



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

LICENCIATURA EN ARTE Y DISEÑO

Escuela Nacional de Estudios Superiores,
Unidad Morelia

LA INDUMENTARIA COMO ESPACIO
HABITABLE: UN REGISTRO
CARTOGRÁFICO DEL MOVIMIENTO
CORPORAL

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADA EN ARTE Y DISEÑO

P R E S E N T A

PAULINA DELGADO GARCÍA

DIRECTORA DE TESINA: DRA. MERCEDES MARTÍNEZ GONZÁLEZ

MORELIA, MICHOACÁN

MAYO, 2023



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



ESCUELA
NACIONAL
DE ESTUDIOS
SUPERIORES
UNIDAD MORELIA

10
años
(2011-2021)

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES UNIDAD MORELIA
SECRETARÍA GENERAL
SERVICIOS ESCOLARES

MTRA. IVONNE RAMÍREZ WENCE

DIRECTORA

DIRECCIÓN GENERAL DE ADMINISTRACIÓN ESCOLAR

P R E S E N T E

Por medio de la presente me permito informar a usted que en la **sesión ordinaria 04 del Comité Académico** de la **Licenciatura en Arte y Diseño** de la Escuela Nacional de Estudios Superiores (ENES) Unidad Morelia, celebrada el día **17 de agosto de 2022**, se acordó poner a su consideración el siguiente jurado para la presentación del Trabajo Profesional de la alumna **Paulina Delgado García** de la Licenciatura en **Arte y Diseño**, con número de cuenta **416063738**, con el trabajo titulado: **"La indumentaria como espacio habitable: un registro cartográfico del movimiento corporal"**, bajo la dirección como tutora de la **Dra. Mercedes Martínez González**.

El jurado queda integrado de la siguiente manera:

Presidente:	Mtra. Áurea Martha Bucio Ramos
Vocal:	Dra. Marisol Flores Garrido
Secretario:	Dra. Mercedes Martínez González
Suplente:	Mtra. Chantal Garduño Israde
Suplente:	Lic. Francisco Zúñiga Romero

Sin otro particular, quedo de usted.

Atentamente
"POR MI RAZA HABLARÁ EL ESPÍRITU"
Morelia, Michoacán a 12 de abril de 2023.

DRA. YUNUEN TAPIA TORRES
SECRETARIA GENERAL

CAMPUS MORELIA

Antigua Carretera a Pátzcuaro N° 8701, Col. Ex Hacienda de San José de la Huerta
58190, Morelia, Michoacán, México. Tel: (443)689.3500 y (55)5623.7300, Extensión Red UNAM: 80614
www.enesmorelia.unam.mx

Agradecimientos institucionales

Agradezco profundamente a la Universidad Nacional Autónoma de México por proporcionarme una educación de alta calidad. Asimismo, deseo expresar mi gratitud hacia la Escuela Nacional de Estudios Superiores, Unidad Morelia, por el invaluable apoyo que me brindó en todo momento durante mi proceso de titulación.

De manera especial, agradezco a la Licenciatura en Arte y Diseño por ofrecerme un espacio de aprendizaje y desarrollo de habilidades que me serán de gran utilidad en el futuro.

También quiero hacer mención de los miembros del jurado, a quienes agradezco por su valioso tiempo y por contribuir con sus aportes a la realización de este trabajo:

Dra. Mercedes Martínez González
Mtra. Áurea Martha Bucio Ramos
Dra. Marisol Flores Garrido
Mtra. Chantal Garduño Israde
L.A.V. Francisco Javier Zúñiga Romero

En particular, deseo expresar mi agradecimiento a mi tutora, la Dra. Mercedes Martínez González, quien ha sido una guía fundamental en mi formación académica y desarrollo profesional. Agradezco su acompañamiento durante todo el proceso, su tiempo y su confianza en mi trabajo.

Agradecimientos personales

En este apartado quiero expresar mi más sincero agradecimiento a las personas que me han apoyado durante todo este proceso.

En primer lugar, quiero agradecer a mis padres, quienes siempre han estado ahí para mí, motivándome y brindándome su apoyo incondicional en cada paso que he dado. Gracias a su amor y comprensión, he logrado llegar hasta este punto.

También quiero agradecer a mi hermana Sabrina, quien ha sido mi mejor amiga y confidente en todo momento. Gracias por ser mi compañera de aventuras, por escucharme y darme tu consejo siempre que lo he necesitado.

Agradezco también a Alex, quien me ha brindado su apoyo y amor durante todo este proceso, este trabajo no hubiera sido posible sin tu ayuda. Gracias por tus palabras de aliento y por creer en mí.

Por último, quiero agradecer a mis amigas, Vero, Sarai, Diana, Ale, Areli, Alondra, Yuli y Pao quienes han estado a mi lado durante este proceso y me han dado la motivación para seguir adelante.

A todos ustedes, mi familia y amigos, les agradezco por ser mi fuente de inspiración y por haber hecho posible la realización de este trabajo. Les estaré siempre agradecida.

Índice

Resumen.....	09
Introducción.....	10
1. Cuerpo, moda y tecnología.....	14
a. Cuerpo y entorno.....	15
b. Moda y performatividad cotidiana.....	21
c. Cartografías del cuerpo.....	26
d. Referentes históricos.....	29
d. RA (realidad aumentada).....	33
e. Reflexiones finales del capítulo.....	35
2. Creación de un atuendo hostil y su registro cartográfico.....	36
a. Análisis de tendencias.....	37
b. Instrumentos de evaluación.....	40
c. Proceso creativo.....	53
i. Bocetaje.....	54
ii. Patronaje y pruebas en manta	57
iii. Realidad aumentada en <i>Spark AR</i>	59
d. Atuendo hostil y cartografías del cuerpo.....	61
e. Reflexiones finales de capítulo.....	69
3. Conclusiones y trabajo futuro.....	70
Referencias bibliográficas.....	72

Índice de figuras

Figura 1. Mapa conceptual del método de investigación. Elaboración propia (2020).

Figura 2. Vestimenta inuit. Tomado de El cazador inuit Aleqatsiaq Peary mira hacia el hielo marino cerca de Qaanaaq, Groenlandia [Fotografía], por Neil Gelinas, 2021, National Geographic (<https://www.nationalgeographic.es/medio-ambiente/2021/05/los-guardianes-del-hielo-la-lucha-de-los-inuit-por-salvar-el-artico>)

Figura 3. Vestimenta tuareg. Tomado de Algeria, 1973: Los pastores de cabras tuaregs beben té en su campamento en Hassi Izernene, Algeria. Los tuaregs, que derivan del pueblo amazigh, ocupan la región subsahariana de Sahel. Suelen dedicarse a la artesanía y el comercio, y su uso del añil en las telas tradicionales ha hecho que los llamen «el pueblo azul» [Fotografía], por Thomas J. Abercrombie, 2021, National Geographic (https://www.nationalgeographic.es/photography/2021/05/imagenes-de-pueblos-nomadas-de-los-archivos-de-nat-geo?image=3_9)

Figura 4. Planos del cuerpo. Adaptado de Gray Anatomía para estudiantes (p. 5), por R. Tibbits y P. Richardson, 2010, Elsevier.

Figura 5. Movimientos simples del cuerpo. Adaptado de Gray Anatomía para estudiantes (p. 653), por R. Tibbits y P. Richardson, 2010, Elsevier.

Figura 6. Issey Miyake A-POC Inside. Tomado de ISSEY MIYAKE A-POC INSIDE [Video] por Euphrates, 2006 (<https://euphrates.jp/ISSEY-MIYAKE-A-POC-INSIDE>) Copyright 2006 de ISSEY MIYAKE Inc.

Figura 7. Diseño de Rei Kawakubo. Tomado de Rei Kawakubo (Japanese, born 1942) for Comme des Garçons (Japanese, founded 1969). 18th-Century Punk, autumn/winter 2016–17; Courtesy of Comme des Garçons, [Fotografía], por © Paolo Roversi, 2017, Met Museum (<https://www.metmuseum.org/exhibitions/listings/2017/rei-kawakubo/select-images>)

Figura 8. Elastic Bodies. Tomado de Elastic Bodies

[Performance] por Dezeen, 2015 (<https://www.dezeen.com/2015/10/30/hussein-chalayan-gravity-fatigue-first-dance-production-london-sadlers-wells/>) Copyright 2015 de Manuel Vason

Figura 9. Finger Gloves. Tomado de Finger Gloves [Performance], por Yatzer, 2019, (<https://www.yatzer.com/rebecca-horn-body-fantasies-museum-tinguely>) Copyright 2019 de Rebecca Horn Collection

Figura 10. Parangolés. Tomado de Hélio Oiticica Parangolés 2007 Performed as part of UBS Openings: The Long Weekend [Performance] por Tate UK, 2007. (<https://www.tate.org.uk/research/publications/performance-at-tate/case-studies/helio-oiticica>) Copyright 2007 de Tate.

Figura 11. Capa Givenchy, colección Primavera-Verano 2021. Tomado de Vogue Runway por Givenchy [Imagen en línea] 2020. (<https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2021-ready-to-wear/givenchy/slideshow/collection#50>) Copyright 2020 de Givenchy.

Figura 12. Arnés Alexander McQueen, colección Otoño 2020. Tomado de Sin Título por F. Fior. [Fotografía] 2020, Vogue (<https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2020-ready-to-wear/alexander-mcqueen>) Copyright 2020 de Filippo Fior.

Figura 13. Mini falda Miu Miu, colección Primavera-Verano 2021. Tomado de Sin Título [Fotografía] 2020, L'Officiel (<https://www.lofficielusa.com/fashion/spring-summer-2021-runway-fashion-trends-chanel-dior>) Copyright 2020 de Miu Miu.

Figura 14. Primeros bocetos digitales

Figura 15. Collage y boceto digital

Figura 16. Bocetos finales

Figura 17. Ilustración del diseño final

Figura 18. Patrón corsé

Figura 19. Patrón falda

Figura 20. Patrón capa

Figura 21. Prototipo en manta

Figura 22. Detalle del prototipo en manta

Figura 23. Planos con sistemas de partículas

Figura 24. Valores del sistema de partículas

Figura 25. Patches

Figura 26. Sentada

Figura 27. Pliegues I

Figura 28. Segunda piel

Figura 29. Pliegues II

Figura 30. Trozos de tela

Figura 31. Sin título

Figura 32. Sin título

Figura 33. Acción I. Atuendo cómodo

Figura 34. Acción I. Atuendo hostil

Figura 35. Acción II. Atuendo cómodo

Figura 36. Acción II. Atuendo hostil

Figura 37. Acción III. Atuendo cómodo

Figura 38. Acción III. Atuendo hostil

Figura 39. Acción IV. Atuendo cómodo - Frente

Figura 40. Acción IV. Atuendo hostil - Frente

Figura 41. Acción IV. Atuendo cómodo - Lateral

Figura 42. Acción IV. Atuendo hostil - Lateral

Figura 43. Acción V. Atuendo cómodo

Figura 44. Acción V. Atuendo hostil

Figura 45. Cartografías finales



Resumen

El presente proyecto de investigación-producción pretende analizar las tendencias de moda de la actualidad y su influencia en la performatividad cotidiana con la intención de invitar a la reflexión sobre el papel de la moda en la vida de las mujeres. El resultado final de este proyecto es una aplicación de realidad aumentada que registra los movimientos del cuerpo, así como un atuendo de indumentaria que condiciona ciertos movimientos corporales. El presente texto es una investigación de las artes, por lo tanto su escritura se desarrolla en primera persona.

Abstract

This research-production project aims to analyze current fashion trends and their influence on everyday performance with the intention of inviting reflection on the role of fashion in women's lives. The final result of this project is an augmented reality application that records body movements as well as a garment that conditions certain body movements. This is an arts research project; therefore, its writing is developed in the first person.

Introducción

Los seres humanos habitamos muchos lugares a lo largo de nuestra vida; también habitamos varios espacios al mismo tiempo como casas, ciudades, países o continentes. Habitar es un acto relacionado con la interacción y la experiencia, lo cual nos permite construir vínculos con aquello que está a nuestro alrededor, incluso con aquellos espacios que no necesariamente son físicos. Esta constante interacción con el entorno configura nuestras experiencias a nivel físico e intelectual.

Nuestro cuerpo es el elemento contenido dentro de todos los espacios que habitamos y el que se ve afectado en primera instancia por los estímulos externos. Por lo tanto, el ser humano ha encontrado formas de adaptarse a situaciones desfavorables de su entorno como el frío, el calor, la lluvia o el viento. La prenda ha sido un elemento clave a lo largo de la historia. Fue creada con el objetivo de proteger al cuerpo y favorecer su supervivencia; sin embargo las prendas han evolucionado, y estas han dejado atrás sus materiales y confecciones rudimentarias para convertirse en un recurso comunicativo que denota factores importantes como identidad, género, intereses, gustos, clase social y económica, entre otros. Cabe señalar que en el mundo de la moda la funcionalidad ergonómica de la prenda y su carácter protector del cuerpo no siempre es una prioridad.

La indumentaria es uno de esos espacios que habitamos y uno de los más importantes porque influye directamente sobre el cuerpo, “es el primer espacio la forma más inmediata que se habita, y es el factor que condiciona más directamente al cuerpo en la postura, la gestualidad, y la comunicación e interpretación de las sensaciones y el movimiento” (Saltzman, 2004, p.9). Los atuendos que elegimos en nuestra cotidianidad condicionan

nuestro cuerpo y nuestras experiencias corporales, ya que no se puede hablar de prenda sin hablar de cuerpo y no se puede hablar de cuerpo sin hablar de experiencias.

En el presente proyecto de investigación-producción me interesa, como objetivo general, conocer el condicionamiento que las prendas ejercen en la performatividad cotidiana de las mujeres. Lo anterior se conjugó con mi interés en el diseño de modas y en la RA¹ (realidad aumentada), por lo que diseñé un atuendo de tres prendas que condicionan los movimientos del cuerpo, mismos que analicé a través de un registro kinético hecho mediante realidad aumentada con el fin de generar cartografías en tiempo real.

A lo largo del texto invito a la reflexión del papel de la indumentaria y la moda sobre nuestro cuerpo, así como el uso de realidad aumentada en el diseño de modas, para lograrlo establecí los siguientes objetivos específicos:

1. Determinar las posibilidades de la RA en la representación del movimiento corporal y su traducción en cartografías.
2. Determinar la transformación del movimiento corporal en relación a la utilización de la prenda.
3. Conocer la transformación de la prenda en relación al movimiento corporal.
4. Realizar un estudio correlacional que vincule la moda femenina con la performatividad cotidiana.

La conjugación del diseño de modas y la RA posee un amplio campo de experimentación que ha sido poco explorado, así que al tratarse de un proyecto cuyos antecedentes son limitados, busco activar una reflexión en torno a las siguientes preguntas: ¿cómo influye una prenda textil en la manera de relacionarnos con el mundo?, ¿cómo condiciona la indumentaria al cuerpo y su movimiento?, ¿qué contribuciones puede hacer la RA a la reflexión artística respecto a la moda y su relación con el movimiento corporal?, ¿cuáles son las posibilidades de la RA en el registro del movimiento corporal?, ¿cómo se puede representar el condicionamiento que ejerce la indumentaria sobre el cuerpo femenino mediante la RA? A continuación muestro un mapa

¹ A lo largo del texto utilizaré RA para referirme de forma abreviada a la realidad aumentada.

conceptual que sintetiza el método utilizado en el trabajo de investigación.

Figura 1. Mapa conceptual del método de investigación



Nota. Elaboración propia (2020)

Durante la primera etapa de investigación realicé una búsqueda de información cuya intención fue descubrir las tendencias más incómodas del 2020 y 2021, con base en la observación de pasarelas de grandes marcas, consultas en *blogs* de moda y revistas en línea. Asimismo realicé dos instrumentos de evaluación; el primero dirigido a mujeres de Morelia entre 15 y 35 años con el objetivo de conocer sus preferencias de consumo.

El segundo dirigido a diseñadoras de moda o mujeres relacionadas con dicha disciplina. El objetivo de la realización de las entrevistas fue obtener información acerca de las prácticas de diseño y la comodidad del cuerpo.

La información recuperada fue vertida en una serie de bocetos,

de los cuales elegí únicamente uno para su producción, la cual consistió en: la creación de los patrones, un prototipo en manta y el ensamblaje final. Paralelo a este proceso, desarrollé la aplicación de realidad aumentada en el *software Spark AR Studio* y finalmente capturé las cartografías del atuendo hostil y un atuendo cómodo para realizar un ejercicio de comparación.

Las reflexiones finales en torno a la comparativa de las cartografías me permitieron observar que los movimientos más complicados e irregulares son usando el atuendo hostil. De la misma manera, al usar el atuendo hostil noté que era difícil realizar actividades sencillas como sentarse, levantar los brazos, subir o bajar escaleras y levantar las piernas. Gracias a esto pude visualizar de una forma más concreta el recorrido de los movimientos del cuerpo y comprobar que la indumentaria es un condicionante importante de la performatividad cotidiana de las mujeres.



