada ya en los años veinte por la industria de la moda francesa.

Estas posturas frente al deber ser de una pasarela continúan vigentes; de hecho, los desfile tienden, cada vez más, a la masificación y el espectáculo, en la medida en que crecen sus aforos en incluso se utilizan para algo más que exhibir, promocionar o vender prendas, pues, en algunos casos, han sido la estrategia para fines benéficos y de inclusión social; tal como sucedió en 2007, cuando en la plaza de toros La Macarena, de Medellín, se reunieron cerca de 10.000 personas para observar un desfile dirigido “a aquellos que no tenían acceso a Colombiamoda”, dijo la entonces Primera Dama del Departamento, en su discurso de apertura. Y si de espectáculos masivos se trata, basta no más pensar en los habituales des-

files de la firma norteamericana de lencería Victoria's Secret; la fama de sus montajes es casi universal, al punto que, el nombre ha sido empleado fraudulentamente para vender conciertos bajo la promesa de que los ángeles —como se le conoce a las modelos de la firma— asistirán a ellos.

Estos dos ejemplos de desfiles como espectáculo de masas nos permiten pensar que, más allá de las prendas exhibidas, los desfiles invocan imágenes de deseo entre los asistentes, ya que envuelven los sentidos generando una experiencia estética. Las imágenes de deseo no solo derivan de las prendas exhibidas, también de los cuerpos que las dramatizan, de la luz que los toca, del sonido que les acompaña y del espacio por el cual caminan las modelos, el mismo que suele crear una distancia entre el espectáculo y espectador que, antes que disociar, despierta, todavía más, el deseo. De eso eran conscientes las tiendas por departamentos norteamericanas al congregarse una audiencia mayoritaria en sus presentaciones.

El proyecto especial Morphotech reconoce las intenciones tradicionalmente relacionadas con una pasarela: mecanismo de promoción, herramienta de ventas y espectáculo; no obstante, se enfoca en ella como experiencia de aprendizaje, en tanto que implica para los estudiantes comprender los elementos que la integran e incorporarlos a su proyecto de diseño. Desde la selección de los modelos, cuya corporalidad expresa asertivamente las intenciones conceptuales del proyecto, pasando por la música que dará cadencia a sus movimientos, el maquillaje, los peinados y la manera en que la luz del escenario actuará sobre la totalidad del conjunto, hasta el registro visual que las cámaras harán de él.

Imagen 36: El proyecto Morphotech reconoce distintos propósitos de una pasarela, y la asume como una experiencia de aprendizaje para los estudiantes.

Foto: Cámara Lúcida. Modelo Valentina Chacón, AE Models. Cortesía: Inexmoda.





Todos aquellos componentes hacen que el diseñador se convierta en un productor de imágenes que devienen espectáculo, el mismo que, a su vez, deviene en imágenes capturadas en dispositivos nemotécnicos y en la memoria del espectador.

Al brindarse como espectáculo, la pasarela es un ejercicio de comunicación, supone un mensaje a expresar. Varias décadas atrás, los diseñadores ya habían asumido el papel de productores de imágenes y espectáculos; Jean Patou, por ejemplo, solía organizar interminables desfiles tanto en las costas de Francia como en su casa de modas en París, acompañados de música, champaña y un selecto grupo de invitados (Evans, 2013). Por su parte Paul Poiret, recurría a veladas fastuosas, atiborradas de invitados disfrazados y escenificaciones tomadas de Las mil y una noches que le servían como medio para promocionarse, así negara que ese era el objetivo (Poiret, 1989). Claro está, hablamos de épocas —1920 y 1911, respectivamente— en las cuales la noción del tiempo y del ocio difería de la nuestra; pues, aunque considerados modernos y amantes de los veloces ritmos de la ciudad moderna —cual futuristas italianos—, sus desfiles podrían durar hasta tres horas. Hoy, sería impensable un espectáculo de esa duración, excepto cuando se trata de entretenimiento y exhibición de cuerpos al modo de los desfiles organizados otrora en Punta Cana por el empresario Roberto Giordano.

Al contrario, la industria de la moda, con sus ritmos de producción cada vez más veloces, exige un acto de comunicación corto y contundente, comparable con el performance o al happening en las artes plásticas, dado que la provocación, el asombro y, en ocasiones, la participación del espectador junto con los montajes en lugares inusitados, son tenidos en cuenta. Sin embargo, al tratarse de un evento con fines comerciales, los montajes son higienizados, es decir, liberados del aura abiertamente subversiva que tuvieron en su origen esas expresiones del arte, surgidas en los años 1950-60.

