

Definiciones

Andrea Suárez (*)

Fecha de recepción: agosto 2011

Fecha de aceptación: octubre 2011

Versión final: diciembre 2011

Resumen: Estas definiciones fueron originalmente desarrolladas por mí a pedido de la dirección de la carrera de Diseño de Indumentaria y Textil de la Universidad de Buenos Aires en la década del 1990, con la intención de definir los diversos segmentos productivos del sistema de indumentaria. Los retomo para este artículo, ampliados y corregidos.

Palabras clave: indumentaria – moda – Alta Costura – *prêt-a-porter* – *home-made* – diseño de autor – técnicas de producción – sistema de la moda.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 85]

Para el diccionario de la Real Academia Española el concepto de definición es:

1. Acción y efecto de definir. 2. Proposición que expone con claridad y exactitud caracteres genéricos y diferenciales de algo material o inmaterial.

Para Wikipedia una definición es: Una proposición que trata de exponer de manera unívoca y con precisión la comprensión de un concepto o término.

Alta Costura

Es el sistema de elaboración artesanal de piezas únicas de indumentaria, de alto nivel de calidad y exclusividad. De carácter exclusivo, sólo se encuentran dentro de la Alta Costura aquellas prendas diseñadas y realizadas para un usuario en particular y sobre sus medidas.

Su desarrollo está a cargo de talleres (atelier, Francia) especializados organizados por disciplinas: costura, bordado, plisado, plumas, teñidos etc. y manufacturado por artesanos profesionales altamente calificados.

Materiales nobles, terminaciones y bordados realizados a mano; y un complejo sistema de pruebas y correcciones de calce determinan un alto costo de producción y por lo tanto justifican su elevado precio de venta al público, factores que la sitúan en la cúspide del sistema de producción y comercialización del mercado de la indumentaria.

Destinada así a un pequeño segmento de consumidores que la requieren para su uso en grandes ocasiones sociales, desarrolla dos rubros específicos: vestidos de gala y sastrería.

De colecciones temáticas basa su diseño en variables formales fundamentadas en el concepto rector de la colección, nunca en sus componentes constitutivos.

Algunas empresas de *prêt-a-porter* hacen uso del término Alta Costura para jerarquizar sus productos y lograr un mejor posicionamiento en el mercado, esto resulta contradictorio ya que la característica determinante de la Alta Costura es la exclusividad, dado que el producto se diseña y realiza sólo cuando ha sido encargado previamente por el cliente. Las colecciones presentadas en desfiles están destinadas a la difusión de la casa de Alta Costura, actúan a modo de “publicidad en vivo”, y no son consideradas muestrario ni productos a comercializar. Para su comercialización el diseño se proyecta, a través de un figurín, luego de la entrevista con el cliente,

oportunidad donde se atiende sus requerimientos en relación a la ocasión de uso de la prenda y sus gustos personales, así mismo se observa su tipo físico en función de optimizar su estética, por lo tanto en este sistema es el producto el que se adapta al usuario.

Prêt-a-porter (listo para usar)

Es el sistema de producción de prendas en serie, codificada por talles estandarizados.

Su producción es industrializada y se organiza por rubros (blusería, camisería, pantalonería, etc.) en base a la relación textil-tecnología requerida en cada caso particular. El sistema de diseño es modular, seriado desde los componentes de las molderías para facilitar su ciclo de producción. En la actualidad se desarrollan todo tipo de prendas y accesorios de diversos niveles de calidad y diferentes escalas de producción, lo que actúa sobre el grado de popularidad del diseño y el producto final. El diseño del producto deriva de un estudio de mercado y sus tendencias, previo a la producción y a su vez la exclusividad o masividad de un producto está determinado por la complejidad del proceso de producción que requiere, ya que la mano de obra y los tiempos de producción elevan el costo y por lo tanto el precio final del producto.

En todos los casos se trata de una producción por talles basada en un relevamiento de tipificación corporal dentro de una zona geográfica determinada, compuesta por doce talles del 34 al 56. El usuario debe elegir dentro de la curva de talles existente, por lo tanto, en este sistema el usuario es quien se adapta al producto.

Producto masivo

Se define como producto de confección masiva aquel que es determinado absolutamente por su sistema de producción industrial, ensamblado en cadena totalmente a máquina y de grandes volúmenes de producción; al prescindir de mano de obra altamente calificada permite una máxima optimización de costos, logrando en consecuencia una amplia penetración en el mercado en virtud de su bajo precio final.