01 Cuerpo, moda y tecnología

El acto de vestirnos es una actividad cotidiana como cualquier necesidad fisiológica que al ser repetitiva, la reflexión sobre esta puede pasar desapercibida. No nos resulta común hacernos preguntas al respecto, por ejemplo: ¿de qué manera la ropa que usaré el día de hoy condicionará mi cuerpo y el movimiento? o ¿cómo un atuendo podría afectar nuestra relación con el mundo? Estas preguntas son las reflexiones en torno a las que gira este primer capítulo. Así como, explorar conceptos teóricos que me permiten profundizar reflexiones sobre el cuerpo y la percepción del entorno y su relación con la indumentaria, el espacio y hábitat.

A lo largo de mi investigación relaciono la indumentaria con la moda, por lo cual analizo varios aspectos sociales de este fenómeno y su incidencia en la performatividad cotidiana de las mujeres. Por último, me interesa averiguar cómo se puede representar el condicionamiento de la indumentaria en las mujeres a través de la realidad aumentada aplicada a un cuerpo usando un atuendo hostil y cómo las cartografías del cuerpo pueden ayudarnos a visibilizar este tipo de cuestionamientos.

a) Cuerpo y entorno

El cuerpo es el canal que hace posible la existencia del ser humano ya que es el facilitador de las actividades fisiológicas que nos dan vida: respirar, sentir, experimentar, percibir, desear, entre muchas otras cosas. El cuerpo es el primer lugar que conocemos y el primero que habitamos, gracias a él estamos conscientes de nuestra propia existencia y a su vez del entorno y la realidad que nos rodea.

Nuestros sentidos se ven involucrados en esta consciencia de nosotros mismos y del exterior, ellos hacen posible la entrada de estímulos del entorno y son elementos fundamentales para conocer el mundo, interpretarlo y cambiarlo. Por consiguiente, podemos pensar que existen elementos exteriores a nuestro cuerpo que inciden sobre él y distorsionan nuestra interpretación de la realidad. Este trabajo se enfoca específicamente en uno de estos elementos: la indumentaria. Entonces, ¿cómo condiciona la indumentaria al cuerpo y su movimiento?

Los sentidos son los sensores del cerebro, confiamos en ellos para representar fielmente el mundo exterior. El sentido más importante y antiguo de nuestro cuerpo es el tacto porque existe gracias al órgano que cubre nuestro cuerpo de pies a cabeza: la piel. El tacto es el sentido que predomina sobre todos los demás, no podemos bloquearlo como la vista al cerrar los ojos, ya que se encuentra incluso en algo tan simple e imperceptible como el roce del viento contra nuestra piel.

Montagu (1978) menciona que la piel es como una porción expuesta del sistema nervioso y que es ella la que le permite al organismo aprender sobre su entorno. Un pedazo de piel del tamaño de una moneda contiene alrededor de 3 millones de células y 50 terminaciones nerviosas las cuales reciben estímulos de calor, frío, tacto, presión y dolor. Es decir que, si de alguna manera limitamos o bloqueamos este sentido, es como si estuviéramos bloqueando una parte de nuestro cerebro.

La piel también es el órgano que delimita nuestro cuerpo desde el nacimiento, incluso antes de este ya que cuando el embrión mide menos de una pulgada de largo su piel ya está muy desarrollada (Montagu, 1978, p.2). Todo lo que somos está contenido dentro de ese espacio y por lo tanto la piel es el primer lugar que habitamos

si entendemos el significado de la palabra *habitar* como vivir u ocupar un espacio o lugar determinado. Según Saltzman (2004):

Habitar, como acción humana, es un hecho vital. Expresa el vínculo entre el individuo y el mundo tangible. Por ende, implica un conjunto de conductas, comportamientos, modos de interactuar con los otros y con el entorno, y por lo tanto de definir aquello que llamamos “vida cotidiana”. (p.9)

Por lo general, cuando se nos cuestiona acerca del lugar en donde habitamos es común pensar en nuestra casa, ciudad o país; sin embargo, el primer lugar que habitamos es nuestra piel. El segundo lugar que habitamos justo después de nuestro cuerpo y que es casi tan importante como la piel, es la prenda. El indumento forma un límite con el entorno al ser el elemento más próximo a nuestra piel, es el espacio en el cual el ser humano se desenvuelve e interactúa en su vida cotidiana y en este sentido puede considerarse como un espacio habitable, un *lugar utópico* o una *heterotopía*, término que Foucault describe como “esos espacios diferentes, esos otros lugares, esas impugnaciones míticas y reales del espacio en el que vivimos” (García, 2008)².

La prenda se ha convertido en un elemento inherente a nuestro cuerpo que incluso el roce de la tela con nuestra piel es algo tan natural que es prácticamente imperceptible. Sin embargo, es una afirmación constante de nuestra propia existencia. Saltzman (2019) compara la prenda y la piel diciendo que “la piel al igual que el vestido, contiene, y en su exterioridad expresa la naturaleza de su contenido cuya forma se recrea en cada vínculo” (p.9). El hecho de que la prenda se amolde a nuestro cuerpo nos hace pensar en ella como una segunda piel.

La relación entre el cuerpo y el vestido siempre ha sido estrecha, el cuerpo hace a la prenda y viceversa, por lo que, si una prenda no se usa nunca, ¿en realidad se puede considerar una prenda? Esta vive a través de nosotros; sin el movimiento, el uso, o la interacción del vestido con el entorno y nuestra piel, simplemente serían pedazos de tela unidos entre sí. Hoy en día

² Foucault se refiere al cuerpo como el actor principal de toda utopía, y menciona que “todo aquello que es relativo al cuerpo, dibujo, color, diadema, tiara, vestimenta, uniforme, hace florecer de una forma sensible y abigarrada las utopías que están selladas en el cuerpo”. En este sentido, las prendas funcionan como un elemento que sitúa al cuerpo en un espacio imaginario y, por lo tanto, para los fines de este proyecto se considerarán como heterotopías (García, 2008).

es prácticamente imposible concebir al ser humano separado de la indumentaria dentro del entorno social, ya que juntos han evolucionado a la par casi desde el inicio de nuestra existencia. La ropa es parte de nuestra vida cotidiana y consecuentemente nuestro cuerpo está condicionado por ella.

La indumentaria es el condicionante corporal por excelencia al estar en contacto directo con nuestra piel la mayor parte del tiempo, posee elementos que llegan a repercutir en nuestra performatividad cotidiana, entendiendo esta como la manera en la que actuamos y nos desenvolvemos comúnmente en nuestro entorno físico.

Naturalmente elegiríamos usar ropa cómoda que no obstaculizara nuestros movimientos, pero incluso históricamente podemos observar que esto no siempre es así, entonces ¿por qué elegimos la incomodidad por encima de la comodidad?

Ante climas extremos, la comodidad de las prendas no siempre es un factor negociable. El indumento representa un hábitat de protección para nuestro cuerpo y un medio indispensable para sobrevivir. Kershaw, 2019 afirma que “uno de los propósitos principales de cualquier prenda es actuar como aislante. En la supervivencia, se reconoce ampliamente que la prioridad número uno es mantener nuestra temperatura corporal central”³.

Los impresionantes atuendos inuit son un claro ejemplo de la importancia de cubrir el cuerpo ante climas desfavorables. Los inuit son un grupo de pueblos originarios que habitan en regiones árticas como Canadá, Alaska, Groenlandia y Siberia (Gregorio, 2021). Al encontrarse expuestos a temperaturas muy bajas por periodos largos de tiempo tuvieron que sortear las situaciones extremas del clima, sus prendas no necesariamente son cómodas pero son aptas para realizar sus actividades cotidianas. Los inuit se sirvieron de los recursos disponibles a su alrededor para crear sus prendas, adaptaron la piel de caribú y foca en un atuendo holgado que consiste en un gran abrigo con capucha de pelaje canino, pantalón, guantes y botas.

Cada pieza del atuendo inuit posee una función vital e

³ Traducción libre de autor. One of the primary purposes of any clothing is to act as insulation. In survival, it is widely recognized that the number one priority is to maintain one's core body temperature (Kershaw, 2019).

indispensable para conservar el calor. Un estudio de Oakes et al en 1995 comprobó que los atuendos inuit poseen un aislamiento térmico significativamente mejor a comparación de la ropa militar especializada para invierno y la ropa de expedición para el norte. Esto se debe, por un lado, a que la capucha holgada del atuendo inuit permite que el aire caliente del torso se traslade a la cabeza calentando también la cara. Asimismo, la longitud del pelaje canino sujeto a la capucha es variable lo cual ayuda a romper el viento y a reducir el enfriamiento alrededor de la cara (Oakes et al, 1995, p. 87).

El atuendo inuit también se conforma por una prenda interior cuya función es atrapar una capa de aire caliente entre el cuerpo del usuario y la prenda. Después, se añade una prenda encima que forma una capa protectora exterior. Esta capa de aire caliente circula por todo el indumento, lo que previene que la humedad proveniente del sudor se acumule en sitios particulares y se congele. También, las prendas eran lo suficientemente holgadas para permitir al usuario sacar sus brazos de las mangas y colocarlas dentro del abrigo para calentarlas (*Inuit Clothing: Old, high-tech and unbeaten*, s.f.).

Del mismo modo, otro grupo que adaptó sus prendas para

Figura 2. Vestimenta inuit



Nota: Tomado de *El cazador inuit Aleqatsiaq Peary mira hacia el hielo marino cerca de Qaanaaq, Groenlandia* [Fotografía], por Neil Gélinas, 2021, National Geographic (<https://www.nationalgeographic.es/medio-ambiente/2021/05/los-guardianes-del-hielo-la-lucha-de-los-inuit-por-salvar-el-artico>)

sobrevivir las condiciones de su entorno son los tuareg, una etnia nómada que habita el Norte de África donde las temperaturas son extremadamente calientes y quienes, a diferencia de los inuit, no se cubren para calentar su cuerpo, sino para enfriarlo. Suena extraño que ante un clima demasiado caliente los tuareg se cubran de pies a cabeza con una larga túnica y un turbante, sin embargo, su vestimenta tiene un mecanismo de enfriamiento muy ingenioso. López-Rey, 2020 explica este mecanismo y menciona que su vestimenta consiste en dos piezas:

Una interna, de gasa o de lino y muy ceñida al cuerpo. Se consigue así que absorba el sudor y que refrigere un poco la piel con la evaporación. La otra, externa, es mucho más holgada y de colores oscuros como el negro o el azul índigo, tonalidades que absorben más el calor además de estar vinculadas a un mayor estatus social. La diferencia de temperaturas entre las dos facilita la formación de unas corrientes de aire entre ellas, haciendo más aguantable el ambiente asfixiante del desierto. Además, la túnica exterior absorbe con eficacia la radiación solar ultravioleta, con lo cual se aprovechan más los beneficios. (párr. 3)

Figura 3. Vestimenta Tuareg



Nota: Tomado de *Algeria, 1973: Los pastores de cabras tuaregs beben té en su campamento en Hassi Izernene, Algeria. Los tuaregs, que derivan del pueblo amazigh, ocupan la región subsahariana de Sabel. Suelen dedicarse a la artesanía y el comercio, y su uso del añil en las telas tradicionales ha hecho que los llamen «el pueblo azul»* [Fotografía], por Thomas J. Abercrombie, 2021, National Geographic (https://www.nationalgeographic.es/photography/2021/05/imagenes-de-pueblos-nomadas-de-los-archivos-de-nat-geo?image=3_9)

Los inuit y taureg pertenecen a sitios completamente diferentes, la técnica de aislamiento térmico del atuendo tuareg es muy similar al de los inuit ya que ambas vestimentas requieren de una prenda interior y otra exterior para poder atrapar una corriente de aire entre ellas. Portar muchas prendas encima puede llegar a comprometer la comodidad del usuario y piezas como guantes o capucha en el caso de los inuit reduce la movilidad y visibilidad de la persona. A pesar de ello, estos grupos aprendieron a habitar sus prendas y adaptaron su performatividad cotidiana a ellas.

La indumentaria incómoda sigue siendo parte del ser humano y de ahí la existencia de los corsés, crinolinas, grandes vestidos, tacones altos, entre muchas otras prendas más. Esto en parte se debe a la característica comunicativa del ser humano ya que, si bien es sabido que el cuerpo tiene su propio lenguaje, está dotado de significación y tiene la capacidad de comunicar por medio del habla; también es capaz de comunicar mediante gestos, movimientos, ademanes o adornos como tatuajes, joyería, ropa, etc. La vestimenta de una persona forma parte de una comunicación

no verbal mediante la cual se expresan rasgos de su identidad que influyen en la manera en la que es percibida ante la mirada de los demás. Le Breton (2018) dice que “la corporalidad se construye socialmente” (p.7), y es en lo social donde se consolida esta percepción de nosotros mismos frente a los demás.

Es así como la indumentaria ayuda a construir fantasías alrededor de los cuerpos y en este sentido, elegir un atuendo es parte de un proceso creativo en donde la persona busca las piezas que mejor representen lo que quiere comunicar de sí misma y para conseguir este objetivo no siempre se le da prioridad a la comodidad del cuerpo (Venkatasamy, 2015).

b) Moda y performatividad cotidiana

*Women are born with
pain built in*
PHOEBE WALLER-BRIDGE

La indumentaria surgió principalmente como una herramienta para proteger al cuerpo de factores externos desfavorables como el clima y gracias a la formación de grupos humanos la indumentaria evolucionó en una forma de diferenciación social, religiosa, cultural, de género, etc. (Rieff, 2008). Hoy en día parece primitivo hablar del cuerpo por sí solo cuando a lo largo de la historia este ha coleccionado una serie de construcciones sociales y culturales que lo convierten en un ente cambiante y la indumentaria es uno de los actores principales dentro de esta metamorfosis.

Hablar del cuerpo en el ámbito social es hablar de un cuerpo vestido. Una gran parte de nuestra vida estamos vestidos y actualmente es difícil concebir un cuerpo desnudo en un lugar público a menos que sea un lugar destinado para ello. La concepción del cuerpo desnudo es aceptada únicamente en lo privado e incluso mostrarse desnudo en un lugar público puede ser motivo de arresto o castigo, entonces la acción del vestir se ha convertido en una parte importante de la cotidianidad del ser humano. Einwistle (2002) menciona que:

La ubicua naturaleza del vestido parece apuntar al hecho de que la ropa o los adornos son unos de los medios mediante los cuales los cuerpos se vuelven sociales y adquieren sentido e identidad. El acto individual y muy personal de vestirse es un acto de preparar el cuerpo para el mundo social, hacerlo apropiado, aceptable, de hecho, hasta respetable y posiblemente incluso deseable. Vestirse es una práctica constante, que requiere conocimientos, técnicas y habilidades, desde aprender a atarse los cordones de los zapatos y abrocharse los botones de pequeño, hasta comprender los colores, las texturas y las telas y cómo combinarlas para que se adecuen a nuestros cuerpos y vidas. La ropa es la forma en la que las personas aprenden a vivir en sus cuerpos y se sienten cómodos en ellos. (p.12)

Esto significa que nuestra piel le cede el protagonismo a la indumentaria para mostrar nuestra apariencia mediante un sinfín de significados y códigos y consecuentemente pasa a ser sometida a la mirada ajena, a la aprobación o desaprobación, el ridículo o la censura. Bajo estos conceptos surge un fenómeno social regulador de las elecciones de consumo en masa: la moda.

La moda surgió como una manera de establecer distinciones sociales y poco a poco se convirtió en un modelo aspiracional motivo de competencia y diferenciación entre clases sociales y géneros. Lipovetsky (1990) define la moda como “un sistema original de regulación y de presión sociales. Sus cambios presentan un carácter apremiante, se acompañan del *deber* de la adopción y asimilación” (p.42). Este fenómeno busca implantar costumbres temporales⁴ a la sociedad y aparte de actuar como un indicador de estatus, también es un mecanismo regulador del consumo. Entonces si la moda indumentaria tiene un papel tan importante en torno al cuerpo, ¿cómo influye en la manera de relacionarnos con el mundo?

La moda comprende un sinfín de procesos que van desde la producción hasta su distribución y consumo, es un sistema sumamente complejo que depende de varios factores como el diseño, la confección y el mercadeo. Cabe aclarar que la moda no solo es algo que se impone a la sociedad de forma opresiva, sino más bien de un proceso de integración, para que un conjunto de prendas se conviertan en moda tienen que ser aceptadas e integradas por la sociedad, lo cual se logra gracias al fin estético que poseen las prendas y al contexto en el que se encuentran.

Venkatasamy (2015) escribe que el atractivo de la experiencia estética para un consumidor contemporáneo es muy inspirador y conlleva cálculos específicos de su parte para aceptar las tendencias de la moda cotidiana⁵ (p.5). Este juicio estético por parte del consumidor se va configurando de acuerdo a su contexto: factores sociales, culturales, tecnológicos, políticos, ambientales, etc. Actualmente, estos cálculos se han vuelto sumamente necesarios dentro del mundo de la moda, que existen empresas como la WGSN (*World Global Style Network*) que estudia las tendencias de comportamiento del consumidor y se dedica a hacer predicciones sobre las tendencias del futuro con el objetivo de que los diseñadores y productores tomen estos caminos y aseguren el éxito de sus ventas.

Adquirir una prenda le provoca al consumidor una sensación de satisfacción que en muchos casos parte desde el ego y deja de lado la ergonomía y comodidad de la prenda. Por ejemplo, el icónico corsé usado desde prácticamente la Edad Media hasta principios del siglo XX ejemplifica lo mencionado anteriormente. El objetivo principal de esta prenda era meramente estético como reducir la cintura, comprimir los senos o erguir la espalda de las

⁴ “En el mundo de la moda, una tendencia se describe como una dirección amplia en la que algo está evolucionando o cambiando y, por tanto, indica la popularidad de un tipo de estilo o prenda de vestir en particular. El ciclo de una microtendencia de la moda suele durar entre 3 y 5 años, pero las macro tendencias suelen durar entre 5 y 10 años (...) las megatendencias son las más duraderas, con una duración de entre 30 y 50 años” (Barrera, 2021).