Este giro en el modo de presentación de los desfiles se remonta quince o veinte años atrás, cuando el espectáculo superó la importancia comercial y el momento de gloria de una pasarela dejó de ser la aparición por el backstage de modelos esculturales con sonrisas de falsa modestia. En lugar de ello, se empezaba a hacer énfasis en la celebración del diseñador como artista y en la creación de diseños espectaculares, controversiales y conceptuales (Khan, 2000). Tal como sucedía en las puestas en escena de Alexander McQueen, Hussein Chalayan, John Galliano o Rei Kawakubo para Comme des Garçons. Sin embargo, al día de

hoy y ante las inestabilidades económicas, la industria de la moda muestra un estado de suspensión entre esos dos extremos pues, cuando de sus desfiles se trata, conviven allí el espectáculo y las intenciones comerciales.

Ese estado actual de la industria de la moda es el que permea y le da lógica a la producción dentro del proyecto Morphotech, y a su pasarela. Se trata de cinco conceptos que surgen de las exploraciones de los estudiantes sobre la gestualidad y la técnica, de los cuales deriva el atuendo que inaugura la salida de cada concepto, y de este, se desprenden propuestas con potencial comercial. Respondiendo a un equilibrio entre las expectativas creativas del diseñador y su compromiso con vestir el cuerpo, lo cual lo aleja de esa visión —iniciada en la modernidad— del diseñador glorificado como un artista taciturno y aislado, acercándolo a la creación y el desarrollo colectivo, una condición sine qua non para el ejercicio de su profesión en la industria del vestido y la moda. Es una perspectiva acorde con los propósitos de formación del Programa de Diseño de Vestuario, el cual busca formar diseñadores estrategas, que investigan, crean y ejecutan, respondiendo a necesidades específicas de los contextos que impactan sus campos de acción (UPB, 2006).

Referencias

- Diseño de Vestuario UPB (2006). Proyecto Educativo de Programa. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana.
- Evans, C. (2013). *The Mechanical Smile: Modernism and the First Fashion Shows in France and America 1900-1929*. New Haven: Yale Univ. Press.
- Khan, N. (2000). Catwalk Politics. En: Bruzzi, S., & Gibson, P. C. (2000). *Fashion Cultures: Theories, Explorations, and Analysis*. Londres: Routledge.
- Poiret, P., & Rosés, C. (1989). *Vistiendo la época*. Barcelona: Parsifal.

Índice de imágenes

Imagen 01: Docentes y estudiantes en la sesión inaugural del proyecto Morphotech. Foto: Ricardo Zapata Zuluaga, 2014.

Imagen 02: El equipo docente analiza la primera aproximación conceptual de los estudiantes participantes en el proyecto Morphotech. Foto: Ricardo Zapata Zuluaga, 2014.

Imagen 03: Experimentación de superficies para el proyecto Sentidos de ausencia, base textil sometida al fuego. Foto: Ricardo Zapata Zuluaga, 2014.

Imagen 04: Experimentación de superficies para el proyecto Dermografía, películas de látex, para emular la piel humana. Foto: Ricardo Zapata Zuluaga, 2014.

Imagen 05: Ilustración de Tomás Restrepo Cardona, correspondiente a su primera exploración sobre la gestualidad, una gestualidad amorfa, en la cual buscó rescatar “los relatos de la deformidad”. Fuente: Tomás Restrepo Cardona.

Imagen 06: Los conceptos explorados por Manuela Betancur, Mariana Sánchez y Tomás Restrepo, que dieron lugar a Parasitosis. Foto: Cámara Lúcida. Modelo Susana Sánchez, Informamodels. Cortesía: Inexmoda.

Imagen 07: El proyecto Morphotech exploró en distintos universos del vestuario, como en esta propuesta de Julian Alberto Ospina, perteneciente a Dermografía, trazos de la piel. Foto: Cámara Lúcida. Modelos William Moncada y Max Sakins, Informamodels. Cortesía: Inexmoda.

Imagen 08: El gesto del dolor, los gestos codificados y la gestualidad ficticia; tres reflexiones individuales que confluyeron en un solo proyecto: Sentidos de ausencia. Foto: Cámara Lúcida. Modelo Carolina Arredondo, Informamodels. Cortesía: Inexmoda.

Imagen 09: La fluidez del movimiento se registra, descompone y analiza para traducirse a las piezas vestimentarias de Synchronos. Fotos: Cámara Lúcida. Modelos Ana Atehortúa, AE Models; Karen Flórez, Valentina Botero y Juliana Aristizábal, Informamodels. Cortesía: Inexmoda.