Se caracteriza por el diseño de tipologías simples y universales llamadas “básicos”, su producción es exclusivamente por sistema talles reduciendo la tabla completa de doce talles a tres: *small*, *medium* y *large*, ampliando-

la a cinco en algunos casos con *extra small* y *extra large*. De molderías sencillas y construcción seriada presenta pocas variantes formales y basa su actualización estética en el uso del color y tratamientos de superficie como la estampa y los lavados a la piedra, encimáticos etc. Destinado a cubrir las necesidades básicas del vestir cotidiano, los rubros que lo integran son: remerería, jeanería, ropa interior y de dormir, trajes de baño, camperería y *sweaters*.

Home made (hecho en casa)

Se califica de *home made* a aquellas prendas realizadas con técnicas artesanales no calificadas, propias de una determinada región y su legado cultural.

Consideradas antiguamente dentro de las actividades de mantenimiento del hogar realizadas por las mujeres y nombradas como "Labores de señora".

Desarrolladas en forma casera con maquinaria y herramientas simples (agujas de diversos formatos y tamaños) o a mano, principalmente para uso personal y los de los miembros de su familia, rara vez estaban destinadas al comercio.

En la actualidad las marcas de productos industrializados dan uso a la expresión *home made* para crear una imagen cálida y sencilla, relacionada con el imaginario de lo *vintage*. En algunos casos esto se utiliza para justificar la baja calidad de terminación de un producto pseudo artesanal.

Diseño de autor

Es una denominación surgida en Argentina alrededor del año 2000 para calificar positivamente y diferenciar los productos diseñados y producidos en forma independiente por jóvenes graduados en las carreras de diseño de indumentaria.

El diseño de autor es aquel donde la funcionalidad queda en un segundo plano y donde la imagen y la ruptura con lo conocido (tipologías, códigos de uso, etc.) se vuelven centrales.

Su sistema de diseño se basa exclusivamente en el aspecto conceptual de la colección dando así integridad, armonía y una máxima variabilidad formal de la prendas.

Es una actividad creativa cuasi artística donde queda plasmada la impronta del diseñador sobre el objeto en forma notoria haciéndolo reconocible a través del

tiempo y en comparación con productos de otros diseñadores por su estilo único y personal, inspirado en las vivencias personales y abordajes temáticos de cada diseñador.

En esta intención de ruptura y búsqueda de la imagen personal se transgreden las convenciones de uso tanto como las técnicas constructivas, integrando aspectos de Alta Costura, el *prêt a porter* y el *home made*.

De la Alta Costura toma la libertad creativa mas allá de la funcionalidad, sus recursos de diseño y la técnica de moldería desarrollada directamente sobre maniquí.

Del *prêt-a-porter* toma la multiplicidad de ocasiones de uso, su producción seriada por talles y sus técnicas constructivas.

Del *home made* hereda las técnicas ornamentales artesanales y las construcciones sencillas y la integración de las técnicas de tejido manual (crochet, dos agujas, etc.), el *patchwork* y bordados manuales.

Abstract: These definitions were originally developed by me to answer the asking of the direction of the career of Design of Dressing and Textile of the University of Buenos Aires in the decade of 1990, with the intention of defining the diverse productive segments of the system of apparel. I take again them for this article extended and corrected.

Key words: apparel – mode – high seam – prêt-a-porter – home-made – author's design – technologies of production – system of the mode.

Resumo: Originalmente desenvolvidas por meu a pedido da direção da carreira de Design de Vestuário e Têxtil da Universidade de Buenos Aires na década do 1990, com a intenção de definir os diversos segmentos productivos do sistema de indumentaria, retomo-os para este articulo ampliados e corrigidos.

Palavras chave: vestuário – moda – Alta Costura – prêt-a-porter - home-made – design de autor – técnicas de produção – sistema da moda.

(*) **Andrea Suárez.** Artista Plástica (IRP, 1986). Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Modas de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Colaboración

Nelson Bechara (*)

Fecha de recepción: agosto 2011

Fecha de aceptación: octubre 2011

Versión final: diciembre 2011

Resumen: La posibilidad de pensar en nuevos modelos pedagógicos en el diseño es una constante presente desde hace bastante tiempo. Aunque con frecuencia se presenta esta duda por equipos: docentes y estudiantes. Eventualmente y en situaciones aisladas del aula, son pensados por ambos. Vale la pena que sea pensado por ambos.

Palabras clave: pedagogía – enseñanza – diseño – paradigma – colaboración – colaborativo – social – personas.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 87]