⁵ Traducción libre de autor. “The lure of aesthetic experience for a contemporary consumer is highly inspirational and entails specific calculations on his / her part in accepting the everyday fashion trends” (Venkatasamy, 2015).

mujeres para cambiar su postura y lucir una figura estilizada de acuerdo con los cánones de belleza de aquellas épocas. El corsé respondía a las preferencias estéticas del momento, de ahí que esta prenda evolucionara en diferentes estructuras y formas a lo largo de los siglos (Cómo cubrir un cuerpo, 2013).

En el caso del uso del corsé, el torso de las mujeres estaba comprimido a tal grado que llegó a ocasionarles severos problemas de salud. Sin embargo, valía la pena sacrificar la salud y la comodidad del cuerpo a cambio de una cintura pequeña que cumpliera con los estándares de belleza.

Las mujeres fueron las principales víctimas del fenómeno de la moda al simbolizar la clase social y el nivel socioeconómico de sus maridos mediante la ropa que utilizaban o las joyas que portaban. Los atuendos femeninos se caracterizaban por su excentricidad y voluminosidad. Las mujeres tenían que caminar de lado para que sus enormes faldas no se atoraran en las puertas (Einwistle, 2002, p.120). El indumento es un medio de expresión, pero también ha fungido como un sistema de opresión que surge del rechazo al cuerpo natural o desnudo, su función es ocultar y cubrir el cuerpo para embellecerlo y hacerlo agradable para los demás.

Quintero (2016) menciona que “el vestir históricamente se ha enmarcado como parte de las manifestaciones opresivas de las estructuras sociales” (p.46), hay constancia de ello en prendas como el burqa, los hábitos de las monjas o uniformes, -por mencionar algunos- que por motivos religiosos, ideológicos o sociales tienen reglas estrictas en cuanto al cuerpo de la mujer. Atwood (2017) ilustra lo anterior en “*El cuento de la criada*”, en esta novela la vestimenta funciona como medio de opresión determinante en las mujeres, quienes usan hábitos largos y guantes rojos para ocultar su piel y una toga blanca para disminuir su campo de visión y a su vez ocultar sus caras. Es una historia que, aunque se sitúa en una sociedad distópica, critica elementos del mundo real como el sistema patriarcal y la opresión a la figura femenina.

Lamentablemente el estigma alrededor del cuerpo femenino siempre ha existido y se hace presente en los indumentos de las mujeres. En la actualidad los medios de comunicación en masa han propiciado una hegemonización de la moda al trazar el camino de las consumidoras hacia la dirección deseada,

es así como el indumento se vuelve un medio de control y manipulación de los cuales las principales víctimas somos las mujeres. Quintero (2016) afirma que:

Si bien la lucha feminista se ha hecho de cuantiosas victorias, aún la inequidad en el acceso y manejo del poder es evidente. Pero es claro cómo la moda ha evidenciado el ascenso del poder político del cuerpo de la mujer en este último siglo. (p.47)

La búsqueda de cumplir las expectativas y exigencias de un cuerpo perfecto aceptado por la sociedad no siempre favorece la ergonomía o los movimientos del cuerpo. Por lo tanto, esto quiere decir que la moda, de manera indirecta, condiciona el espacio habitable más inmediato de las mujeres. “En su rol de mediador entre el cuerpo y el contexto, el vestido debe considerarse como un condicionante de la postura y el movimiento, una fuente de sensaciones táctiles y visuales, de comodidad o incomodidad, como también un medio de adaptación al entorno social y al medio ambiente” (Saltzman, 2004, p.15).

Actualmente casi todo cuanto nos rodea parte desde el cuerpo humano y está construido para él: las herramientas, la arquitectura, las máquinas, los muebles, la ropa, etc. Si una parte de nuestro cuerpo fuera diferente, probablemente muchos de los objetos a nuestro alrededor también cambiarían, esto quiere decir que el cuerpo es la base para la construcción del entorno. Por ejemplo, imaginemos que todas las prendas nos impidieran levantar las manos más allá de nuestros hombros, eso reconfiguraría nuestra performatividad cotidiana, así como la disposición espacial de los elementos a nuestro alrededor.

El corsé, la crinolina y los indumentos del siglo XVIII mencionados anteriormente, limitaban los movimientos y las actividades cotidianas de las mujeres como agacharse doblando su espalda o sentarse. Estas prendas no solo han condicionado los cuerpos que las portaban, también el espacio a su alrededor debía acoplarse a la indumentaria.

Un ejemplo reciente, para ilustrar la influencia de la moda en el cuerpo y nuestro entorno, podría ser la pandemia de la COVID-19, durante este período el ser humano se acostumbró al cubrebocas a pesar de ser una prenda que no entra dentro de

los estándares de comodidad porque cubre casi dos tercios de nuestra cara, limita la comunicación no verbal e inclusive llega a obstruir el campo de visión. El cubrebocas se convirtió en una prenda esencial para convivir dentro del espacio público y la moda no tardó en adaptarlo y fabricarlo en diferentes colores, estampados y materiales.

El condicionamiento del cuerpo se encuentra presente de una manera mucho más sutil que hace siglos, sin embargo, existe y con cada tendencia que surge, la performatividad cotidiana se va reconfigurando.

c) Cartografías del cuerpo

La piel es la cartografía de nuestra relación con el mundo

CARLOS TROSMAN

El cuerpo es el centro de todo cuanto nos rodea, Saltzman (2004) dice que “el ser humano adquiere su aspecto físico, no solo nace con él. También se programa culturalmente: la moda, las acciones, la vestimenta y el mobiliario, inciden en las formas del cuerpo” (p. 21). Así que el aspecto del ser humano se moldea por casi todo lo que incide en él, es un reflejo del medio en el que se desenvuelve e incluso los gestos pueden generar marcas en el rostro como en las comisuras de los labios al sonreír, o en la frente cuando se frunce el ceño. Nuestra piel es el lienzo que registra el paso del tiempo y a su vez, la indumentaria es el espacio que registra las actividades del cuerpo. Una prenda puede delatar su uso por medio de las arrugas y pliegues que se forman en las zonas de contacto, inflexión y movimiento.

Una manera poco convencional de registrar el cuerpo es la cartografía, Fuentes (2018) se refiere a la cartografía corporal como: “la posibilidad de mapear nuestros propios cuerpos, es decir desagregarlos parte por parte para entender qué funciones tanto físicas como sociales y espirituales inclusive cumplen cada una de ellas” (párr.13). La autora propone a la cartografía corporal como un acto generador de autoconocimiento, pero si esa cartografía se extendiera del cuerpo a la prenda, más allá de ser un acto generador de autoconocimiento, podría proporcionar información de la incidencia de un elemento exterior sobre nuestro cuerpo. Entonces, ¿cómo se puede representar el condicionamiento que la indumentaria ejerce sobre el cuerpo femenino mediante la RA?

La prenda como espacio o territorio habitable hace posible su registro cartográfico, simplemente el uso del indumento por sí solo genera un registro visual, ya sea en nuestra piel por las marcas de una prenda muy apretada, o en las arrugas de la tela por el uso y movimiento de nuestro cuerpo. Cuando usamos una prenda la convertimos en un contenedor que funge como un espacio que registra también, en un nivel más abstracto, nuestras experiencias.

En este proyecto la cartografía funciona como una manera de representar visualmente el recorrido de los movimientos de un cuerpo sometido a ciertas restricciones causadas por la indumentaria, las cuales están basadas en tendencias reales de moda que de llegan a modificar la performatividad cotidiana de las mujeres.

En el presente proyecto de investigación-producción busco abstraer visualmente el movimiento del cuerpo sometido a un espacio hostil y para ello es necesario conocer qué es un mapa. Figueiras (2021) lo define como:

“un medio de comunicación visual que constituye un lenguaje con un objetivo particular: la descripción de relaciones espaciales. Una mapa es, pues, una abstracción simbólica de algún fenómeno real, lo cual significa que presenta un cierto grado de simplificación y generalización”. (párr. 1)

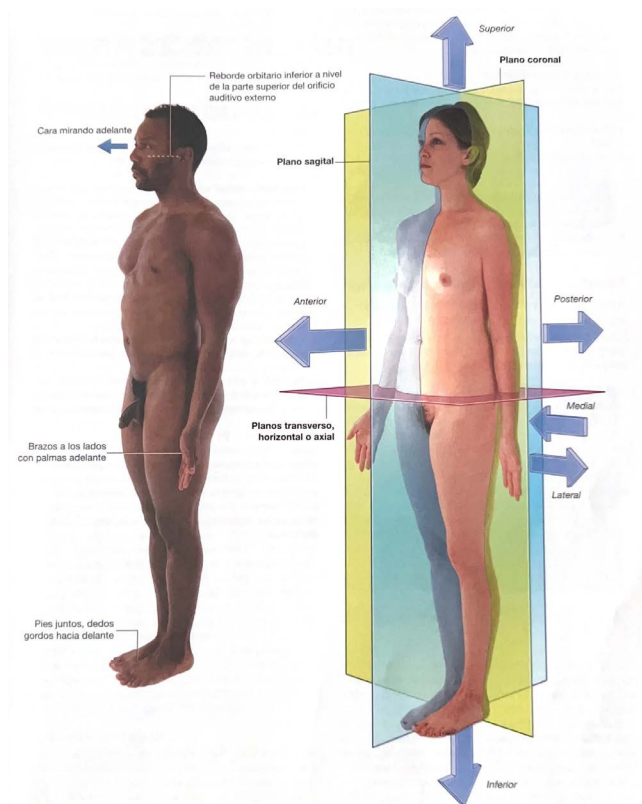
Para crear un mapa es necesario identificar las direcciones, límites y puntos de referencia del territorio a mapear. En la geografía existen líneas imaginarias que dividen a la Tierra de manera vertical y horizontal llamadas paralelos y meridianos, las cuales fueron creadas para medir con exactitud un lugar a través de las longitudes y latitudes. El cuerpo es un espacio mucho más complejo de medir y delimitar. No obstante, en el campo de la anatomía también existen líneas imaginarias en forma de planos y ejes que dividen el cuerpo y sus movimientos (figura 4) y que en este proyecto servirán como guía para la creación de los mapas: el plano sagital, coronal y horizontal o transversal (Latarjet y Ruiz Liard, 2019, p.5).

Los planos del cuerpo proporcionan un punto de partida para trazar los mapas corporales de una manera más concreta como si trazáramos un territorio terrestre y para este fin, también es importante analizar las geometrías del cuerpo al extenderse para poder establecer sus límites cuando no está restringido por algún factor externo.

Los movimientos del cuerpo son posibles gracias a la estructura principal que lo sostiene: el esqueleto. Por su parte, el sistema articular es el responsable de un amplio espectro de movimientos que se clasifican en simples y complejos, cuya diferencia reside en que, según Latarjet y Ruiz Liard (2019), “los simples se refieren a la flexoextensión y a la abducción-aducción, y a la rotación lateral o a la rotación medial y los complejos surgen de la combinación de varios movimientos simples de base” (p.19).

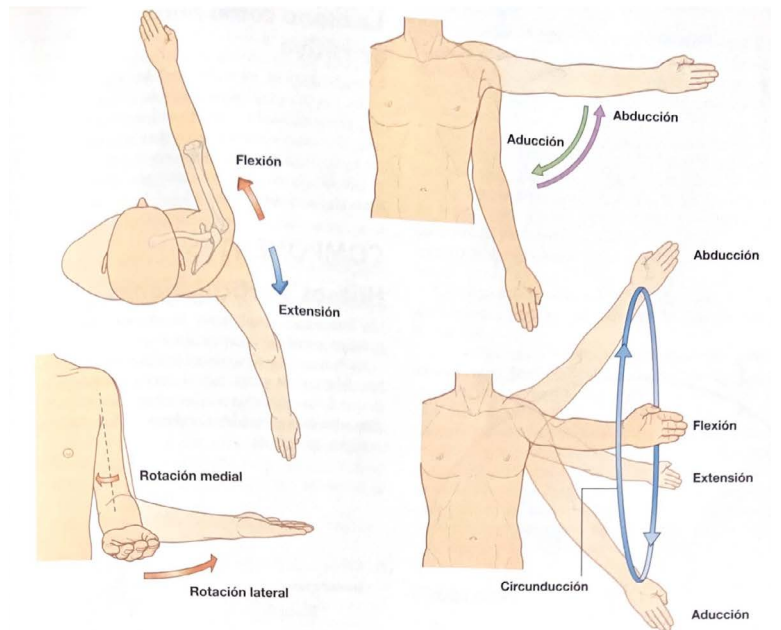
En la figura 5 podemos observar que el recorrido de las extremidades en completa libertad crea figuras semi circulares en el espacio.

Figura 4. Planos del cuerpo



Nota: Adaptado de Gray *Anatomía para estudiantes* (p. 5), por R. Tibbits y P. Richardson, 2010, Elsevier.

Figura 5. Movimientos simples del cuerpo



Nota: Adaptado de Gray *Anatomía para estudiantes* (p. 653), por R. Tibbits y P. Richardson, 2010, Elsevier.

Estos parámetros sirvieron para determinar la relación espacial del cuerpo usando el atuendo hostil y forman un punto de partida para crear una cartografía del cuerpo.

d) Referentes históricos

En la historia del diseño existen varios personajes que han roto paradigmas en el mundo de la moda y la indumentaria por introducir una nueva relación entre el cuerpo y la prenda, entre ellos destacan los diseñadores japoneses Rei Kawakubo (1942), Issey Miyake (1938) y Isoroku Yamamoto (1884-1994) quienes encuentran el diseño oriental con el occidental alrededor de 1970. Sus ideas revolucionaron la moda de oriente al proponer una nueva interacción entre el cuerpo y la prenda. Estos vanguardistas denominaron como “Ma” al espacio entre el cuerpo y la prenda, y al defender esta relación “los nuevos creadores tienen como objetivo la libertad absoluta de movimiento.” (Rivero, 2020, p.44)

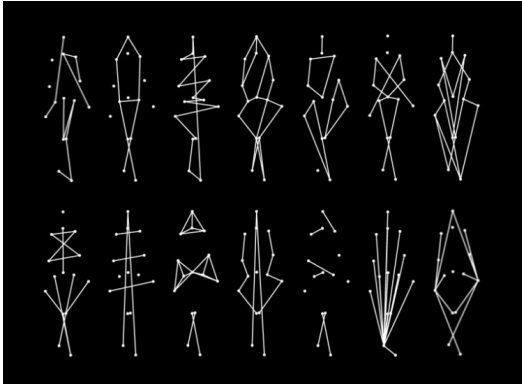
Issey Miyake destacado por su innovación textil y sus estudios sobre el cuerpo y su movimiento, fue uno de los primeros diseñadores en incorporar la tecnología en la moda para comunicar sus ideas. Las creaciones de Miyake tenían como objetivo alcanzar la comodidad y liberar al cuerpo ya que “sus vestimentas no ‘protegen’ al cuerpo, lo separan y diferencian del entorno que lo rodea sino que lo entregan en completa participación. Sus creaciones expanden la sensibilidad” (Novelo, 2003, p.52).

El interés de Miyake por el cuerpo dio lugar a un estudio de su movilidad que consiste en un pequeño cortometraje animado que representa el movimiento de modelos caminando mediante líneas, puntos y letras blancas ubicados en donde se supondría están las articulaciones del cuerpo (figura 6).

Issey Miyake A-POC Inside es un referente importante para el desarrollo de este proyecto al ser el primero de su tipo en cuanto al registro visual del movimiento del cuerpo en el campo de la moda por medio de la tecnología.

Asimismo, Rei Kawakubo, creadora de la marca comercial Comme des Garçons, que se caracteriza por no seguir tendencias de moda y salir del canon de lo convencional sobre todo en cuanto a la silueta femenina. Uno de sus objetivos es representar

Figura 6. Issey Miyake
A-POC Inside



Tomado de *ISSEY MIYAKE A-POC INSIDE* [Video] por Euphrates, 2006 (<https://euphrates.jp/ISSEY-MIYAKE-A-POC-INSIDE>) Copyright 2006 de ISSEY MIYAKE Inc.

Nota: Mediante el uso de “Movimiento biológico”; un conocimiento de la ciencia cognitiva, esta película presenta movimientos frescos de modelos de moda vívidamente a la audiencia, aunque la animación se realiza mediante una simple construcción de puntos blancos y alfabetos sobre un fondo negro ⁶.

la libertad mediante su obra, la cual se consigue a través de la independencia de los cánones de belleza, de la opresión de la mujer y “de la amenaza de las grandes empresas que anulan la creatividad” (Rivero Levy, 2020).

Las creaciones rebeldes de Kawakubo están entre lo artístico y lo arquitectónico, su ropa “parece haberse divorciado de la función utilitaria para entrar en la esfera del arte” (Sañudo, 2017). Pareciera que los diseños que se muestran en las pasarelas de Comme des Garçons se centran en la expresión más que en la funcionalidad y se han convertido en un referente importante en el mundo de la moda por ser muy caóticos, polémicos y romper paradigmas dentro del diseño de modas.