Imagen 10: Lina Fernanda Díaz, Sara Eloísa Ortiz González y Manuela Orozco Henao conformaron el proyecto Neutrum, a partir de sus reflexiones sobre la gestualidad de los géneros. Foto: Cámara Lúcida. Modelos Oscar Castro, Informamodels; Santiago Arenas, Grupo 4. Cortesía: Inexmoda.

Imagen 11: Pieza conceptual de la cual derivan los lineamientos de silueta, color y textura para las piezas vestimentarias de Parasitosis. Foto: Cámara Lúcida. Modelo Vanessa Pulgarín, Informamodels. Cortesía: Inexmoda.

Imagen 12: Prototipo de los volúmenes, experimento para lograr superficies tersas e inflamadas que evoquen el desarrollo de organismos huéspedes en un cuerpo. Foto: Ricardo Zapata Zuluaga, 2014.

Imagen 13: En Parasitosis, la experimentación incluyó métodos de corte que optimizaran el desempeño de las base textiles conforme a los lineamientos conceptuales del Proyecto. Foto: Cámara Lúcida. Modelo Angie Giraldo, Informamodels; Adriana Ayala, WeAre Models. Cortesía: Inexmoda.

Imagen 14: Puesta en escena del Proyecto Parasitosis: la gestualidad de un cuerpo invadido, equipo compuesto por Manuela Betancur, Mariana Sánchez y Tomás Restrepo. Foto: Cámara Lúcida. Modelo Catalina Uribe, Informamodels. Cortesía: Inexmoda.

Imagen 15: Puesta en escena del Proyecto Parasitosis: la gestualidad de un cuerpo invadido, equipo compuesto por Manuela Betancur, Mariana Sánchez y Tomás Restrepo. Foto: Cámara Lúcida. Modelos Macry Vélez y Verónica Velásquez Informamodels. Cortesía: Inexmoda.

Imagen 16: Pieza conceptual de Dermografía, trazos de la piel: estructuras de polietilenglicol, película de látex y accesorio en bronce; desarrollados por Catalina Díaz, Carolina Ocampo y Julián Ospina. Foto: Cámara Lúcida. Modelo Valentina Chacón, AE Models. Cortesía: Inexmoda.

Imagen 17: El equipo de Dermografía, recubrió películas de látex con pigmentos de reacción térmica para alterarles el color al contacto con el calor corporal. Foto: Ricardo Zapata Zuluaga, 2014.

Imagen 18: Medición del primer prototipo en tejido para la pieza conceptual del proyecto Dermografía: trazos de la piel. En la imagen Catalina Díaz Bastidas. Modelo Luisa Fernanda Gomez. Foto: Ricardo Zapata Zuluaga, 2014. Modelo, Luisa Fernanda Gómez .

Imagen 19: El universo beachwear fue trabajado por el quipo de estudiantes de Dermografía bajo el concepto de la piel como cartografía. Foto: Cámara Lúcida. Modelo Alma, Afro Models. Cortesía: Inexmoda.

Imagen 20: Algunas superficies textiles fueron tratadas con cortes a láser que evocan las huellas de la piel, tal como lo propusieron Catalina Díaz, Carolina Ocampo y

Julián Ospina y su reflexión conjunta sobre la gestualidad. Foto: Cámara Lúcida. Modelo Luisa Mejía, Stock Models. Cortesía: Inexmoda.

Imagen 21: En Sentidos de ausencia Natalia Avendaño, Juliana Mejía Uribe y Catherine Noack exploraron los signos de dolor; la teatralidad de los gestos, su codificación y la melancolía. Foto: Cámara Lúcida. Modelo Carolina Arredondo, Informamodels. Cortesía: Inexmoda.

Imagen 22: En Sentidos de ausencia se experimentó con parafinas en la base textil, y teñidos manuales para lograr un efecto de negro, pasando por violeta hasta finalizar en blanco, como en las etapas del luto victoriano. Foto: Ricardo Zapata Zuluaga, 2014.

Imagen 23: Texturas de hojas secas de helecho de alce replicadas en la superficie textil mediante corte láser. Foto: Ricardo Zapata Zuluaga, 2014.

Imagen 24. Referentes de la imaginería victoriana y de la naturaleza, proveyeron a Sentidos de ausencia, formas, siluetas y texturas que facilitaron la materialización del proyecto. Foto: Cámara Lúcida. Modelo Carolina Arredondo, Informamodels. Cortesía: Inexmoda.