Las aportaciones de Rei Kawakubo nos permiten entender por qué en el mundo de la moda existen atuendos cuyo uso fuera de la pasarela es solo imaginario y, sin embargo, gran parte del éxito de esta casa de moda reside en su ámbito comercial, ya que reinterpretan sus prendas conceptuales transformándolas en prendas del cotidiano, siempre conservando su esencia.

Figura 7. Diseño de Rei Kawakubo



Nota: Tomado de Rei Kawakubo (Japanese, born 1942) for Comme des Garçons (Japanese, founded 1969). *18th-Century Punk, autumn/winter 2016–17*; Courtesy of Comme des Garçons, [Fotografía], por © Paolo Roversi, 2017, Met Museum (<https://www.metmuseum.org/exhibitions/listings/2017/rei-kawakubo/select-images>)

⁶ Traducción libre de autor. By using “Biological Motion”; a knowledge of cognitive science, this film presents fresh movements of fashion models vividly to the audience, although the animation is made by just simple construction of white dots and alphabets on a black background (Euphrates, 2017).

Figura 8. *Elastic Bodies*



Nota: Tomado de *Elastic Bodies* [Performance] por Dezeen, 2015 (<https://www.dezeen.com/2015/10/30/hussein-chalayan-gravity-fatigue-first-dance-production-london-sadlers-wells/>) Copyright 2015 de Manuel Vason

Figura 9. *Finger Gloves*



Nota: Tomado de *Finger Gloves* [Performance], por Yatzer, 2019, (<https://www.yatzer.com/rebecca-horn-body-fantasies-museum-tinguely>) Copyright 2019 de Rebecca Horn Collection

Cada vez más diseñadores de moda producen proyectos interdisciplinarios que proporcionan información de valor, enriquecen el área del diseño de modas y llevan más lejos sus propios límites. El primer ejemplo sería el diseñador Hussein Chalayan (1970), quien ha reinterpretado la indumentaria de una manera única al experimentar y crear diseños con materiales no convencionales como dispositivos electrónicos o muebles, crea piezas fuera de lo convencional que aunque no trascienden en el uso cotidiano, prácticamente se convierten en obras de arte contemporáneo. En *Elastic Bodies* (figura 8), Chalayan afecta la fuerza y balance de dos bailarines al unir sus movimientos por medio de una prenda que conecta sus cuerpos, logrando así que la prenda sea el punto de partida de los movimientos de los bailarines (Bertoli, 2015). Con esta pieza Chalayan convierte al cuerpo en el servidor de la prenda y condiciona la libertad de los bailarines.

Por otro lado, Rebecca Horn⁷ (1944) es una artista que también explora temas relacionados al cuerpo, así como sus propiedades físicas y sensoriales mediante máquinas cinéticas, performances o instalaciones que si bien no las considera prendas, son objetos que se usan sobre el cuerpo y modifican su performatividad (Bonham-Carter et al., 2011).

Por último, la obra de Helio Oiticica (1980-1937) llamada *Parangolés* es otro referente clave para el desarrollo de este proyecto. Su obra consiste en prendas hechas con capas de tela construidas por miembros de una comunidad de Brasil sobre sus propios cuerpos para después bailar con ellas o caminar en pasarelas (figura 10). A los participantes de este proyecto se les hacían dos preguntas: “¿Cómo cambia el parangolé la forma en que te mueves?” y “¿cómo cambia la forma en que te mueves al parangolé?” (Epps, 2016).

Asimismo, cabe mencionar que el trabajo de Áurea Bucio resultó ser una fuente de gran inspiración para mi proyecto, ya que en su investigación se adentra en el tema de las cartografías textiles aplicadas al diseño de indumentaria. A través de su análisis, pude comprender la importancia de utilizar herramientas cartográficas en el diseño de indumentaria, lo cual enriqueció notablemente mi propia propuesta de diseño.

La posibilidad de registrar los movimientos de una persona usando cierta prenda nos permite observar de qué manera su cuerpo está siendo obstaculizado por ella. Un registro a manera

⁷ Rebecca Horn es un ejemplo de una artista que no pertenece al mundo del diseño de modas, sin embargo sus exploraciones atraviesan estos conceptos y prácticas.

de líneas -como las líneas de un mapa- ilustraría visualmente el recorrido de los movimientos de un punto A a un punto B. Sin embargo, las posibilidades de registro son limitadas si se trata de captar el movimiento ya que el dibujo o la fotografía no son útiles para este fin al tratarse de medios estáticos. Esto ha cambiado debido a las nuevas tecnologías como el uso de las herramientas de la RA que es capaz de dibujar en un entorno virtual sobre elementos del mundo real.

La moda es un fenómeno que afecta a la mayoría de las personas al estar inmersas en una sociedad capitalista y consumista en donde uno de los artículos más demandados en el mundo es la ropa. Un registro visual del movimiento del cuerpo usando un atuendo hostil permite concebir de una manera más concreta conceptos abstractos que van desde la sensibilidad, motricidad y anatomía, hasta las relaciones y comportamientos dentro de la esfera pública.

A partir de esto busco facilitar un entendimiento de la influencia del indumento sobre nuestro cuerpo y generar cuestionamientos acerca de las prendas que usamos las mujeres, por qué las usamos y cuál es el resultado de su uso en nuestra vida cotidiana, morfología y contexto.

Figura 10. Parangolés



Nota: Tomado de Hélio Oiticica *Parangolés* 2007
Performed as part of UBS Openings: The Long Weekend
[Performance] por Tate UK, 2007. (<https://www.tate.org.uk/research/publications/performance-at-tate/case-studies/helio-oiticica>) Copyright 2007 de Tate.

e) RA (realidad aumentada)

En los últimos años las tecnologías han evolucionado rápidamente y han propiciado la experimentación en los campos del arte y el diseño. La realidad aumentada posibilita una salida virtual para el proyecto artístico, algo que anteriormente no era posible y que, al ser una tecnología relativamente nueva, no se ha visto tan explotada dentro de estas áreas. Para crear una cartografía de la influencia de la moda en la performatividad cotidiana, es importante conocer ¿cuáles son las posibilidades de la realidad aumentada en el registro del movimiento corporal?

Para poder responder la pregunta anterior, primero necesitamos conocer qué es la realidad aumentada. La *British Broadcasting Corporation* (BBC, 2016) afirma que “lo que hace la realidad aumentada es agregar elementos virtuales a una realidad existente, en lugar de crear esa realidad desde cero” (párr.10). Desde su creación y desarrollo, se ha ido aplicando en diferentes áreas alrededor del mundo, “puede tener aplicaciones en medicina -como plataforma para estudiar el cerebro humano- y también en la industria del cine, la moda, los deportes o la publicidad” (BBC, 2016, párr.13).

La moda y la realidad aumentada no solían estar relacionadas hasta hasta el 2018, donde comenzaron a coincidir principalmente para fines publicitarios y de marketing como es el caso de la tienda departamental Zara que desarrolló la app móvil *Zara AR* con la cual era posible observar en los aparadores de la tienda física, modelos 3D de maniqués con ropa de la marca en RA (Advertising News Mexico, 2018).

El rumbo de la moda está cambiando gracias al constante desarrollo de la tecnología, conceptos como “moda digital” o “moda virtual” ahora son posibles gracias a estos avances tecnológicos. El lanzamiento del metaverso en el 2021 fue un punto de quiebre que propició el auge de los NFT’s (*Non-Fungible-Token*) y con ello el comercio de ropa digital para personajes de videojuegos, aplicaciones o para su uso con realidad aumentada.

Es un hecho que el avance en la tecnología del reconocimiento corporal creó un campo de oportunidad para el desarrollo de proyectos de RA en torno al cuerpo, como los probadores virtuales inteligentes o las prendas digitales. A medida que avanza el tiempo, la moda virtual adquiere cada vez más popularidad y marcas cada vez más grandes están haciendo su aparición en el mundo virtual. En marzo de 2021 Gucci debutó su primer par

de pantalones virtuales en colaboración con la compañía *AR Wanna*. Tiempo después H&M lanzó su colección virtual de moda (May, N. 2022).

Si bien existen varios softwares para la creación de RA como *Unity* y *Lens Studio*, *Spark AR Studio* tiene una mayor accesibilidad en cuanto a creación y difusión de proyectos en redes sociales como Facebook e Instagram, es un *software* compatible de programación visual que funciona con parches que se conectan entre ellos y una de sus ventajas es que es útil para principiantes como para programadores expertos. El rastreo del cuerpo en RA es una función relativamente nueva, para noviembre de 2021 *Spark AR Studio* incorporó su nueva función de *2D Body tracking*, la cual permite que la cámara rastree partes específicas del cuerpo del usuario (hasta 20 articulaciones en total) y se puede usar para crear efectos de trazado de líneas donde las partículas se emiten desde los puntos clave del cuerpo. (Spark AR Studio, 2021).

El registro cartográfico virtual en tiempo real ha sido tan poco explorado que podría considerarse prácticamente inexistente. Para los fines de este proyecto, la RA se usará como herramienta para obtener un mapa del cuerpo. Este proyecto propone una manera no convencional de hacer un mapa. Es decir, un mapa digital hecho en tiempo real que registre los movimientos del cuerpo condicionados por un atuendo hostil.

f) Reflexiones finales del capítulo

La indumentaria, al ser un producto que depende de la moda y las tendencias, esta no siempre prioriza la comodidad del cuerpo, lo que puede llegar a limitar nuestros movimientos dependiendo el corte, la talla, o incluso la tela de la prenda. El uso de una prenda también puede afectar en la manera en que nos relacionamos con el mundo al funcionar como un inhibidor de los sentidos -especialmente el tacto- y por lo tanto, distorsionar nuestra percepción de la realidad.

Hoy en día es posible representar el condicionamiento que la indumentaria ejerce en el cuerpo gracias a las oportunidades que ofrece la realidad aumentada en cuanto a detección del cuerpo. A través de cartografías del cuerpo usando un atuendo hostil es posible visibilizar el recorrido de los movimientos de nuestro cuerpo y así, reflexionar respecto a la moda y su relación con el movimiento corporal.



02 Creación de un atuendo hostil y su registro cartográfico

Durante el proceso creativo de este proyecto creé un atuendo (al que me referiré como atuendo hostil) que basado en tendencias reales de moda, condiciona al cuerpo y su movimiento. Para su creación fue necesario realizar una investigación previa en la cual recopilé información acerca de las tendencias de moda más incómodas y a través de una serie de entrevistas busco conocer diferentes aspectos como las preferencias de consumo de las mujeres en cuanto a moda indumentaria y su impacto en su performatividad cotidiana.

Este capítulo comprende también la descripción del proceso de creación del atuendo hostil desde su bocetaje hasta su confección, así como la construcción de una aplicación móvil de realidad aumentada cuyo objetivo es generar registros cartográficos en tiempo real a través de la detección del cuerpo y determinar cuáles son las posibilidades de la RA en el registro del movimiento corporal.

Finalmente muestro las cartografías que surgieron como resultado del uso del atuendo hostil y las comparo con las cartografías de un atuendo cómodo y así determinar qué contribuciones puede hacer la RA a la reflexión artística respecto a la moda y su relación con el movimiento corporal.

a) Análisis de tendencias

Para la elaboración de este proyecto realicé un análisis de las tendencias de moda globales en el 2020 y 2021 en el ámbito del diseño de modas, el cual dividí en dos fases, la primera consistió en las consultas bibliográficas en *blogs* de moda y la segunda en observación de pasarelas de marcas de moda posicionadas globalmente. A partir de la información que se recaudó en estas fases elegí las tendencias más incómodas del momento y las partes del cuerpo cuya movilidad es comúnmente restringida por las prendas. En la primera fase de mi investigación consulté algunos de los *blogs* de moda más populares en internet como *Vogue*, *Who What Wear*, *L'Officiel* y la sección de moda de *Forbes*, los cuales me proporcionaron una síntesis de las tendencias más importantes del año 2021 basados en elementos repetitivos de las pasarelas. Dentro de esta búsqueda elegí las tendencias que consideré más incómodas para el cuerpo femenino.

Durante la segunda fase de la investigación observé pasarelas de moda correspondientes a las temporadas 2020 y 2021 y busqué específicamente aquellas que tuvieran elementos de las tendencias mencionadas en los *blogs* de moda. Tomé como referencias principales las siguientes colecciones de moda: Primavera-Verano 2021 de Alexander McQueen, Jacquemus, Balmain, Rick Owens, Givenchy, Miu Miu y Dolce & Gabbana y la colección de Otoño-invierno 2020 de Dion Lee y Otoño-invierno 2021 de Saint Laurent y Versace.

Estas marcas de moda poseen un número de consumidores limitado a comparación de las tiendas departamentales que se extienden por todo el mundo y que ofrecen una versión más costeable y accesible de la indumentaria de las grandes marcas. El objetivo del estudio de pasarelas es que permite un mejor análisis de los movimientos del cuerpo respecto a la indumentaria.

Los *blogs* de moda consultados me proporcionaron una síntesis de las tendencias del 2020 y 2021, entre todas ellas elegí tres que usé como referencia para realizar un atuendo hostil. A continuación muestro una tabla donde se encuentran los nombres de las tendencias elegidas y de lado derecho las colecciones de moda en donde encontré piezas de indumentaria que se adecúan a las tendencias.

Tabla 1. Tendencias

Tendencia	Colección
Hombros rectos	Alexander McQueen SS21 Balmain SS21 Givenchy SS21 Rick Owens SS21
Corsés/lencería como ropa exterior	Alexander McQueen FW20/SS21 Balmain SS21 Dion Lee SS20/FW21 Jacquemus SS20/SS21 Simone Rocha Fall21
Mini faldas	Miu Miu SS21 Dolce & Gabanna SS21 Saint Lauren FW21 Versace FW21

Nota: Elaboración propia

En el resultado del análisis las hombreras y hombros rectos fueron tendencia en el 2021, estos dificultan el movimiento de los brazos desde el hombro hasta el antebrazo en algunos de los casos encontrados en las colecciones de moda. Los elementos principales que caracterizan esta tendencia son las hombreras picudas y voluminosas, pliegues con volumen que van desde el hombro hasta las muñecas o estructuras cuadradas que cubren el torso y los brazos, como es el caso de la colección Primavera Verano 2021 de Givenchy (Archetto, M.B. 2020).

Según *Forbes*, dos de las mayores tendencias de primavera del 2021 son los corsés y las mini faldas (Boyd, S., 2021), así que la siguiente tendencia que elegí fueron los corsés o la lencería como ropa exterior que se caracteriza por el uso de corsés y arneses por encima de otra pieza de indumentaria (Payer, A. 2020). Esta tendencia afecta el libre movimiento del torso de las mujeres y genera una sensación de incomodidad. Ejemplo de ello son las marcas como Alexander McQueen y Dion Lee, que mostraron este tipo de prendas en sus colecciones (figura 12).

Figura 11. Capa Givenchy, colección Primavera-Verano 2021



Nota. Adaptado de *Vogue Runway* por Givenchy [Imagen en línea] 2020. (<https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2020-ready-to-wear/alexander-mcqueen/slideshow/collection#11>) Copyright 2020 de Givenchy.

Finalmente, las minifaldas fueron un elemento muy repetitivo en varias de las colecciones del 2020 y 2021, un gran número de casas de moda como Dolce & Gabbana y Miu Miu (figura 13) mostraron piezas con estas características. Esta tendencia puede limitar el movimiento de las piernas o movimientos como agacharse y caminar ya que esto podría ocasionar que la falda se suba y se exhiban las partes íntimas de la mujer (L'Officiel Vietnam, 2021).

Figura 12. Arnés Alexander McQueen, colección Otoño 2020



Nota. Adaptado de *Sin Título* por F. Fior. [Fotografía] 2020, *Vogue* (<https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2020-ready-to-wear/alexander-mcqueen/slideshow/collection#11>) Copyright 2020 de Filipo Fior.

Figura 13. Minifalda Miu Miu, colección Primavera-Verano 2021



Nota. Adaptado de *Sin Título* [Fotografía] 2020, *L'Officiel* (<https://www.lofficielusa.com/fashion/spring-summer-2021-runway-fashion-trends-chanel-dior>) Copyright 2020 de Miu Miu.

b) Instrumentos de evaluación

La relación entre el cuerpo y la prenda es diferente para cada persona, por lo que antes de iniciar la etapa de producción de este proyecto fue necesario recopilar la mayor información posible acerca de las experiencias de otras mujeres sobre la ropa que usan y en este caso la entrevista me sirvió como herramienta para lograrlo.

Realicé dos entrevistas diferentes, la primera fue dirigida a mujeres mexicanas entre 15 y 35 años para conocer la preferencia de las mujeres en cuanto a consumo de ropa basada en la comodidad o incomodidad de su cuerpo. Esta herramienta también me proporcionó datos acerca de las prendas que suelen usar y el impacto de su uso en sus actividades cotidianas.

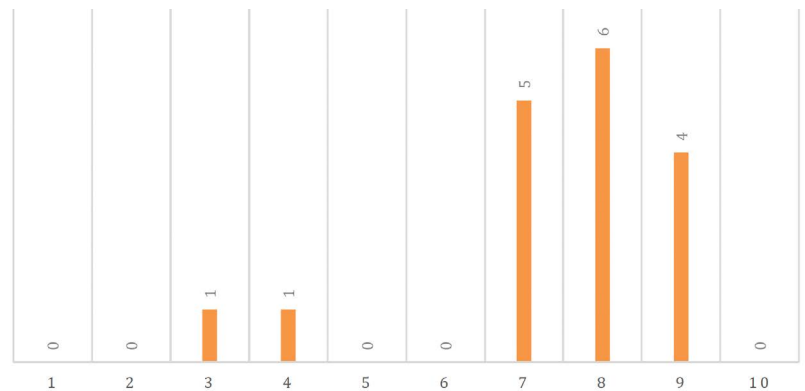
La segunda entrevista fue dirigida a diseñadoras de modas y tuvo como objetivo recabar información sobre los elementos que se toman en cuenta al momento de diseñar una colección, dando énfasis a la comodidad e incomodidad de las prendas.

ENTREVISTA 1

Entrevisté a diecisiete mujeres de la ciudad de Morelia a través de la plataforma de *Google Forms* en el transcurso de enero y febrero de 2021. Elegí a estas mujeres por su interés y cuidado en su imagen personal y, por lo tanto, frecuentes consumidoras de moda.

La primera pregunta de la entrevista está relacionada al estilo de vida de las mujeres, en esta se intenta saber qué tanto siguen las tendencias de moda (del 1 al 10) en su vida cotidiana. La mayoría de las respuestas sugirió que estas mujeres tienen una inclinación por seguir las tendencias de moda.

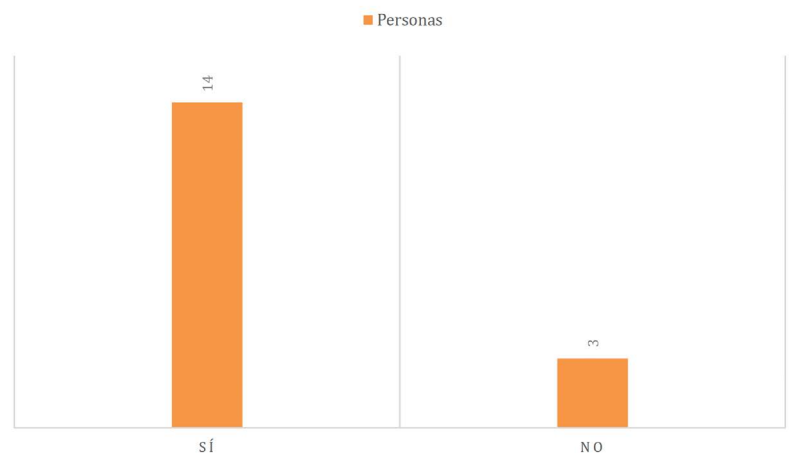
Tabla 2. *¿Del 1 al 10 qué tanto sigues las tendencias de moda?*



Nota: Elaboración propia (febrero 2021)

La segunda pregunta “¿Alguna vez el uso de una prenda te ha dificultado o impedido realizar alguna actividad cotidiana? (caminar, mover los brazos, subir escaleras, agacharte, etc.)” se planteó con el objetivo de saber si las prendas eran motivo de impedimento en la cotidianidad de estas mujeres. El 82.4% de las respuestas indicó que sí.

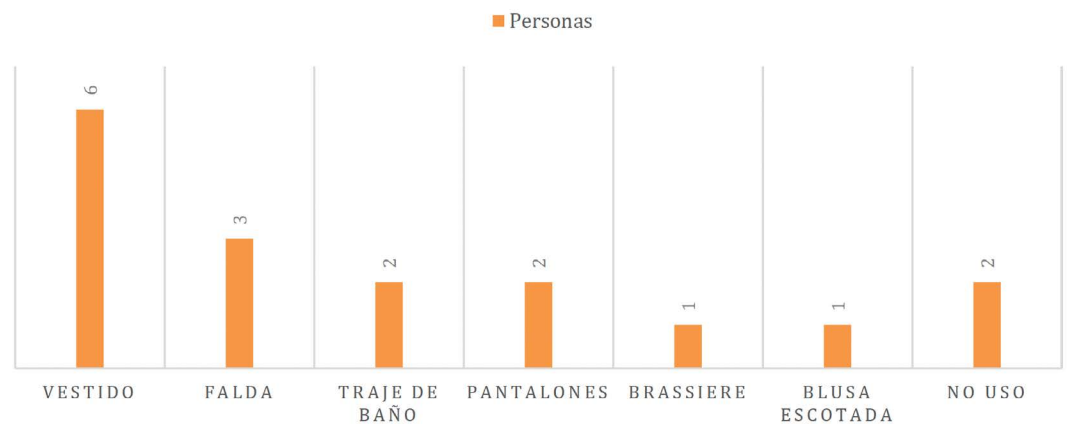
Tabla 3. *¿Alguna vez el uso de una prenda te ha dificultado o impedido realizar alguna actividad cotidiana?*



Nota: Elaboración propia (febrero 2021)

Desde mi investigación considero importante conocer las prendas que las mujeres consideran más incómodas, así que se les preguntó a las entrevistadas por la prenda más incómoda de su guardarropa (a excepción de zapatos), a lo cuál surgieron diversas respuestas como vestidos, vestidos cortos, faldas, trajes de baño, brasieres, blusas escotadas, chamarra y pantalones.

Tabla 4. ¿Cuál es la pieza de indumentaria más incómoda en tu guardarropa? (a excepción de zapatos)



Nota: Elaboración propia (febrero 2021)

Con relación a la pregunta anterior, también les pregunté si usaban ese tipo de prendas y el porqué. Entre algunas de las respuestas se indicó que cuando era necesario sí, ya sea por la ocasión, un evento especial, por el clima o porque les agrada la forma en que la prenda las hace lucir.

Tabla 5. ¿La usas? ¿por qué?

Persona	Respuesta
1	No, no me queda
2	Nop
3	Es muy cómodo y bonito
4	A veces en fiestas
5	Sí por el clima
6	Casi no la utilizo
7	Sí porque a veces es necesario

8	No
9	Sí porque hace calor o en algún evento
10	La uso en ocasiones muy particulares, me gusta como me siento y me veo con ella pero no la usaría diario
11	Pocas veces, porque se me ve bien
12	Si la necesito
13	Sí, se ven muy cool y son muy frescas para temporada de calor
14	Frío
15	A veces cuando es necesario

Nota: Elaboración propia (febrero 2021)

Las respuestas a estas dos preguntas anteriores indican que las mujeres consideran como incómodas las prendas que son muy cortas y que pueden dejar expuestas partes íntimas, como los vestidos, faldas cortas, trajes de baño o blusas escotadas. Sin embargo, aún así usan estas prendas porque consideran que con ellas lucen bien o porque son adecuadas para ciertos eventos u ocasiones especiales.

Las siguientes dos preguntas se implementaron con el fin de conocer las tendencias de ropa más incómodas y cómodas que las entrevistadas vieron durante el 2020 y 2021, gracias a esto pude contrastar sus dos respuestas e identificar qué es lo que hace a una prenda cómoda o incómoda. Entre las respuestas más comunes de prendas incómodas se encontraban los *crop tops*, las faldas muy cortas o prendas que fácilmente dejarán al descubierto partes íntimas del cuerpo. De modo contrario, entre las tendencias más cómodas que encontraron son la ropa holgada, pants y sudaderas grandes. A continuación se presenta una lista con las respuestas:

Tabla 6. ¿Cuál es la tendencia más incómoda que has visto este año y el anterior?

Persona	Respuesta
1	Crop tops
2	Jeans largos y vaqueros
3	Huaraches con calceta
4	No recuerdo

5	Bodys y crop tops muy cortos
6	Blusas cortas
7	Croptops
8	Blusas transparentes
9	Usar una mascada como blusa sin brasier
10	Tacones
11	Croptops
12	Faldas muy cortas y pañuelos como top blusa
13	Todas las prendas oversize
14	Ninguna
15	Faldas lápiz (2020), redes de pesca (2021)
16	Vestidos escotados

Nota: Elaboración propia (febrero 2021)

Tabla 7. ¿Cuál es la tendencia más cómoda que has visto este año y el anterior?

Persona	Respuesta
1	Tennis
2	Sueters
3	Ropa oversize
4	Los jeans holgados
5	Pantalones a la cintura
6	Pants y sudaderas grandes
7	Blusas flojas
8	No sé
9	Vestido con tenis
10	Pants
11	Conjuntos de vestir, trajes, en conjunto con prendas casuales
12	Vestidos con tenis
13	Ninguna
14	Drapeados (2020), Sastrería holgada (2021)
15	Jeans

Nota: Elaboración propia (febrero 2021)

Con el fin de complementar las dos preguntas anteriores consideré relevante preguntar cuáles eran las prendas que las entrevistadas consideraban más cómodas, ya sea que estuvieran en tendencia o no. Entre las respuestas se encontraron los *leggings* o pants, las sudaderas, la ropa deportiva, jeans y vestidos.

Tabla 8. ¿Cuáles son las prendas más cómodas para ti?

Persona	Respuesta
1	Faldas
2	Jeans y tenis
3	Maxivestidos
4	Jeans, vestidos, blusas
5	Jeans, tenis, blusa o playera, ropa deportiva
6	La deportiva
7	Leggins
8	Suéteres, jeans, tenis
9	Pants, pantalón flojo, las sudaderas y algunos vestidos
10	Pants y sudaderas
11	Leggins
12	Pantalones, jeans
13	Vestidos de algodón
14	Vestidos
15	Jeans

Nota: Elaboración propia (febrero 2021)

Por otro lado, consideré importante plantear una pregunta respecto al impacto que genera la ropa en el autoestima de las mujeres, todas las respuestas fueron afirmativas con excepción de una. La mayoría de las entrevistadas indicaron que si la prenda estilizaba su cuerpo, las hacía ver más delgadas o las hacía llamar la atención, su autoestima y autoconfianza aumentaba. Las respuestas se muestran a continuación:

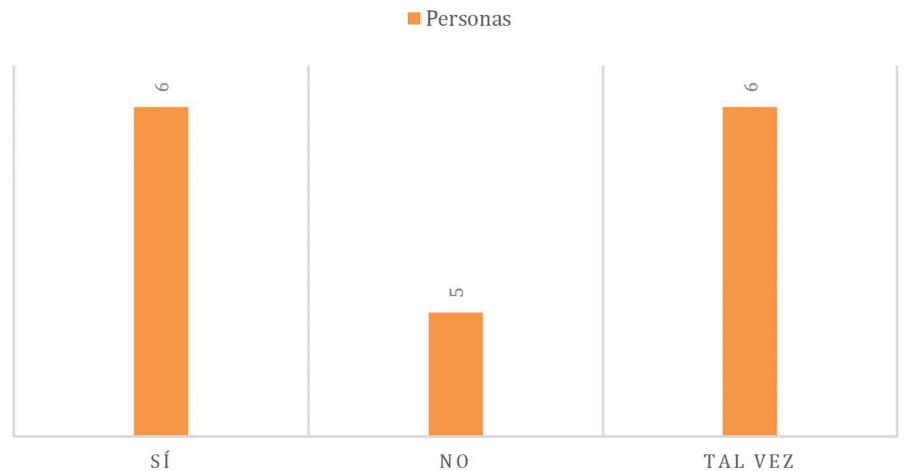
Tabla 9. ¿Crees que el uso de ciertas prendas reafirma tu autoestima y te brinda autoconfianza?

Persona	Respuesta
1	Faldas, vestidos, porque me siento cómoda y bonita
2	Sí ya que resaltan partes de tu cuerpo
3	Sí por el como te ven los demás
4	Sí, al usar una prenda cómoda y que me guste cómo se ajusta a mi cuerpo, me da confianza de moverme mejor y realizar ciertas actividades
5	A veces, algún vestido lindo, porque te gusta como se te ve, te hace sentir cómoda
6	No
7	Sí, algunas blusas porque te hacen ver más delgada
8	Sí, el hecho de que te luzca bonito o realce tu figura
9	Sí un buen vestido que me haga sentir cómoda y sexy, unos buenos pantalones que entallen bien las caderas y las pompis y una blusa con escote sensual pero sin ser vulgar
10	Blusas o vestidos te ves más llamativa
11	Definitivamente, el vestir bien es un estilo de vida, puede ser tu terapia, sentirte bonita con un vestido, una blusa y con sentido de pertenencia a la tendencia de moda
12	Sí, por que me hacen sentir que luzco bien
13	Sí, los vestidos porque me hacen sentir más cómoda y atractiva.
14	Si por cómodas y por qué me gustan
15	Si, porque el usar prendas con las que tú te sientas cómoda, que te hagan sentir segura, automáticamente te vas a sentir mejor respecto a tu autoestima, no hay prendas en específico, es depende de cada persona, pero en mi caso, las faldas

Nota: Elaboración propia (febrero 2021)

La penúltima pregunta muestra si las mujeres sacrificarían la comodidad de su cuerpo si la ropa que portan estiliza su cuerpo. Aproximadamente dos tercios de las mujeres entrevistadas contestó que sí sacrificaría su comodidad o que tal vez sí estarían dispuestas a sacrificarla, mientras que solo un tercio contestó que no.

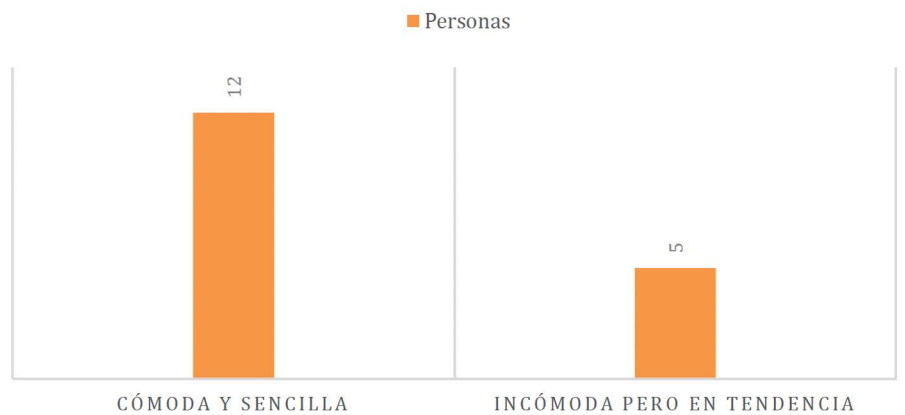
Tabla 10. ¿Estarías dispuesta a sacrificar tu comodidad si la prenda que portas estiliza tu cuerpo?



Nota: Elaboración propia (febrero 2021)

Por último, pregunté a las entrevistadas su preferencia por dos opciones: una prenda cómoda pero sencilla o una incómoda pero en tendencia. Las respuestas mostraron que a pesar que una prenda esté en tendencia, las mujeres se inclinan por las prendas cómodas.

Tabla 11. Prefieres una prenda...



Nota: Elaboración propia (febrero 2021)

Las respuestas a esta primera entrevista me permitieron conocer el tipo de indumentaria que otras mujeres consumidoras de moda catalogan como cómodas e incómodas para así conocer otras experiencias e interacciones con la indumentaria y contrastarlas con las mías. Asimismo, estos resultados fueron valiosos al momento de considerar el tipo de prendas que compondrían el atuendo hostil.

En cuanto a comodidad, la mayoría de las entrevistadas se inclinaron por prendas holgadas como los *pants* y sudaderas, o elásticas como los *leggings*. Por el contrario, las prendas que consideran incómodas son aquellas demasiado ajustadas o muy cortas que con algún movimiento pueden exponer demasiado su cuerpo.

Finalmente consideré interesante conocer porqué, a pesar de saber que las prendas son incómodas, las siguen consumiendo y usando. Entre las respuestas más repetidas se encontraba el factor estético, las prendas que las hacían ver bien también las hacían sentirse bien porque les brindaba autoconfianza y autoestima. Algunas entrevistadas, por otro lado, respondieron que las usaban por cuestiones climatológicas o por la ocasión.

ENTREVISTA 2

Esta entrevista se aplicó a cinco mujeres que se encuentran inmersas en el ámbito del diseño de modas, la mayoría de ellas son diseñadoras de moda o trabajan en campos relacionados a la moda. Constó de diez preguntas que tuvieron como objetivo recopilar información acerca de su práctica en el diseño de modas, específicamente los parámetros y objetivos que se consideran al momento de crear una colección de indumentaria, la importancia dada a aspectos fisiológicos o la preferencia de sus consumidores por la ropa cómoda o incómoda, etc.

Primero se les preguntó a las entrevistadas su ocupación con el fin de entender mejor su perspectiva respecto a las siguientes preguntas. Entre las respuestas se encontró que dos de ellas tienen estudios de diseño sin especificar el área a la que se dedican, las demás respuestas indicaron que se dedican a la dirección de negocios de moda, diseño para marca de ropa deportiva, y una de ellas posee su propia marca de ropa.