Imagen 25: En prendas del universo underwear, Sentidos de Ausencia plasmó su reflexión sobre el deterioro del alma, derivada de la pregunta por la gestualidad. Foto: Cámara Lúcida. Modelos Alejandra Ochoa, Carolina Arredondo y Tatiana Gallego, Informamodels. Cortesía: Inexmoda.

Imagen 26: Con Synchronos Carolina Arboleda, Gabriela Portilla e Iris Natalia Vélez buscaron congelar la actuación del movimiento, detectando nuevas formas y dejando entrever un gesto secuencial, fluido y sincronizado. Foto: Cámara Lúcida. Modelo Valentina Botero, Informamodels. Cortesía: Inexmoda.

Imagen 27: Prototipo para la pieza conceptual de Synchronos, un proyecto que incluyó impresión 3D de tipo inyección para generar los volúmenes del cuello, como puede apreciarse en la imagen 26. Foto: Ricardo Zapata Zuluaga, 2014.

Imagen 28: En Synchronos se experimentó con capas de látex cubiertas con esmaltes cuyos efectos marmoleados fueron traducidos a estampación por sublimación, y a los cortes ondulantes del calzado. Foto: Cámara Lúcida. Cortesía: Inexmoda.

Imagen 29: La exploración conceptual que originó Synchronos, centrada en el movimiento, ofrecía diversas posibilidades de aplicación en el universo activewear. Foto: Cámara Lúcida. Modelos Laura Marcela Betancur y Juliana Aristizabal, Informamodels. Cortesía: Inexmoda.

Imagen 30: Buscando exaltar las fases del movimiento, en Synchronos Carolina Arboleda, Gabriela Portilla e Iris Natalia Velez usaron textiles livianos intervenidos con sus hallazgos gráficos en la etapa de experimentación. Foto: Cámara Lúcida. Modelo Juliana Aristizábal, Informamodels. Cortesía: Inexmoda.

Imagen 31: En Neutrum, Lina Díaz, Sara Ortiz y Manuela Orozco indagaron en la gestualidad y su relación con los géneros, en cómo ésta determina las convenciones culturales de los mismos. Foto: Cámara Lúcida. Modelo Luis Martín Velásquez, Informamodels. Cortesía: Inexmoda.

Imagen 32: Mallas sintéticas recubiertas con laminilla de plata, dos materiales experimentados en Neutrum y cuya coloración fue una constante en el desarrollo del proyecto. Foto: Ricardo Zapata Zuluaga, 2014.

Imagen 33: El primer prototipo de la pieza conceptual de Neutrum incluía fibras naturales tejidas; sin embargo el proyecto tomó como rumbo la exploración en técnicas tradicionales de costura, que obran como elementos estructurales para realzar la sencillez de los cortes; y los distintos ensambles que componen las piezas vestimentarias. Foto: Ricardo Zapata Zuluaga, 2014.

Imagen 34: Neutrum dio visibilidad al calzado con la incorporación de iluminación led en las suelas de los zapatos. Foto: Cámara Lúcida. Modelo Óscar Castro, Informamodels. Cortesía: Inexmoda.

Imagen 35: El concepto de Neutrum se materializó en piezas intercambiables entre género masculino y femenino, cuyos cortes enfocan los puntos del torso que marcan diferencia entre ambos. Foto: Cámara Lúcida. Modelos Lorenza Piedrahíta, Informamodels; Dave, The Best Models Agency. Cortesía: Inexmoda.

Imagen 36: El proyecto Morphotech reconoce distintos propósitos de una pasarela, y la asume como una experiencia de aprendizaje para los estudiantes. Foto: Cámara Lúcida. Modelo Valentina Chacón, AE Models. Cortesía: Inexmoda.



En el escenario interdisciplinar que la Universidad Pontificia Bolivariana ofrece, y en el interés cooperativo que se ha venido consolidando entre la Escuela de Arquitectura y Diseño y la Escuela de Ingenierías, el Proyecto Morphotech, Colombiamoda 2014, les permitió a los estudiantes de Diseño de Vestuario y a su profesores de Ingenierías, una dinámica distinta en el proceso de enseñanza aprendizaje, pues se realizó desde un intercambio de saberes que propiciara el trabajo colaborativo y el enriquecimiento de la experiencia formativa entre ambas partes. Los docentes entablaron el diálogo para acompañar el desarrollo de un trabajo experimental basado en ensayo, prueba y error, donde los hallazgos y los desaciertos se iban analizando y consolidando como parte del proceso de aprendizaje.



ISBN: 978-958-764-307-7