En segundo lugar, les pregunté a las entrevistadas sobre los

parámetros que consideraban al momento de crear una colección de moda. Las respuestas se muestran a continuación:

Tabla 12. *Al momento de crear una colección de moda, ¿qué parámetros consideras?*

Persona	Respuesta
1	Materiales, costos, diseño, innovación, mercado ya fijo y meta
2	Lo que está en tendencia, que sea cómodo, darle mi toque, buscar la manera de que sea económico pero que tenga buena calidad
3	Primero el perfil del consumidor, luego nivel sócio económico Ocasión de uso Temporada Edad Gustos y actividades Tendencias Considero número de piezas, superiores inferiores, piezas de moda, piezas básicas, piezas complementarias, Tipo de tela, color de base, de acento y complementarios Presupuesto Se considera el equipo con el que se cuenta, ya sea maquinaria o personal y capacidades, tanto del personal como de maquinaria El grado de dificultad de las prendas seleccionadas y todo el proceso de producción entre otros aspectos.
4	Ajuste de la prenda, comodidad, practicidad, que sea diferente, llamativo
5	Los colores del forecast de temporada y la inspiración. También es importante ver reportes de ventas de temporadas anteriores

Nota: Elaboración propia (febrero 2021)

Entre las respuestas encontré que la mitad de ellas sí consideraba las tendencias al momento de diseñar una colección y sólo dos de ellas consideraban la comodidad como uno de los parámetros principales.

Ligada a la pregunta anterior también me interesó conocer a cuáles de los parámetros anteriormente mencionados les daban prioridad. Una entrevistada mencionó que considera la comodidad y el ajuste de la prenda, mientras que otra de ellas mencionó las siluetas y los cortes. Sin embargo, algunas

respuestas no mencionaban la comodidad como parámetro principal para diseñar una colección, una entrevistada respondió que se le da prioridad a las telas y colores aceptados por la WGSN y otra le da prioridad a la calidad y al diseño.

Tabla 13. *¿A cuáles de estos parámetros das prioridad para elegir telas, siluetas, cortes u otros?*

Persona	Respuesta
1	Siluetas y cortes
2	Calidad y diseño
3	Todos son importantes por que hay que hacer pruebas. El comportamiento de la tela tiene grandes variantes
4	Comodidad y ajuste de prenda
5	Damos prioridad a las telas que fueron más aceptadas anteriormente y los colores que dicte la WGSN

Nota: Elaboración propia (febrero 2021)

La siguiente pregunta está enfocada a saber cuál es el objetivo de las diseñadoras al momento de crear una prenda. Dos de las entrevistadas consideran la comodidad como un objetivo y las demás respuestas mencionan como objetivo la buena calidad de la prenda, que sea fiel a la solicitud del cliente o que la prenda represente la marca.

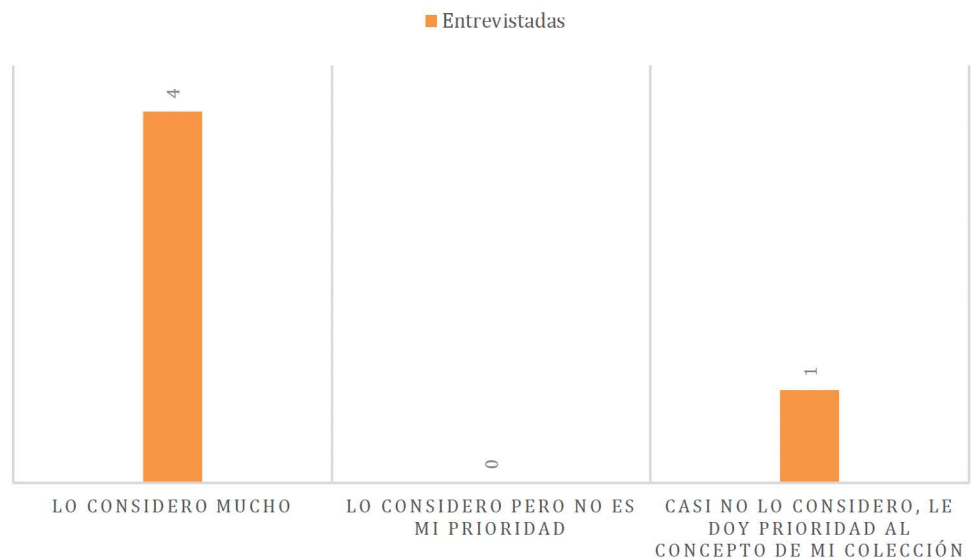
Tabla 14. *Cuando diseñas una prenda ¿cuál es tu principal objetivo?*

Persona	Respuesta
1	Que sea algo que se vea de buena calidad
2	Comodidad y estética
3	Que sea totalmente fiel a lo solicitado por el cliente
4	Tenga un diferenciador y que éste represente la marca
5	Que al cliente le guste, le quede cómodamente y pueda hacer actividad física sin ningún impedimento

Nota: Elaboración propia (febrero 2021)

Asimismo, adentrándome específicamente en factores ergonómicos, les pregunté a las diseñadoras qué tanto consideraban los factores fisiológicos en una prenda. Cuatro de ellas respondieron que lo consideraban mucho y solo una mencionó que casi no lo consideraba ya que le daba más importancia al concepto de su colección.

Tabla 15. Cuando diseñas una prenda ¿qué tanto consideras factores fisiológicos como el movimiento del cuerpo, las posiciones de las extremidades, la forma del cuerpo de las mujeres, etc.?



Nota: Elaboración propia (febrero 2021)

Como parte de la entrevista también quise conocer la opinión de las diseñadoras sobre lo que consideran que hace una prenda cómoda o incómoda. La mayoría mencionó la tela como un factor primordial.

Tabla 16. A tu consideración ¿qué es lo que hace a una prenda cómoda o incómoda?

Persona	Respuesta
1	Que la uses mucho, que te haga sentir a gusto
2	El corte que viene del patronaje y la tela por su comportamiento. Y sobretodo hacer un diseño pensado o no en la forma, el estilo y la complexión del cliente

3	Comodidad: texturas de las telas, telas más suaves que te permita movilidad Incómoda: telas que tienden a picar, corte y ajuste no adecuado, aplicaciones en donde el cuerpo hace fricción, forro no adecuado
4	Cuando está muy justa y muy escotada o corta! O que los botones son de mala calidad y se abren solos y es cómoda cuando puedes moverte con libertad y la ropa está hecha de manera que no te aprieta, no se levanta, no se transparenta
5	Hay muchas cosas que influyen, como la calidad y la caída de la tela, el gramaje de esta, el patrón o el molde de la prenda juegan también un papel muy importante para que pueda sentirse cómodo

Nota: Elaboración propia (febrero 2021)

La siguiente pregunta va enfocada específicamente al movimiento corporal, que es uno de los conceptos más relevantes para este proyecto. La pregunta era “¿qué tipo de prendas restringen más el movimiento corporal?” y la mayoría de las respuestas indicaron que la ropa justa era la que más limita los movimientos del cuerpo y también dos de las respuestas mencionan el corsé como una de las prendas que más restringe el movimiento. Entre otras respuestas también se menciona la ropa de ceremonia o las prendas muy sueltas.

Tabla 17. ¿Qué tipo de prendas restringen más el movimiento corporal?

Persona	Respuesta
1	Muy justas y muy sueltas
2	Normalmente las de ceremonia
3	Corset
4	Faldas y vestidos cortos! Ropa muy justa, ropa mal cortada
5	Los jeans y las prendas que no tienen spandex que permitan el movimiento. También considero que las prendas con muchas cintas tipo corsé son bastante restrictivas

Nota: Elaboración propia (febrero 2021)

Por último, pregunté los factores que las entrevistadas toman en cuenta para elegir la tela de una prenda con el fin de recopilar información para la elección de telas de mi proyecto. Las respuestas variaron desde calidad, precio, suavidad, clima, etc.

Tabla 18. *¿Qué factores tomas en cuenta al elegir la tela para una prenda?*

Persona	Respuesta
1	Calidad y precio
2	Que este apropiada para el clima, la silueta, la ocasión y que sea de calidad
3	Elasticidad, suavidad, diseño
4	Que se vea buena, que dure, que esté bonita obviamente, que sea fácil de trabajar, que no sea muy costosa
5	Para nosotros lo más importante es que sea una tela muy especializada para poder realizar actividad física y que puedas transpirar de la manera correcta y se sienta muy liviana

Nota: Elaboración propia (febrero 2021)

A partir de esta segunda entrevista aplicada a diseñadoras de moda, me di cuenta que las respuestas varían mucho dependiendo de la entrevistada. Sin embargo, pude encontrar puntos en común que indican cuáles son las prendas que se consideran más cómodas e incómodas y cuáles son los factores que les dan estas propiedades. Asimismo, también pude observar qué tanta importancia le dan estas diseñadoras a las tendencias de moda del momento para diseñar una nueva colección lo que indica qué tanto influye la moda global en el diseño local.

c) Proceso creativo

Con la información recabada en el análisis de tendencias y las entrevistas comencé el proceso creativo del proyecto, en el cual determiné las zonas del cuerpo cuya movilidad se ve más afectada por la ropa y elegí los materiales, formas y siluetas más adecuados para diseñar un atuendo hostil de tres prendas que obstaculicen determinados movimientos corporales.

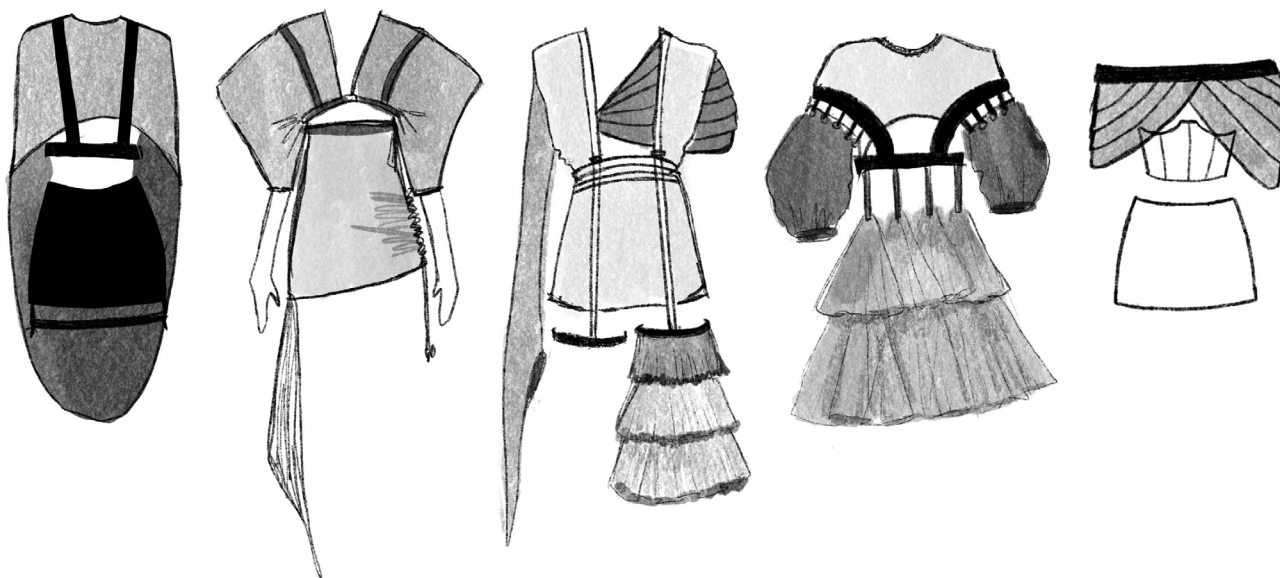
El proceso creativo de este proyecto abarca el bocetaje del atuendo hostil, su patronaje y prueba en manta, la creación de la aplicación de realidad aumentada y finalmente el atuendo hostil finalizado y las cartografías corporales.

I. BOCETAJE

El bocetaje formó parte importante de mi proceso de producción ya que sirvió como una manera de sintetizar la información recopilada en el análisis de tendencias y las entrevistas. Al momento de bocetar pude experimentar y planear el atuendo final de modo que fuera funcional y visualmente atractivo.

Para el primer bocetaje del atuendo tomé como base las tendencias de moda analizadas previamente, mi intención era que el atuendo consistiera en primer lugar de una minifalda que limitara los movimientos de las piernas y una prenda superior que complicara el movimiento de los brazos. También quise añadir algún elemento como arneses o tiras que rodean el torso para crear más incomodidad, como se puede observar en la siguiente imagen.

Figura 14. Primeros bocetos digitales



Nota: Elaboración propia (enero 2022)

Figura 15. Collage y boceto digital

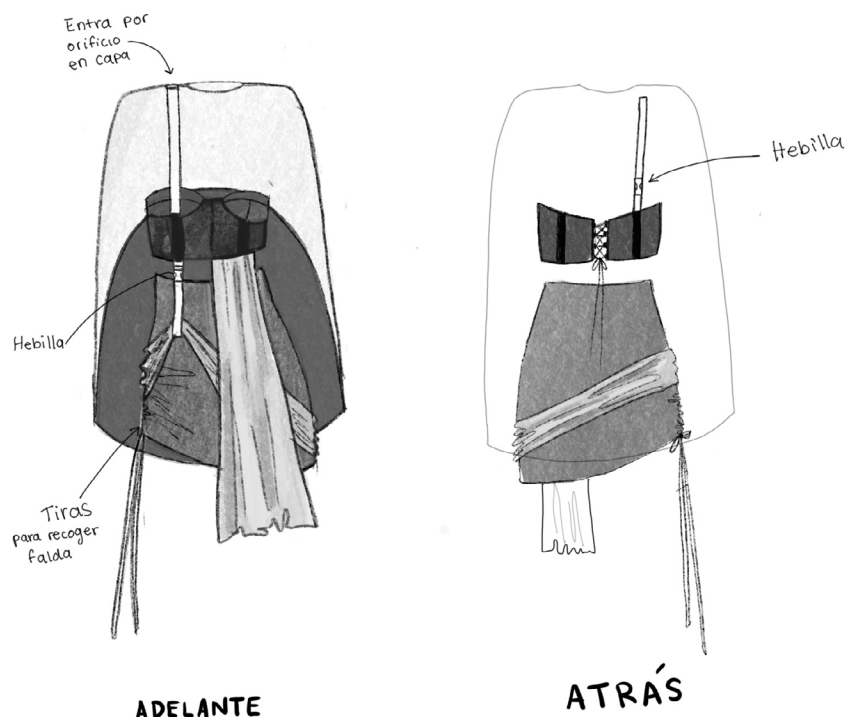


Nota: Elaboración propia (enero 2022)

En el proceso de bocetaje recopilé algunos de los aspectos que más me gustaron para crear un boceto tentativo (figura 15) que consiste en una minifalda, una blusa con hombros rectos y exagerados, mangas abultadas y encima un arnés que atraviesa los brazos, rodea el torso y se conecta con la parte inferior mediante una tela que rodea la falda para crear más incomodidad. A este boceto también le añadí referencias visuales de telas que me gustaría usar y siluetas que me gustaría formar, sin embargo me di cuenta que debía evitar los cortes exagerados o añadir exceso de tela ya que de hacerlo, el *software* de RA no podría detectar adecuadamente los nodos del cuerpo.

A partir de las consideraciones anteriores, simplifiqué el diseño final para que la mayoría de las articulaciones quedarán libres. Conservé la minifalda y la tela que la rodea pero cambié la parte superior por un corsé que también se conecta a una tira que sostiene la tela inferior y una capa encima que siguiera dificultando el movimiento de los brazos. Como resultado obtuve un diseño que me pareció más sofisticado y no tan alejado de la realidad (véase figura 16 y 17).

Figura 16. Bocetos finales



Nota: Elaboración propia (enero 2022)

Figura 17. *Ilustración del diseño final*



Nota: Elaboración propia (enero 2022)

II. PATRONAJE Y PRUEBA EN MANTA

Una vez que terminé el boceto final del atuendo, el siguiente paso fue crear los patrones para volverlo realidad. Para este punto fue importante tomar medidas precisas para que las prendas se sintieran ajustadas y cumplieran su función de incomodar el cuerpo⁸.

Figura 18. Patrón corsé

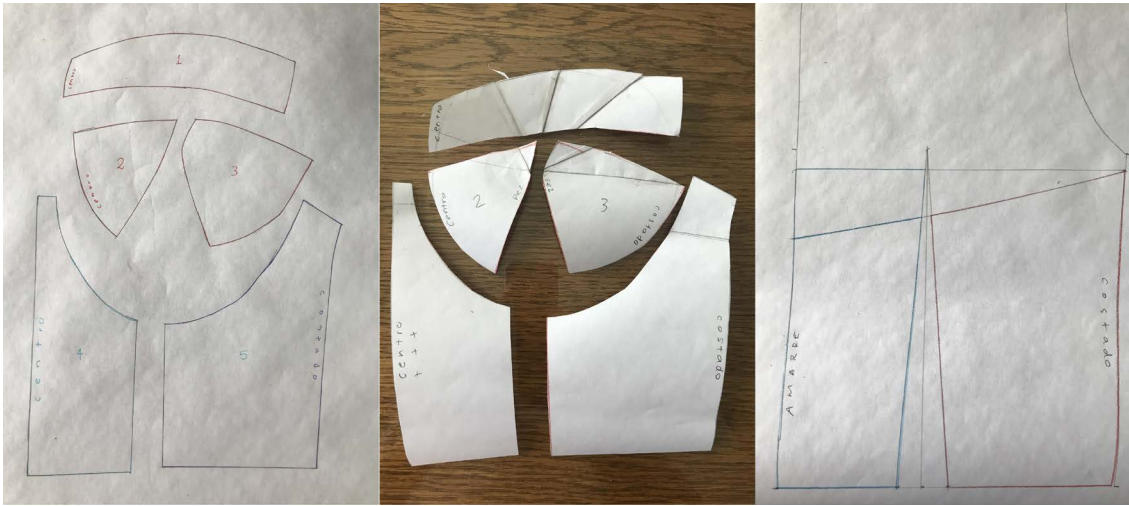


Figura 19. Patrón falda

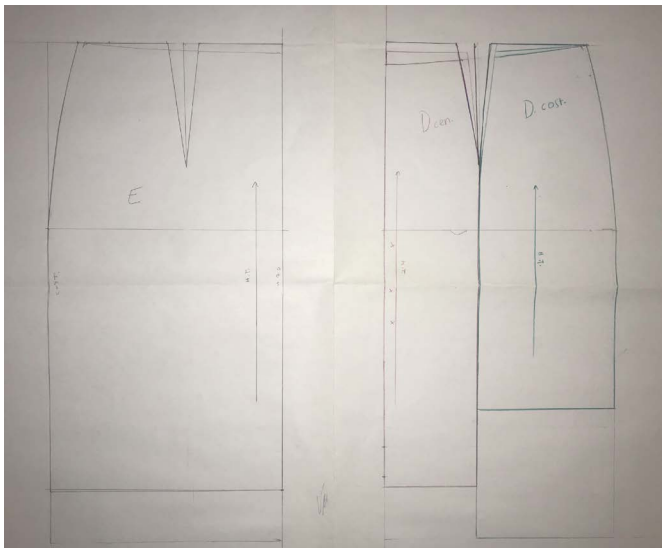


Figura 20. Patrón capa



⁸ A partir de esta página incluyo fotografías, estas, así como el vestuario, el dibujo y los trazos que aparecen en las imágenes han sido realizadas por mí en diferentes momentos de la investigación. Debido a que mi tesina no solo fue un proceso teórico sino también una investigación práctica.

Posteriormente fue importante crear un prototipo en manta para rectificar las medidas y hacer cualquier ajuste antes de cortar la tela elegida. Este prototipo me permitió tener una idea de cómo se vería el producto final y elegir las telas que mejor funcionarían para él.

Figura 21. Prototipo en manta



Figura 22. Detalle del prototipo en manta



Figura 23. Planos con sistemas de partículas

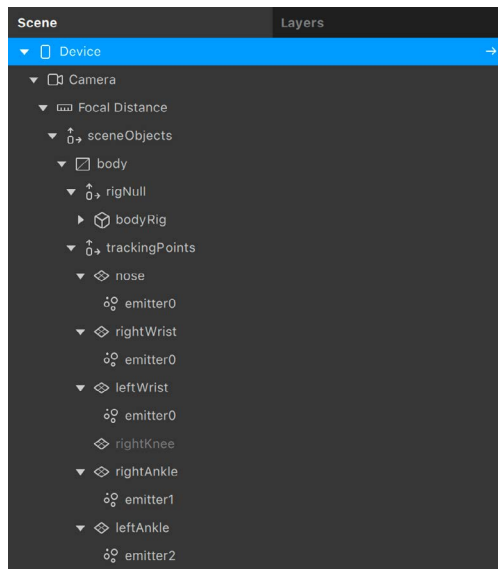
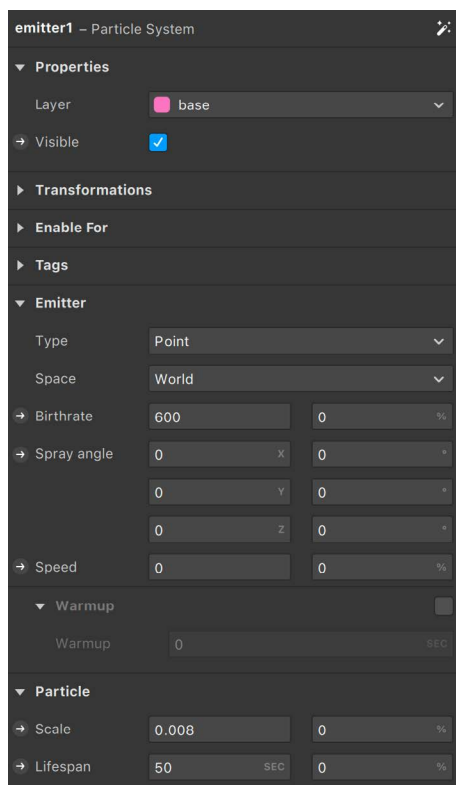


Figura 24. Valores del sistema de partículas



III. REALIDAD AUMENTADA EN SPARK AR

Uno de los objetivos de este proyecto es registrar los movimientos del cuerpo en un entorno virtual y en tiempo real a través de líneas y la herramienta más viable para lograrlo fue la realidad aumentada ya que se trata de detectar elementos del mundo real (en este caso el cuerpo) y sobre él dibujar líneas digitales como si fuera un mapa.

Al inicio de este proyecto experimenté con *Unity* para realizar la aplicación de RA, dentro de este *software* usé las herramientas de *Vuforia* y *AR Toolkit*, sin embargo, la función de *body tracking* aún era nueva y no existían los recursos suficientes para poder realizar el mapeo del cuerpo adecuadamente. Otro factor que me impidió usar *Unity* es que no contaba con el equipo necesario para exportar la aplicación a un dispositivo móvil.

Tras una búsqueda en diferentes *softwares* de Realidad Aumentada decidí usar *Spark AR Studio* por su nueva función de *body tracking* y su interfaz amigable con el usuario. Para trazar líneas a partir de los movimientos del cuerpo en este software, me basé en sistemas de partículas que asigné a cada nodo del cuerpo que me interesaba registrar, en este caso fueron las muñecas, los tobillos y la cabeza, ya que en las extremidades se hace más evidente el condicionamiento del cuerpo.

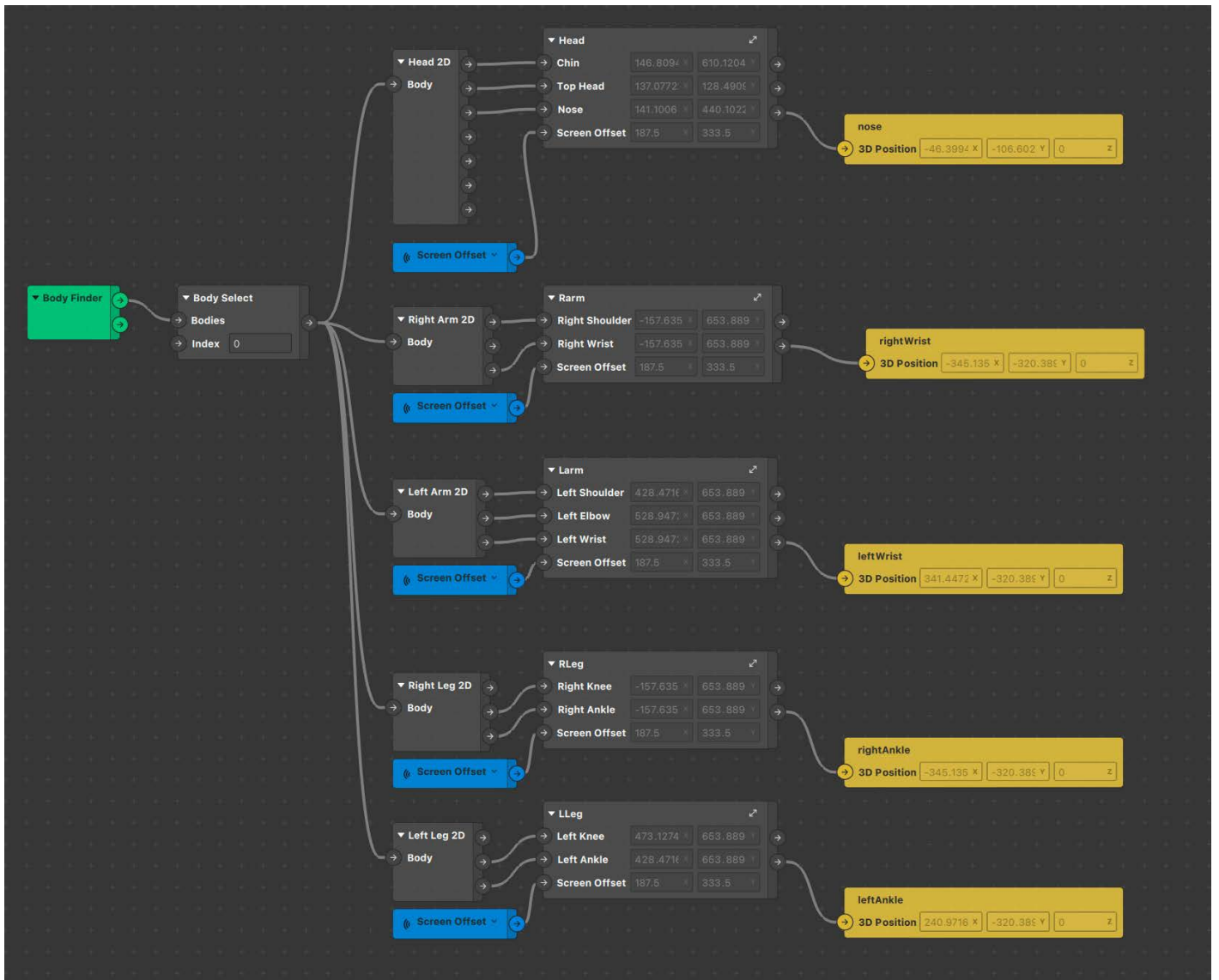
Para poder crear el trazado de líneas añadí un plano por cada parte del cuerpo que quería mapear, a estos planos les asigné un sistema de partículas o emitter (figura 23) y modifiqué sus valores para que las partículas formaran una sola línea (figura 24).

Para detectar los nodos del cuerpo habilité el *patch Body Finder* que sirve para identificar los cuerpos que aparecen en la cámara, posteriormente lo conecté al *patch Body Select* cuya función es seleccionar un cuerpo que aparezca en la cámara. En el *patch* de *Body Select* se conectan los puntos de referencia del cuerpo o *Body Landmarks* deseados, en este caso elegí la cabeza, el brazo derecho, brazo izquierdo, pierna derecha y pierna izquierda. Cada uno de estos parches que seleccionan las áreas del cuerpo contienen a su vez subcategorías, por ejemplo: el brazo derecho se divide en hombro, codo y muñeca; o la cabeza se divide en barbilla, nariz, frente, ojos, etc.

Por último, para conectar los sistemas de partículas con los nodos del cuerpo convertí en *patch* el valor de la posición de cada plano

previamente creado y lo conecté a su respectivo *body landmark* como se muestra en la figura 25.

Figura 25. Patches



d) Atuendo hostil y cartografías del cuerpo

La etapa final del proceso creativo fue la realización del atuendo hostil, para el cuál elegí telas sintéticas, poco elásticas y poco transpirables. A la estructura del corsé le añadí varillas plásticas para conservar su estructura y hacerlo más incómodo, asimismo le adicione una hebilla al tirante del corsé para conectarla con el tirante inferior que se sostiene de la falda.

Al ser la usuaria de las prendas por tiempo prolongado me resultó incómodo realizar actividades sencillas como sentarme, levantar los brazos y las piernas o agacharme. El corsé comprimía mis costillas y parte de mi abdomen sobre todo al tratar de agacharme o respirar profundo, también noté que después de unos minutos de usarlo se bajaba y al no contar con tirantes provocaba que constantemente lo estuviera tratando de subir y acomodar con mis brazos.

La capa era muy incómoda para hacer movimientos con mis brazos, noté que era especialmente difícil ponerme la capa, intentar tocar mi rostro o mi cabello, estirar mis brazos para alcanzar algún objeto y en general la capa generaba una sensación de desesperación y calor.

La falda no limitaba físicamente mis movimientos, sino que se volvía un condicionante el hecho de que al levantar mis piernas se exhibiera mi ropa interior. Sentarme fue particularmente difícil con ella ya que por los motivos mencionados anteriormente, tenía que evitar separar las piernas o hacer un movimiento demasiado brusco. Asimismo, tenía que jalarla hacia abajo constantemente al caminar, sentarme o subir escaleras ya que estos movimientos provocaban que se subiera.

Además de lo descrito anteriormente, noté que usar este tipo de telas poco transpirables añade un nivel más de incomodidad y desesperación.

Después de usar estas prendas por tiempo prolongado observé que la tela de la capa se estiró y se formaron varios pliegues y arrugas en la parte trasera por los movimientos realizados (véase figura 27). Por otra parte la falda se arrugó también por el constante movimiento de las piernas y el corsé incluso se descosió un poco en la parte inferior frontal y se manchó de negro por el roce con la capa. Esto significa que el atuendo hostil intentó adaptarse al cuerpo en la medida de lo posible y las marcas y arrugas que quedaron en él forman parte del registro del movimiento del cuerpo.

Figura 26. Sentada



Figura 27. Pliegues I



Figura 28. Segunda piel



Figura 29. Pliegues II



Nota: Fotografías por José Ángel Ayala Lechuga (2022)

Figura 30. Trozos de tela



Figura 31. Sin título



Figura 32. Sin título



Nota: Fotografías por José Ángel Ayala Lechuga (2022)

El registro de las cartografías consistió en cinco acciones realizadas con un atuendo cómodo (una camiseta simple de algodón y unos *pants* holgados) y con el atuendo hostil previamente creado. Por practicidad y para evitar confusiones, a cada nodo del cuerpo le asigné un color diferente, siendo el color aqua el nodo de la nariz, el verde del brazo derecho, el naranja del brazo izquierdo, el rosa del pie derecho y el morado del pie izquierdo.

Cabe resaltar que durante el registro de las cartografías es importante mantener el dispositivo móvil estático para evitar trazar líneas no deseadas que alteren el recorrido de los movimientos reales.

A continuación describo las cinco acciones realizadas y posteriormente muestro sus cartografías.

Acción I. Esta acción consistió en levantar los brazos y los pies

Acción II. Esta acción consistió en levantar los brazos para tocar mi cabello

Acción III. Esta acción consistió en tocar mi espalda con mi brazo derecho

Acción IV. Esta acción consistió en sentarme en un asiento bajo, registrada en perspectiva frontal y lateral.

Acción V. Esta acción consistió en tocar mi espalda con el brazo derecho.

Figura 33. Acción I. Atuendo cómodo



Figura 34. Acción I. Atuendo hostil



Figura 35. Acción II. Atuendo cómodo

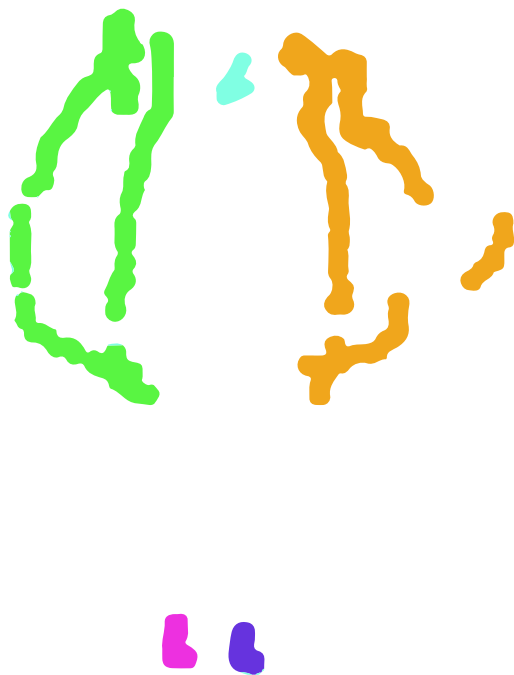


Figura 36. Acción II. Atuendo hostil

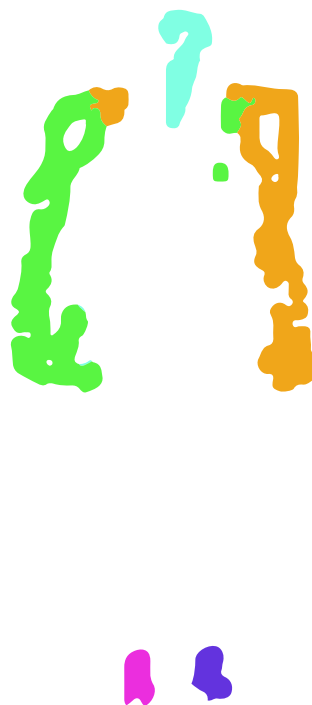


Figura 37. Acción III. Atuendo cómodo

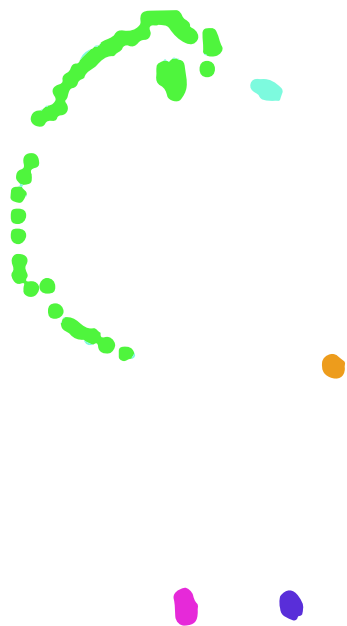


Figura 38. Acción III. Atuendo hostil

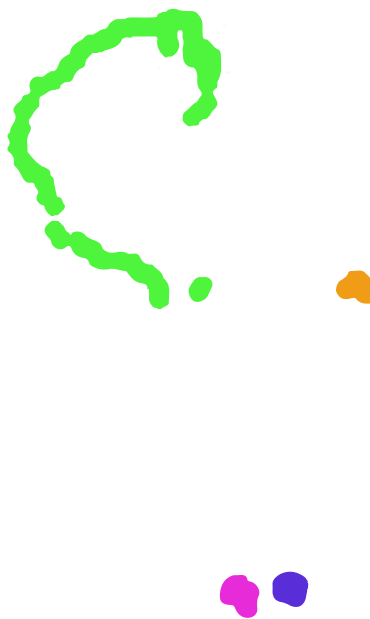


Figura 39. Acción IV. Atuendo cómodo - frente

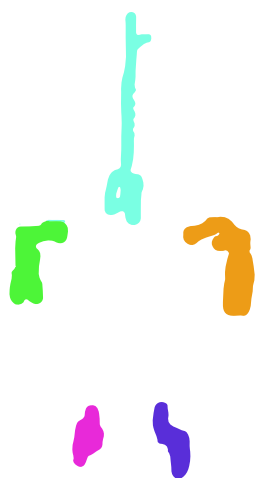


Figura 40. Acción IV. Atuendo hostil - frente

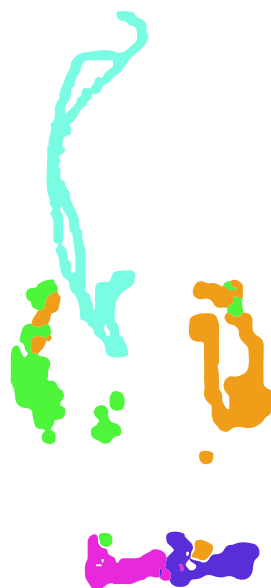


Figura 41. Acción IV. Atuendo cómodo - lateral

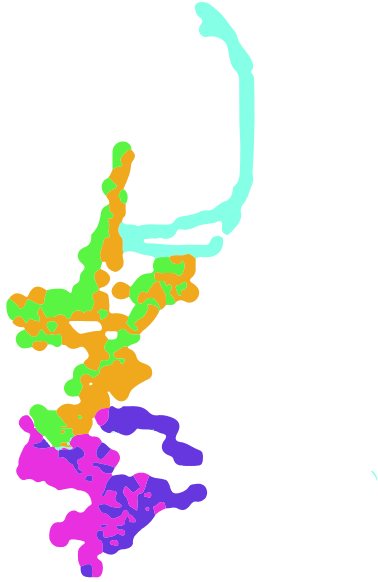


Figura 42. Acción IV. Atuendo hostil - lateral



Figura 43. Acción V. Atuendo cómodo

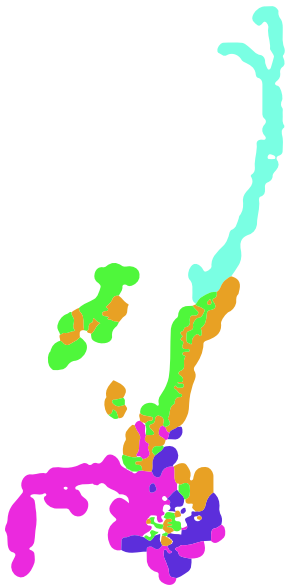
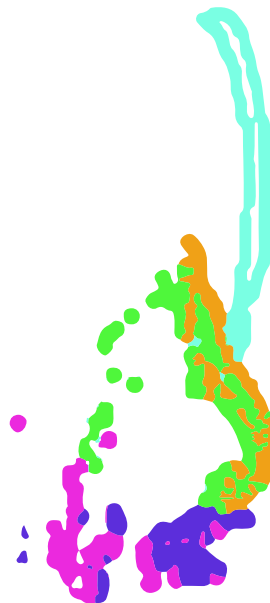


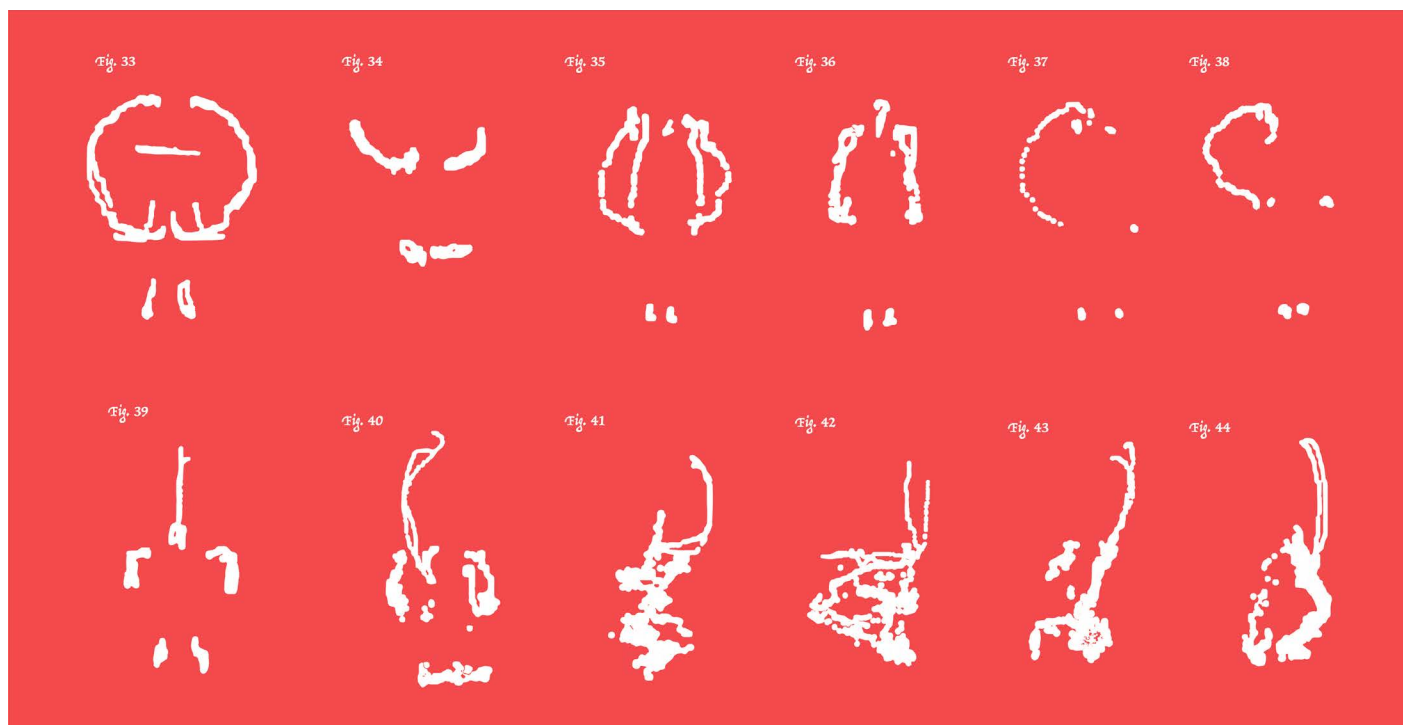
Figura 44. Acción V. Atuendo hostil



Al realizar las cartografías, percibí que cuando realizaba movimientos complejos como juntar los pies o cruzar los brazos, las líneas se convertían en puntos o se movían de lugar. Sin embargo, esto que en un principio consideré como un error, fue de gran ayuda para comparar las cartografías ya que pude identificar que las líneas más irregulares e inconsistentes corresponden al atuendo hostil por la complejidad de movimientos, y por el contrario las líneas más regulares y consistentes corresponden al atuendo cómodo por la simpleza y fluidez de los movimientos.

Gracias a lo anterior logré corroborar de manera visual y experiencialmente que un atuendo hostil basado en tendencias reales de moda es un condicionante para la performatividad cotidiana específicamente de las mujeres.

Figura 45. Cartografías finales



Nota: Elaboración propia

e) Reflexiones finales del capítulo

Conforme avanzaba en la producción del atuendo, noté varias ventajas en el proceso creativo. El bocetaje por ejemplo, me permitió planear y evitar ciertos problemas como crear un atuendo con demasiada tela que obstruyera los nodos del cuerpo y por lo tanto fueran indetectables por el *software*, de igual manera ahorré tiempo con la prueba de manta ya que pude corregir medidas y tener claridad en el proceso de ensamblaje.

Por otro lado, las desventajas que se me presentaron en el proceso fueron al momento de realizar las cartografías porque noté que los movimientos debían ser lentos para que las líneas se crearan correctamente ya que de otro modo se interrumpían y parecían ser solo puntos.

Si bien lograr el registro del movimiento corporal con RA fue todo un reto por las limitaciones del programa y mis conocimientos, el avance tecnológico de los últimos dos años se ha potencializado de tal manera que hoy es posible crear aplicaciones de RA de rastreo del cuerpo con conocimientos básicos de programación visual en *Spark AR Studio*. Con los conocimientos obtenidos en mi formación como diseñadora y artista, logré trazar líneas bidimensionales siguiendo los movimientos del cuerpo, y aunque la detección de los nodos del cuerpo resultó ser un poco inestable y limitó el diseño de las prendas de indumentaria, el resultado me pareció satisfactorio.

También, a lo largo de la realización de este proyecto, descubrí que existe una relación más profunda entre el *software* de realidad aumentada y las cartografías, la cual radica en que ambos se basan en planos, cuadrantes y coordenadas para localizar un punto en el espacio (en este caso las partes del cuerpo). Me pareció que esta relación le concedió más coherencia al proyecto y por lo mismo fue pertinente el uso de la RA para crear cartografías del cuerpo.

La aplicación creada en este proyecto es una de las muchas posibles formas en que la RA puede contribuir a la reflexión artística respecto indumentaria y su relación con el cuerpo. Representar visualmente el recorrido de los movimientos en el espacio a través de la realidad aumentada es una manera de concretizar y visibilizar un concepto que puede parecer muy abstracto como el del condicionamiento de la indumentaria en la performatividad cotidiana de las mujeres.



03 Conclusiones y trabajo futuro

Una prenda textil influye en nuestra relación con el mundo en primer lugar a través del tacto, al convertirse en una barrera entre nuestra piel y el entorno. Por lo que si alteramos la manera de percibir estímulos del exterior, nuestras experiencias y percepción de la realidad también cambiarán. A lo largo de la realización de esta tesina descubrí que el condicionamiento del cuerpo y su movimiento puede ocurrir de manera más directa y evidente a través de la indumentaria demasiado ajustada, la cual incluso contribuye a la deformación del cuerpo. Igualmente, si las piezas de indumentaria son demasiado pequeñas y llegan a exponer ciertas zonas del cuerpo esto ocasiona la represión de ciertos movimientos tal como levantar los brazos, agacharnos, sentarnos, entre otros.

En este trabajo la realidad aumentada fue imprescindible para la creación de cartografías del cuerpo en el espacio y en tiempo real. Además, una ventaja del uso de la realidad aumentada es que se convierte en una experiencia interactiva y busca causar mayor impacto en el usuario al envolverlo e involucrarse activamente, lo que es ideal en este proyecto porque uno de sus objetivos es invitar a la reflexión artística respecto a la indumentaria y su relación con la performatividad cotidiana de las mujeres.

Finalmente, me interesa seguir explorando las características de las prendas como espacios habitables ya que así como los objetos de una casa dicen mucho de la familia que vive en ella, la ropa habla mucho de las personas que somos. Por otra parte, me gustaría incursionar dentro del mundo de la realidad aumentada

y la moda para seguir creando conversaciones alrededor de su influencia en el cuerpo femenino. Este proyecto invita a pensar en las prendas como un espacio de reflexión, manifestación e interacción y sobre todo a repensar nuestro consumo de moda indumentaria como mujeres.

Referencias bibliográficas

- Advertising News Mexico. (2018). *Realidad Aumentada, la nueva apuesta de Zara*. [Video]. Youtube https://www.youtube.com/watch?v=w2i_u7bcUXQ
- Archetto, M. B. (9 de julio de 2020). *Corsets: Te decimos cómo llevar esta inesperada tendencia del verano*. Vogue. <https://www.vogue.mx/moda/articulo/corsets-en-tendencia-para-el-verano>
- Archetto, M.B. (9 de octubre de 2020). *Los hombros poderosos amplifican el power dressing de los años ochenta*. Vogue. <https://www.vogue.mx/moda/articulo/hombros-outfits-y-como-llevarlas-hoy>
- Barrera, T. (24 de noviembre de 2021). ¿Cuánto Duran Las Tendencias De Moda? Diferencia Entre Moda Pasajera, Tendencias y Clásicos. *Techfashionista*. <https://thetechfashionista.com/es/cuanto-duran-las-tendencias-de-moda/>
- British Broadcasting Corporation Mundo. (17 de octubre de 2016). *Qué es la realidad aumentada, cómo se diferencia de la virtual y por qué Apple apuesta fuertemente a ella*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-37678017>
- Berrio, S. (06 de junio de 2019). Realidad Aumentada, ¿Qué es Realidad Aumentada o AR?. *Espacio BIM*. <https://www.espaciobim.com/realidad-aumentada/>
- Bertoli, R. (11 de agosto de 2015). *Full stretch: fashion designer Hussein Chalayan directs a dance at Sadler's Wells theatre*. Wallpaper. <https://www.wallpaper.com/fashion/full-stretch-fashion-designer-hussein-chalayan-directs-a-dance-at-sadlers-wells-theatre#7772>
- Bonham-Carter, C. & Hodge, D. (2011). *Atlas Ilustrado del Arte Contemporáneo*. Susaeta.
- Boyd, S. (1 de marzo de 2021). *The Biggest Fashion Trends Of Spring 2021*. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/sboyd/2021/03/01/the-biggest-fashion-trends-of-spring-2021/?sh=273f7b662679>
- Cómo cubrir un cuerpo. (22 de octubre de 2013). *Breve Historia del corsé*. Cómo cubrir un cuerpo. <https://www.comocubriruncuerpo.org/breve-historia-del-corse/>
- Entwistle, J. (2002). *El cuerpo y la moda. Una visión sociológica*. Paidós.
- Figueiras, S. (8 de octubre de 2021). ¿Qué es la cartografía? *CEUPE*. <https://www.ceupe.mx/blog/que-es-la-cartografia.html>
- Fuentes, S. (28 de febrero de 2018). *Cartografías del cuerpo*. Ichan Tecolotl. Recuperado de <https://ichan.ciesas.edu.mx/puntos-de-encuentro-anteriores/cartografia-del-cuerpo>

- García, R. (2008). Michel Foucault, Topologías. *Fractal*, volumen XIII (48), pp. 39-62. <https://mxfractal.org/RevistaFractal48MichelFoucault.html>
- L'Officiel Vietnam. (4 de mayo de 2021). *21 Fashion Trends from the Spring/Summer 2021 Runway*. L'Officiel. <https://www.lofficielusa.com/fashion/spring-summer-2021-runway-fashion-trends-chanel-dior>
- Latarjet, M. y Ruiz Liard, A. (2019). *Anatomía Humana*. (5ª ed). Medica Panamericana.
- Le Breton, D. (2002). *La sociología del cuerpo*. Nueva Visión.
- Lipovetsky, G. (1990). *El imperio de lo efímero. La moda y su destino en las sociedades modernas*. Anagrama.
- Lord, W. B. (1868). *The corset and the crinoline: An illustrated history*. [El corsé y la crinolina: Una historia ilustrada]. Courier Corporation.
- May, N. (2022). *H&M is launching its first ever virtual fashion collection – here's what that means*. Stylist. <https://www.stylist.co.uk/fashion/hm-digital-fashion-collection-maisie-williams/609353>
- Montagu, A. (1817). *Touching: The Human Significance of the Skin (Second Edition)*. [Tacto: El significado humano de la piel] Harper & Row.
- Novelo, E. (2003). *Propuesta de promocionales de temporada para la marca Pleat Please* [Tesis de licenciatura, UNAM]. TESIUNAM.
- Payer, A. (12 de febrero de 2020). *This Is Spring's Most Controversial Trend (by Far)*. Who What Wear. <https://www.whowhatwear.com/spring-lingerie-fashion-trend/slide2>
- Quintero, J. (2016). *Cuerpos políticos de la moda*. Creación y Producción en Diseño y Comunicación, 74(1), 45. Recuperado de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/614_libro.pdf
- Rieff, P. (2008). *La historia del vestido*. Blume.
- Rivero Levy, F. (2020) *Versatilidad Zen*. Colección cápsula adaptable y flexible [Trabajo fin de grado, Universidad de Palermo]. 1 Library. <https://1library.co/article/kawakubo-vanguardia-jap%C3%B3n-nueva-relaci%C3%B3n-entre-cuerpo-prenda.zgw4dp07>
- Saltzman, A. (2003). *El cuerpo diseñado: sobre la forma en el proyecto de la vestimenta*. Paidós.
- Saltzman, A. (2019). *La metáfora de la piel*. Paidós
- Sañudo, F. (4 de junio de 2017). El arte de Rei Kawakubo. *Revista Mujer LT*. <http://www.revistamujer.cl/2017/06/04/01/contenido/el-arte-de-rei-kawakubo.shtml>
- Spark AR Studio. (s/f). *2D Body Tracking*. Spark AR. Recuperado el 21 de noviembre de 2021. <https://sparkar.facebook.com/ar-studio/learn/articles/people-tracking/body-tracking#set-up-body-tracking>
- Venkatasamy, N. (2015). *Fashion trends and its impact on society* [Tendencias de Moda y su impacto en la Sociedad].



